

# Formar Integralmente

Rumo às ações transformadoras

**Manual para organização dos tempos, espaços e relações entre educadores nas escolas com ampliação da jornada escolar**

**Antonio Nilson Gomes Moreira  
Gláucia Mirian de Oliveira Souza**  
(Organizadores)





# **FORMAR INTEGRALMENTE:**

Rumo às ações transformadoras



# EXPEDIENTE

José Firmo Camurça Neto  
**Prefeito Municipal**

José Marcelo Farias Lima  
**Secretário de Educação**

Antonio Nilson Gomes Moreira  
**Secretário Executivo**

Ivaneide Antunes da Silva  
**Diretora da Diretoria de Educação**

Maria do Carmo Pinheiro Marques  
**Diretora da Diretoria de Avaliação e Monitoramento**

Adolfo Moreira de Carvalho Neto  
**Diretor de Suporte Operacional**

Maria Eliana Almeida  
**Diretora de Planejamento**

Organizador  
**Antonio Nilson Gomes Moreira**

Conselho Editorial:  
**Arlete Moura de Oliveira Cabral, Glaucia Mirian de Oliveira Souza, Gleiza Guerra de Assis Braga, Joyce Carneiro de Oliveira, Kamile Lima de Freitas Camurça e Rosana Maria Cavalcanti Soares**

Jornalista Responsável:  
**Thiago Mena Barreto Viana | JP 2248/CE**

Textos:  
**Fábio Freire do Vale, Maria Luzivany Euzébio Freire e Marcos Paulo Torres Pereira**

Projeto Gráfico e Capa:  
**Thiago Mena Barreto Viana | JP 2248/CE**

Formatação:  
**Paulo Sérgio Nogueira**

Revisão:  
**Marita dos Santos**

Antonio Nilson Gomes Moreira  
Glaucia Mirian de Oliveira Souza

ORGANIZADORES

# **FORMAR INTEGRALMENTE:** Rumo às ações transformadoras

Fábio Freire do Vale  
Maria Luzivany Euzébio Freire  
Marcos Paulo Torres Pereira

Maracanaú | CE  
2013

Copyright © 2013 by Prefeitura de Maracanaú

**Maracanaú - CE**  
**Fone: (85) 3521.5663**  
**E-mail: seduc@maracanau.ce.gov.br**

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte pode ser reproduzida ou transferida por qualquer forma e/ou quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão escrita da editora.

**Editor responsável:** Antonio Nilson Gomes Moreira  
**Editoração eletrônica e Capa:** Thiago Mena Barreto Viana  
**Impressão:** Prefeitura de Maracanaú

## FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F723

Formar Integralmente: Rumo às ações transformadoras/ Organizado por: Antonio Nilson Gomes Moreira. Escrito por: Fábio Freire do Vale, Marco Paulo Torres Pereira, Maria Luzivany Euzébio Freire. - Maracanaú: Secretaria de Educação, Prefeitura de Maracanaú, 2013.  
N p.: 203

ISBN 978-85-67288-00-0

1. Educação. 2. Educação para responsabilidade social.

CDU 370.115

Ficha Catalográfica  
Bibliotecária Joseneide Rocha- CRB 3/1255



# AUTORES

---

## **Fábio Freire do Vale**

Mestre em Ciências da Educação, Especialista em Docência do Ensino Superior pela Universidade Estadual do Ceará (2006), graduado pelo Programa Especial de Formação Pedagógica em História pela Universidade Estadual do Ceará (2004) e graduado em Ciências Sociais pela Universidade Estadual do Ceará (2003); Coordenador de Ações Socioeducativas da Secretaria de Educação.

## **Marcos Paulo Torres Pereira**

Mestre em Letras pela Universidade Federal do Ceará; Especialista em Ensino da Literatura Brasileira; Professor de Literaturas em Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Amapá; Professor nas áreas de Literatura Brasileira e Portuguesa; Professor de Metodologia do Trabalho Científico; Professor de Metodologia da Pesquisa Científica; Professor na área de Gestão Escolar.

## **Maria Luzivany Euzébio Freire**

Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Americana. Especialista em Educação Emocional e Ecologia Humana (UECE) e Ensino de Botânica e Zoologia (UECE) Bióloga pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e Licenciada em Biologia pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Coordenadora do Desenvolvimento Curricular da Secretaria Municipal de Educação de Maracanaú.







# SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	11
1. ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITOS.....	13
1.1 Gênese Histórica das Políticas de Educação Integral.....	13
no Brasil	
1.2 A Ampliação da Jornada Escolar e a Docência.....	20
1.3 Finalidades da Política de Ampliação da Jornada Escolar .....	23
de Maracanaú	
2. ASPECTOS ACERCA DA CONCEPÇÃO DO TRABALHO DOS TEM- POS, DOS ESPAÇOS E DOS PROFISSIONAIS	25
2.1 Diretrizes gerais relativas às dimensões curriculares .....	25
2.2 Diretrizes relativas ao desenvolvimento Social, Humano e .....	31
Sustentável.	
2.3 Definição Dos Tempos Educativos .....	34
2.4 Desenho do Currículo Integrado .....	38
2.5 O currículo integrado e a seleção de conteúdos .....	54
2.6 Atividades de integração interdimensional e interdiscipli .....	58
nar	
2.7 Para desenvolver os roteiros temáticos .....	59
2.8 Metodologia de projetos .....	71
2.9 Concepção do Planejamento como Parte Integrante da.....	79
ação Pedagógica	
2.10 Definição dos espaços educativos.....	87
2.11 A Proposta do Currículo Integrado e as conexões com as .....	94
teorias Educacionais	
3. MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO.....	98
APÊNDICE .....	101
ANEXO .....	115





# APRESENTAÇÃO

---

Este documento foi elaborado com o objetivo de orientar as escolas da rede municipal de Maracanaú para a implantação e implementação da Política de Ampliação da Jornada Escolar, instituída pela Lei Municipal nº 1.781/2011 e pela Resolução CME Nº 17/2013.

O manual consta de três partes. A primeira, de caráter introdutório, fundamenta, conceitua e historia a Educação Integral, bem como as concepções adotadas pelo Município.

A segunda, de caráter ilustrativo, desenha a Política de Ampliação da Jornada Escolar, com orientações acerca da concepção do trabalho, do currículo, dos espaços, dos profissionais, bem como dos materiais e equipamentos disponibilizados a serem incorporados à proposta pedagógica. Apresenta também um conjunto de orientações relativas à gestão do trabalho educacional, o que inclui a formação de turmas, os registros de atividades desenvolvidas e os resultados obtidos.

A terceira, de caráter avaliativo, apresenta os fundamentos do monitoramento e avaliação da política.

Por fim, apresentam-se ainda, anexos a este Manual, as ementas de todas as atividades a serem desenvolvidas e a Matriz de Referência a ser utilizada pelas instituições escolares.

Convém destacar que, a Política Municipal de Ampliação da Jornada Escolar encontra inspiração no Programa Mais Educação, do Ministério da Educação. Assim, um conjunto de publicações relativas à matéria, publicadas por aquele órgão e disponíveis em seu sítio, deverão ser objeto de constante estudo e

discussão pelos coletivos escolares implementadores dessa Política.

Espera-se que a política venha contribuir para elevação das aprendizagens das crianças a fim de reduzir as desigualdades locais e regionais sendo eficaz na eliminação de todas as formas de preconceito e discriminação.

**Glaucia Mirian de Oliveira Souza**

# 1. ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITOS

## 1.1 Gênese Histórica das Políticas de Educação Integral no Brasil

Sobre a procedência do conceito de Educação Integral e o contexto em que ele surge, verifica-se que o termo surgiu no século XIX, em plena Modernidade.

O conceito de uma educação que pretende trabalhar com o estudante de forma integral nasceu com o movimento da Escola Nova e foi ampliado por Anísio Teixeira, que além de organizar alguns de seus princípios conceituais e práticos, constrói escolas-modelo para a materialização desta educação.

As escolas comunitárias americanas influenciaram a concepção de Escola de Tempo Integral de Anísio Teixeira. Seriam escolas com o objetivo de dar conta das necessidades das crianças, incluindo os cuidados maternos e moradia, denominados, Centros Integrados de Educação Pública (CIEPs).

Considerando como um projeto “aventuroso” e apresentado como a primeira experiência brasileira da escola pública de tempo integral, estes Centros eram localizados em regiões de população carente e ofereciam aulas do currículo básico, complementadas com atividades esportivas, atividades dirigidas e participação em acontecimentos culturais, numa ação integrada, com a finalidade de elevar o rendimento dos estudantes.

Desde 2000, constata-se a realização de estudos e pesquisas sobre a escola pública de tempo integral, tomando com referencial as escolas públicas do Rio de Janeiro que oferecem esta proposta de educação. Já em 1998, realizavam-se Fóruns Permanentes de debate sobre o tema.

As Escolas de Tempo Integral funcionam em alguns estados brasi-

leiros, porém a maioria em escolas municipais onde as informações circulam em torno da estrutura curricular e da metodologia aplicada.

A proposta de ampliação da jornada escolar vem conquistando espaço nas políticas públicas das três esferas administrativas (federal, estadual, municipal), seja no formato de programas, como também no ordenamento de legislações específicas sobre o tema. Em relação aos programas, verifica-se na realidade brasileira um crescimento “de projetos na educação básica pública que têm como característica marcante a criação da jornada integral” (CAVALIERE, 2007, p.1016).

A implementação de experiências e projetos de jornada escolar ampliada no Brasil vem atendendo a dispositivos previstos em leis e planos educacionais. Acredita-se na relevância de um estudo sobre a legislação e os programas governamentais que sinalizam a extensão do tempo diário para a Educação Básica.

A jornada escolar ampliada para a educação básica já se encontra amparada na legislação e em documentos educacionais. O marco legal é a Lei nº 9.394 /96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), que determina que a jornada escolar no Ensino Fundamental incluirá pelo menos quatro horas de trabalho efetivo em sala, sendo progressivamente ampliado o período de permanência na escola (Art. 34) e que o ensino fundamental será ministrado progressivamente em tempo integral, a critério dos sistemas de ensino. (§ 2º. Idem).

A Lei, em seu § 5º do artigo 87, recomenda a conjugação de esforços para a progressão das redes escolares urbanas de ensino fundamental para a modalidade de tempo integral. Embora conceba o tempo integral como meta da ampliação da jornada escolar, a legislação curiosamente não definiu naquele momento o que se entendia por esse tempo.

A resposta só apareceu no corpo do texto da Lei nº10.172/2001, que criou o Plano Nacional de Educação, e mais precisamente no conteú-

do do Decreto nº 6.253/2007, que regulamentou o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação – FUNDEB.

No Plano Nacional de Educação é na subseção destinada ao ensino fundamental que se encontra, além da reafirmação do aumento da jornada escolar, uma primeira definição para tempo integral, expressa em um dos objetivos e metas traçados pelo referido Plano. Sua meta 21 pretende “Ampliar, progressivamente a jornada escolar visando expandir a escola de tempo integral, que abranja um período de pelo menos sete horas diárias, com previsão de professores e funcionários em número suficiente”. (p. 26).

Seis anos depois, com a publicação do Decreto nº. 6.253/2007 “considera-se educação básica em tempo integral a jornada escolar com duração igual ou superior a sete horas diárias, durante todo o período letivo, compreendido o tempo total que um mesmo aluno permanece na escola ou em atividades escolares” (Art. 4º).

Essas legislações são importantes para o esclarecimento do termo jornada escolar em tempo integral, visto que nos sistemas estaduais e municipais de ensino, a extensão da jornada escolar, em alguns casos, pode apresentar carga horária diária diferenciada, ou seja, podem coexistir numa mesma rede pública de ensino escolas com jornada ampliada de 5 ou 6 horas e outras em regime de tempo integral (7 horas ou mais).

Para a presente discussão, apresenta-se outra legislação importante, o Decreto nº 6.094, de 25 de Abril de 2007, que versa sobre a implantação do Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação, entre as metas estabelecidas, destaca-se a diretriz IV, que recomenda ao poder público combater a repetência, dadas as especificidades de cada rede, pela adoção de algumas práticas como aulas de reforço no contraturno, estudos de recuperação e progressão parcial (Art. 2º) e a diretriz VII que estabelece como meta ampliar as possibilidades

de permanência do educando sob responsabilidade da escola para além da jornada regular (Idem).

Para somar a essas normatizações, tramita na Câmara dos Deputados a proposta de emenda constitucional (PEC nº 317/08) de autoria do deputado Felipe Maia (DEM/RN), que altera o art. 208 da Constituição Federal, ao instituir a jornada de tempo integral no ensino fundamental.

Além do ordenamento legal em nível nacional do tema aqui discutido, percebe-se também sua normatização nas demais esferas administrativas. Como exemplo, Silva (2009), em sua dissertação de mestrado, analisa a Lei municipal nº 11.669/2008, que cria o Programa Educação em Tempo Integral, com o objetivo de ampliar a permanência dos alunos da rede pública de ensino de Juiz de Fora/MG.

Compreende-se que, em termos de normatizações, o tempo ampliado na escola já se constitui como pretensão no discurso governamental. Entretanto, sabe-se que uma política pública só adquire vitalidade quando efetivamente implementada. No que tange aos programas de educação em tempo integral, alguns foram emblemáticos na história educacional brasileira.

Na década de 1950, a primeira iniciativa, com Anísio Teixeira, Secretário da Educação e Saúde do Estado da Bahia (1947), concebeu a criação do Centro Educacional Carneiro Ribeiro, em Salvador. Os estudantes atendidos nessa instituição frequentavam um período nas chamadas Escolas-Classe e no turno extensivo eram oferecidas atividades diversificadas nas chamadas Escolas-Parque.

Na década de 1980, são criados os Centros Integrados de Educação Pública (CIEPs) no Rio de Janeiro e os Centros de Educação Integrada (CEIs) em Curitiba, que funcionam até os dias atuais. O primeiro projeto consistiu em uma política da esfera estadual, enquanto o segundo emanou de iniciativa municipal. Os dois projetos preconizavam,



no momento de sua criação, a ampliação da jornada escolar para tempo integral, entendida aqui como aquela em que o estudante permanece na escola por um período de pelo menos sete horas diárias.

Em relação a projetos de dimensão nacional, destacou-se, no ano de 1991, durante o mandato presidencial de Fernando Collor de Mello (1990-1992), a proposta dos Centros Integrados de Atendimento Integral à Criança (CIACs), inspirada no modelo escolar dos CIEPs, que combinava ações educacionais com programas de assistência social, formação profissional e lazer, destinados à crianças e adolescentes atendidos pelo projeto. As atividades eram desenvolvidas em tempo integral no espaço da escola. Apesar de apresentar uma nova proposta pedagógica, não foge das críticas e problemas de ordem financeira e operacional. Anos depois, em 1992, o projeto muda de nome e passa a se chamar Centros de Atenção Integral a Criança (CAICs), porém sua filosofia de uma educação e assistência integradas perdurou enquanto proposta pedagógica.

Na década de 1990 e nos anos 2000, surgiram novos programas provindos do Poder Público e da sociedade civil para ampliação da jornada escolar, conforme os estudos de Cavaliere (2007). A autora menciona as experiências de extensão do tempo escolar que foram implantadas em capitais (Escola Integrada em Belo Horizonte; São Paulo é uma escola, São Paulo), à nível estadual e (Escola de Tempo Integral, São Paulo; Escola Pública Integrada, em Santa Catarina; Aluno em Tempo Integral, em Minas Gerais e CIEPs, em Rio de Janeiro) e federal (Programas Segundo Tempo e Mais Educação).

O Programa Segundo Tempo promove a realização de atividades esportivas complementares ao currículo escolar no contraturno. Já o Programa Mais Educação tem como objetivo fomentar a educação integral de crianças, adolescentes e jovens pelo incentivo a atividades socioeducativas no contraturno escolar. Para isso, apresen-

ta como uma de suas finalidades a conjugação de esforços para o aumento do tempo e ampliação do espaço educativo e do próprio ambiente escolar nas redes públicas de educação básica de estados, Distrito Federal e municípios, por meio da realização de atividades no contraturno escolar articulando ações realizadas pelos Ministérios integralizadores do Programa (inciso I, Art. 2º. Portaria Nº. 17/07)

Atualmente, o Mais Educação representa o principal programa do Governo Federal para implementação da educação em tempo integral na escola básica brasileira. Entretanto, ressalta-se, que nas esferas estadual e municipal, vem sendo criados projetos/ programas que visam à ampliação do tempo de permanência de crianças e adolescentes, amparados pelo disposto na Lei nº 9.394/96 (CAVALIERE, 2007).

Segundo dados preliminares de uma pesquisa nacional financiada pela Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade e Inclusão (SECADI), verificou-se um crescimento quantitativo de projetos e experiências de extensão do tempo escolar nas esferas estadual e municipal. Muitos deles com diferentes formatos organizacionais.

Nas regiões Norte e Nordeste, ainda de acordo com os dados iniciais da pesquisa, foram identificadas experiências de jornada ampliada nas redes municipais de Palmas (TO), Manaus (AM) Natal (RN), Russas (CE), Recife (PE), Feira de Santana (BA), Campina Grande (PB), entre outras.

Em resumo, o grande número de programas de jornada escolar ampliada reside nas regiões sul e sudeste do país, particularmente nos Estados de Minas Gerais, São Paulo, Santa Catarina e Rio de Janeiro (CAVALIERE, 2007).

Dessa forma, buscou-se esquadriñar o sobre a proposta de ampliação da jornada escolar para a escola o ensino fundamental brasilei-

ro. Para isso, mencionaram-se alguns projetos e programas governamentais que objetivam o aumento do tempo de escola para alunos da rede pública de ensino.

Através desse relato, é possível observar que a realidade brasileira nos mostra um crescimento de projetos de extensão da jornada escolar na educação básica, na tentativa de reverter a situação de fracasso dos sistemas educacionais, traduzido por resultados acanhados nos indicadores de aprendizagem dos estudantes e, da mesma forma, nos resultados de fluxo escolar.

As tentativas de explicação dessa problemática em geral apontam como causadoras, as políticas de universalização do ensino, sem um conjunto de medidas complementares e necessárias, como a formação dos professores e gestores, a remuneração dos profissionais, os espaços e os equipamentos imprescindíveis, dentre outros.

Outra justificativa comum para a problemática diz respeito à condição econômica dos estudantes da escola pública. Estes, em geral são filhos de trabalhadores, de subempregados ou desempregados, pertencentes a uma estrutura familiar diversificada, cujo acúmulo de Capital, cultural e econômico (BOURDIEU, 1974), é muito reduzido. Como agravante, frequentemente eles estão expostos à situações de risco e de vulnerabilidade social, seja de ordem infraestrutural, física (violência), psíquica (drogadição) etc.

Nesse contexto, a questão que se coloca é: como elevar a aprendizagem das crianças e, ao mesmo tempo, como reduzir a exposição das mesmas aos riscos diversos de nossa sociedade? A indagação se faz desafio aos sistemas educacionais e são diversas as formas de tentar resolver a equação.

Dessa forma, observa-se no cenário nacional a emergência de políticas públicas destinadas à melhoria da qualidade na educação básica. Para alcançar esta finalidade, o poder público e a sociedade civil vêm

reunindo esforços com vistas à elevação dos indicadores educacionais.

É nessa perspectiva que o município de Maracanaú propõe a implementação da política de Ampliação da Jornada Escolar na rede pública de ensino. Seguindo essa premissa e objetivando encontrar respostas aos problemas enfrentados, sejam relativos aos índices de aprendizagem ou aos riscos a que os estudantes estão frequentemente expostos, a Prefeitura Municipal de Maracanaú aprovou a lei nº 1.781, em 26 de dezembro de 2011.

Ainda em fase de implantação, muitos desafios serão encontrados, por quanto, tem-se a certeza de que essa Política será alvo de críticas e elogios por parte dos envolvidos, pois a adequação dos compromissos e orientações estão sujeita à realidade social deste Município.

## 1.2 A Ampliação da Jornada Escolar e a Docência

Nos diversos projetos que circulam na rede estadual de ensino do estado do Ceará, percebe-se uma educação que se extrapola além dos conteúdos dados em sala de aula, que exige o envolvimento de profissionais da educação, prontos para atuar em uma metodologia inovadora, que se propõe a favorecer o processo ensino/aprendizagem, estimulando o conhecimento dos professores, e o envolvimento dos estudantes.

Assim como esses projetos, a Política que promove a Ampliação da Jornada Escolar pretende redimensionar e enriquecer a estrutura organizacional das escolas de Ensino Fundamental de Maracanaú com novos espaços e oferecer maior tempo de permanência aos alunos, o que pressupõe uma proposta curricular ampliada e o empenho da equipe escolar. A organização curricular da proposta se compromete em manter o desenvolvimento do currículo básico do Ensino Fundamental, enriquecido com procedimentos metodológicos inovadores,

a fim de oferecer novas oportunidades de aprendizagem e vivência através de Atividades Formativas.

Os componentes do currículo básico e as Atividades Formativas (AFs) deverão proporcionar a vivência de atividades dinâmicas, significativas e contextualizadas no campo da arte, da leitura, da matemática, do esporte e do convívio social. Acredita-se que a avaliação do desempenho escolar proporcionará maiores possibilidades de compreender o aluno em todas suas potencialidades, diversidades e habilidades.

A Política de Ampliação exige um grande envolvimento dos professores e dos demais atores educacionais. Entretanto, esses docentes recebem uma proposta pronta e muitos se veem envolvidos em sua implantação, tentando colocar em prática uma teoria na qual não demonstram ter consciência.

Com isto, pretende-se formular alguns questionamentos sobre a implementação dessa Política: como poderá se desenvolver uma educação com a ampliação de sua jornada em escolas que até o momento reproduzem um discurso tradicional? Quais as condições dadas aos professores para que essa Política seja implementada? Os professores terão que rever sua prática? Qual a influência do espaço na prática pedagógica, visto que as AFs exigem adequação do espaço físico existente nas escolas? Como a educação em jornada ampliada poderá levar o professor a reformular sua prática, promovendo a inclusão social dos estudantes, implícita nos objetivos propostos pelas Atividades Formativas? Que processo formativo dará conta deste “novo” docente?

Sabe-se que muitas modificações ocorreram, nas últimas décadas, na área educacional e os profissionais enfrentaram uma série de dificuldades, passando por muitas mudanças. Entre as década de 60 e 70, eles vivenciaram o período da ditadura militar, que gerou uma crise econômica, política e cultural muito intensa. (ABDALLA, 2005).

No final das referidas décadas, num contexto de abertura política, os professores dispuseram-se à serviço de uma educação mais democrática, justa e igualitária, procurando romper com o tecnicismo. Na década seguinte, assistiu-se a redução dos recursos do Estado para a Educação e, nos anos 90, o que se percebe é o aprofundamento das políticas neoliberais e os incontroláveis efeitos da globalização. (ABDALLA, 2005).

Conforme afirma Abdala (2005), ainda existem muitas tensões mal resolvidas, tais como: a precariedade das condições de trabalho; a massificação e o pauperismo em que se encontram as escolas, especialmente, as públicas; a desvalorização profissional e a degradação do *status* da profissão docente; entre tantas outras dificuldades que surgem no dia a dia.

Apesar de tantos desafios, um dos papéis que se espera da escola é que ela promova a formação de jovens aptos (as) a exercerem sua cidadania. As Atividades Formativas, de acordo com as Diretrizes Gerais, complementarão, em espaços diferenciados, as matrizes curriculares básicas, no intuito de realizar esse propósito.

Essas atividades complementares, as AFs, deverão viabilizar, nos horários extensivos, os seguintes objetivos: promover a imagem positiva do aluno; atender às distintas dificuldades de aprendizagem; promover o sentimento de pertença e a mudança nas atitudes de comprometimento e responsabilidade com a comunidade escolar, através do protagonismo juvenil e da participação social; promover a cultura de paz através de atividades transversalizadas com os valores de cooperação, liberdade, felicidade, honestidade, humildade, respeito, simplicidade, tolerância, amor, paz e unidade.

Bourdieu (1974) e Abdalla (2005) discorrem sobre a importância de se colocar em evidência as capacidades criadoras, ativas, inventivas do *habitus* e do agente, chamando a atenção para a ideia de um agente em ação. Tal concepção envolve a construção de atitudes

emocionais e intelectuais; infere sobre a sensibilidade para receber e responder aos desafios impostos pela vida (DEWEY, 1979). Apoiados nessas teorias, confia-se que as mudanças propostas pela ampliação da jornada escolar, no que se refere a tempo e espaço educacional, só poderão transformar-se em ação histórica, se assumidas por agentes realmente envolvidos com a educação e preparados para assumirem a pretensão de modificar atitudes.

Outro aspecto importante que se considera oportuno salientar é o de que o trabalho coletivo, envolvendo professores de diferentes áreas, ainda é um grande desafio. Não por estes profissionais oferecerem resistência à proposta de educação em jornada ampliada, mas é esperado que apresentem atitudes de medo e de recusa, por se constituir este projeto uma inovação, sobre a qual ainda não se tem propriedade nem domínio.

### 1.3 Finalidades da Política de Ampliação da Jornada Escolar de Maracanaú

A Política de Ampliação da Jornada Escolar de Maracanaú deve oferecer oportunidades para que os estudantes conheçam novas formas de interação, se apropriem de novos conhecimentos, reelaborem suas próprias experiências e sua visão de mundo e, ao mesmo tempo, se reposicionem quanto à sua inserção social.

Nessa perspectiva, espera-se que os estudantes sejam capazes de:

- Afirmar sua dignidade como seres humanos e cidadãos;
- Utilizar a leitura e a escrita, assim como outras formas contemporâneas de linguagem, para se informar e aprender, expressar-se, planejar e documentar, além de apreciar a dimensão estética das produções culturais;
- Compreender os processos sociais e os princípios científicos e tecnológicos que sustentam a produção da vida na atualidade;

- Utilizar tecnologias de informática necessárias à busca de informações e à inserção cultural e profissional;
- desenvolver competências necessárias para desempenhá-las no seu dia a dia;
- Estabelecer um projeto de desenvolvimento pessoal, considerando suas potencialidades, suas necessidades de aprendizagem e as características de seu contexto social;
- Acessar os meios necessários para exercer efetivamente seus direitos de cidadania;
- Assumir responsabilidades em relação ao seu grupo familiar e à sua comunidade, assim como frente aos problemas que afetam o país, a sociedade global e o planeta;
- Identificar problemas e necessidades de sua comunidade, planejar iniciativas concretas visando a sua superação e participar da respectiva implementação e avaliação;
- Refletir criticamente sobre as suas atitudes;
- Conviver e trabalhar em grupo, valorizando a diversidade de opiniões e a resolução negociada de conflitos;
- Exercitar valores de solidariedade e cooperação, posicionando-se ativamente contra qualquer forma de racismo e discriminação;
- Continuar aprendendo ao longo da vida, tanto pela inserção no sistema de ensino formal quanto pelo aproveitamento de outras oportunidades educativas.



## **2. ASPECTOS ACERCA DA CONCEPÇÃO DO TRABALHO, DOS TEMPOS, DOS ESPAÇOS E DOS PROFISSIONAIS**

A Política de Ampliação da Jornada Escolar promove a ampliação de tempos, espaços, oportunidades educativas e o compartilhamento da tarefa de educar entre os profissionais da educação e de outras áreas, as famílias e diferentes atores sociais, sob a coordenação da escola e dos professores. Isto porque a ampliação da jornada escolar, associada ao processo de escolarização, pressupõe a aprendizagem conectada à vida e ao universo de interesses e de possibilidades das crianças, adolescentes e jovens.

A referida Política tem por pressuposto a compreensão do direito de aprender como inerente ao direito à vida, à saúde, à liberdade, ao respeito, à dignidade e à convivência familiar e comunitária e como condição para o próprio desenvolvimento de uma sociedade republicana e democrática. Por meio dessa iniciativa é que se reconhece a necessidade de se elaborar materiais, que apresentem a organização do trabalho pedagógico e a avaliação dos processos de ensino e aprendizagem, orientados pelos objetivos expressos no tópico anterior e pelas diretrizes seguintes.

### **2.1 Diretrizes gerais relativas às dimensões curriculares**

De acordo com o Art. 3º da Resolução CME 17/2013, no que se refere à elevação das aprendizagens, a Política de Jornada Ampliada orienta que o currículo das escolas contempladas se estruture em duas dimensões:

- A Formação Básica, que deverá garantir as aprendizagens correspondentes às Diretrizes Curriculares Nacionais para o ensino fundamental e a certificação correspondente.
- A Participação nas Atividades Formativas (AFs) deverá possibilitar aprendizagens mediante o que se estabelece no Art. 32 da Lei nº 9.394/96.

## **DIRETRIZES OPERACIONAIS**

- Valorizar as experiências e os conhecimentos prévios dos estudantes, tomando-os como base e ponto de partida para a aprendizagem de conteúdos do ensino;
- Reconhecer e valorizar as diferenças de gênero, de raça/etnia, cultura, religião etc.;
- Orientar as atividades de ensino de acordo com as potencialidades, as dificuldades específicas, bem como as formas e os ritmos de aprendizagem dos participantes;
- Propiciar oportunidades de escolha e de tomada de decisão para resolução de problemas;
- Planejar vivências de construção de regras e definição de responsabilidades;
- Conjuguar a unidade dos conteúdos de ensino propostos com a possibilidade de adaptação deles às peculiaridades regionais e/ou locais;
- Enfatizar os conceitos básicos e as funções sociais das diferentes ciências, focalizando as respectivas habilidades na perspectiva da vida contemporânea;
- Adotar estratégias de ensino diversas (estudo de textos, vídeos e filmes, visitas programadas, pesquisa de campo, produção e revisão de textos escritos, exercícios práticos e orientados, roteiros para autocorreção etc.) que dialoguem com o mundo dos estudantes, incentivando sua autonomia como aprendizes, despertando seu interesse por ampliar seus conhecimentos e suas experiências culturais;
- Enfatizar o desenvolvimento de habilidades básicas, que facilitem a adaptação dos estudantes às mudanças na sociedade;
- Incluir espaços e tempos especialmente destinados à variadas formas de registro pessoal e à análise de suas próprias trajetórias familiares, comunitárias e escolares, assim como à incorporação das novas informações e conhecimentos adquiridos;
- Estimular a dimensão instituinte da prática, orientando o jovem a ler os textos e fazer as atividades de estudo pensando no desenvolvimento dessa prática ao refletir sobre os conhecimentos que construiu ao estudar;
- Incluir no percurso formativo situações pedagógicas que

propiciem a aprendizagem através de trabalho coletivo, de práticas associativas, de ações reivindicativas e propositivas que contribuam para a construção da participação cidadã dos jovens e que fomentem o exercício da democracia, da solidariedade, da cooperação;

- Prever oportunidades para que os estudantes tenham condição de participar ativamente da vida da comunidade onde moram;
- Organizar o currículo em grandes áreas temáticas, articuladas por Roteiros Temáticos (RT), de modo que os conteúdos das disciplinas não se esgotem na carga horária atribuída a cada componente curricular e que, em cada período, se tenha um espaço bem delimitado para concretizar estudos teórico-práticos e interdisciplinares ligados à construção do conhecimento escolar e à participação cidadã;
- Utilizar o horário destinado ao almoço e descanso, sob a coordenação da gestão pedagógica da escola e dos professores Orientadores (POs), para atividades pedagógicas relacionadas à higienização pessoal, refeições e descanso, seja este através de acesso a programas musicais ou televisivos, de atividades lúdicas, como a prática de jogos, ou ainda de sesta, pressupondo o respeito ao bem comum, à convivência coletiva e à urbanidade;
- Ofertar 10 (dez) Macrocampos, conforme relacionados a seguir:

QUANTIDADE	MACROCAMPOS
1	Acompanhamento pedagógico
2	Educação ambiental e desenvolvimento sustentável
3	Esporte e lazer
4	Educação em direitos humanos
5	Cultura, artes e educação patrimonial
6	Cultura digital
7	Promoção da saúde
8	Comunicação e uso de mídias
9	Investigação no campo das ciências da natureza
10	Educação econômica / economia criativa

- Disponibilizar, para cada Macrocampo, diferentes opções de Atividades Formativas (AFs), conforme relação apresentada no Quadro I, nas áreas do conhecimento: Linguagens e Códigos e suas Tecnologias, Ciências Humanas e suas Tecnologias,

## Quadro I

### Matemática, Ciências da Natureza e suas Tecnologias;

ÁREAS	MACROCAMPOS	ATIVIDADES FORMATIVAS
1. Linguagens e códigos e suas tecnologias	1.1 Acompanhamento pedagógico	1.1.1 Leitura e produção de texto
		1.1.2 Letramento
		1.1.3 Laboratórios e projetos científicos
		1.1.4 Tecnologias educacionais
	1.2 Esporte e lazer	1.2.1 Atletismo
		1.2.2 Basquete de rua
		1.2.3 Corrida de orientação
		1.2.4 Basquete
		1.2.5 Futebol
		1.2.6 Futsal
		1.2.7 Ginástica rítmica
		1.2.8 Handebol
		1.2.9 Judô
		1.2.10 Karatê
		1.2.11 Natação
		1.2.12 Recreação e lazer / brinquedoteca
		1.2.13 Taekwondo
		1.2.14 Tênis de campo
		1.2.15 Tênis de mesa
		1.2.16 Voleibol
		1.2.17 Xadrez tradicional
		1.2.18 Xadrez virtual
		1.2.19 Yoga / meditação
		1.2.20 Tecnologias educacionais
	1.3 Cultura, artes e educação patrimonial	1.3.1 Capoeira
		1.3.2 Cineclube
		1.3.3 Danças
		1.3.4 Desenho
		1.3.5 Educação Patrimonial
		1.3.6 Ensino Coletivo de Cordas
1.3.7 Escultura		
1.3.8 iniciação Musical por meio da Flauta Doce		
1.3.9 Grafite		

ÁREAS	MACROCAMPUS	ATIVIDADES FORMATIVAS
1. Linguagens e códigos e suas tecnologias	1.3 Cultura, artes e educação patrimonial	1.3.10 Hip-Hop
		1.3.11 Leitura e Produção Textual
		1.3.12 Mosaico
		1.3.13 Percussão
		1.3.14 Pintura
		1.3.15 Práticas Circenses
		1.3.16 Teatro;
		1.3.17 Tecnologias Educacionais
	1.4 Cultura digital	1.4.1 Ambiente de Redes Sociais
		1.4.2 Tecnologias Educacionais
	1.5. Comunicação e Uso de Mídias	1.5.1 Fotografia
		1.5.2 Histórias em Quadrinhos
		1.5.3 Jornal Escola
		1.5.4 Rádio Escolar
		1.5.5 Vídeo
		1.5.6. Tecnologias Educacionais
2. Ciências humanas e suas tecnologias	2.1. Acompanhamento Pedagógico	2.1.1 Leitura e Produção de Texto
		2.1.2 História e Geografia
		2.1.3 Laboratórios e Projetos científicos
		2.1.4 Tecnologias Educacionais
	2.2. Cultura Digital	2.2.1 Ambiente de Redes Sociais
		2.2.2 Tecnologias Educacionais
	2.3. Comunicação e Uso de Mídias	2.3.1 Fotografia
		2.3.2 Histórias em Quadrinhos
		2.3.3 Jornal Escolar
		2.3.4 Rádio Escolar
		2.3.5 Vídeo
		2.3.6 Tecnologias Educacionais
	2.4. Educação em Direitos Humanos	2.4.1 Educação em Direitos Humanos
		2.4.2 Tecnologias Educacionais

ÁREAS	MACROCAMPOS	ATIVIDADES FORMATIVAS
3. Matemática, ciências da natureza e suas tecnologias	3.1 Acompanhamento Pedagógico	3.1.1 Leitura e Produção de Texto
		3.1.2 Matemática
		3.1.3 Laboratórios e Projetos Científicos
		3.1.4 Tecnologias Educacionais
	3.2 Educação Econômica / Economia Criativa	3.2.1 Tecnologias Educacionais
	3.3 Comunicação Multimídia	3.3.1 Fotografia
		3.3.2 Histórias em Quadrinho
		3.3.3 Jornal Escolar
		3.3.4 Rádio
		3.3.5 Vídeo
		3.3.6 Tecnologias Educacionais
	3.4 Cultura Digital	3.4.1 Ambiente de redes sociais
	3.5 Educação ambiental e desenvolvimento sustentável	3.5.1 Educação ambiental e desenvolvimento sustentável
		3.5.2 Investigação no campo das ciências da natureza
	3.6 Promoção da Saúde	3.6.1 Promoção da saúde e prevenção de doenças e agravos
		3.6.2 Tecnologias educacionais
		3.6.3 Laboratórios, feiras e projetos científicos
		3.6.4 Robótica educacional

- Ofertar o Macrocampo Acompanhamento Pedagógico (AP) de forma obrigatória. Os nove macrocampos restantes poderão ser escolhidos obedecendo à exigência de no mínimo três e no máximo seis, sendo que o Sistema Municipal de Ensino de Maracanaú poderá modificar, acrescentar ou suprimir as AFs, de acordo com as necessidades de cada escola ou região;
- Distribuir as Atividades Formativas em turmas que contarão com um número entre 20 e 35 estudantes. A frequência, participação nas atividades e resultados de aprendizagens desses estudantes serão registrados em diários de classe específicos, permitindo, a qualquer tempo, a atuação dos órgãos de controle internos e externos;
- Centrar a avaliação no desempenho dos estudantes, de maneira

contínua, progressiva e contextualizada, abrangendo todos os momentos;

- Avaliar múltiplos aspectos do desempenho dos estudantes, indo além da aferição de conhecimentos e considerando atitudes, comportamentos, compromisso com o estudo;
- Utilizar diferentes procedimentos e instrumentos de avaliação para fundamentar a autoavaliação, a avaliação pelos colegas e pelos professores;
- Garantir os registros da participação dos estudantes nos Macrocâmpus, em Ata de Resultados Finais, sem qualquer critério valorativo ou classificatório, a qual fará parte do Relatório de Atividades Anuais da Escola.

(Obs. Cada Atividade Formativa (AF) possui uma Matriz de referência para facilitar o monitoramento do desempenho dos estudantes nestas atividades).

## 2.2 Diretrizes relativas ao desenvolvimento social, humano e sustentável

Nas sociedades contemporâneas, cada vez mais líquidas, é preciso construir uma solidez interior, tornar-se um indivíduo capaz de fazer escolhas e de praticar o conhecimento aprendido na escola. Compreendendo que, para isto, se faz necessário que ele entre em contato com as suas competências, habilidades, afinidades, e que se reconheça para então reconhecer o outro.

Deve haver ainda a preservação de valores e dos princípios morais, requisitos cada vez mais relevantes na sociedade contemporânea. Dessa forma, pais e professores são referências e modelos para a construção do projeto de vida dos educandos. Justifica-se, assim, a necessidade do envolvimento e da dedicação dos mesmos na aplicação de metodologias que favoreçam contribuir para as unidades escolares que assumirão a educação em caráter de Jornada Ampliada.

O público-alvo dessa proposta são os estudantes das Escolas Municipais. Inicialmente, ocorrerá em duas unidades do sistema, cujos crité-

rios definidos pela comissão foram as que possuíam o maior número de alunos do sexto ao nono ano, observando a vulnerabilidade social em que estes encontravam-se e cujo encaminhamento dos estudantes dos anos iniciais, para outra escola, não causassem transtorno à comunidade.

Para atender tal desafio, a metodologia que será utilizada para cumprir com as diretrizes apresentadas, permitirá que o jovem se pergunte não somente o que há para fazer, mas que oportunidades ele poderá criar.

Diante desse propósito, a metodologia que se intenciona aplicar tem como meta construir as bases cognitivas, atitudinais, comportamentais e emocionais dos educandos, aspectos necessários para o pleno desenvolvimento humano.

A valorização dos educandos e a preocupação com o futuro coletivo permeiam as propostas dessa metodologia, que engloba atividades transversalizadas com os valores abaixo relacionados:

Cooperação	É levar em conta o coletivo e não somente o individual, doar-se, constituir alianças.
Liberdade	É ter autonomia para pensar, sentir e agir de acordo com as próprias crenças e padrões pessoais.
Felicidade	É uma sensação de inteireza, completude, equilíbrio, bem-estar, animação.
Honestidade	É ser transparente na relação com o outro, ser íntegro, correto e justo.
Humildade	É aceitar o outro, ou a vida naquilo que é; abrir mão da onipotência, aceitar os fatos que estão fora de nosso controle e escolher uma posição sadia e flexível diante dos mesmos.
Respeito	É reconhecer as limitações do outro. É se preservar e preservar os demais.
Simplicidade	É reconhecer as limitações do outro. É se preservar e preservar os demais.



Tolerância	É lidar com as adversidades com sabedoria. É não ser reativo e rígido, agressivo ou impulsivo. É refletir e ponderar diante do mundo que se apresenta.
Amor	É estabelecer uma relação de intimidade e afeto, respeitar cada um em termos do seu limite e do outro, sem cobrança. É estabelecer uma ligação profunda e íntima, conhecer e cuidar, querer bem e se comprometer.
Paz	É o equilíbrio interno que permite entrar em contato com a tranquilidade.
Unidade	É a integração das partes que forma um todo, muito mais unido e poderoso.

As dimensões do Currículo na proposta de currículo integrado para a escola de jornada ampliada são a regular e a formação cidadã, distribuídas na estrutura de tempos e espaços pedagógicos em que a concepção da educação em tempo integral se dá, com base nas orientações que se seguem, objetivando permitir seu pleno desenvolvimento e maior possibilidade de realização dos objetivos propostos.

A educação em caráter de Jornada Ampliada funcionará de acordo com a Resolução CME nº 17/2013, em 200 dias letivos, compreendendo uma carga horária total de 2000 horas-ano, distribuídas da seguinte forma:

#### Distribuição do Tempo Pedagógico

Dimensões do Currículo	Ensino Fundamental	Formação Cidadã		Total
Ações Desenvolvidas	Formação Básica (Base Nacional Comum e da Parte Diversificada)	Almoço e Descanso	Atividades Formativas (Afs)	2.000
Tempo de Permanência na Escola	800	400	800	

## 2.3 Definição dos tempos educativos

Considerando a obrigatoriedade do cumprimento do tempo para a Formação Básica de no mínimo oitocentas horas, conforme o quadro anterior, institui-se mil e duzentas horas para a Formação Cidadã, composta por Almoço e Descanso, quatrocentas horas, e Atividades Formativas, de oitocentas horas.

Para facilitar o trabalho nas escolas com relação à distribuição das aulas do segundo período ao longo da semana, disponibiliza-se um Quadro (Exemplo), simulando uma escola com dez turmas.

## PROPOSTA DE ORGANIZAÇÃO DE HORÁRIOS - ATIVIDADES FORMATIVAS (10 TURMAS)

SEMANA	Turma 1	Turma 2	Turma 3	Turma 4	Turma 5	Turma 6	Turma 7	Turma 8	Turma 9	Turma 10	Planejamento
<b>Segunda-feira</b>	Port (A)	Geo (G)	Hist (H)	Mat (D)	Ens. Rel (L)	Port (B)	Mat (E)	Ens. Rel (F)	Port (C)	Ci (J)	Artes / Ing (I; K)
	Geo (G)	Port (A)	Mat (D)	Hist (H)	Port (B)	Ens. Rel (L)	Ens. Rel (F)	Mat (E)	Ci (J)	Port (C)	
<b>Terça-feira</b>	Mat (D)	Artes (C)	Port (A)	Geo (G)	Mat (E)	Hist (H)	Port (B)	Artes (K)	Mat (F)	Ing (I)	Ciên / E. Rel (J; L; M)
	Artes (C)	Mat (D)	Geo (G)	Port (A)	Hist (H)	Mat (E)	Artes (K)	Port (B)	Ing (I)	Mat (F)	
<b>Quarta-feira</b>	Ens. Rel (L)	Port (A)	Mat (D)	Artes (K)	Port (B)	Ci (J)	Ing (I)	Mat (E)	Ens. Rel (F)	Port (C)	Hist / Geo (G; H)
	Port (A)	Ens. Rel (L)	Artes (K)	Mat (D)	Ci (J)	Port (B)	Mat (E)	Ing (I)	Port (C)	Ens. Rel (F)	
<b>Quinta-feira</b>	Hist (H)	Ing (K)	Ci (J)	Port (A)	Geo (G)	Ing (I)	Ci (M)	Port (B)	Artes (C)	Hist (L)	Mat (D; E; F)
	Ing (K)	Hist (H)	Port (A)	Ci (J)	Ing (I)	Geo (G)	Port (B)	Ci (M)	Hist (L)	Artes (C)	
<b>Sexta-feira</b>	Ci (J)	Mat (D)	Ing (I)	Ens. Rel (L)	Artes (K)	Mat (E)	Geo (G)	Hist (H)	Geo (M)	Mat (F)	Port (A; B; C)
	Mat (D)	Ci (J)	Ens. Rel (L)	Ing (I)	Mat (E)	Artes (K)	Hist (H)	Geo (G)	Mat (F)	Geo (M)	

PROFESSOR REFERÊNCIA	DISCIPLINA HORA/AULA	PLANEJAMENTO
PROFESSOR A	PORT 16h/a	SEXTA-FEIRA
PROFESSOR B	PORT 16h/a	SEXTA-FEIRA
PROFESSOR C	PORT 08h/a e ARTES 08h/a	SEXTA-FEIRA
PROFESSOR D	MAT 16h/a	QUINTA-FEIRA
PROFESSOR E	MAT 16h/a	QUINTA-FEIRA
PROFESSOR F	MAT 08h/a e Ens. Relig. 08h/a	QUINTA-FEIRA
PROFESSOR G	GEO 16h/a	QUARTA-FEIRA
PROFESSOR H	HIST 16h/a	QUARTA-FEIRA
PROFESSOR I	ING 16h/a	SEGUNDA-FEIRA
PROFESSOR J	CI 16h/a	TERÇA-FEIRA
PROFESSOR K	ARTES 12h/a e ING 04h/a	SEGUNDA-FEIRA
PROFESSOR L	Ens. Relig. 12h/a e HIST 04h/a	TERÇA-FEIRA

## PROPOSTA DE ORGANIZAÇÃO DE HORÁRIOS - ENSINO REGULAR (10 TURMAS)

DIAS	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	PLAN.
<b>Segunda-feira</b>	2° T/AE4* LP	PORT 2°T/AE4	PINTURA MAT.	MAT. PINTURA	PORT (Prof) AE1	AE1 LP(Prof)	MAT- PORT AE2	AE2 MAT (Prof)	CN AE3	AE3 CN	ART/ ING
<b>Terça-feira</b>	RD MAT	MAT. RD	2°T/AE1 CH	CH. 2°T/AE1	INF. AE2	AE2 INF.	AE3 LP (Prof)	LP (Prof) AE3	AE4 MAT (Prof)	MAT. (Prof) AE4	CIÊN/ Ens Relig
<b>Quarta-feira</b>	2° T/AE1 CN	CN 2°T/AE1	HIPHOP ED.FÍS.	ED. FIS. HIPHOP	MAT (Prof) AE3	AE3 MAT (Prof)	INF. AE4	AE4 INF.	PORT. (Prof) AE2	AE2 PORT (Prof)	HIST/ GEOG.
<b>Quinta-feira</b>	KARATÊ ED. FIS.	ED. FIS. KARATÊ	2°T/AE3 LP	PORT. 2°T/AE3	CH AE4	AE4 CH	CN AE2	AE2 CN	INFOR. AE1	AE1 INF.	MAT.
<b>Sexta-feira</b>	PINTURA ED. AMB.	ED. AMB. PINT.	RD INF.	INF. RÁDIO	CN AE2	AE2 CN	AE3 CH	AE3 CH	AE1 AE4	AE1 AE4	PORT.

## 2.4 Desenho do currículo integrado

O currículo para esta Política organiza-se como uma rede, Currículo Integrado, resultante do cruzamento de Roteiros Temáticos, com os Temas, com as Habilidades Curriculares selecionadas e as Competências Cognitivas, Afetivas e Psicomotoras. Tanto as Habilidades Curriculares quanto os Roteiros Temáticos foram definidos com base nas características do público potencial, nos objetivos e nas diretrizes definidas para esta Política, como é possível observar nos quadros apresentados neste manual.

O quadro I, apresenta-se as Áreas de Conhecimento, os Macrocampos e as respectivas Atividades Formativas (AFs). A seguir, no quadro II, definem-se os Roteiros Temáticos, os Temas e os Aspectos relativos às competências Cognitivas, Afetivas e Psicomotoras e as suas respectivas categorias, dispostas em níveis de complexidade. Adiante, Apresenta-se o quadro com as Atividades Formativas e seus respectivos ementários. Nos quadros, apresenta-se o cruzamento que dá origem as células que devem ser preenchidas de acordo com as duas referências: cada roteiro interage com o componente curricular da área e da Atividade Formativa, de modo que, mesmo se mantendo o ponto de vista específico do campo de conhecimento, os temas e as habilidades abordam aspectos comuns.

**QUADRO II**

ROTEIROS TEMÁTICOS		TEMAS
SOCIOECONÔMICO		1.1 O Jovem: cidadão de hoje
SAÚDE		2.1 O jovem saudável
CONSCIÊNCIA AMBIENTAL		3.1 O jovem e o meio ambiente
SOCIOCULTURAL		4.1 O jovem e a cultura
		4.2 O jovem e a comunicação
<b>COMPETÊNCIAS DO CONHECIMENTO</b>		
COGNITIVO	AFETIVO	PSICOMOTOR
Dominar linguagens	Acolhimento	Percepção
Compreender fenômenos	Resposta	Resposta conduzida
Enfrentar situações problema	Valorização	Automatismos
Construir argumentação	Organização	Respostas complexas
Elaborar propostas	Caracterização por um sistema de valores Organização	Adaptação
Competências: dominar linguagens, compreender fenômenos, enfrentar situações-problema, construir argumentação e elaborar propostas	Afetivo – categorias de avaliação: apreciação, valor, interesse, atitude e ajustamento.	Competências: controlar a respiração, manter a tonicidade muscular, equilíbrio, estruturação espaço-temporal, coordenação e motricidade fina
	Competências: compreender as causas das injustiças sociais e discriminações, compreender as consequências do consumo desenfreado e suas consequências ambientais	

## QUADRO III - EMENTÁRIO

### 1. EMENTAS DAS ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>1. ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO</p> <p>Instrumentalização metodológica para ampliação das oportunidades de aprendizado dos estudantes em Educação Integral.</p>	<p>Ciências; História e Geografia; Letramento/Alfabetização; Línguas Estrangeiras; Matemática.</p>
	<p>EMENTÁRIO</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ciências</b> – Incentivo ao estudo dos aspectos biológicos e socioculturais do ser humano e de todas as formas de vida. Fomento das ciências como ferramentas de recriação da vida e da sustentabilidade da Terra. Problemática das ciências da natureza e das ciências ambientais. O compromisso do ser humano na sustentabilidade do planeta.</li> <li>• <b>História e Geografia</b> – Estudo da relação dos seres humanos com tempos e espaços na co-produção e transformação cultural, política e histórica.</li> <li>• <b>Letramento/Alfabetização</b> – Desenvolvimento da função social da língua portuguesa, comunicação verbal, leitura e escrita. Compreensão e produção de textos de diferentes gêneros em situações comunicativas, tanto na modalidade escrita quanto na modalidade oral.</li> <li>• <b>Línguas Estrangeiras</b> – Introdução de estruturas básicas em línguas estrangeiras para a leitura, escrita e oralidade, necessárias à comunicação e ao aprendizado pelo reconhecimento da diversidade sociocultural.</li> <li>• <b>Matemática</b> – Potencialização de aprendizagens matemáticas significativas por meio de resoluções de problemas, mobilizando os recursos cognitivos dos estudantes.</li> <li>• <b>Tecnologias Educacionais</b> – Aplicação de tecnologias que objetivem a promoção de uma cultura de respeito aos direitos e liberdades fundamentais, da prática democrática e solidária por meio de atividades que valorizem o respeito às diferenças, valorize a diversidade étnico-racial, cultural, geracional, territorial, corporal, de gênero e diversidade sexual, de nacionalidade e que incorpore a história da cultura afro-brasileira e indígena na perspectiva da (re)criação do ambiente escolar.</li> </ul>



MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>2. EDUCAÇÃO AMBIENTAL E DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL</p> <p>Processos pedagógicos que favoreçam a construção de valores sociais, de conhecimentos, de habilidades, de competências e de atitudes voltadas para a conquista da sustentabilidade socioambiental. Nessa construção ganha ênfase o debate sobre a transformação das escolas em espaços educacionais sustentáveis, com intencionalidade pedagógica de estimular, debater e desenvolver formas sustentáveis de ser e estar no mundo, a partir de três dimensões: espaço físico, gestão e currículo.</p>	Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável
	EMENTÁRIO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável</b> – Com esta atividade a escola poderá criar a Comissão de Meio Ambiente e Qualidade de Vida, a COM-VIDA, visando intercâmbios entre escola e comunidade. Esta atividade visa combater as práticas relacionadas ao desperdício, à degradação e ao consumismo para a melhoria do meio ambiente e da qualidade de vida. Seu objetivo é fomentar o debate sobre a produção de alimentos, a segurança alimentar, o resgate de cultivos originais, a manutenção da biodiversidade local e a formação de farmácias vivas, em sua conexão com a qualidade de vida e a prática educativa. Um exemplo desta atividade é a implantação da horta como um espaço educador sustentável que estimule a incorporação, a percepção e a valorização da dimensão educativa a partir do meio ambiente.</li> <li>• <b>Tecnologias Educacionais</b> – Aplicação de tecnologias específicas em Educação Ambiental visando o desenvolvimento de ações que venham a fortalecer os processos para a construção de uma escola como espaço educacional sustentável.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>3. ESPORTE E LAZER</p> <p>Atividades baseadas em práticas corporais, lúdicas e esportivas, enfatizando o resgate da cultura local, bem como o fortalecimento da diversidade cultural. As vivências trabalhadas na perspectiva do esporte educacional devem ser voltadas para o desenvolvimento integral do estudante, atribuindo significado às práticas desenvolvidas com criticidade e criatividade. O acesso à prática esportiva por meio de ações planejadas, inclusivas e lúdicas visa incorporá-la ao modo de vida cotidiano.</p>	<p>Atletismo; Basquete de Rua; Basquete; Corrida de Orientação; Futebol; Futsal; Ginástica Rítmica; Handebol; Judô; Karatê; Natação; Recreação e Lazer/Brinquedoteca; Taekwondo; Tênis de Campo; Tênis de Mesa; Voleibol; Xadrez Tradicional; Xadrez Virtual; Yoga/Meditação</p>
	<p>EMENTÁRIO</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Atletismo; Basquete; Futebol; Futsal; Handebol; Voleibol; Natação; Tênis de Campo; Tênis de Mesa; Xadrez Tradicional e Xadrez Virtual</b> – Apoio às práticas esportivas para o desenvolvimento integral dos estudantes pela cooperação, socialização e superação de limites pessoais e coletivos, proporcionando, assim, a promoção da saúde.</li> <li>• <b>Judô; Karatê e Taekwondo</b> – Estímulo à prática e vivência das manifestações corporais relacionadas às lutas e suas variações, como motivação ao desenvolvimento cultural, social, intelectual, afetivo e emocional de crianças e adolescentes. Acesso aos processos históricos das lutas e suas relações às questões histórico-culturais, origens e evolução, assim como o valor contemporâneo destas manifestações para o homem. Incentivo ao uso e valorização dos preceitos morais, éticos e estéticos trabalhados pelas lutas.</li> <li>• <b>Basquete de Rua</b> – Movimento esportivo-cultural, surgido espontaneamente como forma de lazer e entretenimento social, faz interface com a Cultura Hip-Hop, sob a lógica da interação sociocultural, garantindo a prática esportiva saudável e fortalecendo a cultura urbana.</li> <li>• <b>Corrida de Orientação</b> – Trata-se de uma atividade multidisciplinar, na qual o terreno exige vivências motoras, cognitivas e físicas variadas. O mapa de orientação deve retratar detalhes de uma região (relevo, vegetação, hidrografia, edificações e outros) por meio de símbolos.</li> <li>• <b>Ginástica Rítmica</b> – Esse esporte envolve a prática de evoluções especiais, numa combinação de elementos, que exige força, equilíbrio e precisão. Também inclui exercícios de solo, isto é, performances que são executadas numa espécie de tablado, com movimentos acrobáticos, associados na forma de coreografias. Possui grande valor para promoção da disciplina, concentração e desenvolvimento corporal.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>3. ESPORTE E LAZER</p> <p>Atividades baseadas em práticas corporais, lúdicas e esportivas, enfatizando o resgate da cultura local, bem como o fortalecimento da diversidade cultural. As vivências trabalhadas na perspectiva do esporte educacional devem ser voltadas para o desenvolvimento integral do estudante, atribuindo significado às práticas desenvolvidas com criticidade e criatividade. O acesso à prática esportiva por meio de ações planejadas, inclusivas e lúdicas visa incorporá-la ao modo de vida cotidiano.</p>	<p>Atletismo; Basquete de Rua; Basquete; Corrida de Orientação; Futebol; Futsal; Ginástica Rítmica; Handebol; Judô; Karatê; Natação; Recreação e Lazer/Brinquedoteca; Taekwondo; Tênis de Campo; Tênis de Mesa; Voleibol; Xadrez Tradicional; Xadrez Virtual; Yoga/Meditação</p> <p style="text-align: center;">EMENTÁRIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Recreação e Lazer/Brinquedoteca</b> – Incentivo às práticas de recreação e lazer como potencializadoras do aprendizado das convivências humanas em prol da saúde e da alegria. Priorização do brincar como elemento fundamental da formação da criança e do adolescente.</li> <li>• <b>Yoga/Meditação</b> – Atividades que estimulem o funcionamento do cérebro, a inteligência e a criatividade, contribuindo para a aprendizagem dos estudantes. Desenvolvimento de exercícios respiratórios, controle da energia vital, cujo resultado traz efeito calmante, potencializando atividades cotidianas, pois tranquiliza o corpo e o fluxo do pensamento.</li> <li>• <b>Tecnologias Educacionais</b> – Aplicação de tecnologias em esporte e lazer visando o desenvolvimento de ações que venham a fortalecer os processos de cooperação, socialização e superação de limites pessoais e coletivos</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>4. EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS</p> <p>A Educação em Direitos Humanos compreende um conjunto de atividades educacionais que tem a finalidade de promover o respeito dos direitos e liberdades fundamentais, contribuindo para a prevenção e combate ao preconceito, discriminação e violências. Essas atividades devem proporcionar conhecimento, habilidades, competências e empoderamento para que os estudantes sejam protagonistas da construção e promoção de uma cultura de direitos humanos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educação em Direitos Humanos</li> </ul>
	<p>EMENTÁRIO</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educação em Direitos Humanos – Por meio de múltiplas linguagens artísticas, entre as quais a fotografia, o vídeo, a literatura, a música e a dança, esta atividade se propõe a abordar os direitos humanos de maneira transversal e interdisciplinar, levando os estudantes a refletirem e dialogarem sobre seus direitos e responsabilidades enquanto protagonistas de uma sociedade livre, pluralista e inclusiva, a partir do contexto escolar e social no qual estão inseridos. Os recursos disponibilizados permitem que ao longo do ano sejam organizadas exposições fotográficas, apresentações musicais e teatrais, mostra de vídeos, entre outros, a respeito das diversas temáticas de direitos humanos, quais sejam: proteção da infância e adolescência; equidade de gênero e diversidade sexual; enfrentamento ao trabalho infantil; bullying; memória e verdade; história e cultura africana e indígena; inclusão de pessoas com deficiência; democracia e cidadania; liberdade artística, livre expressão do pensamento, entre outras.</li> <li>• Tecnologias Educacionais – Aplicação de tecnologias que objetivem a promoção de uma cultura de respeito aos direitos e liberdades fundamentais, da prática democrática e solidária por meio de atividades que valorizem o respeito às diferenças, valorize a diversidade étnico-racial, cultural, geracional, territorial, corporal, de gênero e diversidade sexual, de nacionalidade e que incorpore a história da cultura afro-brasileira e indígena na perspectiva da (re)criação do ambiente escolar.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>5. CULTURA, ARTES E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL</p> <p>Incentivo à produção artística e cultural, individual e coletiva dos estudantes como possibilidade de reconhecimento e recriação estética de si e do mundo, bem como da valorização às questões do patrimônio material e imaterial, produzido historicamente pela humanidade, no sentido de garantir processos de pertencimento ao local e à sua história.</p>	<p>Artesanato Popular; Cordas; Pintura; Banda Fanfarra; Escultura; Práticas Circenses; Canto Coral; Flauta Doce; Teatro; Capoeira; Grafite; Leitura e Produção Textual; Cineclube; Hip-Hop; Educação Patrimonial; Danças; Percussão; Desenho; Mosaico</p>
	<p style="text-align: center;">EMENTÁRIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Danças</b> – Organização de danças coletivas (regionais, clássicas, circulares e contemporâneas) que permitam apropriação de espaços, ritmos e possibilidades de subjetivação de crianças, adolescentes e jovens. Promoção da saúde e socialização por meio do movimento do corpo em dança.</li> <li>• <b>Desenho</b> – Introdução ao conhecimento teórico-prático da linguagem visual, do processo criativo e da criação de imagens. Experimentação do desenho como linguagem, comunicação e conhecimento. Percepção das formas. Desenho artístico. Composição, desenho de observação e de memória. Experimentações estéticas a partir do ato de desenhar. Oferecimento de diferentes possibilidades de produção artística e/ou técnicas por meio do desenho. Desenvolvimento intelectual, por meio do ato de criação.</li> <li>• <b>Educação Patrimonial</b> – Promover ações educativas para a identificação de referências culturais e fortalecimento dos vínculos das comunidades com seu patrimônio cultural e natural, com a perspectiva de ampliar o entendimento sobre a diversidade cultural.</li> <li>• <b>Ensino Coletivo de Cordas</b> – Desenvolvimento dos elementos técnico-musicais, bem como, do trabalho em grupo, da cooperação, do respeito</li> <li>• <b>Escultura</b> – Desenvolvimento intelectual por meio do ato de criação, emocional, social, perceptivo e físico e experimentações estéticas a partir de práticas de escultura. Iniciação aos procedimentos de preparação e execução de uma obra escultórica como arte e introdução às principais questões da escultura contemporânea.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>5. CULTURA, ARTES E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL</p> <p>Incentivo à produção artística e cultural, individual e coletiva dos estudantes como possibilidade de reconhecimento e recriação estética de si e do mundo, bem como da valorização às questões do patrimônio material e imaterial, produzido historicamente pela humanidade, no sentido de garantir processos de pertencimento ao local e à sua história.</p>	<p>Artesanato Popular; Cordas; Pintura; Banda Fanfarra; Escultura; Práticas Circenses; Canto Coral; Flauta Doce; Teatro; Capoeira; Grafite; Leitura e Produção Textual; Cineclube; Hip-Hop; Educação Patrimonial; Danças; Percussão; Desenho; Mosaico</p>
	<p style="text-align: center;"><b>EMENTÁRIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Artesanato Popular</b> – O artesanato enquanto manifestação popular, permitirá a criação de objetos utilitários feitos manualmente. Partindo dos conhecimentos e saberes locais, a técnica deve ser percebida enquanto elemento cultural vivo nas comunidades, pois é passada de pai para filho. O artesão expressa em sua arte, uma espontaneidade ingênua, suas crenças, tradições e saberes, manifestando experiências e visão de mundo, a partir de suas produções artesanais concebidas na arte popular regional de determinado território.</li> <li>• <b>Banda Fanfarra</b> – Desenvolvimento da auto-estima, integração sócio-cultural, trabalho em equipe e civismo pela valorização, reconhecimento e recriação das culturas populares.</li> <li>• <b>Canto Coral</b> – Propiciar ao estudante condições para o aprimoramento de técnicas vocais do ponto de vista sensorial, intelectual e afetivo, tornando-o capaz de expressar-se com liberdade por meio da música e auxiliando na formação do ouvinte, de forma a contribuir para a integração social e valorização das culturas populares.</li> <li>• <b>Capoeira</b> – Incentivo à prática da capoeira como motivação para desenvolvimento cultural, social, intelectual, afetivo e emocional de crianças e adolescentes, enfatizando os seus aspectos culturais, físicos, éticos, estéticos e sociais, a origem e evolução da capoeira, seu histórico, fundamentos, rituais, músicas, cânticos, instrumentos, jogo e roda e seus mestres.</li> <li>• <b>Cineclube</b> – Produção e realização de sessões cinematográficas, desde a curadoria à divulgação (conteúdo e forma), técnicas de operação dos equipamentos e implementação de debate. Noções básicas de distribuição do equipamento no espaço destinado a ele, de modelos de sustentabilidade para a atividade de exibição não comercial e de direitos autorais e patrimoniais, além de cultura cinematográfica – história do cinema, linguagem, cidadania audiovisual.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>5. CULTURA, ARTES E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL</p> <p>Incentivo à produção artística e cultural, individual e coletiva dos estudantes como possibilidade de reconhecimento e recriação estética de si e do mundo, bem como da valorização às questões do patrimônio material e imaterial, produzido historicamente pela humanidade, no sentido de garantir processos de pertencimento ao local e à sua história.</p>	<p>Artesanato Popular; Cordas; Pintura; Banda Fanfarras; Escultura; Práticas Circenses; Canto Coral; Flauta Doce; Teatro; Capoeira; Grafite; Leitura e Produção Textual; Cineclube; Hip-Hop; Educação Patrimonial; Danças; Escultura; Percussão; Desenho; Mosaico</p>
	<p>EMENTÁRIO</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grafite</b> – Estímulo ao protagonismo juvenil na concepção de projetos culturais, sociais e artísticos a serem desenvolvidos na escola ou na comunidade. Valorização do Grafite como arte gráfica e estética e como expressão cultural juvenil que busca enraizamento identitário local/global. Promoção da autoestima pessoal e comunitária por meio da revitalização de espaços públicos. Diferenciação de pichação e grafite.</li> <li>• <b>Hip Hop</b> – Valorização do Hip Hop como expressão cultural juvenil que busca enraizamento identitário local/global. Estímulo ao protagonismo juvenil na concepção de projetos culturais, sociais e artísticos a serem desenvolvidos na escola ou na comunidade.</li> <li>• <b>Iniciação Musical por meio da Flauta Doce</b> – Desenvolvimento sócio-cultural pela valorização, reconhecimento e recriação das culturas populares, entendendo a música como linguagem, manifestação cultural e prática socializadora. Aprendizado de estruturas básicas de “diálogo musical”, envolvendo leitura, interpretação e improvisação por meio de vivências artísticas coletivas com crianças e adolescentes.</li> <li>• <b>Leitura e Produção Textual</b> – Desenvolvimento de atitudes e práticas que favoreçam a constituição de leitores assíduos a partir de procedimentos didáticos criativos, seduzindo os estudantes às diferentes possibilidades de leitura e de criação de textos. Incentivo à leitura de obras que permitam aos estudantes encontros com diferentes gêneros literários e de escrita, especialmente no que se refere ao ler para apreciar/fruir, conhecer e criar.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>5. CULTURA, ARTES E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL</p> <p>Incentivo à produção artística e cultural, individual e coletiva dos estudantes como possibilidade de reconhecimento e recriação estética de si e do mundo, bem como da valorização às questões do patrimônio material e imaterial, produzido historicamente pela humanidade, no sentido de garantir processos de pertencimento ao local e à sua história.</p>	<p>Artesanato Popular; Cordas; Pintura; Banda Fanfarra; Escultura; Práticas Circenses; Canto Coral; Flauta Doce; Teatro; Capoeira; Grafite; Leitura e Produção Textual; Cineclubes; Hip-Hop; Educação Patrimonial; Danças; Escultura; Percussão; Desenho; Mosaico</p>
	<p style="text-align: center;">EMENTÁRIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mosaico</b> – Introdução ao conhecimento teórico-prático da linguagem visual, do processo criativo e da criação de imagens por meio da experimentação do desenho como linguagem, comunicação e conhecimento; da percepção das formas; do desenho artístico; da composição, do desenho de observação e de memória; da criação bi e tridimensional no plano e no espaço por meio da linguagem gráfica do mosaico, dos procedimentos e dos materiais; dos sistemas de escalas; dos conceitos de representação gráfica de elementos ortogonais; das noções gerais de geometria; da geometria plana com construção de figuras geométricas; da geometria espacial com planificação e construção de poliedros; e da pertinência, do paralelismo e da perpendicularidade.</li> <li>• <b>Percussão</b> – Aprendizagem de técnicas em diversos instrumentos de percussão por meio de uma abordagem integradora, tratando de aspectos relacionados não só com a mecânica e a técnica instrumental, mas também, com performance, apreciação e criação musical. Integração social e desenvolvimento sócio-cultural pela valorização, reconhecimento e recriação das culturas populares.</li> <li>• <b>Pintura</b> – Desenvolvimento intelectual, por meio do ato de criação, emocional, social, perceptivo, físico e estético, tendo como direcionamento a pintura como arte. Estudo teórico e prático da linguagem pictórica. Utilização de técnicas tradicionais, contemporâneas e experimentais das formas de pintura. Conhecimento e apreciação de obras clássicas e contemporâneas de pintura.</li> </ul>



MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>6. CULTURA DIGITAL</p> <p>Utilização do microcomputador e de redes nas atividades educativas. Fornecimento de conceitos básicos de informática, fomentando a inteligência geral, livre e colaborativa oferecida pela rede mundial de computadores.</p>	Ambientes de redes sociais
	EMENTÁRIO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ambientes de redes sociais</b>– Promoção da cultura participativa por meio de ambientes de relacionamento em rede, que facilitem a expressão artístico-linguística e o engajamento sociocultural do estudante, fomentando a criação e o compartilhamento como novo modelo de produção colaborativa</li> <li>• <b>Tecnologias Educacionais</b> - Aplicação de tecnologias na área de informática</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p><b>7. PROMOÇÃO DA SAÚDE</b></p> <p>Apoio à formação integral dos estudantes com ações de prevenção e atenção à saúde, por meio de atividades educativas que poderão ser incluídas no projeto político pedagógico (projetos interdisciplinares, teatro, oficinas, palestras, debates e feiras), como saúde bucal, alimentação saudável, cuidado visual, práticas corporais, educação para a saúde sexual e reprodutiva, prevenção ao uso de drogas (álcool, tabaco e outras), saúde mental e prevenção à violência. Desse modo, possibilitar o desenvolvimento de uma cultura de prevenção e promoção da saúde no espaço escolar, a fim de prevenir os agravos à essa e vulnerabilidades, com objetivo de garantir a qualidade de vida, além de fortalecer a relação entre as redes públicas de educação e saúde.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promoção da Saúde e Prevenção de Doenças e Agravos</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>EMENTÁRIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Promoção da Saúde e Prevenção de Doenças e Agravos</b> – Criação de estratégias de promoção da saúde e prevenção de doenças e agravosa partir de dois tipos de problemas de saúde: psicoemocionais que se entende por violência, agressões, gravidez indesejada, <i>bullying</i>, assédio moral, assédio sexual; descontrole emocional e de problemas de saúde regionais, como dengue, febre amarela, malária, hanseníase, doença falciforme etc. Promoção da saúde e prevenção de doenças e agravos no currículo escolar por meio de alimentação saudável dentro e fora da escola; saúde bucal; práticas corporais e educação do movimento; educação para a saúde sexual, saúde reprodutiva e prevenção das DST/AIDS; prevenção ao uso de álcool, tabaco e outras drogas; saúde ambiental; promoção da Cultura de Paz e prevenção das violências e acidentes.</li> <li>• <b>Tecnologias Educacionais</b> – Aplicação de tecnologias na área da saúde com o objetivo de fornecer estratégias para possibilitar o desenvolvimento de uma cultura de prevenção e promoção à saúde no espaço escolar.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>8. COMUNICAÇÃO E USO DE MÍDIAS</p> <p>Criação de “ecossistemas comunicativos” nos espaços educativos, que fomentem práticas de socialização e convivência, bem como do acesso de todos ao uso adequado das tecnologias da informação.</p>	<p>Fotografia; Histórias em Quadrinhos; Jornal Escolar; Rádio Escolar; Vídeos</p>
	<p>EMENTÁRIO</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fotografia</b> – Utilização da Fotografia como dispositivo pedagógico de reconhecimento e recriação de imagens de realidades dos estudantes, da escola e da comunidade. Conhecimento da história da representação, da pintura das cavernas à fotografia digital, compreensão das diferentes possibilidades de atuação da fotografia, capacitação técnica e estética para a produção de fotos, manipulação digital e domínio editorial.</li> <li>• <b>Histórias em Quadrinhos</b> – Utilização deste gênero textual para a formação do gosto pela leitura, para o estudo de suas características específicas e para o desenvolvimento estético-visual de projetos educativos.</li> <li>• <b>Jornal Escolar</b> – Utilização de recursos de mídia impressa no desenvolvimento de projetos educativos dentro dos espaços escolares. Exercício da inteligência comunicativa compartilhada com outras escolas e comunidades. Construção de propostas de cidadania engajando os estudantes em experiências de aprendizagens significativas.</li> <li>• <b>Rádio Escolar</b> – Utilização dos recursos da mídia rádio no desenvolvimento de projetos educativos dentro dos espaços escolares. Exercício da inteligência comunicativa compartilhada com outras escolas e comunidades. Construção de propostas de cidadania envolvendo os estudantes em experiências de aprendizagens significativas.</li> <li>• <b>Video</b> – Introdução à leitura crítica do produto audiovisual, compreensão dos elementos que compõem a sintaxe audiovisual, instrumentalização para a produção de conteúdos audiovisuais locais e busca de espaços de visibilidade para as produções locais. Utilização de recursos audiovisuais para produção de vídeos educativos. Criação de pequenos documentários e/ou curtas-metragens, envolvendo os estudantes em pesquisas, levando-os a refletirem e recriarem suas vidas em movimento.</li> <li>• <b>Tecnologias Educacionais</b> – Aplicação de tecnologias em comunicação que fomentem as práticas de socialização e convivência no uso adequado das tecnologias da informação.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
<p>9. INVESTIGAÇÃO NO CAMPO DAS CIÊNCIAS DA NATUREZA</p>	<p>Laboratórios, Feiras e Projetos Científicos; Robótica Educacional</p>
	<p>EMENTÁRIO</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Laboratórios, Feiras e Projetos Científicos</b> – Organização, manutenção e acompanhamento de exposições, demonstrações e experimentos, incentivo à criação de Feiras de Ciência, à inscrição no Prêmio Ciências do Ministério da Educação e/ou à participação na Olimpíada Brasileira de Ciências. Investigação no campo das Ciências da Natureza na escola e comunidade, a fim de que ciência e tecnologia se constituam como dispositivos de reconhecimento e recriação.</li> <li>• <b>Robótica Educacional</b> – Objetiva preparar os estudantes para montar mecanismos robotizados simples baseados na utilização de “kits de montagem”, possibilitando o desenvolvimento de habilidades em montagem e programação de robôs. Proporciona um ambiente de aprendizagem criativo e lúdico, em contato com o mundo tecnológico, colocando em prática conceitos teóricos a partir de uma situação interativa, interdisciplinar e integrada. Permite uma diversidade de abordagens pedagógicas em projetos que desenvolvam habilidades e competências por meio da lógica, blocos lógicos, noção espacial, teoria de controle de sistema de computação, pensamento matemático, sistemas eletrônicos, mecânica, automação, sistema de aquisição de dados, ecologia, trabalhos em grupos, organização e planejamento de projetos.</li> <li>• <b>Tecnologias Educacionais</b> – Aplicação de tecnologias no campo das Ciências da Natureza, a fim de que ciência e tecnologia se constituam como dispositivos de reconhecimento e recriação.</li> </ul>

MACROCAMPO	ATIVIDADES
10. EDUCAÇÃO ECONÔMICA/ECONOMIA CRIATIVA	Educação Econômica/Economia Criativa; Tecnologias Educacionais
	EMENTÁRIO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Educação Econômica/Economia Criativa</b> – Atividades baseadas em experiências que motivem a criatividade e o protagonismo juvenil, promovam a educação para o consumo consciente, responsável e sustentável dos recursos naturais e materiais, desenvolvam a consciência sobre a importância social e econômica dos tributos, bem como a participação no controle social dos gastos públicos, por meio da atuação de professores, estudantes e da comunidade em geral.</li> <li>• <b>Temas que poderão ser trabalhados</b> - esporte, mercado e valor econômico; cultura e novas tecnologias; criatividade e individualidade; ciências da natureza e consumo consciente; protagonismo e empreendedorismo social; cultura digital e arranjos produtivos locais; sistemas solidários de economia etc.</li> <li>• <b>Tecnologias Educacionais</b> – Aplicação de tecnologias que incentivem o empreendedorismo a partir do protagonismo juvenil, o consumo consciente, responsável e sustentável dos recursos naturais e materiais, a criatividade e a individualidade, o cooperativismo e arranjos produtivos locais e os sistemas solidários de economia.</li> </ul>

## 2.5 O currículo integrado e a seleção de conteúdos

Em relação ao ensino fundamental, a LDB restringe-se a indicar grandes campos de conhecimento importantes para a formação integral do aluno e para que ele compreenda o mundo físico e social.

Como, então, os Professores e Monitores deverão selecionar conteúdos relevantes e válidos? Essa escolha deve ser resultado de um trabalho coletivo: educadores das diferentes áreas fazem suas propostas sobre o que realmente seria importante ensinar e aprender no Ensino Fundamental. No caso da proposta de Educação em Jornada Ampliada, educadores das várias áreas do conhecimento e monitores, em todas as dimensões do currículo no contexto da escola e da sala de aula, onde surge o currículo real. Lembrando que nenhum desses educadores e monitores devem desenvolver escolhas gratuitas, mas, sim, fundadas em critérios que orientam a elaboração do currículo.

Na Escola de Jornada Ampliada, a orientação para a seleção dos conteúdos das disciplinas vem da identificação de aspectos importantes para os estudantes que vivem em Maracanaú. Esses aspectos, apresentados na Matriz Curricular do Município, são traduzidos em objetivos do ensino e aprendizagem, competências e habilidades que os alunos devem desenvolver.

Orientam-se aos Professores da Áreas (PAs) e Voluntários (VOLs), responsáveis pela efetivação desta proposta, que os planejamentos sejam regidos pelos Mapas Curriculares em que constam todos os Componentes Disciplinares (CD) distribuídos em suas áreas específicas, apresentando as seguintes categorias: Competências, Habilidades, Temas/Eixos Temáticos, Temas Transversais e Competências de Avaliação. Tais conceitos estão em consonância com a Proposta Curricular do Município de Maracanaú.

Entende-se que cada uma destas categorias orienta para as expecta-

tivas educacionais e traça, ainda, os referenciais avaliativos pertinentes a cada um dos CDs.

Todos os projetos desenvolvidos no período extensivo devem estar em consonância com objetivos e expectativas de aprendizagens das Diretrizes Curriculares Nacionais, que orientam o desenvolvimento curricular deste Município.

Por sua vez, a dimensão Curricular, referente à Formação Cidadã, compreende o seguinte conjunto de atividades: Reflexões sobre conceitos básicos para a Formação Cidadã, articulando-se esse componente com os demais, especialmente, Ciências Humanas e suas Tecnologias, Linguagens e Códigos e Suas Tecnologias e Matemática e Ciências da Natureza e suas Tecnologias, e orienta um Projeto de Educação Cidadã (PEC), que se refere ao planejamento, realização, avaliação e sistematização de uma ação social escolhida pelos estudantes, a partir dos Roteiros Temáticos fundamentados, principalmente no conhecimento de sua realidade próxima.

Com base nos tópicos gerados a partir da matriz curricular, cada educador trabalha como especialista em sua área, mostrando como essa contribui para a construção do conhecimento do cidadão, em conjunto com o Professor Orientador (PO), na integração das duas dimensões curriculares.

Nessa perspectiva, os temas do currículo podem ser entendidos como temas transversais, pois fazem parte do contexto dos estudantes e são focalizados pelos diferentes campos do conhecimento (das duas dimensões do currículo), segundo as especificidades do olhar de cada um.

Para a implementação desta proposta, apresenta-se o Quadro V com a distribuição de tempos dos profissionais que garantirão a efetivação do Currículo Integrado.

## ORGANIZAÇÃO DOS PROFISSIONAIS RESPONSÁVEIS PELA IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA CURRICULAR

TIPO	ATRIBUIÇÕES	CRITÉRIOS	HORAS	PLANEJAMENTO	QUANTIDADE
PA (Inclui o Professor de Ed. Física)	Planejar e ministrar aulas; Planejar e coordenar as AFs; Planejar e executar os projetos de (RT).	Formação Específica; Professor da rede com carga horária de duzentas horas e na mesma escola.	07h as 11h 13h as 17h	Planejar as AFs com os Voluntários em 1/3 de seu horário; 2/3 de seu horário para ministrar aulas e coordenar as AFs e executar os Projetos de Roteiros Temáticos.	05 PA
VOL	O voluntário atuará no cumprimento das Atividades Formativas dentro de cada Macrocampo.	Notório saber na comunidade da Escola; Curso de nível superior na área correlata concluído ou em curso.	De acordo com as AFs.	Planejar as AFs com os PAs em de seu horário.	De acordo com AFs ofertadas pelas Escolas



TIPO	ATRIBUIÇÕES	CRITÉRIOS	HORAS	PLANEJAMENTO	QTDE
PO	<p>Planejar e ministrar aulas de orientação na formação humana;</p> <p>Acompanhar, planejar e ordenar o registro nos (MA);</p> <p>Promover e participar de todas as atividades dos projetos de RT;</p> <p>Promover a integração de todas as ações curriculares; Acompanhar as turmas organizadas por ano no horário destinado ao almoço.</p>	<p>Formação mínima no curso <i>lato sensu</i> em psicopedagogia.</p>	<p>(conforme a organização da escola)</p>	<p>1/3 de seu horário- Planejar as aulas de Formação Humana (FH);</p> <p>1/3 de seu horário – Acompanhar, planejar, ordenar os registros nos MAs, promover e participar dos projetos de RT;</p> <p>1/3 de seu horário – Acompanhar as turmas no horário de almoço.</p>	01 PO
<p>PA – Professor de Área - PO – Professor Orientador - VOL – Voluntário - AF – Atividades Formativas - RT – Roteiros Temáticos MA – Mapas de Atividades. - Obs. Na função de Professor de Área (Linguagem e Códigos e suas Tecnologias, Matemática, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Ciências Humanas e suas Tecnologias), assumirá um profissional que coordenará os Macrocampos e os Projetos de Roteiros Temáticos, segundo suas especificidades.</p>					

## 2.6 Atividades de integração interdimensional e interdisciplinar

Para garantir a integração interdimensional e interdisciplinar, a construção em rede é necessária, mas pode não ser suficiente.

Assim, é imprescindível prever espaços – Salas Temáticas, planejamento das atividades e tempos curriculares destinados especificamente à integração. Nessas situações, como já foi mencionados, justifica-se a necessidade dos(as) Professores(as) Orientadores(as) (POs) para trabalharem com os Professores de Área, estudantes e Voluntários(as) na elaboração do Projeto de Educação Cidadã (PEC). As atividades deverão criar oportunidades adequadas para que o estudante construa sua subjetividade, articulando a pessoa humana, o estudante e o cidadão.

As Sínteses Interdisciplinares resultam do trabalho com os temas integradores, que varia de um a dois Temas em cada Atividade Formativa.

Mobilizando-os ao mesmo tempo como pessoas e como estudantes, pretende-se levá-los a organizar os novos conhecimentos (conteúdos, habilidades e valores, de natureza intelectual, ética e estética) de modo a relacioná-los não apenas com suas experiências passadas (seus conhecimentos prévios), mas também com o que sonham e desejam ser no futuro. Para que o estudante chegue a cada síntese, são desenvolvidas diferentes atividades, como: estudo de trechos dos textos especialmente escolhidos pelos professores, discussões em pequenos grupos, esclarecimento de dúvidas pelo Professor Orientador da turma, excursões e ou visitas, exibição e comentário de filmes, entrevistas entre outras a serem planejadas de acordo com os interesses e necessidades do grupo.

Para cada Atividade Formativa foram propostos temas que se desdobram ao longo dos quatro bimestres.

Isso também está implicado na concepção de interdisciplinaridade adotada na Política, que requer a criação de condições para que os estudantes se apropriem dos conteúdos, não em si mesmos, mas como suportes para o desenvolvimento das habilidades de diferentes tipos, dos valores e atitudes, enfim, das competências buscadas pela Política.

Nessa perspectiva, não é indicado ampliar muito os conteúdos focalizados, mas sim criar condições para que o estudante adquira “desenvoltura” em relação ao que foi selecionado. É necessário que os conteúdos tratados em cada disciplina sejam, repetidas vezes, objeto de diferentes ações e reflexões, de modo que passem a integrar o “território cognitivo, afetivo e psicomotor” que o estudante domina. Assim, é mais adequado que ele refaça seu trabalho com cada Tema, acrescentando-lhe, a cada vez, novos aspectos e buscando estabelecer relação com o que foi visto desde o início sobre o assunto. É importante também que, à medida que o tempo for avançando, os alunos sejam encorajados a estabelecer relações entre os próprios Temas.

## 2.7 Para desenvolver os roteiros temáticos

Os roteiros temáticos apresentam um mesmo itinerário pedagógico, que pode ser entendido em sete etapas, a seguir:

### I – SENSIBILIZAÇÃO

- Utilização das variadas linguagens para a sensibilização.
- Habilidades: Conectar e Examinar
- Clima de aprendizagem: fácil e empolgante.
- Método: discussões, textos informativos e reflexivos, atitudes lúdicas, dinâmica de grupo para revelação de comportamento e atitudes funcionais no âmbito pessoal.

Para uma melhor compreensão, será detalhada cada habilidade adquirida com esse tipo de atividade, com as suas subdivisões, seus climas e métodos de aprendizagens, as habilidades de cada hemisfério cerebral envolvido na atividade e a correspondência com as categorias de cada domínio afetivo. É importante ainda se fazer uma análise da extensão de significações dos termos comumente usados no domínio afetivo, como interesse, atitude, apreciação, valor e ajustamento.

Primeiramente, conectar, Habilidade do hemisfério direito do cérebro, que corresponde com o primeiro nível da classificação do domínio afetivo. Acolhimento, nível mais baixo do comportamento afetivo. Nesse nível estamos interessados que o estudante seja sensibilizado pela existência de certos fenômenos ou estímulos, isto é, que esteja disposto a acolhê-los ou a eles prestar atenção. Esta categoria foi dividida em três subcategorias, para indicar três níveis diferentes de atentar ao fenômeno. Percepção, o indivíduo tem, apenas, a sua atenção atraída para os estímulos. A segunda subcategoria, disposição para receber, descreve o estado em que se diferencia os estímulos de outros e se está disposto a dar-lhes atenção. Em atenção controlada ou seletiva, o estudante procura os estímulos, estes são mais claros e conscientemente percebidos, estando ele mais decididamente cômico dos mesmos.

O comportamento essencial a ser medido no nível de Percepção, é se o estudante está consciente de alguma coisa, de algum fenômeno ou algum acontecimento.

Na testagem do nível da Disposição para receber, é pressuposto que a percepção do estímulo já foi atingida. Neste nível, não se está inteiramente pronto para dizer que o estudante está interessado no estímulo, no sentido que é atraído para ele ou nele acha algo atraente. Ainda não o investiu de um valor positivo, mas não o rejeita. Se existe um aspecto positivo para a sua percepção do estímulo, pode

ser melhor descrito como tendo uma tolerância por este.

Num nível mais elevado, como é o caso da Atenção controlada ou seletiva, estão interessados num novo fenômeno, a diferenciação de um estímulo, num nível consciente ou talvez semiconsciente, a diferenciação dos aspectos de um estímulo, que é perfeitamente percebido como claramente separado das impressões adjacentes. A percepção, nesse nível, ainda é sem intenção ou avaliação. E o estudante pode não saber os termos técnicos ou símbolos com os quais poderá descrevê-lo, correta ou precisamente, para os outros. Em alguns casos, pode não se referir tanto a seletividade da atenção, como ao controle da atenção, de maneira que quando certos estímulos estão presentes, merecerão atenção.

A segunda habilidade, Examinar, corresponde ao hemisfério esquerdo. Na categoria do domínio afetivo, foi feita correspondência com o nível, Resposta. Neste nível o objetivo está voltado para respostas que ultrapassem o meramente atentar para o fenômeno. O estudante está suficientemente motivado, ou seja, está ativamente prestando atenção.

Essa é a categoria que possivelmente terá a aceitação de muitos professores e que melhor descreverá seus objetivos de interesse. Segundo Bloom (1974), usa-se o termo para indicar o desejo de que um estudante torne-se suficientemente envolvido com um assunto, fenômeno ou atividade, que procurará e obterá satisfação, trabalhando ou entregando-se ao mesmo.

No nível mais baixo de resposta, tem-se Aquiescência na resposta. O estudante dá a resposta, mas não aceitou completamente a necessidade de assim fazê-lo. Os comportamentos, ajustados a esse nível, são aquiescência e submissão.

A manifestação de certos tipos de comportamento em classe pode ser tomada, pelo professor, como evidência de aquiescência. A parti-

cipação, com pouco interesse ou entusiasmo, por exemplo, numa discussão de classe, pode muitas vezes ser evidência de comportamento que demonstra interesse. No próximo nível, mais elevado, Disposição para responder, a chave está no termo disposição, com a sua implicação de capacidade de atividade voluntária. Esta não é tanto uma resposta a sugestões de fora, como é uma manifestação voluntária, de escolha.

Essa é uma categoria importante para a educação e que pode encontrar um grande número de objetivos, que a ela se ajustam. Muitos dos objetivos categorizados nesse nível são socialmente desejáveis, os quais a custa de serem manifestados trazem aprovação social para o estudante e, assim, são autorreforçadores.

O terceiro e último nível da categoria é a Satisfação na Resposta, cujo comportamento é observado a partir do consentimento, ou a resposta voluntária. Este comportamento é acompanhado de um sentimento de satisfação, uma resposta emocional, geralmente de prazer.

A tarefa de testagem essencial neste nível é determinar se um sentimento de satisfação ou de reação emocional positiva acompanha este comportamento.

As atividades sugeridas para o professor é que deverá criar uma situação em classe com base nas percepções, fazendo ligações com as experiências pessoais do estudante. Esses momentos, criados pelo professor, serão experienciados primeiramente pelo hemisfério direito do cérebro (conecta). Enquanto isso, o hemisfério esquerdo (examina) as reações combinadas dos membros do grupo que estão participando da atividade.

Neste primeiro quadrante, o clima de aprendizagem tem que ser fácil, aberto e alimentador: experiências, contar histórias, diálogo, exploração de significados, formar ideias ou imagens, inferir etc. Lembrando que o objetivo deste quadrante está focado no significado e

como o assunto que será abordado, está conectado com a vida dos estudantes.

O método é a discussão: aprendizagem cooperativa, confiança, influência mútua, alta aceitação, sugerir atividades compartilhadas e as experiências deverão ser entendidas como realidades pessoais.

O professor é o iniciador e o motivador do processo. Deverá apresentar-se entusiasmado e cativante. O estudante é o que recebe. Como motivador, deverá mostrar, em suas ações, palavras que valorizem a experiência dos estudantes. Como incentivo, deverá criar um clima de aceitação, e, dessa forma, promover uma experiência onde os estudantes percebam motivos para prosseguir a aprendizagem.

## II – CAPTAÇÃO DE DADOS

- Habilidades: comparar.
- Clima de aprendizagem: empolgante.
- Método: contato com a comunidade objetivando ouvi-los sobre os problemas relacionados com o eixo em debate. Nesse momento fazem-se os levantamentos necessários para os estudos posteriores.
- Elaboração de instrumentais para captação de dados;

Organização das equipes e elaboração de calendários para traçar as atividades distribuídas no tempo e no espaço.

Essa atividade objetiva definir a aprendizagem, a melhor informação, estruturar os eixos pertinentes, planejá-los e, ainda, organizar, modelar, ver relações, priorizar, classificar e comparar. Esse domínio cognitivo encontra seu correspondente no domínio afetivo, nas categorias de Valorização e Organização. Sendo que, a Valorização é a única categoria que tem um título que é de uso comum na expressão de objetivos pelos professores. Ademais, está empregado em

um sentido usual, um fenômeno ou comportamento tem valor. Este conceito de valor é, em parte, um resultado da própria valorização do indivíduo, mas muito mais um produto social, que foi vagarosamente internalizado ou aceito e foi utilizado pelo estudante, como seu próprio critério de valor.

O comportamento categorizado neste nível, segundo Bloom (1974), é suficientemente consistente e estável para ter assumido as características de uma crença ou de uma atitude.

Comparar, habilidade do hemisfério direito. Para que essa habilidade se desenvolva, o professor deverá proporcionar um ambiente que permita aos estudantes criarem metáforas, analogias ou algum tipo de comparação subjetiva do conceito segundo o seu entendimento.

A motivação é um comportamento característico do domínio afetivo, denominado, Valorização. Nessa categoria, observamos uma evolução, partindo de um nível inferior, Aceitação de um valor. Nesse nível, segundo Bloom (1974), a preocupação é com a atribuição de valor a um fenômeno.

“O termo crença, que é definido como a aceitação emocional de uma proposição ou doutrina, a respeito da qual a pessoa implicitamente considera fundamento adequado” (ENGLISH e ENGLISH, 2005, p. 64), descreve muito bem o que pode ser considerado como o tipo dominante de comportamento classificado. Como será observado, nas subseqüentes subdivisões desta categoria, as crenças têm graus variáveis de certeza.

Na avaliação da Aceitação de um valor, deve-se ultrapassar a mera satisfação e prazer na resposta, para chegar àquele comportamento que pode ser tomado como a evidência de procurar ou querer um objeto, porque ele tem valor e é considerado importante por si mesmo.

Avançando na categoria Valorização, será alcançada a subdivisão,



Preferência por um valor. A estipulação para esta subdivisão surgiu de um sentimento de que havia objetivos que expressavam um nível de 'internalização', entre a mera aceitação de um valor ou convicção, na conotação usual de profundo envolvimento com um assunto ou ideia.

O comportamento, neste nível, subentende não só a aceitação de um valor, mas o indivíduo está suficientemente comprometido com o valor, para buscá-lo, procurá-lo e querê-lo.

O método situacional é o mais apropriado para avaliação, neste nível, Preferência por um valor. A fórmula geral, para tal enfoque na avaliação, é projetar uma situação, na qual uma ampla variedade de escolhas é acessível ao estudante. O critério usado, para determinar se o estudante tem uma preferência por um valor, segundo Bloom (1974), é a consistência da escolha.

Utilizando-se de estratégias metodológicas motivadoras, certamente será alcançado o último degrau do domínio, Valorização, denominado por Bloom de Cometimento. A crença, nesse nível, envolve alto grau de certeza. As ideias de Convicção e de certeza ajudam a entender mais o nível de comportamento pretendido. Em alguns casos, isto pode atingir a fé, no sentido de ser uma firme aceitação emocional de uma crença.

É possível construir-se instrumentos avaliativos para testes deste nível da Taxionomia afetiva. Existe uma grande variedade de técnicas, de tipos, tanto disfarçados, como diretos, para a mensuração de atitudes, crenças e valores, considerados como sendo resultados de objetivos educacionais.

### III – SISTEMATIZAÇÃO DOS DADOS

- Habilidades: utilização de cálculos, envolvendo algoritmos e interpretação de dados, leituras de textos não contínuos, tais

como, tabelas, gráficos e outros.

- Estudos estatísticos para revelar as informações necessárias para a elaboração de relatórios.
- Instrumentos didáticos: *Softwares*.

## V – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

- Habilidade: definir.
- Clima de aprendizagem: aceitação e exposição clara dos conteúdos de forma organizada.
- Método: expositivo.

Essa atividade proporciona a habilidade de desenvolver conceitos, cuja estrutura envolvida é o hemisfério esquerdo. Essa habilidade encontra correspondência na Taxionomia afetiva, pois, à medida que o estudante internaliza sucessivamente valores, encontra situações, para as quais é pertinente mais de um valor. Isso exige a Organização de valores num sistema. E em primeira instância o pré-requisito para a interrelação de valores e a sua Conceitualização de um valor.

Na categoria precedente, Valorização, observa-se que consistência e estabilidade são características integrais do valor ou crenças específicas. Nesse subnível, Conceitualização de um valor a qualidade da abstração é acrescentada. Isto permite ao estudante ver como o valor se relaciona com aqueles que ele já aceita, ou com novos ou que está concordando em aceitar.

Uma avaliação para este subnível deverá procurar evidenciar se as habilidades cognitivas mais elevadas foram postas em ação e se ocorreu a avaliação comparativa de valores, depois que foi demonstrado que um valor específico surgiu.

Tal evidência surge quando o estudante está muito envolvido com o objeto e agora o observa num sentido mais profundo.

O próximo passo tem como objetivo requerer dos estudantes que apresentem simultaneamente um complexo de valores, possivelmente distintos, e os coloque numa relação ordenada entre si. De forma ideal, a relação ordenada será aquela harmoniosa e internamente consistente. Esse é, de fato, o alvo desses objetivos, que procuram com que o estudante formule uma filosofia de vida. Alcançados esses objetivos, estaremos no segundo sub-nível da categoria Organização, denominado Organização de um sistema de valores.

Segundo Bloom (1974), a testagem de um sistema de valores envolve, essencialmente: a identificação das partes componentes do sistema de valores do estudante e a identificação do padrão de valores do sistema. Esse padrão indica as interrelações entre os valores; isto é, aqueles que são dominantes ou centrais, na vida do estudante, e aqueles que ocupam uma posição mais periférica, no seu sistema.

No modelo de aprendizagem sistêmica, tudo deverá favorecer para o desenvolvimento das habilidades. O clima é de aceitação, fazem-se esquemas de forma organizada, bem como ponderações, reflexões e o professor faz considerações cuidadosamente e em alta voz.

O método poderá ser o Tradicional: exposições, demonstrações, apresentação de vídeos, vídeo-conferência, leituras, construção de mapas de conceitos, dinâmicas com perguntas e respostas.

O professor é o mais ativo, teoriza, conceitualiza e organiza. Como comunicador de informações, neste momento, apresentara os dados de forma organizada, levando os estudantes a analisar as informações e formar conceitos. Logo se observa que o foco começa a mudar, as ações passam automaticamente do professor para os estudantes.

Agora, será avançado para o terceiro quadrante, em que o estudante é mais ativo, e nesse momento a pergunta chave é: como estas informações seriam úteis ?

As habilidades a serem desenvolvidas são a capacidade de experi-

mentar e de praticar o que está sendo apreendido. Os hemisférios envolvidos nestas habilidades são o esquerdo, onde a logicidade e o poder analítico são dois adjetivos que o caracteriza, e o direito, que se apresenta como intuitivo e sintético.

## V – ELABORAÇÃO DE ESTRATÉGIAS

- Habilidades: experimentação.
- Clima de aprendizagem: ativo e momento de observações de vários ângulos.
- Professor: facilitador das práticas.
- Momento para estudos que incentivem o empreendedorismo, cujo objetivo é de transformar o problema em possibilidade.

O conceito empreendedorismo, utilizado nesse texto, está relacionado à atitude, autoestima, solidariedade, habilidades de comunicação, usar tecnologias, trabalhar em equipe, inteligência emocional, criatividade e habilidade proativa.

O objetivo dessa atividade didática é a resolução de problemas, utilizando-se de destrezas para solucionar situações que apresentem um certo grau de dificuldade. O seu correspondente na categoria do domínio afetivo, como já foi mencionado, é a Direção generalizada, primeiro nível da categoria Caracterização por um sistema de valores.

A Direção Generalizada dá uma consistência interna ao sistema de atitudes e valores. Seria uma resposta seletiva num nível muito elevado. Segundo Bloom (1974), essa categoria se expressa como uma tendência determinadora, uma orientação em relação a um fenômeno, ou uma predisposição para agir de uma determinada maneira.

Essa é uma categoria importante de objetivos educacionais. Essas

direções generalizadas são determinantes importantes da maneira pela qual um estudante aborda um problema, delimitando as coisas, na tentativa de encontrar uma solução.

Nesse nível, a avaliação objetiva coletar os dados a respeito das orientações básicas ou dos pontos de vista do estudante. Estas são as atitudes deliberadas que o caracterizam e lhe dão uma consistência comportamental; por exemplo, a abordagem objetiva dos problemas, o planejamento sistemático, o exame de dados antes de decidir, a consideração das conseqüências dos seus atos, antes de agir e a confiança em sua capacidade de resolver problemas.

Para atender os objetivos dessa atividade didática, faz-se necessário um clima de aprendizagem ativa, permitindo que os estudantes possam experimentar as novas ideias, observar as situações propostas sob distintos ângulos e utilizar o conhecimento na sua vida.

O método é o entretenimento, experimentar em laboratório, trabalhar em duplas, planejar perguntas, verificar os resultados e fazer as conclusões.

O professor é o facilitador, no sentido real da palavra, sempre disponível a ajudar, apoiar as iniciativas, planejar perguntas provocativas e promover um ambiente que estimule as experimentações.

Certamente, se forem atendidos os objetivos, propostos, o nível de comportamento, direção generalizada, será alcançado.

## VI – PRODUÇÃO

- Momento de preparação para a culminância do projeto desenvolvido.
- Habilidade: criatividade

É importante observar que a faixa etária, a qual se propõe esse projeto, está entre dez e quinze anos. Momento da vida em que o jovem

sente a necessidade de ser reconhecido e valorizado pelas suas produções, objetivando o seu espaço na sociedade.

Criar, explicar, sintetizar, adaptar, reelaborar e incrementar a aprendizagem original de maneira única, são os objetivos do processo criativo. Com atividades direcionadas para este fim, os hemisférios direito e esquerdo contribuirão com as habilidades de integrar e adaptar, respectivamente.

No domínio afetivo correspondente, Caracterização, é o ponto culminante do processo de evolução do comportamento, inclui aqueles objetivos que são mais amplos no que diz respeito tanto aos fenômenos abrangidos quanto ao alcance do comportamento que compreendem. Desta maneira, aqui são encontrados aqueles objetivos que dizem respeito à visão que a pessoa tem do universo, à sua filosofia de vida.

Os objetivos, categorizados aqui, são mais do que Direções generalizadas, no sentido de que envolvem mais 'inclusibilidade'. É uma ênfase na consistência interna, dentro do conjunto de atitudes, comportamentos, crenças e ideias.

Compreende-se que, um resultado primordial de educação, de longo alcance, é o desenvolvimento, pelo indivíduo, de uma filosofia de vida consistente. Com isso, se quer dizer que o objetivo maior da educação é que o estudante tenha uma vida satisfatória e que se torne uma pessoa íntegra em todas as suas dimensões.

## VII – EXPOSIÇÃO

- Habilidade: adaptar e integrar.
- Clima de aprendizagem: celebrações.
- Método: fazer novas conexões.
- Professor: facilitador e avaliador do processo.

A escola se abrirá às visitas e às discussões para a comunidade, se transformando em palco de atividades esportivas.

No clima de aprendizagem para promover as habilidades, cujos objetivos já foram mencionados, faz-se necessário dinâmicas de celebrações, de perguntas abertas, renovação, desafio, modificar e adaptar a aprendizagem a algo único.

O método é o de autoconhecimento: representar, aprender de forma independente, planejar melhores perguntas e fazer novas conexões.

O professor é o líder que dirige e orienta, que facilita a independência com autoconfiança. A orientação para essa atividade é que o professor seja avaliador e mediador, deverá criar um clima onde haja liberdade para descobrir fazendo, analisar a originalidade das suas produções, promover e compartilhar as suas descobertas.

Dessa forma, cada um dos estilos apresentados, comporta suas forças e suas debilidades, que devem ser levadas em conta pelos professores. Este modelo propõe um método de ensino que permite considerar os estilos de aprendizagem e as tendências cerebrais (Saint Pierre, 1987). É uma maneira de organizar o ensino-aprendizagem, baseado nas investigações em educação, neurociências, ciências da conduta, psicologia cognitiva e organizacional (Mc Carthy, 1998).

## 2.8 Metodologia de projetos

Espera-se que os projetos realizados permaneçam no cotidiano do Município, contribuindo com a melhoria da aprendizagem dos estudantes e das políticas públicas.

### DOS ESPAÇOS SITUACIONAIS

A realidade das escolas municipais de Maracanaú não difere muito das outras que compõem os sistemas educacionais do Brasil.

O parque escolar desse Município é composto de muitas unidades escolares que funcionam em prédios que não correspondem às condições ideais de atendimento aos estudantes. Muitas funcionam em prédios alugados, com adaptações longe de serem consideradas ideais.

Dessa forma, compreende-se que ampliar o tempo de permanência dos estudantes nas escolas implicará em investimentos na melhoria dessas instalações.

Inicialmente, tem-se a consciência de que o funcionamento dessa modalidade, por enquanto, ocorrerá com muitas adaptações, longe de ser o que se almeja, mas, dentro das possibilidades já existentes, os esforços serão direcionados para que o processo ocorra dentro desse espaço, da melhor maneira possível.

É nesse espaço que se estabelece laços que definem as relações de trabalho, a convivência com as outras pessoas, constroem-se teias que envolvem elementos simbólicos, evidenciados nas descrições das metodologias que se deseja aplicar, formando um conjunto que revela o sentido do que significa viver em sociedade. Expandindo e qualificando tempos e espaços de aprendizagem, na certeza de que a Educação Integral cria sustentabilidade.

Reconhece-se que o desenvolvimento das habilidades requer um ambiente que suscite, condições de aprendizagens satisfatórias. Dessa forma, sugere-se a criação de Salas Temáticas. Um modelo de espaço escolar que os alunos se desloquem para o ambiente onde ocorrerão atividades específicas de cada área do conhecimento.

Nesses espaços deverão conter motivos elaborados pelos próprios alunos e professores, maquetes, mapas etc., que disponibilizem um ambiente concreto e que simule a realidade estudada.

As produções resultantes das pesquisas serão expostas, criando os Espaços Situacionais para observações e análises dos dados. As tabe-



las, os gráficos ilustrarão esses espaços dentro das salas temáticas da escola.

## PROJETO: ESPAÇO ESCOLAR SITUACIONAL

Possibilidades de Ampliação de Tempo, Espaço e Aprendizagens.

### **Apresentação**

O trabalho aqui apresentado tem por finalidade contribuir com o desenvolvimento de estudos e pesquisas científicas que possam subsidiar a construção do conhecimento dos estudantes, principalmente nas escolas de tempo integral e das políticas públicas na área de educação.

Nesse contexto, é particularmente importante reconhecer o papel dos professores, estudantes e gestores, sem os quais será impossível buscar novos sentidos para a escola.

Com a participação e o empenho de todos, objetiva-se tornar a escola um ambiente propício ao desenvolvimento da dimensão cidadã, assumindo o compromisso com a cultura de paz, com a solidariedade, com o respeito às diversidades e com a satisfação das necessidades básicas da aprendizagem.

Visando tais metas é que se defende a efetivação desse projeto, com vistas à construção dos Espaços Escolares Situacionais.

Espera-se que esses espaços possibilitem aos atores educacionais apresentar a situação da comunidade, obtidos através dos instrumentos de captura de dados, sistematizados e ilustrados através de tabelas e gráficos que tenham como finalidade disponibilizar informações que permitam fazer análises situacionais da realidade social comunitária.

Espera-se que a partir dos registros e sistematização dos dados, a co-

comunidade escolar obtenha informações mais precisas que permitam reconhecer a sua real situação para melhor orientar intervenções mais assertivas.

### **Justificativa**

Defende-se a ideia de que a escola deve ser um espaço de produção de saberes e de construção da cidadania. Viabilizar esta construção é um desafio que exige de todos os educadores mudanças de atitudes.

Inicialmente, acredita-se que existe a necessidade de cultivar no ambiente escolar o interesse pela pesquisa, com vistas a obter informações a respeito da comunidade na qual a escola está inserida. Com base nestas informações, se oportuniza momentos de discussões para uma análise situacional das condições sociais, econômicas, ambientais e culturais que permeiam os atores educacionais.

Apoiados nas palavras de Kerstenetzky (2006, p. 6), defende-se que é “a partir da compreensão da situação que existe a possibilidade de formar uma ideia sobre o que é racional fazer no contexto”. Para reforçar, Popper (1944) ressalta que a exposição da situação em que a pessoa estivesse agindo seria essencial para a sua explicação.

Com base nestas informações, espera-se que todos os atores envolvidos no processo educacional reconheçam na realidade exposta a premência de se adotarem medidas urgentes no sentido da reversão do quadro de dificuldades enfrentadas pela comunidade, sob pena de se tornarem inócuas ações que não enxerguem o fato de se viver hoje um momento crucial para a definição do caminho que se deseja para a sociedade.

### **Objetivo Geral**

- Construir, no ambiente escolar, um espaço (salas temática, corredores etc.) para expor os resultados referentes aos levantamentos de dados relacionados aos interesses da comunidade escolar.

## **Objetivos Específicos**

- Construir instrumentos para captura de dados que possam disponibilizar informações de interesse para a comunidade escolar;
- Trabalhar com os estudantes na contagem e sistematização das informações obtidas através da coleta de dados;
- Construir tabelas e gráficos durante as aulas para expor os resultados no Espaço Escolar Situacional, promovendo a interdisciplinaridade;
- Formar equipes temáticas de estudantes, por eixo, que assumam o compromisso de alimentar os dados através das informações fornecidas pelas secretarias de saúde, ação social, meio ambiente e de outras fontes de informações que a escola eleger importante;
- Promover momentos para leitura dos dados, discussões e elaboração de projetos a partir de situações-problema que serão percebidas através dos resultados da pesquisa;
- Efetivar nas escolas do Município uma pedagogia de projetos.

## **Metodologia**

### Etapas para a realização do Projeto

- Construir um instrumental socioeconômico, socioambiental e sociocultural para captação de dados dos pais (responsáveis) dos alunos;
- Promover, durante a matrícula ou através do primeiro encontro com os pais ou responsáveis pelos estudantes, o preenchimento do questionário;
- Sensibilizar os professores da importância de se trabalhar esses dados na sua área de atuação;
- De posse dos instrumentais devidamente preenchidos, distribuí-los, para que cada turma se ocupe da contagem e da sistematização dessas informações;
- Construir tabelas e gráficos com os resultados obtidos em papel

madeira ou outros materiais que possibilitem boa visualização para a exposição ou ainda, o laboratório de informática para construir o espaço virtual;

- Destinar um espaço no ambiente escolar para expor as produções;
- Promover momentos de discussões sobre os resultados;
- Construir projetos a partir dos dados, de acordo com as sugestões apresentadas;
- Manter este espaço com informações relacionadas à saúde pública, meio ambiente etc., obtidas através das pesquisas realizadas na escola e de informações fornecidas por outros órgãos competentes;
- Sensibilizar e incentivar os alunos a formarem equipes de acordo com a área que mais se identifiquem: agentes de saúde escolares, agentes de monitoramento de conflitos, agentes ambientais e outros;
- Organizar as equipes temáticas e sensibilizar os professores e/ou gestores para orientar cada uma delas na busca de informações através dos órgãos competentes, de acordo com a área de atuação de cada uma. Objetivando alimentar o sistema com informações obtidas através das secretarias e das pesquisas realizadas na própria escola, disponibilizando-as para toda a comunidade escolar;
- Promover parcerias com cada um dos órgãos, secretarias e postos de saúde, para que destinem profissionais que possam orientar as equipes na busca de dados e também nas possíveis intervenções.
- De cada Órgão/Secretaria será solicitado profissionais que possam formar e orientar as equipes na realização das pesquisas;
- Os parceiros se reunirão com as equipes por um determinado período, de acordo com a disponibilidade dos profissionais de cada área;
- Os encontros terão como objetivo socializar os dados obtidos através de pesquisas realizadas nas escolas promovendo o intercâmbio de informações entre os profissionais de cada órgão

- e as equipes de cada área;
- Utilizar os *Softwears* para criar um espaço virtual, *blogs* e outras tecnologias da comunicação, para que todos tenham acesso;
- A partir dos dados, elaborar projetos que apontem soluções para os problemas detectados;
- Para o acompanhamento e socialização, serão realizados encontros constantes com estudantes, professores e gestores.
- Efetivar a proposta da Alfabetização Científica, através dos estudos e pesquisas.

### **Resultados Esperados**

- Envolvimento de toda a comunidade escolar na busca de soluções para seus problemas;
- Possibilidades de se trabalhar uma metodologia a partir de situações-problema reais;
- Promover a interdisciplinaridade, através de metodologias de projetos;
- Promover e incentivar parcerias com outros órgãos públicos com vistas à construção da cidadania no ambiente escolar;
- Envolver os demais órgãos públicos nas questões educacionais;
- Incentivar os estudos através da pesquisa científica;
- Sensibilizar a comunidade escolar de seus problemas através da apresentação de dados estatísticos;
- Sensibilizar os alunos da importância do envolvimento nos problemas da comunidade;
- Envolvimento dos professores e gestores na busca de informações para fundamentar as pesquisas realizadas na escola;
- Promover a Alfabetização Científica.

### **Cronograma: organizando as atividades**

MÊS - DIA	AÇÕES
	Adesão ao projeto – Espaço Escolar Situacional.
	Sensibilização dos professores; Construção e aplicação dos instrumentos de coleta de dados.
	Contagem e sistematização dos dados por todos os estudantes.
	Escolha do espaço; Exposição dos dados; Discussões dos resultados; Formação das equipes provedoras de informações para manutenção do espaço.
	Elaboração e desenvolvimento dos projetos.
	Desenvolvimento dos projetos.
	Primeira etapa para a apresentação dos projetos – Mostra Cultural-Científica e Tecnológica das Escolas Municipais de Maracanaú; Participação na Semana Nacional de Ciências e Tecnologias e outros eventos das áreas específicas.
	Segunda etapa para a apresentação dos projetos – Mostra Cultural - Científica e Tecnológica das Escolas Municipais de Maracanaú.
	Culminância para a apresentação dos projetos.

Para essa proposta, cabe à escola dividir os estudantes em comissões ou equipes, para desenvolverem as atividades de acordo com as aptidões de cada um. Utiliza-se, como exemplo, uma equipe para a divulgação nos diversos meios de comunicação, para buscar os dados, para sistematização dos dados, para elaborar os instrumentais de pesquisas, para preparar a fundamentação teórica e para ser os cerimonialistas das apresentações nas culminâncias dos trabalhos. Lembrando que, as atividades deverão ser compatíveis com a faixa etária e com o ano em curso dos educandos, pois embora, esteja se apontando uma metodologia que se desenvolve em grupos, não devemos perder a visão do todo.

O planejamento deverá ser realizado com os atores envolvidos no processo, e as orientações para cada segmento deverão ser de acordo com as deliberações do grupo e feitas pelo gestor pedagógico.

Em se tratando de uma metodologia de projetos, os relatórios contendo todas as informações do processo são a principal ferramenta para avaliar o andamento das atividades e dos resultados obtidos.

Os critérios de avaliação serão determinadas pelas habilidades que serão apontadas durante o planejamento para que se perceba a evolução das mesmas.

A avaliação tem um caráter, preferencialmente, qualitativo, observando aspectos cognitivos e afetivos, e, se houver necessidade para registros, deverá ser atribuídos valores de ordem quantitativa, porém, acompanhados de relatórios em que constem os avanços e as limitações que necessitam ser superadas.

## 2.9 Concepção do Planejamento como Parte Integrante da Ação Pedagógica

Com a finalidade de apoiar os Gestores, Professores de Área, Professores Orientadores, Coordenadores do Mais Educação e Voluntários, convida-se os(as) colegas a refletirem sobre algumas questões relativas ao planejamento, que tem sido apresentadas por estudiosos no assunto.

Dizem esses estudiosos que as ações do ensino/aprendizagem podem e devem ser projetadas, representadas e concebidas antes de serem realizadas. Através do planejamento, objetiva-se racionalizar a ação do profissional de educação.

Mesmo assim, dirigido por ideias e intenções, o resultado do ensino não pode ser previsto ou antecipado antes de sua realização. Essa afirmação é reforçada por Morin (1996, p. 284), quando entende o planejamento como “estratégia” e não como “programa”. O programa consiste numa cadeia de passos prescritos a serem seguidos rigorosamente e em sequência; a estratégia, ao contrário, é a arte

de trabalhar com a incerteza, compondo cenários que podem mudar em função de informações, acontecimentos e imprevistos que sobrevenham no curso das ações, em seu conjunto.

Dessa forma, o planejamento do ensino é uma espécie de guia de ação, porquanto projetam valores, ideias, princípios sobre os quais se organiza a atuação do professor. A função é de orientar e fundamentar escolhas, mesmo que não seja capaz de antecipar todas as decisões que serão tomadas no desenvolvimento da ação docente. Pode-se, então, concluir dizendo que os planos de ensino são transformados e recriados ao longo de sua implementação.

Outro autor importante para apoiar esta discussão é o educador espanhol Gimeno Sacristán:

Os planos, resumidos como esquemas flexíveis para atuar na prática, proporcionam segurança ao professor(a); assim, abordará com mais confiança os aspectos imediatos e imprevisíveis que lhes são apresentados na ação. O plano prévio é o que permite, paradoxalmente, um marco para a improvisação e criatividade docente. O plano delimita a prática, mas oferece um marco de possibilidades abertas. (SACRISTÁN, 1998, p. 279)

Por outro lado, o planejamento de ensino leva a expor e justificar as práticas e, assim, a compreender melhor o que se faz. Feitos de modo mais formal por alguns (com cadernos e anotações); por outros, de maneira mais esquemática, os planos de ensino potencializam a reflexão sobre a prática docente. Essa explicação ajuda a refletir sobre o trabalho que se realiza e ainda compartilhá-lo com outros colegas. Segundo Sacristán (1998), “um baixo nível de dedicação a uma atividade previsora e reflexiva como é o planejar significará atividade profissional pouco autônoma ou alto nível de dependência” (p. 201).



O planejamento do ensino, como atividade que prepara, organiza e orienta a ação docente, deve levar em consideração os condicionantes da prática, ou seja, as condições objetivas do trabalho do professor.

A título de colaborar com os colegas profissionais da educação, será apresentada uma organização do tempo de planejar que pode orientar os mesmos mediados pelos professores POs.

Planejamentos com todos os atores educacionais das escolas com ampliação do tempo escolar

Em virtude da necessidade de um planejamento geral, orienta-se que a escola se organize para um dia, por bimestre, orientar os estudantes a fazerem uma pesquisa fora do ambiente escolar, na comunidade, em instituições etc., como parte das atividades que compõem a dimensão curricular, Formação Cidadã.

Para tanto, se faz necessário que, neste dia, a escola se organize para liberar estes estudantes. Com o objetivo de realizar as pesquisas. Tudo isso se dará de forma orientada. Os Voluntários (VOL) deverão acompanhar os grupos, para que as visitas se deem de forma organizada e segura.

Neste dia, os Professores das disciplinas da dimensão curricular, Ensino Fundamental e os Professores de Áreas (PAs), Professores Orientadores (POs) e Coordenadores do Programa Mais Educação da dimensão Formação Cidadã deverão planejar em conjunto.

## CARO(A) GESTOR(A),

O gestor escolar deve ser um líder pedagógico que apoia o estabelecimento das prioridades, avaliando, participando na elaboração de programas de ensino e de programas de desenvolvimento de sua equipe, incentivando-a a descobrir o que é necessário para dar um passo à frente, auxiliando os profissionais a melhor compreender a realidade educacional em que atuam, cooperando na solução de problemas pedagógicos, estimulando os docentes a debaterem em grupo, a refletirem sobre sua prática pedagógica e a experimentarem novas possibilidades, bem como enfatizando os resultados alcançados pelos estudantes.

Dessa forma, a função de Gestor(a) Pedagógico(a) envolve atividades de mobilização, de motivação e de coordenação. Dirigir uma escola implica colocar em ação os elementos do processo organizacional (planejamento, organização, avaliação) de forma integrada e articulada. Assim, o gestor é a figura que deve possuir a liderança, no clima de organização da escola que pressupõe a liberdade de decidir no processo educativo e não nos gabinetes burocráticos.

(BORGES, 2008, p. 83)

CARO(A) PROFESSOR(A),

É com muita confiança no trabalho dos Profissionais de Educação que colocamos em suas mãos esse importante documento. Nosso objetivo é que todos se sintam comprometidos e isso significa que na educação nossa responsabilidade é oferecer qualidade no processo de ensino e aprendizagem.

Nos países de maior sucesso educacional o segredo começou com a criação de um currículo obrigatório na educação, com metas bem definidas e que visem o desenvolvimento das potencialidades da realidade local.

Nesse sentido, a Secretaria Municipal de Educação elaborou os Mapas Curriculares das Escolas Públicas Municipais de Maracanaú, tornando pública a sua identidade educacional.

E, para registro e acompanhamento desta proposta, elaborou-se este documento, objetivando registrar os processos de ensino/aprendizagem (planejamento e mapeamento das aprendizagens) na perspectiva de competências e na construção de habilidades, essenciais para a plenitude cidadã. E hoje, essa concepção de trabalho não é mais uma opção, mas um dever de todo educador comprometido com a melhoria da educação do nosso município.



DIRETORIA DE EDUCAÇÃO  
DESENVOLVIMENTO CURRICULAR  
INSTRUMENTAIS DE ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO  
TEMA INTEGRADOR: EDUCAÇÃO PARA EMANCIPAÇÃO HUMANA E  
RESPONSABILIDADE SOCIAL  
6° AO 9° ANO

ESCOLA \_\_\_\_\_

ÁREA \_\_\_\_\_ DISCIPLINA \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ ANO-TURMA \_\_\_\_\_ TURNO \_\_\_\_\_

PROFESSOR(A) \_\_\_\_\_

GESTOR (A) PEDAGÓGICO (A) \_\_\_\_\_

COORDENADORIA DO DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

CONEXÃO SITUACIONAL \_\_\_\_\_ MÊS: \_\_\_\_\_

TEMA GERAL:						GÊNERO TEXTUAL:*					
TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:	TURMA:
DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:
<b>COMPETÊNCIAS:</b>						<b>COMPETÊNCIAS:</b>					
<b>HABILIDADE(S):</b>						<b>HABILIDADE(S):</b>					

Eixo (s) / Tema (s)	Eixo (s) / Tema (s)
Conteúdos indicados	Conteúdos indicados
Acolhidas	Acolhidas
Situação didática	Situação didática
Atividades complementares	Atividades complementares
Atividades no laboratório de informática	Atividades no laboratório de informática
Avaliação (conclusão da aula)	Avaliação (conclusão da aula)
* Referente ao planejamento de Língua Portuguesa.	

## 2.10 Definição dos espaços educativos

Trata-se de uma disposição espacial criada em função do protagonista da educação, o professorado, em que os meninos e meninas, como se estivessem num cinema ou num teatro, se situam de forma que possam ver e escutar quem representa uma fonte básica do saber. (ZABALA, 1998, p. 131).

O professor controla meios, processos e didática, e quer produzir um debate ou discussão onde ver, ouvir o outro e o todo do grupo é fundamental, então ele organiza a classe com alunos e carteiras em círculo. Num outro momento, se ele tem uma atividade onde as tarefas propostas e as conversas em grupo vão enriquecer o processo para um objetivo almejado ser alcançado, então se coloca as carteiras em grupos de alunos. Mas, se naquele dia ele quer apenas introduzir um conceito pontual novo, expor uma ideia curta ou fechar uma discussão ou atividade anterior, muda o *layout* para o sistema de fileiras de carteiras porque assim todos na sala se alinham de frente para ele, para o quadro.

Por isso, discutir se as carteiras dos alunos devem ou não ser pregadas no chão de uma sala, seja em fileira, em círculos, soa como uma alucinação. Porém, ainda hoje é possível encontrar escolas tradicionais que mantêm as carteiras pregadas no chão de todas as salas, talvez para evitar que os alunos aprendam alguma coisa conversando com os outros. Não se pregaria os móveis da sala de estar no chão, isso porque se entende que tanto a sala de estar quanto a sala de aula precisam ser espaços mutáveis, sob o domínio e ordem de suas vontades, necessidades e objetivos de momento. A sala de aula deve ser equipada e disposta conforme as necessidades do fazer do educador, que não é e nem deve ser imutável, e que também não é sempre igual ao dos outros colegas professores. O lógico é pensar que esse espaço de trocas de aprendizagens contínuas deve estar a serviço do

professor e dos alunos, e não o contrário.

Considerando o exposto, é fácil concluir que dificilmente se poderá favorecer “uma aprendizagem ativa num contexto de interação” com discentes em salas fixas em que o professor é obrigado a se deslocar constantemente com materiais didáticos para encantá-los.

Tarefas e atividades inovadoras exigem contextos físicos adequados que não costumam ser herdados, pois no meio físico de que se dispõe só cabem determinadas metodologias. (SACRISTAN, 1998, p. 254)

Ao se fazer uma revisão histórica sobre o papel do espaço no contexto educacional, há de se perceber que a atual configuração de salas fixas para os alunos e carteiras enfileiradas é herança de um ensino centrado nos conteúdos.

O principal objetivo, portanto da implantação desse projeto é fazer com que o foco se desloque do professor para o aluno. Assim, o centro de atenção não será mais o quadro-negro, mas o que acontece no campo dos alunos. O que interessa não é mais o que mostra o quadro, mas o que acontece no ambiente das cadeiras e, mais concretamente, em cada uma das cadeiras. Esse deslocamento fará com que muitos dos elementos que configuram o meio físico do aluno adquiram uma grande importância. A necessidade de que o aluno viva num ambiente favorável para seu crescimento também inclui, e de maneira preferencial, o ambiente em que deve se desenvolver.

Outro objetivo importante da implementação das salas temáticas é o de propiciar o ensino dos conteúdos procedimentais, pois esse ensino implica na organização de agrupamentos e disposição de espaços que possibilite o trabalho de cada um dos diferentes grupos. Para isso, é preciso salas com espaços fixos onde se encontrem os elementos correspondentes.



Além dos conteúdos procedimentais, o projeto de sala ambiente propiciará o trabalho com os conteúdos atitudinais, pois a ampliação da variedade de espaços que os alunos passarão a frequentar, indo de uma sala para outra, além dos outros ambientes na escola, contribuirá de modo decisivo para a formação de valores e atitudes.

A sala temática representa também, para o aluno, um espaço mais prazeroso, acolhedor e estimulador para o convívio com os colegas e com o saber. Isso fará com que o processo ensino-aprendizagem seja estruturado com base em uma metodologia diferenciada, específica e direcionada pedagogicamente para o aluno, com propostas de trabalho adequadas às variadas situações e de acordo com as possibilidades e necessidades deles. Com o atendimento do professor em uma sala específica, para ele, será possível propor uma variedade de atividades que ofereçam oportunidades diversificadas e liberdade na escolha e no manuseio de materiais.

Deve se considerar como objetivo ainda o estímulo de todas as áreas do conhecimento de modo a contemplar o aluno como um todo. Pois, conforme Antunes (1999), As inteligências em um ser humano são mais ou menos como janelas de um quarto. Abrem-se aos poucos, sem pressa, e para cada etapa dessa abertura existem múltiplos estímulos.

A importância do ambiente e da educação necessita ser percebida em uma dimensão expressiva. Nenhuma criança é uma esponja passiva que absorve o que lhe é apresentado. Ao contrário, modela ativamente seu próprio ambiente e se torna agente de seu processo de crescimento e das forças ambientais que ela mesma ajuda a formar. Em síntese, o ambiente e a educação fluem do mundo externo para a criança e da própria criança para seu mundo. (ANTUNES, 1999).

Ao organizar as salas por disciplinas, e não por séries, cada uma delas possibilitará ao aluno o estímulo de específico aspecto da inteligência. Sendo assim, a inteligência lingüística será estimulada nos

espaços físicos reservados para os professores de Língua Portuguesa e Língua Inglesa; a inteligência lógico-matemática nas salas de Matemática; a inteligência espacial nas salas de História, Geografia e na Educação Física; a inteligência sinestésica na sala de Artes e na Educação Física; a inteligência naturalista na sala de Ciências; a inteligência pictórica na sala de Artes, Português e Literatura, as inteligências interpessoais e intrapessoais nas salas de Ensino Religioso.

Por fim, a implantação dessas salas possibilitará aos professores ter um espaço específico para sua disciplina, que poderá ser mudado conforme os objetivos de cada aula, decorado conforme os estímulos de sua disciplina e no qual poderá dispor as carteiras da forma como achar melhor para cada atividade com os alunos. Além disso, ao entrar na sala, não mais estará entrando no espaço do aluno. Ao contrário, o aluno é quem estará entrando no espaço do professor e isso fará muita diferença principalmente, como já foi dito, no trabalho com os conteúdos atitudinais. Com uma sala própria, o professor poderá dispor aos estudantes mais recursos e materiais para estimular o estudo de sua matéria, considerando que terá um local onde poderá expô-los e guardá-los, não tendo mais a necessidade de transportá-los de uma sala para outra.

## **Implantação**

Mais do que um espaço diferenciado, a sala-ambiente significa uma concepção de ensino que se distingue da tradicional. Para que seja implantada, ela deve, em primeiro lugar, estar prevista na Proposta Pedagógica da escola.

Com a implantação das salas temáticas, a escola modifica completamente sua dinâmica. Direção, professores e estudantes são afetados. O tempo pedagógico precisa ser reelaborado para que os espaços disponíveis deem conta do atendimento de todas as turmas. O tem-

po e a duração de cada aula também precisam ser repensados, já que são os alunos que mudam de classe a cada sinal, e não os professores. Para aumentar o aproveitamento do tempo e diminuir o fluxo de estudantes, uma opção é organizar o horário com aulas duplas.

Cabe ao professor a responsabilidade de determinar quais recursos devem ser incluídos no espaço reservado ao ensino de sua disciplina e como eles serão dispostos. Sua forma de trabalhar também se modifica. A administração da escola tem parte importante no processo e deve, na medida do possível, investir recursos nas salas de aula.

Os estudantes, por sua vez, também precisam estar envolvidos em todo o processo. Antes da implantação das salas deverão ser trabalhados no sentido de colaborarem com a ordem e disciplina, sendo rápidos na mudança de salas para que tudo ocorra normalmente. É preciso reservar um local para exposição das produções da turma.

Alguns aspectos a serem considerados:

1. Definição das salas de aulas disponíveis e suas respectivas disciplinas;
2. Levantamento do número de carteiras necessárias para a implantação do projeto, considerando que cada sala de aula deverá conter o número de carteiras referentes ao número da maior turma, pois nesse sistema todas as turmas circularão por todas as salas;
3. Definição dos recursos mínimos que a escola disponibilizará para cada sala, considerando as respectivas disciplinas.
4. Solicitação aos professores que apresentem por escrito o projeto do ambiente que pretendem implantar nas suas respectivas salas para aprovação da equipe administrativa;
5. Organização do horário escolar, considerando a disponibilidade do professor e as salas disponíveis;

6. Definição de ações de apoio na decoração das salas;
7. Elaboração de um manual de instruções sobre a implantação do projeto para ser distribuído aos professores, alunos e pais.

### Exemplo de sala-temática

A título de exemplificação, será apresentada a ideia de como poderia ser organizada a sala temática de Língua Portuguesa. No processo de implantação do projeto será preparado um roteiro com sugestão de organização das salas para todas as disciplinas. É importante destacar que vale muito a criatividade e a disposição de cada professor a fim de que as salas representem efetivamente as disciplinas propostas.

A sala temática de Língua Portuguesa deve ser um espaço previamente preparado e organizado para que a leitura e a escrita possam acontecer de forma significativa, ou seja, o trabalho com a língua materna deve garantir a função social do texto. O professor poderá transformar a sala-ambiente em oficinas de leitura ou de produção de texto a fim de desenvolver com os alunos as atividades de linguagem (falar / ouvir / ler/ escrever), as atividades de operação e reflexão sobre a linguagem (interpretar / construir / organizar / estruturar) e as atividades de metalinguagem (conhecimento que constrói a teoria gramatical).

O espaço reservado à sala temática para desenvolver os conhecimentos sobre a leitura e a escrita deve ser prazeroso e acolhedor, visualmente estimulante, o que constitui condição para a motivação do aluno, facilitando, assim, a apropriação do conhecimento. Essa apropriação se dá na interação do aprendiz com seus parceiros e com os textos, jogos ou outros materiais. Portanto, ao organizar o espaço da sala, é importante que o professor considere a necessidade de criar um ambiente favorável às interações entre os alunos.

A sala temática deve ter uma ampla variedade de materiais de leitura: livros de literatura infantojuvenil, literatura clássica, obras ficcionais

e não ficcionais, poemas, jornais, revistas (Veja, Superinteressante e outras), gibis, panfletos, dicionários, guias, atlas, cartazes, quadro de avisos, murais, mapas históricos e geográficos. Além desses, os jogos estruturados e os confeccionados pelos alunos e professores, filmes, vídeo, TV, slides, aparelho de som, CDs com diversos tipos de músicas, fantasias ou vestuários e adereços para a caracterização de personagens, fantoches de mão e de dedos, máscaras etc.

O material pode ser organizado por gênero ou assunto, ficando acessível aos alunos, de maneira que possam manuseá-lo e lê-lo sempre que sentirem necessidade, assim como durante o horário destinado à leitura ou à escrita. Sugere-se que o professor monte canto do jornal, dos gibis, das revistas, dos livros de literatura, dos filmes, dos CDs, das fantasias, das sucatas, dos textos elaborados pelos alunos, das gravuras e, também reserve um espaço na parede para o mural.

Faz-se necessário o espaço dos demais recursos didáticos: papéis de diferentes tamanhos (cartolinas, sulfite etc.), lápis pretos apontados, pastas, canetinhas coloridas distribuídas em latas ou prateleiras em lugares acessíveis, de modo que os alunos possam fazer uso deles de forma independente. Um outro material indicado para fazer parte da sala temática é o conjunto de fantoches de mão e palco, fantasias e vestuários, adereços e máscaras, pois o professor poderá, por meio desse material, explorar a narratividade que os alunos trazem, desenvolvida inicialmente, no meio em que vivem.

Dependendo de como o professor irá trabalhar a disciplina, poderá optar por não ter carteiras convencionais na sala. Nesse caso poderia optar por criar vários ambientes com poltronas para leitura, almofadas, banquetas ou mesmo compor as laterais da sala com tablados em forma de degraus, deixando o centro livre para as mais variadas atividades. Outra ideia seria utilizar mesas de trabalho, com quatro ou seis cadeiras cada uma. Esse recurso incentivaria o trabalho em

grupo e possibilitaria a mudança de disposição quando necessário.

Como se vê no exemplo da sala de Português, cujos itens se aplicam facilmente às outras salas variando apenas a temática dos recursos disponibilizados aos alunos, não se pode conceber a ideia de uma proposta tradicional de ensino considerando que os educandos serão automaticamente envolvidos no ambiente da disciplina. Vale ressaltar que a sala ambiente não exclui de forma alguma o incentivo ao uso da biblioteca nem dos ambientes externos, ou seja, na escola ou fora dela como recursos indispensáveis à construção do conhecimento.

## 2.11 A Proposta do Currículo Integrado e as conexões com as teorias Educacionais

A proposta é que a metodologia coloque o foco na formação da Atitude do educando, na criação de seu projeto de vida, visando o seu desenvolvimento pessoal e profissional, apoiando-se na crença de uma educação preventiva, de saúde corporal, através do esporte e da arte, princípios que conduzem a uma atividade de recriação constante e de protagonismo do próprio destino.

1. A escolha por essa metodologia foi resultante de estudos das diversas teorias educacionais, permitindo, assim, a interface com a psicologia cognitiva;
2. Dessa forma, relacionam-se os cinco passos da Pedagogia Nova John Dewey que embasam o trabalho do mediador, à medida que propõem;
  - a. A atividade e a pesquisa: os estudantes são colocados em atividade, pois dela emerge o primeiro passo da aprendizagem; a consciência de uma dificuldade, de

um problema, que, no caso, propõe-se a construção do Espaço Situacional, ou seja, a exposição dos problemas da comunidade, mapeados através de pesquisas;

**b.** A escolha e a formulação de problemas: os estudantes são instigados a examinar a situação, como é próprio da mente humana, que, ao defrontar-se com um problema, analisa seus vários elementos e localiza o cerne das dificuldades e o fator de importância mais decisivo;

**c.** O arrolamento de dados: o estudante é solicitado a fornecer elementos para a formulação das hipóteses;

**d.** A construção de hipóteses: envolvendo ambos, tantos os professores como os educandos;

**e.** A avaliação de hipóteses e experimentação: as hipóteses são postas à prova, por experimentação direta ou não.

A proposta se apoia na Pedagogia Libertadora de Paulo Freire integrando o educando / educador / educando para propiciar um movimento de vivência mútua e um compartilhamento de linguagens e conflitos.

A problematização por meio do diálogo implica a ideia de que “ninguém educa ninguém” e também de que “ninguém educa a si mesmo”, mas “os homens se educam em comunhão”, “mediado pelo mundo”. Como escreveu Freire (1999, p. 68): “a problematização se faria, assim, através de esforço pelo qual educadores e educandos iriam percebendo, criticamente, como estão sendo no mundo com quem e em que se acham”.

Defende-se que é pela problematização que o educador e o educando fixam o ponto de partida para a conscientização. Cabe ao edu-

gador e ao educando problematizar que, por uma série de razões, podem não estar aptos a entender a realidade criticamente. A conscientização exige o pensar crítico, capaz de procurar a causalidade profunda dos acontecimentos, fazendo o “desenvolvimento da realidade”.

Pressupostos da Pedagogia Crítica de Antonio Gramsci (1982) respaldam a visão da pessoa humana e de sua relação com os ambientes educativos, quando se afirma:

1. O homem é um ser que se constitui como síntese de múltiplas determinações, como um conjunto de relações sociais;
2. A educação identifica-se com o processo de hominização;
3. A educação estabelece um ensino que parte de uma relação real entre educadores e educandos;
4. O processo educativo implica uma ação-reflexão-ação como constituintes inseparáveis da práxis educativa;
5. Nos ambientes educativos deve haver a busca pelo diálogo como fonte de aprendizagem, havendo a interação de uns com os outros;
6. A educação busca a formação integral do educando.

É importante ressaltar dois pressupostos importantes da Pedagogia Progressista, que vê a educação como meio para compreensão da realidade histórico-social e explicita o papel do sujeito construtor/transformador dessa mesma realidade:

1. Ênfase à interação educando/educador/conhecimento e contexto social;



2. Provimento dos meios necessários para que os educandos não apenas assimilem o saber objeto enquanto resultado, mas também, apreendam o processo de sua produção, bem como as tendências de sua transformação.

### **3. MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO**

Uma das mais importantes medidas a serem tomadas para implantação e implementação da Política de Jornada Ampliada será a criação do Sistema de Monitoramento e Avaliação da iniciativa, voltados para: supervisão das condições de oferta local da Política; avaliação externa de alunos; monitoramento da matrícula; frequência e realização das atividades pedagógicas.

#### **Como fazer?**

O Sistema de Monitoramento e Avaliação da política será coordenado por uma Equipe Técnica e de Formação da SEDUC-Maracanaú, da seguinte forma:

Para a avaliação da Política deverá se adotar como metodologia a articulação de pesquisas quantitativas e qualitativas, analisando, dentre outros aspectos: os perfis dos estudantes e educadores, a permanência dos estudantes na escola, as metodologias utilizadas e o Projeto Político Pedagógico (PPP).

O Sistema deverá garantir uma avaliação das aprendizagens (competências e habilidades) através de instrumentos aplicados ao final de cada semestre pela Secretaria de Educação do Município.

Esta avaliação deverá oferecer condições para diagnosticar, de forma interdisciplinar, as competências e habilidades nas três Áreas de Conhecimento: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias; Matemática; Ciências da Natureza e suas Tecnologias; Ciências Humanas e suas Tecnologias.

Esta avaliação deverá monitorar o cumprimento do Currículo e estes resultados deverão ser comparados aos obtidos através das avaliações bimestrais, que garantem as informações necessárias para o desenvolvimento da Dimensão Curricular do Ensino Fundamental.

Por sua vez, a Formação Cidadã revelou-se uma dimensão marcante

entre uma Proposta de Integração Curricular e a do Ensino Fundamental, permitindo o desenvolvimento de trabalhos coletivos.

Nas aulas teóricas e oficinas, realizadas através das Atividades Formativas em cada Macrocampo, discutem-se questões relativas a direitos humanos, direitos do consumidor, acesso aos bens e serviços públicos, ética e cidadania, assim como questões de saneamento, saúde pública, qualidade e acessibilidade dos serviços públicos, preservação do meio ambiente, violência, drogas, sexualidade, participação social, direito à cultura e ao lazer, entre tantas outras.

A avaliação da realidade, a sistematização dos dados e a construção do Espaço Escolar Situacional proporcionarão aos alunos a oportunidade de vivenciar situações de conflito e negociações para sua superação, e de dimensionar conquistas, avanços e recuos, refletindo sobre as práticas sociais e consolidando suas experiências.

Nessas reflexões, os estudantes aprendem a avaliar o alcance de suas ações, as formas de encaminhamento das demandas e os meios de realização, sendo levados a compreender a importância e a eficácia do trabalho coletivo e solidário e tudo que isso pode representar em termos de aprendizado e desenvolvimento de competências e habilidades, visando à participação social e ao exercício da cidadania.

A avaliação dessa Dimensão Curricular será através da apresentação dos Projetos, que terão as suas culminâncias a cada término de bimestre, tendo como temas as indicações constantes no quadro II, deste Manual, com os seus respectivos Roteiros Temáticos.

Cada Projeto deverá ser planejado e acompanhado pelos Gestores Pedagógicos e Professores Orientadores, fazendo-se necessários os registros em formulários fornecidos pela SEDUC-Maracanaú.

## **Para Concluir**

Diante das propostas apresentadas, temos muitos desafios a vencer. Esta proposta deve focalizar a formação básica e a articulação com outros programas que garantam a continuidade de uma formação escolar e cidadã para as crianças e para os adolescentes.

A intenção é deixar claro que um projeto de ampliação de jornada escolar deve estar de acordo com objetivos pedagógicos, e que o planejamento de todas as atividades desenvolvidas na escola seja um trabalho coerente com os tempos, espaços e situações educacionais.

Dessa forma, esperamos que o esforço despendido para expor neste Manual a imbricada rede de relações que compõem a temática em questão provoque o surgimento de pesquisas e discussões acerca do tema ora proposto. Esse é o nosso desejo diante desta Política.

Deixamos aqui as propostas apresentadas para que possamos refletir no que a jornada ampliada escolar consiste, em termos não somente de tempo, mas de organização e concepção pedagógica.

## ANEXO I

ÁREA DO CONHECIMENTO		1. LINGUAGENS E CÓDIGOS				
MACROCAMPO		1.1. ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO - HABILIDADES:				
ATIVIDADES FORMATIVAS		1.1.1 Leitura e Produção de Texto	1.1.2 Letramento	1.1.3 Laboratórios e Projetos científicos	1.1.4 Línguas Estrangeiras	1.1.5 Tecnologias Educativas
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS					
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*	*	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*	*	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*	*	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*	*	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação.	*	*	*	*	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA

ÁREA DO CONHECIMENTO		LINGUAGENS E CÓDIGOS																				
MACROCAMPO		1.2. ESPORTE E LAZER - HABILIDADES:																				
ATIVIDADES FORMATIVAS																						
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS	1.2.1 - Atletismo	1.2.2 - Basquete de Rua	1.2.3 - Basquete	1.2.4 - Corrida de Orientação	1.2.5 - Futebol	1.2.6 - Futsal	1.2.7 - Ginástica Rítmica	1.2.8 - Handebol	1.2.9 - Judô	1.2.10 - Karatê	1.2.11 - Natação	1.2.12 - Recreação e Lazer/Brinquedoteca	1.2.13 - Taekwondo	1.2.14 - Tênis de Campo	1.2.14 - Tênis de Campo	1.2.15 - Tênis de Mesa	1.2.16 - Voleibol	1.2.17 - Xadrez Tradicional	1.2.18 - Xadrez Virtual	1.2.19 - Yoga/Meditação Patrimonial	
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA

ÁREA DO CONHECIMENTO		LINGUAGENS E CÓDIGOS																		
MACROCAMPO		1.3. CULTURA, ARTES E EDUCAÇÃO PATRIMONIA - HABILIDADES:																		
ATIVIDADES FORMATIVAS		1.3.1 - Artesanato Popular	1.3.2 - Banda Fanfarra	1.3.3 - Canto Coral	1.3.4 - Capoeira	1.3.5 - Cineclube	1.3.6 - Danças	1.3.7 - Desenho	1.3.8 - Cordas	1.3.9 - Escultura	1.3.10 - Flauta Doce	1.3.11 - Grafite	1.3.12 - Hip-Hop	1.3.13 - Mosaico	1.3.14 - Pintura	1.3.15 - Práticas Círcenses	1.3.16 - Teatro	1.3.17 - Leitura e Produção Textual	1.3.18 - Educação Patrimonial	1.3.19 - Percussão
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS																			
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA

ÁREA DO CONHECIMENTO		1. LINGUAGENS E CÓDIGOS	
MACROCAMPO		1.3. CULTURA DIGITAL - HABILIDADES:	
ATIVIDADES FORMATIVAS		1.4.1 Ambiente de Redes Sociais	1.4.2 Tecnologias Educacionais
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS		
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 jovem e a cultura	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação.	*	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA



ÁREA DO CONHECIMENTO		1. LINGUAGENS E CÓDIGOS				
MACROCAMPO		1.4. COMUNICAÇÃO E USO DE MÍDIAS HABILIDADES:				
ATIVIDADES FORMATIVAS		1.5.1 Fotografia	1.5.2 Histórias em Quadrinhos	1.5.3 Jornal Escolar	1.5.4 Rádio Escolar	1.5.5 Vídeo
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS					
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	ATIVIDADES MÊS - DATA	ATIVIDADES MÊS - DATA	ATIVIDADES MÊS - DATA	ATIVIDADES MÊS - DATA	ATIVIDADES MÊS - DATA
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*	*	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*	*	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*	*	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação	*	*	*	*	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA

ÁREA DO CONHECIMENTO		2. CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS.			
MACROCAMPO		2.1. ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO - HABILIDADES:			
ATIVIDADES FORMATIVAS		2.1.1	2.1.2	2.1.3	2.1.4
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS	Leitura e Produção de Texto	História e Geografia	Laboratórios e Projetos científicos	Tecnologias Educacionais
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação	*	*	*	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA

ÁREA DO CONHECIMENTO		2 CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS.	
MACROCAMPO		2.2. CULTURA DIGITAL - HABILIDADES	
ATIVIDADES FORMATIVAS		2.2.1	2.2.2
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS	Ambiente de Redes Sociais	Tecnologias Educacionais
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1. O jovem e o meio ambiente	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação	*	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA

ÁREA DO CONHECIMENTO		2. CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS.	
MACROCAMPO		2.3. EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS - HABILIDADES:	
ATIVIDADES FORMATIVAS		2.3.1 Educação em Direitos Humanos	2.3.2 Tecnologias Educacionais
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS		
1.	SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*
2.	SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*
3.	CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*
4.	SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*
		4.2 O jovem e a comunicação	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA

ÁREA DO CONHECIMENTO		3. MATEMÁTICA, CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS.			
MACROCAMPO		3.1. ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO - HABILIDADES:			
ATIVIDADES FORMATIVAS		3.1.1	3.1.2	3.1.3	3.1.4
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS	Leitura e Produção de Texto	Matemática	Laboratórios e Projetos científicos	Tecnologias Educa- cionais
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*	*	*
	4.2 O jovem e a comu- nicção	*	*	*	*

\*CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA

ÁREA DO CONHECIMENTO		3. MATEMÁTICA, CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS.	
MACROCAMPO		3.2. EDUCAÇÃO ECONÔMICA/ECONOMIA CRIATIVA - HABILIDADES:	
ATIVIDADES FORMATIVAS			
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS	3.2.1 Educação Econômica/Economia Criativa	3.2.2 Tecnologias Educacionais
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação.	*	*

CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA\*

ÁREA DO CONHECIMENTO		3. MATEMÁTICA, CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS.	
MACROCAMPO		3.3. CULTURA DIGITAL - HABILIDADES:	
ATIVIDADES FORMATIVAS		3.3.1 Ambiente de Redes Sociais	3.3.2 Tecnologias Educacionais
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS		
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação	*	*

**CONTEÚDOS/CONCEITOS / MÊS / DATA\***

ÁREA DO CONHECIMENTO		3. MATEMÁTICA, CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS.	
MACROCAMPO		3.4. EDUCAÇÃO AMBIENTAL E DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL - HABILIDADES:	
ATIVIDADES FORMATIVAS		3.4.1 Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável	3.4.2 Tecnologias Educacionais Aplicadas ao Desenvolvimento Sustentável.
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS		
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação.	*	*

\*CONTEÚDOS/ CONCEITOS - DATA /MÊS



ÁREA DO CONHECIMENTO		3. MATEMÁTICA, CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS.	
MACROCAMPO		3.5 PROMOÇÃO DA SAÚDE - HABILIDADES:	
ATIVIDADES FORMATIVAS		3.5.1 Promoção da Saúde e Prevenção de Doenças e Agravos	3.5.2 Tecnologias Educacionais
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS		
1. SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*	*
2. SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*	*
3. CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*	*
4. SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*	*
	4.2 O jovem e a comunicação.	*	*

\*CONTEÚDOS/ CONCEITOS - DATA /MÊS

ÁREA DO CONHECIMENTO		3. MATEMÁTICA, CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS.	
MACROCAMPO		3.6 INVESTIGAÇÃO NO CAMPO DAS CIÊNCIAS DA NATUREZA - HABILIDADES:	
ATIVIDADES FORMATIVAS		3.6.1 Laboratórios, Feiras e Projetos Científicos	3.6.2 Robótica Educacional
ROTEIROS TEMÁTICOS	TEMAS		
1.	SOCIOECONÔMICO	1.1 O Jovem: cidadão de hoje	*
2.	SAÚDE	2.1 O jovem saudável	*
3.	CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	3.1 O jovem e o meio ambiente	*
4.	SOCIOCULTURAL	4.1 O jovem e a cultura	*
		4.2 O jovem e a comunicação.	*

\*CONTEÚDOS/ CONCEITOS - DATA /MÊS

# APÊNDICE

## MATRIZ DE REFERÊNCIA DA EDUCAÇÃO INTEGRAL

## Área do Conhecimento:

### Linguagens e Códigos e suas Tecnologias – COD 1

#### **Macrocampo:** Acompanhamento Pedagógico – 1.1

**Objetivos:** Incentivar o estudo das linguagens em seus diversos níveis e manifestações, utilizando estratégias/técnicas de leitura/interpretação como fonte de acesso às diversas ordens de conhecimento humano: científicos, culturais, humanísticos e tecnológicos. Desenvolver o estudo da linguagem como expressão de sensibilidade. Fomentar capacidades que habilitem o educando para o desenvolvimento harmonioso do corpo e da mente. Propiciar a promoção do desenvolvimento psicomotor do educando. Estimular o exercício da cidadania, permitindo a formação do indivíduo ativo, crítico e reflexivo, capaz de formar e transformar a si e ao mundo.

#### **Atividade Formativa:** Leitura e Produção de Texto – 1.1.1

**Ementa:** Produção de textos: noções de leitura. Linguagem e comunicação. Modalidades linguísticas. Tipologia textual. Gênero textual. Tópicos gramaticais. Revisão de enunciados a partir de aspectos como: coesão, coerência, clareza, concisão, consistência e progressão temática.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Localiza informações explícitas em um texto;
<b>D2</b> – Infere informações implícitas em um texto;
<b>D3</b> – É capaz de inferir o sentido de uma palavra ou expressão;
<b>D4</b> – Formula hipótese sobre o conteúdo do texto;
<b>D5</b> – Reconhece os tipos textuais (narrativo, descritivo, argumentativo, expositivo, injuntivo);
<b>D6</b> – Reconhece os diversos gêneros de acordo com situação comunicativa;
<b>D7</b> – Percebe a função dos suportes textuais e sua relação com os gêneros textuais que os compõem;
<b>D8</b> – Articula elementos verbais e não verbais dentro de um texto;
<b>D9</b> – Distingue diferentes formas de tratar uma informação na comparação entre textos de mesmo tema;
<b>D10</b> – Reflete criticamente sobre o conceito de textos lidos/ouvidos;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D11</b> – Interpreta textos verbais e não verbais;
<b>D12</b> – Adequa diferentes registros de variedades linguísticas às situações comunicativas de que participa;
<b>D13</b> – Identifica recursos coesivos que contribuem para a progressão textual;
<b>D14</b> – Produz textos orais e escritos coerentes e coesos adequados a seus destinatários, aos objetivos a que se propõem e aos assuntos tratados;
<b>D15</b> – Articula o sentido das relações lógico-discursivas marcadas por conjunções, advérbios etc.;
<b>D16</b> – Considera o emprego de recursos estilísticos na construção de sentido de efeitos literários;
<b>D17</b> – Reconhece o efeito decorrente do emprego de recursos morfosintáticos;
<b>D18</b> – Estabelece relação de causa e consequência entre partes e elementos do texto;
<b>D19</b> – Identifica o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações;
<b>D20</b> – Utiliza recursos de pontuação na produção textual;
<b>D21</b> – Utiliza distinções ortográficas mais regulares (X, CH, S, SS, G, J) e termos assemelhados (mau, mal, agente, a gente, porquês etc.);
<b>D22</b> – Domina a funcionalidade e as distinções de acentuação;
<b>D23</b> – Distingue os modos e os tempos verbais quanto à sua significação nos textos;
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Valoriza a leitura e a produção textual como fontes de informação;
<b>D2</b> – Assume pontos de vista em relação a temas trabalhados;
<b>D3</b> – Assume a posição de leitor crítico durante exercício de revisão de textos;
<b>D4</b> – Expõe com entusiasmo suas ideias e opiniões em grupo;
<b>D5</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da língua;
<b>D6</b> – Apresenta autonomia durante produções textuais orais;
<b>D7</b> – Apresenta autonomia durante produções textuais escritas;
<b>D8</b> – Valoriza as inter-relações pessoais através do compartilhamento de informações e experiência.

**Atividade Formativa: Letramento – 1.1.2**

**Ementa:** A função social da língua portuguesa. Comunicação verbal, leitura e escrita. Compreensão e produção de textos. Tipos, gêneros e suportes textuais em diferentes situações comunicativas, tanto na modalidade escrita quanto na modalidade oral.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Localiza informações explícitas em um texto;
<b>D2</b> – Infere informações implícitas em um texto;
<b>D3</b> – É capaz de inferir o sentido de uma palavra ou expressão;
<b>D4</b> – Formula hipótese sobre o conteúdo do texto;
<b>D5</b> – Identifica o tema de um texto;
<b>D6</b> – Sabe como proceder para ter acesso, compreender e fazer uso de informações;
<b>D7</b> – Interpreta textos verbais e não verbais;
<b>D8</b> – Diferencia as partes principais das partes secundárias em um texto;
<b>D9</b> – Articula elementos verbais e não verbais dentro de um texto;
<b>D10</b> – Reconhece os tipos textuais (narrativo, descritivo, argumentativo, expositivo, injuntivo);
<b>D11</b> – Reconhece os diversos gêneros de acordo com situação comunicativa;
<b>D12</b> – Percebe a função dos suportes textuais e sua relação com os gêneros textuais que os compõem;
<b>D13</b> – Reconhece diferentes formas de tratar uma informação na comparação entre textos de mesmo tema;
<b>D14</b> – Relaciona conteúdos com temas atuais e significativos da vida pessoal, social e escolar;
<b>D15</b> – Produz textos coerentes e coesos, tanto orais quanto escritos, adequados a seus destinatários, aos objetivos a que se propõem e aos assuntos tratados;
<b>D16</b> – Interpreta textos com auxílio de material multimodal (quadrinhos, propagandas, fotos etc.);
<b>D17</b> – Articula o sentido das relações lógico-discursivas marcadas por conjunções, advérbios etc.;
<b>D18</b> – Considera o emprego de recursos estilísticos na construção de sentido de efeitos literários;
<b>D19</b> – Reconhece o efeito decorrente do emprego de recursos morfo sintáticos;
<b>D20</b> – Estabelece relação de causa e consequência entre partes e elementos do texto;
<b>D21</b> – Identifica o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações;
<b>D22</b> – Utiliza recursos de pontuação na produção textual;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D23</b> – Utiliza distinções ortográficas mais regulares (X, CH, S, SS, G, J) e termos assemelhados (mau, mal, agente, a gente, porquês etc.);
<b>D24</b> – Domina a funcionalidade e as distinções de acentuação;
<b>D25</b> – Distingue os modos e os tempos verbais quanto à sua significação nos textos.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Valoriza a leitura e a produção textual como fontes de informação;
<b>D2</b> – Assume pontos de vista em relação a temas trabalhados;
<b>D3</b> – Assume a posição de leitor crítico durante exercício de revisão de textos;
<b>D4</b> – Expõe com entusiasmo suas ideias e opiniões em grupo;
<b>D5</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da língua;
<b>D6</b> – Apresenta autonomia durante produções textuais orais;
<b>D7</b> – Apresenta autonomia durante produções textuais escritas;
<b>D8</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiência.

### **Atividade Formativa:** Laboratórios e Projetos Científicos – 1.1.3

**Ementa:** Investigação no campo de Linguagens e Códigos na escola e na comunidade objetivando-se sua função social como dispositivo de reconhecimento e recriação de problemáticas da vida de educandos e de suas comunidades. Organização, manutenção e acompanhamento de demonstrações, experimentos e exposições.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Faz uso da tecnologia da informação e da comunicação;
<b>D2</b> – Interpreta textos com auxílio de material multimodal (quadrinhos, propagandas, fotos etc.);
<b>D3</b> – Relaciona conteúdos com temas atuais e significativos da vida pessoal, social e escolar;
<b>D4</b> – Interpreta dados relativos a pesquisas aplicadas em diversos contextos;
<b>D5</b> – Utiliza resultados de pesquisas científicas para aprimoramento do seu conhecimento;
<b>D6</b> – Utiliza as ferramentas de multimídia no cotidiano escolar;
<b>D7</b> – Utiliza gêneros textuais digitais (bate-papo, fóruns eletrônicos, <i>e-mails</i> );
<b>D8</b> – Utiliza diferentes fontes e veículos de informação;
<b>D9</b> – Sabe como proceder para ter acesso, compreender e fazer uso de informações;
<b>D10</b> – Compreende a contextualização de saberes em seu processo de aprendizagem;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D11</b> – Utiliza diferentes gêneros textuais em situações comunicativas, tanto na modalidade escrita quanto na modalidade oral;
<b>D12</b> – Operacionaliza a linguagem para situações públicas, adequando seu uso quanto ao registro (formal e informal);
<b>D13</b> – Expressa-se através da participação em seminários e em debates referentes a conteúdos estudados;
<b>D14</b> – Domina as habilidades de leitura e escrita necessárias à participação efetiva e competente nas práticas sociais;
<b>D15</b> – Seleciona textos conforme os objetivos da pesquisa;
<b>D16</b> – Seleciona suporte e gênero adequados às condições de produção;
<b>D17</b> – Constrói e aplica conceitos de várias áreas do conhecimento, evidenciando a compreensão desses conceitos;
<b>D18</b> – Analisa criticamente o conteúdo temático de textos escritos e/ou orais;
<b>D19</b> – Lê informações em textos não contínuos (gráficos, tabelas etc.);
<b>D20</b> – Compreende o uso de recursos tecnológicos em seu processo de aprendizagem;
<b>D21</b> – Utiliza programas específicos para a produção de textos no meio digital;
<b>D22</b> – Emprega ferramentas audiovisuais (vídeos) para a produção de trabalhos científicos;
<b>D23</b> – Problematiza as descobertas de pesquisas e de experimentações realizadas;
<b>D24</b> – Aplica resultados de experimentos escolares em contextos extraescolares;
<b>D25</b> – Divulga pesquisas em meio digital ( <i>blogs, sites</i> etc.);
<b>D26</b> – Discute criticamente questões relativas à comunidade escolar (projetos, eventos, notícias, moradia, educação, saúde, saneamento, lazer etc).
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Valoriza a leitura e a produção textual como fontes de informação;
<b>D2</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem;
<b>D3</b> – Assume pontos de vista em relação a temas trabalhados;
<b>D4</b> – Assume a posição de leitor crítico durante exercício de revisão de textos;
<b>D5</b> – Expõe com entusiasmo suas ideias e opiniões em grupo;
<b>D6</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da língua;
<b>D7</b> – Apresenta autonomia durante produções textuais orais;
<b>D8</b> – Apresenta autonomia durante produções textuais escritas;
<b>D9</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiência;
<b>D10</b> – Valoriza o trabalho em equipe;
<b>D11</b> – Envolve-se em atividades de pesquisa e em projetos de conhecimento;
<b>D12</b> – Envolve-se em discussões de problemas relativos ao dia a dia do contexto escolar e outros.



## Atividade Formativa: Línguas Estrangeiras – 1.1.4

**Ementa:** Introdução de estruturas básicas em línguas estrangeiras para a leitura, escrita e oralidade, necessárias à comunicação e ao aprendizado pelo reconhecimento da diversidade sociocultural.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Identifica o gênero de um texto oral e/ou escrito;
<b>D2</b> – Infere informações implícitas em um texto;
<b>D3</b> – Localiza informações explícitas em um texto;
<b>D4</b> – Formula hipóteses sobre o conteúdo textual;
<b>D5</b> – Identifica o tema ou o sentido global de um texto;
<b>D6</b> – Desenvolve estratégias de compreensão geral e detalhada sobre os conteúdos textuais;
<b>D7</b> – Reconhece elementos pré-textuais e paratextuais;
<b>D8</b> – Reconhece elementos referentes às condições de produção (gênero, função sociocomunicativa, finalidade, suporte, autor, período espaço-tempo);
<b>D9</b> – Integra informações verbais e não verbais na compreensão geral de texto escrito e/ou oral de gêneros diversos;
<b>D10</b> – Identifica relações entre os gêneros e os recursos linguísticos e não linguísticos utilizados pelo autor;
<b>D11</b> – Identifica características lexicais e sintáticas dos tipos textuais (injunção, descrição, narração, argumentação etc.);
<b>D12</b> – Infere o sentido de palavras e expressões desconhecidas com base na temática do texto e no contexto;
<b>D13</b> – Reconhece relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por advérbios e conjunções;
<b>D14</b> – Identifica elos coesivos (pronomes, sintagmas nominais etc.) que contribuem para a progressão textual;
<b>D15</b> – Relaciona o conhecimento de mundo e o conhecimento textual, que tem de sua língua materna, na compreensão da língua estrangeira;
<b>D16</b> – Reconhece os temas que compõem o conteúdo de um texto de modo a produzir um resumo;
<b>D17</b> – Reconhece o modo como diferentes línguas naturais refletem a diversidade linguística e cultural dos povos que as utilizam;
<b>D18</b> – Reconhece diferentes registros de variedades linguísticas, conforme as situações comunicativas de que participa;
<b>D19</b> – Produz textos coerentes e coesos, tanto orais quanto escritos, adequados a seus destinatários, aos objetivos a que se propõem e aos assuntos tratados;
<b>D20</b> – Analisa criticamente o conteúdo temático de textos escritos e/ou orais;

Aspecto Cognitivo
<b>D21</b> – Utiliza a língua estrangeira nas diversas situações sociocomunicativas de que participa;
<b>D22</b> – Reconhece palavras estrangeiras em nomes de lugares e marcas de produtos;
<b>D23</b> – Compreende e interpreta pequenos textos informativos e/ou formativos relacionados às situações vivenciadas no cotidiano.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Valoriza o conhecimento em línguas como instrumento de aprendizagem do mundo;
<b>D2</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem;
<b>D3</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva das línguas;
<b>D4</b> – Apresenta autonomia durante a busca da aprendizagem de línguas;
<b>D5</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiência em línguas estrangeiras;
<b>D6</b> – Apresenta desejo de apreensão de novas culturas através da língua.

### **Atividade Formativa:** Tecnologias Educacionais – 1.1.5

**Ementa:** Emprego crítico de novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) contribuindo para a apropriação de Linguagens e Códigos. Tecnologias da informação como ferramenta às práticas de socialização e convivência. Processos de aprendizagem através de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Compreende o uso de recursos tecnológicos em sua aprendizagem;
<b>D2</b> – Reconhece programas específicos para produção de texto no meio digital;
<b>D3</b> – Seleciona conteúdos pertinentes ao objetivo de leitura;
<b>D4</b> – Reconhece recursos visuais (ponteiro do <i>mouse</i> , animações, imagens, <i>background</i> , vídeos) e sonoros (músicas, <i>mids</i> , animações, vídeos) para a construção de sentido de hipertextos;
<b>D5</b> – Relaciona som, imagem, vídeo, animação e linguagem verbal;
<b>D6</b> – Reconhece os efeitos de sentido decorrentes de textos multimodais (quadrinhos, propagandas, fotos etc.);
<b>D7</b> – Produz textos orais ou escritos para ambientes digitais;
<b>D8</b> – Organiza harmoniosamente texto, imagem, som, vídeo, formas, tamanho, tipo e cor da fonte, diagramação, entre outros elementos gráficos, de forma a construir um texto que atenda às mínimas exigências de usabilidade e de legibilidade;

Aspecto Cognitivo
<b>D9</b> – Utiliza programas específicos para a produção de textos no meio digital;
<b>D10</b> – Seleciona suporte e gênero adequados à situação de produção;
<b>D11</b> – Avalia se o conteúdo produzido não fere as normas para publicação, divulgação e reprodução de conteúdo on-line;
<b>D12</b> – Expande o uso da linguagem para situações públicas, adequando seu uso quanto ao registro (formal e informal);
<b>D13</b> – Identifica os usos sociais da língua;
<b>D14</b> – Lê informações em textos não contínuos (gráficos, tabelas etc.);
<b>D15</b> – Publica textos produzidos, avaliando se o conteúdo não fere as normas de publicação, de divulgação e de reprodução on-line;
<b>D16</b> – Revisa e edita o próprio texto;
<b>D17</b> – Diferencia textos produzidos e disponibilizados na internet de comentários deixados por usuários do site;
<b>D18</b> – Reconhece recursos imagéticos da escrita hipertextual ( <i>emoticons, gifs, banners</i> etc);
<b>D19</b> – Afere dados e informações utilizando Tecnologias da Informação e Comunicação.
<b>D20</b> – Reconhece elementos (gráficos e linguísticos) que sinalizam a presença de um link;
<b>D21</b> – Reconhece a forma de nomeação de sites e páginas na internet. ( <a href="#">www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas</a> );
<b>D22</b> – Escolhe local adequado para armazenar arquivos;
<b>D23</b> – Reconhece os mecanismos de “busca” e “busca avançada”;
<b>D24</b> – Reconhece o mouse, o teclado e outros elementos de interação entre usuário e computador;
<b>D25</b> – Reconhece a área de trabalho do computador e os programas básicos (editor de texto, cliente de e-mail, navegador da internet);
<b>D26</b> – Reconhece os diversos gêneros que se organizam em hipertexto digital.

<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D2</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem;
<b>D3</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva das Tecnologias de Informação e Comunicação;
<b>D4</b> – Valoriza os usos sociais da língua;
<b>D5</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D6</b> – Envolve-se em atividades de pesquisa e em projetos de conhecimento;
<b>D7</b> – Envolve-se em discussões de problemas relativos ao dia a dia do contexto escolar e outros.

Área do conhecimento:  
Linguagens e Códigos e Suas Tecnologias – COD. 1

**Macrocampo:** Esporte Lazer – 1.2

**Objetivo:** Oportunizar momentos que estimulem o professor-aluno, reconhecer a importância do esporte e lazer no aspecto psicomotor como um fio condutor para a compreensão da criança e adolescente em suas múltiplas relações sociais, através de fundamentações teóricas e práticas.

**Atividade formativa:** Basquete de Rua – 1.2.2

**Ementa:** Movimento esportivo-cultural, surgido espontaneamente como forma de lazer e entretenimento social, faz interface com a Cultura *Hip-Hop*, sob a lógica da interação sociocultural, garantindo a prática esportiva saudável e fortalecendo a cultura urbana.

**Atividade formativa:** Basquete – 1.2.4: Futebol – 1.2.5. Futsal – 1.2.6. Handebol – 1.2.8. Recreação e Lazer/Brinquedoteca – 1.2.12

**Ementa:** Apoio às práticas esportivas para o desenvolvimento integral dos estudantes pela cooperação, socialização e superação de limites pessoais e coletivos, proporcionando, assim, a promoção da saúde.

<b>Aspecto Cognitivo/Psicomotor</b>
<b>D1</b> – Identifica a origem dos esportes e fases de seu processo no mundo;
<b>D2</b> – Demonstra a importância e as características do aquecimento, antes e depois de uma atividade física;
<b>D3</b> – Demonstra a relação com as capacidades físicas de velocidade, agilidade e flexibilidade as práticas de aquecimento e alongamento;
<b>D4</b> – Demonstra refletir sobre o esporte e a construção da cidadania;
<b>D5</b> – Consegue descrever os processos pedagógicos e fundamentos básicos das modalidades esportivas;
<b>D6</b> – Utiliza os bons hábitos de higiene, alimentação e de atividades físicas para uma boa saúde;
<b>D7</b> – Utiliza os limites do corpo, evitando fadiga e dores musculares;
<b>D8</b> – Consegue aplicar os princípios básicos das modalidades esportivas coletivas;
<b>D9</b> – Lê e compreende a relação existente entre esporte e mídia;
<b>D10</b> – Produz e registra os conhecimentos aprendidos através de textos escritos, desenhos ou apresentações;
<b>D11</b> – Consegue distinguir as diferentes modalidades esportivas, através de situações lúdicas;
<b>D12</b> – Consegue compreender os jogos cooperativos como forma de fortalecer o espírito esportivo;
<b>D13</b> – Consegue aplicar a história das modalidades, abordando práticas e teoria;
<b>D14</b> – Consegue identificar o processo de transformação do jogo em esporte, como atividade de recreação e lazer;
<b>D15</b> – Reconhece questões que podem ser investigadas cientificamente nas modalidades esportivas;
<b>D16</b> – Identifica o modo de construção do discurso da televisão sobre o esporte;
<b>D17</b> – Interpreta os princípios éticos, tais como: respeito, disciplina, autonomia, solidariedade, amizade, cooperação, honestidade, dentre outros;
<b>D18</b> – Tira conclusões sobre as modalidades esportivas e consegue repassá-las;
<b>D19</b> – Identifica no esporte as evidências e raciocínios que levam à conclusões em benefício da saúde e qualidade de vida.
<b>Aspectos Afetivos</b>
<b>D1</b> – Consegue refletir sobre as implicações sociais de desenvolvimento científico e tecnológico;
<b>D2</b> – Apresenta interesse pela leitura de textos científicos direcionados à promoção da saúde e qualidade de vida;
<b>D3</b> – Interessa-se por textos que tratem de assuntos do bem-estar e beleza corporal e os parâmetros de saúde;
<b>D4</b> – Faz leitura de textos voltados às modalidades esportivas coletivas por iniciativa própria;
<b>D5</b> – Faz perguntas pertinentes aos assuntos discutidos;

### Aspectos Afetivos

**D6** – Envolve-se nas discussões voltadas ao esporte coletivo.

Área do conhecimento:  
Linguagens e Códigos e Suas Tecnologias – COD. 1

**Macrocampo:** Esporte Lazer – 1.2.

**Objetivo:** Oportunizar momentos que estimulem o professor-aluno, reconhecer a importância do esporte e lazer no aspecto psicomotor como um fio condutor para a compreensão da criança e adolescente em suas múltiplas relações sociais, através de fundamentações teóricas e práticas.

**Atividade formativa:** Atletismo – 1.2.1. Corrida de Orientação – 1.2.5. Ginástica Rítmica – 1.2.8. Judô – 1.2.10. Karatê – 1.2.11. Natação - 1.2.12. Taekwondo – 1.2.14. Tênis de Campo – 1.2.15. Tênis de Mesa – 1.2.16. Xadrez Tradicional – 1.2.18. Xadrez Virtual – 1.2.19. Yoga/ Meditação – 1.2.20:

**Ementa:** Apoio às práticas esportivas para o desenvolvimento integral dos estudantes pela cooperação, socialização e superação de limites pessoais e coletivos, proporcionando, assim, a promoção da saúde.

### Aspecto Cognitivo/psicomotor

**D1** – Identifica a origem dos esportes e fases de seu processo no mundo;

**D2** – Demonstra a importância e as características do aquecimento, antes e depois de uma atividade física;

**D3** – Relaciona as capacidades físicas de velocidade, agilidade e flexibilidade as práticas de aquecimento e alongamento;

**D4** – Demonstra refletir sobre o esporte e a construção da cidadania;

**D5** – Consegue descrever os processos pedagógicos e fundamentos básicos das modalidades esportivas;

**D6** – Utiliza os bons hábitos de higiene, alimentação e de atividades físicas para uma boa saúde;

**D7** – Utiliza os limites do corpo, evitando fadiga e dores musculares;

**D8** – Consegue desenvolver atividades individuais a partir de diferentes jogos, conhecidos, adaptados ou criados, sejam eles cooperativos, competitivos ou de tabuleiros.

<b>Aspecto Cognitivo/Psicomotor</b>
<b>D9</b> – Lê e compreende a relação existente entre esporte e mídia;
<b>D10</b> – Produz e registra os conhecimentos aprendidos através de textos escritos, desenhos ou apresentações;
<b>D11</b> – Consegue distinguir as diferentes modalidades esportivas, através de situações lúdicas;
<b>D12</b> – Consegue compreender os jogos cooperativos como forma de fortalecer o espírito esportivo;
<b>D13</b> – Consegue aplicar a história das modalidades, abordando práticas e teoria;
<b>D14</b> – Consegue identificar o processo de transformação do jogo em esporte, como atividade de recreação e lazer;
<b>D15</b> – Reconhece questões que podem ser investigadas cientificamente nas modalidades esportivas;
<b>D16</b> – Identifica o modo de construção do discurso da televisão sobre o esporte;
<b>D17</b> – Interpreta os princípios éticos, tais como: respeito, disciplina, autonomia, solidariedade, amizade, cooperação, honestidade, dentre outros;
<b>D18</b> – Tira conclusões sobre as modalidades esportivas e consegue repassá-las;
<b>D19</b> – Identifica no esporte as evidências e raciocínios que levam as conclusões em benefício da saúde e qualidade de vida.
<b>Aspectos Afetivos</b>
<b>D1</b> – Reflete sobre as implicações sociais de desenvolvimento científico e tecnológico;
<b>D2</b> – Apresenta interesse pela leitura de textos científicos direcionados à promoção da saúde e qualidade de vida;
<b>D3</b> – Apresenta interesse por textos que tratem de assuntos do bem-estar e beleza corporal e os parâmetros de saúde;
<b>D4</b> – Lê textos voltados ao esporte por iniciativa própria;
<b>D5</b> – Faz perguntas pertinentes aos assuntos discutidos;
<b>D6</b> – Envolve-se nas discussões.

### **Atividade Formativa: Capoeira – 1.3.1**

**Ementa:** Capoeira – origem e evolução. Histórico da Capoeira Regional. Educação física e Capoeira: aspectos pedagógicos, métodos de treinamento, qualidades físicas. Cultura e Capoeira: aspectos culturais e folclóricos (rituais, músicas, cânticos, instrumentos, jogos, estudo do Maculelê e roda). Capoeira na escola e desenvolvimento psicomotor do estudante. Cultura corporal

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Conhece a história da Capoeira e seu papel na história da negritude brasileira;
<b>D2</b> – Conhece diferentes ritmos e estilos característicos da Capoeira;
<b>D3</b> – Reconhece a Capoeira como uma forma de linguagem regida por cantos e instrumentos em uma Roda;
<b>D4</b> – Reconhece rituais e fundamentos da Capoeira na formação sociopolítica de nosso povo;
<b>D5</b> – Traduz os significados simbólicos da Capoeira na operacionalização de cantos e instrumentos em roda;
<b>D6</b> – Domina o conhecimento dos movimentos que compõem a linguagem gestual pertinente à Capoeira;
<b>D7</b> – Compreende a prática da Capoeira como legado da cultura popular;
<b>D8</b> – Compreende o diálogo corporal realizado durante o jogo;
<b>D9</b> – Conhece o funcionamento do ritual e os fundamentos da roda de Capoeira;
<b>D10</b> – Conhece estilos e origens da prática da Capoeira;
<b>D11</b> – Reconhece processos identitários, estilos e vertentes da Capoeira;
<b>D12</b> – Compreende a ginga como principal movimento de deslocamento da Capoeira;
<b>D13</b> – Conhece os mestres criadores dos estilos;
<b>D14</b> – Constrói instrumentos de percussão;
<b>D15</b> – Conhece a pluralidade de manifestações de cultura corporal do Brasil;
<b>D16</b> – Tem ciência das distinções entre Capoeira angola e Capoeira regional.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Adquire autoconfiança através das práticas de Capoeira;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em rodas de Capoeira;
<b>D3</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em práticas de Maculelê;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Adquire autocontrole através das práticas de Capoeira;
<b>D6</b> – Envolve-se na prática de jogos e rodas de Capoeira;
<b>D7</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D8</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D9</b> – Vivencia o trabalho em equipe;
<b>D10</b> – Valoriza a pluralidade de manifestações da cultura corporal do Brasil.
<b>Aspecto Motor</b>
<b>D1</b> – Participa da realização de rodas de Capoeira;
<b>D2</b> – Desenvolve conceitos de lateralidade e equilíbrio através do Maculelê;
<b>D3</b> – Domina noções de espaço através do exercício de esquivas;



Aspecto Motor
<b>D4</b> – Domina a ginga como principal movimento de deslocamento da Capoeira;
<b>D5</b> – Emprega floreios (aú, ponte, macaquinho, parada de mão, parada de três, relógio, pião de cabeça e de mão, mortal e xangô) para o desenvolvimento do equilíbrio e de domínio espacial;
<b>D6</b> – Emprega floreios (aú, ponte, macaquinho, parada de mão, parada de três, relógio, pião de cabeça e de mão, mortal e xangô) através do esforço físico;
<b>D7</b> – Desenvolve noções de ritmo através do Maculelê.

### Atividade Formativa: Cineclube – 1.3.2

**Ementa:** Cultura cinematográfica – história do cinema, linguagem e cidadania audiovisual. A função cultural de cineclubes como espaços de veiculação de filmes, discussão e reflexão de ideias. Desenvolvimento do senso crítico e estético. Produção crítica de linguagens audiovisuais. Curadoria e divulgação (conteúdo e forma) de acervo audiovisual de cineclubes escolares. Técnicas de operação de equipamentos de projeção. Noções básicas sobre como distribuir o equipamento no espaço destinado a ele, sobre modelos de sustentabilidade para a atividade de exibição não comercial e sobre direitos autorais e patrimoniais.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Conhece a história do cinema;
<b>D2</b> – Compreende a linguagem audiovisual na construção de narrativas cinematográficas;
<b>D3</b> – Operacionaliza a linguagem audiovisual para situações públicas, adequando seu uso quanto ao registro (formal e informal);
<b>D4</b> – Amplia repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D5</b> – Reconhece a diversidade cultural brasileira (aspectos socioculturais e identitários);
<b>D6</b> – Reconhece aspectos socioculturais e identitários de outros povos e nações (cultura afro e indígena);
<b>D7</b> – Planeja a interrelação comunicativa mediante o emprego de recursos audiovisuais;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D8</b> – Operacionaliza noções espaciais na estruturação de espaços para exibição cinematográfica;
<b>D9</b> – Domina o manuseio e a instalação de equipamentos de projeção;
<b>D10</b> – Domina técnicas de manuseio dos equipamentos de projeção para exibição cinematográfica;
<b>D11</b> – Conhece processos que levam à produção cinematográfica;
<b>D12</b> – Emprega ferramentas tecnológicas para a produção de vídeos educacionais;
<b>D13</b> – Potencializa iniciativas audiovisuais, visando à construção de novos valores de cooperação, parceria e solidariedade;
<b>D14</b> – Viabiliza o acesso a obras audiovisuais de naturezas, formatos, épocas diversas, com especial dedicação ao conteúdo brasileiro;
<b>D15</b> – Realiza produções audiovisuais;
<b>D16</b> – Conhece as obras dos grandes produtores atuais;
<b>D17</b> – Promove debates sobre produções cinematográficas;
<b>D19</b> – Diferencia a produção comercial da produção cultural no que tange aos recursos audiovisuais.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem audiovisual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D2</b> – Vivencia o processo de produção cinematográfica;
<b>D3</b> – Interessa-se pelas atividades de produção de vídeo;
<b>D4</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem audiovisual;
<b>D5</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D6</b> – Valoriza atividades de produção de vídeo como meio de aprendizagem;
<b>D7</b> – Valoriza a diversidade cultural brasileira, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro, indígena etc.);
<b>D8</b> – Promove o trabalho em equipe;
<b>D9</b> – Apresenta autonomia durante a busca da aprendizagem;
<b>D10</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D11</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D12</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa: Dança – 1.3.3**

**Ementa:** Organização de danças coletivas (regionais, clássicas, circulares e contemporâneas) que permitam apropriação de espaços, ritmos

e possibilidades de subjetivação de crianças, adolescentes e jovens. Promoção da saúde e socialização por meio do movimento do corpo em dança.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Investiga o processo de criação artística no campo da dança;
<b>D2</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição;
<b>D3</b> – Intensifica a ação criadora através de uma leitura crítica do mundo;
<b>D4</b> – Realiza experimentações no campo da dança;
<b>D5</b> – Pensa a dança como articulação de caracteres visuais, sonoros, corporais e cênicos;
<b>D6</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas;
<b>D7</b> – Conhece procedimentos e técnicas artísticas na dança;
<b>D8</b> – Experimenta procedimentos e técnicas artísticas na dança;
<b>D9</b> – Exercita procedimentos e técnicas artísticas na dança;
<b>D10</b> – Operacionaliza noções espaciais e cênicas na estruturação de espaços para apresentação de dança;
<b>D11</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D12</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D13</b> – Conhece a diversidade cultural brasileira;
<b>D14</b> – Conhece aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro e indígena);
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Adquire autoconfiança através das práticas de dança;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante a realização de coreografias;
<b>D3</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em exercícios cênicos;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Envolve-se na prática artística;
<b>D6</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D7</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D8</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D9</b> – Vivencia o trabalho em equipe;
<b>D10</b> – Valoriza a pluralidade de manifestações de cultura corporal do Brasil.
<b>D11</b> – Valoriza aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro e indígena).

Aspecto Motor
<b>D1</b> – Domina noções cênicas e espaciais no desenvolvimento de coreografias;
<b>D2</b> – Domina procedimentos motores que lhe possibilitam o acompanhamento de coreografias;
<b>D3</b> – Desenvolve conceitos de lateralidade através da dança;
<b>D4</b> – Desenvolve noções de ritmo através da dança;
<b>D5</b> – Domina noções de lateralidade no desenvolvimento de coreografias;
<b>D6</b> – Domina noções cênicas e espaciais no desenvolvimento de coreografias em dupla ou em equipe;
<b>D7</b> – Desenvolve o equilíbrio através da dança.

### **Atividade Formativa: Desenho – 1.3.4**

**Ementa:** Experimentação do desenho como linguagem, comunicação e conhecimento. Introdução ao conhecimento teórico-prático da linguagem visual, do processo criativo e da criação de imagens. O desenho como instrumento de análise e observação de formas, naturais e/ou criadas. Conscientização das relações figura-espaco e estímulo à livre expressão. Percepção das formas. Desenho artístico. Composição, desenho de observação e de memória.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Investiga o processo de criação artística no campo do desenho;
<b>D2</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição;
<b>D3</b> – Intensifica a ação criadora através de uma leitura crítica do mundo;
<b>D4</b> – Elabora a expressão artística observando a relação entre forma e conteúdo;
<b>D5</b> – Domina experimentações estéticas a partir do ato de desenhar;
<b>D6</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas;
<b>D7</b> – Conhece procedimentos e técnicas artísticas no desenho;
<b>D8</b> – Experimenta procedimentos e técnicas artísticas no desenho;
<b>D9</b> – Apodera-se de diferentes possibilidades de produção artística por meio do desenho;
<b>D10</b> – Produz desenhos de observação e de memória;
<b>D11</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D12</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D13</b> – Domina noções de perspectiva;
<b>D14</b> – Domina noções de proporção;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D15</b> – Domina noções de composição;
<b>D16</b> – Domina noções de luz e sombras;
<b>D17</b> – Domina noções de textura;
<b>D18</b> – Domina noções de volume;
<b>D19</b> – Produz croquis empregando técnicas e materiais diversos;
<b>D20</b> – Desenvolve-se intelectualmente, por meio do ato de criação.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem visual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D2</b> – Vivencia o processo de produção do desenho;
<b>D3</b> – Interessa-se pelas atividades de produção de desenho;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D6</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D7</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D8</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem visual;
<b>D9</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.) na produção de croquis;
<b>D10</b> – Valoriza atividades de produção de desenho como meio de aprendizagem;
<b>D11</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem;
<b>Aspecto Motor</b>
<b>D1</b> – Domina noções espaciais na produção de desenho;
<b>D2</b> – Domina procedimentos motores finos que lhe possibilitam o desenho;
<b>D3</b> – Desenvolve noções de proporcionalidade na produção de desenhos.

### **Atividade Formativa:** Educação Patrimonial – 1.3.5

**Ementa:** Identidade, cultura e memória. Patrimônio cultural e natural, com a perspectiva de ampliar o entendimento sobre a diversidade cultural. Mentalidade. Compreensão e uso de linguagens como instrumento para a integração social e para a formação da identidade.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Compreende a articulação da linguagem à memória como elemento para produção de novas formas de expressão cultural;
<b>D2</b> – Reconhece elementos de mentalidade na construção de identidade cultural;
<b>D3</b> – Reconhece resíduos culturais e literários na formação de sua mentalidade;
<b>D4</b> – Reconhece a permanência de <i>formas simples</i> (lendas, mitos, gestos, provérbios, casos, contos, cordéis, memórias, adivinhações, música folclórica etc.) na produção cultural de sua comunidade;
<b>D5</b> – Intensifica a ação criadora através de uma leitura crítica do mundo;
<b>D6</b> – Compreende a influência da memória para o processo de criação artística;
<b>D7</b> – Compreende a importância do patrimônio cultural para a formação de sua identidade;
<b>D8</b> – Compreende a importância do patrimônio cultural para a formação da identidade de sua comunidade;
<b>D9</b> – Contextualiza a importância de patrimônio cultural em diferentes tipos de sociedade e culturas;
<b>D10</b> – Compreende o uso das diversas linguagens como instrumento para a integração social;
<b>D11</b> – Compreende o uso das diversas linguagens como instrumento para a formação da identidade;
<b>D12</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição;
<b>D13</b> – Reconhece o patrimônio cultural de sua comunidade;
<b>D14</b> – Reconhece o patrimônio natural de sua comunidade;
<b>D15</b> – Reconhece as manifestações culturais como elementos identitários de um grupo social;
<b>D16</b> – Relaciona informações sobre concepções artísticas e patrimônio cultural;
<b>D17</b> – Reconhece a presença de valores sociais atualizáveis e permanentes no patrimônio cultural nacional;
<b>D18</b> – Reconhece a presença de valores humanos atualizáveis e permanentes no patrimônio cultural nacional;
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem visual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D2</b> – Vivencia a importância do patrimônio cultural em sua identidade;
<b>D3</b> – Interessa-se pelas manifestações de sua cultura;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Desenvolve potencialidades identitárias;

Aspecto Afetivo
<b>D6</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D7</b> – Vivencia técnicas próprias de estilo em seu patrimônio cultural;
<b>D7</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento de atividades;
<b>D8</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem;
<b>D9</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.) na memória do local em que vive;
<b>D10</b> – Valoriza atividades de produção de arte e cultura;
<b>D11</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa:** Ensino Coletivo de Cordas – 1.3.6

**Ementa:** Iniciação Musical por meio do Ensino Coletivo de Cordas, beliscada (violão, cavaquinho ou bandolim) e friccionada (violino). Percussão Corporal, Jogos Musicais e Dinâmicas de Grupo como ferramentas do processo de ensino-aprendizagem musical. Construção de instrumentos musicais alternativos. Execução, apreciação e criação musical. Desenvolvimento dos elementos técnico-musicais, bem como do trabalho em grupo, da cooperação, do respeito mútuo, da solidariedade, do senso crítico e da autonomia. Repertório com peças de variados estilos e gêneros musicais. Valorização da cultura brasileira e das culturas regionais.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Desenvolve a habilidade rítmica através de jogos musicais;
<b>D2</b> – Emprega a musicalidade como elemento para produção de novas formas de expressão cultural;
<b>D3</b> – Elabora a expressão artística observando a relação entre forma e conteúdo;
<b>D4</b> – Domina a comunicação não verbal através da prática musical;
<b>D5</b> – Reconhece o patrimônio musical de sua comunidade;
<b>D6</b> – Investiga o processo de criação artística no campo da música;
<b>D7</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição;
<b>D8</b> – Domina processos para a construção de instrumentos musicais alternativos;
<b>D9</b> – Apresenta mudanças nas habilidades do pensamento criativo;

Aspecto Cognitivo
<b>D10</b> – Reconhece a presença de valores sociais atualizáveis e permanentes no patrimônio musical nacional;
<b>D11</b> – Desenvolve-se intelectualmente, por meio do ato de criação;
<b>D12</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas de instrumentos de percussão;
<b>D13</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas de instrumentos de corda;
<b>D14</b> – Desenvolve elementos técnico-musicais na divulgação do patrimônio musical da comunidade;
<b>D15</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D16</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D17</b> – Exercita a auto expressão através da prática musical.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Adquire autoconfiança através das práticas de musicalidade;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante o uso de instrumentos de percussão;
<b>D3</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em apresentações musicais;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Envolve-se na prática artística;
<b>D6</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D7</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D8</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D9</b> – Vivencia o trabalho em equipe na produção musical;
<b>D10</b> – Valoriza a pluralidade de manifestações musicais do Brasil;
<b>D11</b> – Valoriza aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro e indígena);
<b>D12</b> – Valoriza a cultura brasileira e as culturas regionais.

### **Atividade Formativa:** Escultura – 1.3.7

**Ementa:** Experimentações estéticas a partir de práticas de escultura. Introdução às principais questões da escultura contemporânea. Iniciação aos procedimentos de preparação e execução de uma obra escultórica como arte. Desenvolvimento intelectual, por meio do ato de criação, emocional, social, perceptivo, físico e estético, através da escultura.



<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Emprega a prática de escultura como elemento de novas formas de expressão cultural;
<b>D2</b> – Exercita a auto expressão através da prática escultórica;
<b>D3</b> – Elabora a expressão artística observando a relação entre forma e conteúdo;
<b>D4</b> – Domina noções de perspectiva;
<b>D5</b> – Domina noções de proporção;
<b>D6</b> – Domina noções de composição;
<b>D7</b> – Domina noções de textura;
<b>D8</b> – Domina noções de volume;
<b>D9</b> – Intensifica a ação criadora através de procedimentos de preparação e execução de uma obra escultórica como arte;
<b>D10</b> – Domina processos para a preparação de materiais necessários à obra escultórica;
<b>D11</b> – Apresenta mudanças nas habilidades do pensamento criativo;
<b>D12</b> – Domina experimentações estéticas a partir do ato de desenhar;
<b>D13</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas de materiais necessários à obra escultórica;
<b>D14</b> – Desenvolve-se intelectualmente, por meio do ato de criação;
<b>D15</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D16</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Adquire autoconfiança através de práticas escultóricas;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante o uso de instrumentos para a prática escultórica;
<b>D3</b> – Envolve-se em práticas escultóricas;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D6</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D7</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D8</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem visual e tátil da escultura.
<b>Aspecto Motor</b>
<b>D1</b> – Domina noções espaciais na produção de esculturas;
<b>D2</b> – Domina procedimentos motores finos que lhe possibilitam o entalhe;
<b>D3</b> – Desenvolve noções de proporcionalidade na produção de esculturas.

**Atividade Formativa: Iniciação Musical por meio da Flauta Doce – 1.3.8**

**Ementa:** Entendendo a música como linguagem, manifestação cultural e prática socializadora. Desenvolvimento sociocultural pela valorização, reconhecimento e recriação das culturas populares. Aprendizado de estruturas básicas de “diálogo musical”, envolvendo leitura, interpretação e improvisação por meio de vivências artísticas coletivas com crianças e adolescentes.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Desenvolve a habilidade rítmica através de jogos musicais;
<b>D2</b> – Emprega a musicalidade como elemento para produção de novas formas de expressão cultural;
<b>D3</b> – Elabora a expressão artística observando a relação entre forma e conteúdo;
<b>D4</b> – Domina a comunicação não verbal através da prática musical;
<b>D5</b> – Reconhece o patrimônio musical de sua comunidade;
<b>D6</b> – Investiga o processo de criação artística no campo da música;
<b>D7</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição;
<b>D8</b> – Domina processos para a construção de instrumentos musicais alternativos;
<b>D9</b> – Apresenta mudanças nas habilidades do pensamento criativo;
<b>D10</b> – Reconhece a presença de valores sociais atualizáveis e permanentes no patrimônio musical nacional;
<b>D11</b> – Desenvolve-se intelectualmente, por meio do ato de criação;
<b>D12</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas de instrumentos de sopro;
<b>D13</b> – Desenvolve elementos técnico-musicais na divulgação do patrimônio musical da comunidade;
<b>D14</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D15</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D16</b> – Exercita a autoexpressão através da prática musical.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Adquire autoconfiança através das práticas de musicalidade;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante o uso de instrumentos de sopro;
<b>D3</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em apresentações musicais;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Envolve-se na prática artística;
<b>D6</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D7</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;

Aspecto Afetivo
<b>D8</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D9</b> – Vivencia o trabalho em equipe na produção musical;
<b>D10</b> – Valoriza a pluralidade de manifestações musicais do Brasil;
<b>D11</b> – Valoriza aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro e indígena);
<b>D12</b> – Valoriza a cultura brasileira e as culturas regionais.

### Atividade Formativa: Grafite – 1.3.9

**Ementa:** Valorização do Grafite como arte gráfica e estética. Promoção da autoestima pessoal e comunitária por meio da revitalização de espaços públicos. Grafite como expressão cultural juvenil que busca enraizamento identitário local/global. Estímulo ao protagonismo juvenil na concepção de projetos culturais, sociais e artísticos a serem desenvolvidos na escola ou na comunidade. Diferenciação de pichação e grafite.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Investiga o processo de criação artística no campo do grafite;
<b>D2</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição;
<b>D3</b> – Intensifica a ação criadora através de uma leitura crítica do mundo;
<b>D4</b> – Elabora a expressão artística observando a relação entre forma e conteúdo;
<b>D5</b> – Domina Experimentações estéticas a partir do ato de grafitar;
<b>D6</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas;
<b>D7</b> – Conhece procedimentos e técnicas artísticas de grafite;
<b>D8</b> – Experimenta procedimentos e técnicas artísticas de grafite;
<b>D9</b> – Apodera-se de diferentes possibilidades de produção artística por meio do grafite;
<b>D10</b> – Produz desenhos de observação e de memória;
<b>D11</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D12</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D13</b> – Domina noções de perspectiva;
<b>D14</b> – Domina noções de proporção;
<b>D15</b> – Domina noções de composição;
<b>D16</b> – Domina noções de luz e sombras;
<b>D17</b> – Domina noções de textura;

Aspecto Cognitivo
<b>D18</b> – Domina noções de volume;
<b>D19</b> – Desenvolve-se intelectualmente, por meio do ato de criação.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem visual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D2</b> – Vivencia o processo de produção do desenho em grafite;
<b>D3</b> – Interessa-se pelas atividades de produção de grafite;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D6</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D7</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D8</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem visual;
<b>D9</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.) na produção de grafite;
<b>D10</b> – Valoriza atividades de produção de grafite como meio de expressão sociocultural;
<b>D11</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem;

### **Atividade Formativa: Hip-Hop – 1.3.10**

**Ementa:** Valorização do *Hip-Hop* como expressão cultural juvenil que busca enraizamento identitário local/global. Estímulo ao protagonismo juvenil na concepção de projetos culturais, sociais e artísticos a serem desenvolvidos na escola ou na comunidade.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Investiga o processo de criação artística no campo da cultura <i>hip-hop</i> ;
<b>D2</b> – Intensifica a ação criadora através da manifestação da cultura <i>hip-hop</i> ;
<b>D3</b> – Intensifica a ação criadora através de uma leitura crítica do mundo;
<b>D4</b> – Realiza experimentações no campo da dança de hip hop;
<b>D5</b> – Pensa a dança como articulação de caracteres visuais, sonoros, corporais e cênicos;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D6</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas;
<b>D7</b> – Conhece procedimentos e técnicas artísticas na dança;
<b>D8</b> – Experimenta procedimentos e técnicas artísticas na dança;
<b>D9</b> – Exercita procedimentos e técnicas artísticas na dança;
<b>D10</b> – Operacionaliza noções espaciais e cênicas na estruturação de espaços para apresentação de dança de <i>hip-hop</i> ;
<b>D11</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D12</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D13</b> – Conhece a diversidade cultural brasileira;
<b>D14</b> – Conhece aspectos socioculturais de outros povos e nações.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Adquire autoconfiança através das práticas de dança;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante a realização de coreografias;
<b>D3</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em exercícios cênicos;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Envolve-se na prática artística;
<b>D6</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D7</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D8</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D9</b> – Vivencia o trabalho em equipe;
<b>D10</b> – Valoriza a pluralidade de manifestações de cultura corporal do Brasil;
<b>D11</b> – Valoriza aspectos socioculturais de outros povos e nações.
<b>Aspecto Motor</b>
<b>D1</b> – Domina noções cênicas e espaciais no desenvolvimento de coreografias;
<b>D2</b> – Domina procedimentos motores que lhe possibilitam o acompanhamento de coreografias;
<b>D3</b> – Desenvolve conceitos de lateralidade através da dança;
<b>D4</b> – Desenvolve noções de ritmo através da dança;
<b>D5</b> – Domina noções de lateralidade no desenvolvimento de coreografias;
<b>D6</b> – Domina noções cênicas e espaciais no desenvolvimento de coreografias em dupla ou em equipe;
<b>D7</b> – Desenvolve o equilíbrio através da dança.

**Atividade Formativa: Leitura e Produção Textual – 1.3.11**

**Ementa:** Leitura e produção de textos: noções de leitura. Linguagem e comunicação. Desenvolvimento de atitudes e práticas que favoreçam a constituição de leitores assíduos a partir de procedimentos didáticos criativos, seduzindo os estudantes às diferentes possibilidades de leitura e de criação de textos. Incentivo à leitura de obras que permitam aos estudantes encontros com diferentes gêneros literários e de escrita, especialmente no que se refere ao ler para apreciar/fruir, conhecer e criar.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Localiza informações explícitas em um texto;
<b>D2</b> – Infere informações implícitas em um texto;
<b>D3</b> – É capaz de inferir o sentido de uma palavra ou expressão;
<b>D4</b> – Formula hipótese sobre o conteúdo do texto;
<b>D5</b> – Reconhece os tipos textuais (narrativo, descritivo, argumentativo, expositivo, injuntivo);
<b>D6</b> – Reconhece os diversos gêneros de acordo com situação comunicativa;
<b>D7</b> – Percebe a função dos suportes textuais e sua relação com os gêneros textuais que os compõem;
<b>D8</b> – Articula elementos verbais e não verbais dentro de um texto;
<b>D9</b> – Distingue diferentes formas de tratar uma informação na comparação entre textos de mesmo tema;
<b>D10</b> – Reflete criticamente sobre o conceito de textos lidos/ouvidos;
<b>D11</b> – Interpreta textos verbais e não verbais;
<b>D12</b> – Adequa diferentes registros de variedades linguísticas às situações comunicativas de que participa;
<b>D13</b> – Identifica recursos coesivos que contribuem para a progressão textual;
<b>D14</b> – Considera o emprego de recursos estilísticos na construção de sentido de efeitos literários;
<b>D15</b> – Identifica o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações;
<b>D16</b> – Reconhece categorias da teoria literária pertinentes ao poema: rima, métrica, estrofe, verso;
<b>D17</b> – Reconhece os elementos da narrativa: enredo, foco, tempo, tema, assunto, espaço, personagens.
<b>D18</b> – Aponta os traços estilísticos líricos, épicos, ou dramáticos;
<b>D19</b> – Distingue prosa, poema e poesia;
<b>D20</b> – Identifica texto literário e não literário.

Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Valoriza a leitura e a produção textual como fontes de informação;
<b>D2</b> – Assume pontos de vista em relação a temas trabalhados;
<b>D3</b> – Assume a posição de leitor crítico durante exercício de revisão de textos;
<b>D4</b> – Expõe com entusiasmo suas ideias e opiniões em grupo;
<b>D5</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da língua;
Aspecto Afetivo
<b>D6</b> – Apresenta autonomia durante exercícios textuais orais;
<b>D7</b> – Apresenta autonomia durante exercícios textuais escritos;
<b>D8</b> – Valoriza as interrelações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências.

### **Atividade Formativa: Mosaico – 1.3.12**

**Ementa:** Introdução ao conhecimento teórico-prático da linguagem visual, do processo criativo e da criação de imagens. Experimentação do desenho como linguagem, comunicação e conhecimento. Percepção das formas. Desenho artístico. Composição, desenho de observação e de memória. Criação bi e tridimensional no plano e no espaço, através da linguagem gráfica do mosaico, procedimentos e materiais. Sistemas de escalas. Conceitos de representação gráfica de elementos ortogonais. Noções gerais de geometria. Geometria plana: construção de figuras geométricas. Geometria espacial: planificação e construção de poliedros. Pertinência, paralelismo e perpendicularidade.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Investiga o processo de criação artística no campo do desenho;
<b>D2</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição artística;
<b>D3</b> – Intensifica a ação criadora através de uma leitura crítica do mundo;
<b>D4</b> – Elabora a expressão artística observando a relação entre forma e conteúdo;
<b>D5</b> – Domina experimentações estéticas a partir do ato de desenhar, através de formas geométricas;
<b>D6</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas empregando formas geométricas;
<b>D7</b> – Conhece procedimentos e técnicas artísticas no desenho geométrico em mosaico;
<b>D8</b> – Experimenta procedimentos e técnicas artísticas no desenho;

Aspecto Cognitivo
<b>D9</b> – Apodera-se de diferentes possibilidades de produção artística por meio do desenho;
<b>D10</b> – Produz desenhos operando conceitos de representação gráfica de elementos ortogonais;
<b>D11</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D12</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D13</b> – Domina noções de perspectiva;
<b>D14</b> – Domina noções de paralelismo;
<b>D15</b> – Domina noções de perpendicularidade;
<b>D16</b> – Desenvolve-se intelectualmente, por meio do ato de criação.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem visual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D2</b> – Vivencia o processo de produção do desenho;
<b>D3</b> – Interessa-se pelas atividades de produção de desenho em mosaico;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D6</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D7</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D8</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem visual;
<b>D9</b> – Valoriza atividades de produção de desenho como meio de aprendizagem;
<b>D10</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa: Percussão – 1.3.13**

**Ementa:** Iniciação musical por meio da Percussão. Técnicas de performance em diversos instrumentos de percussão por meio de uma abordagem integradora, tratando de aspectos relacionados não só com a mecânica e a técnica instrumental, mas, também, com performance, apreciação e criação musical. Integração social e desenvolvimento sociocultural pela valorização, reconhecimento e recriação das culturas populares.



<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Desenvolve a habilidade rítmica através de jogos musicais;
<b>D2</b> – Emprega a musicalidade como elemento para produção de novas formas de expressão cultural;
<b>D3</b> – Elabora a expressão artística observando a relação entre forma e conteúdo;
<b>D4</b> – Domina a comunicação não verbal através da prática musical;
<b>D5</b> – Reconhece o patrimônio musical de sua comunidade;
<b>D6</b> – Investiga o processo de criação artística no campo da música;
<b>D7</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição;
<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D8</b> – Domina processos para a construção de instrumentos musicais alternativos;
<b>D9</b> – Apresenta mudanças nas habilidades do pensamento criativo;
<b>D10</b> – Reconhecer a presença de valores sociais atualizáveis e permanentes no patrimônio musical nacional;
<b>D11</b> – Desenvolve-se intelectualmente, por meio do ato de criação;
<b>D12</b> – Realiza pesquisas com bases manipulativas de instrumentos de percussão;
<b>D13</b> – Desenvolve elementos técnico-musicais na divulgação do patrimônio musical da comunidade;
<b>D14</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D15</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D16</b> – Exercita a autoexpressão através da prática musical.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Adquire autoconfiança através das práticas de musicalidade;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante o uso de instrumentos de percussão;
<b>D3</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em apresentações musicais;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Envolve-se na prática artística;
<b>D6</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D7</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D8</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D9</b> – Vivencia o trabalho em equipe na produção musical;
<b>D10</b> – Valoriza a pluralidade de manifestações musicais do Brasil;
<b>D11</b> – Valoriza aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro e indígena);
<b>D12</b> – Valoriza a cultura brasileira e as culturas regionais.

**Atividade Formativa: Pintura – 1.3.14**

**Ementa:** Estudo teórico e prático da linguagem pictórica. Desenvolvimento intelectual, por meio do ato de criação, emocional, social, perceptivo, físico e estético, tendo como direcionamento a pintura como arte. Utilização de técnicas tradicionais, contemporâneas e experimentais das formas de pintura. Conhecimento e apreciação de obras clássicas e contemporâneas de pintura.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Investiga o processo de criação artística;
<b>D2</b> – Intensifica a ação criadora através da fruição;
<b>D3</b> – Domina os fundamentos da linguagem pictórica;
<b>D4</b> – Elabora a expressão artística observando a relação entre forma e conteúdo;
<b>D5</b> – Domina experimentações estéticas empregando técnicas de pintura;
<b>D6</b> – Domina a conceituação plástica no espaço bi e tridimensional;
<b>D7</b> – Conhece procedimentos e técnicas artísticas de pintura;
<b>D8</b> – Experimenta procedimentos e técnicas artísticas de pintura;
<b>D9</b> – Apodera-se de diferentes possibilidades de produção artística por meio da pintura;
<b>D10</b> – Conhece obras clássicas e contemporâneas de pintura;
<b>D11</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D12</b> – Relaciona o fazer artístico com seu cotidiano;
<b>D13</b> – Domina noções de composição e relações cromáticas;
<b>D14</b> – Domina noções de proporção;
<b>D15</b> – Domina noções de composição;
<b>D16</b> – Domina noções de luz e sombras;
<b>D17</b> – Domina noções de textura;
<b>D18</b> – Domina noções de volume;
<b>D19</b> – Desenvolve-se intelectualmente, por meio do ato de criação.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem visual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D2</b> – Vivencia o processo de produção da arte pictórica;
<b>D3</b> – Interessa-se pelas atividades de produção da arte pictórica;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Desenvolve a apreciação estética;

<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D6</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D7</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D8</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem visual;
<b>D9</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.) na produção de grafite;
<b>D10</b> – Valoriza atividades de produção de grafite como meio de expressão sociocultural;
<b>D11</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa: Práticas Circenses – 1.3.15**

**Ementa:** Incentivar práticas circenses junto aos estudantes e à comunidade, a fim de promover a saúde e a educação por meio de uma cultura corporal e popular, a partir do legado patrimonial do circo.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Investiga o processo de criação artística;
<b>D2</b> – Domina as relações do sujeito atuante com a construção cênica;
<b>D3</b> – Pensa as práticas circenses como articulação de caracteres visuais, sonoros, corporais e cênicos;
<b>D4</b> – Exercita a prática artística da interpretação circense;
<b>D5</b> – Exercita a prática técnica da interpretação circense;
<b>D6</b> – Compreende a relação entre o sujeito atuante e o objeto representado na construção cênica;
<b>D7</b> – Produz procedimentos que integrem escrita e experimentação cênica;
<b>D8</b> – Exercita os recursos que instrumentalizam o ator-dramaturgo para construção ficcional e cênica;
<b>D9</b> – Conhece processos de criação e execução em cenografia e figurinos;
<b>D10</b> – Compreende sua relação com elementos plásticos que compõem a cena;
<b>D11</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D12</b> – Domina técnicas de picadeiro;
<b>D13</b> – Tem ciência das distinções técnicas entre teatro de rua e teatro de palco;
<b>D14</b> – Domina técnicas de composição de personagem;
<b>D15</b> – Reconhece os elementos da narrativa: enredo, foco, tempo, tema, assunto, espaço, personagens;
<b>D16</b> – Reconhece os recursos dramáticos na composição cênica.

<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem visual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em exercícios cênicos;
<b>D3</b> – Interessa-se pelas atividades de produção da arte circense;
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D6</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D7</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D8</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem visual;
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D9</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa: Teatro – 1.3.16**

**Ementa:** Promoção por meio dos jogos teatrais, de processos de socialização e criatividade, desenvolvendo nos estudantes a capacidade de comunicação pelo corpo em processos de reconhecimentos em práticas coletivas.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Investiga o processo de criação artística;
<b>D2</b> – Domina as relações do sujeito atuante com a construção cênica;
<b>D3</b> – Pensa as práticas circenses como articulação de caracteres visuais, sonoros, corporais e cênicos;
<b>D4</b> – Exercita a prática artística da interpretação circense;
<b>D5</b> – Exercita a prática técnica da interpretação circense;
<b>D6</b> – Compreende a relação entre o sujeito atuante e o objeto representado na construção cênica;
<b>D7</b> – Produz procedimentos que integrem escrita e experimentação cênica;
<b>D8</b> – Utiliza os recursos que instrumentalizam o ator-dramaturgo para a construção ficcional e cênica;
<b>D9</b> – Conhece processos de criação e execução em cenografia e figurinos;
<b>D10</b> – Compreende sua relação com elementos plásticos que compõem a cena;
<b>D11</b> – Amplia seu repertório cultural para superar os modelos estereotipados;

Aspecto Cognitivo
<b>D12</b> – Domina técnicas de picadeiro;
<b>D13</b> – Tem ciência das distinções técnicas entre teatro de rua e teatro de palco;
<b>D14</b> – Domina técnicas de composição de personagem;
<b>D15</b> – Reconhece os elementos da narrativa: enredo, foco, tempo, tema, assunto, espaço, personagens;
<b>D16</b> – Reconhece os recursos dramáticos na composição cênica.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem visual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D2</b> – Vivencia a cultura corporal mediante participação em exercícios cênicos;
<b>D3</b> – Interessa-se pelas atividades de produção da arte dramática;
Aspecto Afetivo
<b>D4</b> – Desenvolve potencialidades emocionais;
<b>D5</b> – Desenvolve a apreciação estética;
<b>D6</b> – Vivencia técnicas próprias do estilo por ele escolhido;
<b>D7</b> – Integra-se com o grupo no desenvolvimento das atividades;
<b>D8</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem visual;
<b>D9</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa:** Tecnologias Educacionais – 1.3.17

**Ementa:** Emprego crítico de novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) contribuindo para a apropriação de práticas artístico-culturais, mediante o emprego de mídias e tecnologias aplicadas à comunicação. Tecnologias da informação como ferramenta às práticas de socialização e convivência. Processos de aprendizagem através de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Compreende o uso de recursos tecnológicos em sua aprendizagem;
<b>D2</b> – Reconhece programas específicos para produção de texto no meio digital;
<b>D3</b> – Seleciona conteúdos pertinentes ao objetivo de leitura;
<b>D4</b> – Reconhece recursos visuais (ponteiro do <i>mouse</i> , animações, imagens, <i>background</i> , vídeos) e sonoros (músicas, <i>mids</i> , animações, vídeos) para a construção de sentido de hipertextos;

Aspecto Cognitivo
<b>D5</b> – Relaciona som, imagem, vídeo, animação e linguagem verbal;
<b>D6</b> – Reconhece os efeitos de sentido decorrentes de textos multimodais (quadrinhos, propagandas, fotos etc.);
<b>D7</b> – Produz textos orais ou escritos para ambientes digitais;
<b>D8</b> – Organiza harmoniosamente texto, imagem, som, vídeo, formas, tamanho, tipo e cor da fonte, diagramação, entre outros elementos gráficos, de forma a construir um texto que atenda às mínimas exigências de usabilidade e de legibilidade;
<b>D9</b> – Utiliza programas específicos para a produção de textos no meio digital;
<b>D10</b> – Seleciona suporte e gênero adequados à situação de produção;
<b>D11</b> – Avalia se o conteúdo produzido não fere as normas para publicação, divulgação e reprodução de conteúdo on-line;
<b>D12</b> – Expande o uso da linguagem para situações públicas, adequando seu uso quanto ao registro (formal e informal);
Aspecto Cognitivo
<b>D13</b> – Identifica os usos sociais da língua;
<b>D14</b> – Lê informações em textos não contínuos (gráficos, tabelas etc.);
<b>D15</b> – Publica textos produzidos, avaliando se o conteúdo não fere as normas de publicação, de divulgação e de reprodução <i>on-line</i> ;
<b>D16</b> – Revisa e edita o próprio texto;
<b>D17</b> – Diferencia textos produzidos e disponibilizados na internet de comentários deixados por usuários do site;
<b>D18</b> – Reconhece recursos imagéticos da escrita hipertextual ( <i>emotions, gifs, banners</i> etc);
<b>D19</b> – Afere dados e informações utilizando Tecnologias da Informação e Comunicação;
<b>D20</b> – Reconhece elementos (gráficos e linguísticos) que sinalizam a presença de um link;
<b>D21</b> – Reconhece a forma de nomeação de sites e páginas na internet. ( <a href="http://www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas">www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas</a> );
<b>D22</b> – Escolhe local adequado para armazenar arquivos;
<b>D23</b> – Reconhece os mecanismos de busca e busca avançada;
<b>D24</b> – Reconhece o mouse, o teclado e outros elementos de interação entre usuário e computador;
<b>D25</b> – Reconhece a área de trabalho do computador e os programas básicos (editor de texto, cliente de <i>e-mail</i> , navegador da internet);
<b>D26</b> – Reconhece os diversos gêneros que se organizam em hipertexto digital.

Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D2</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem;
<b>D3</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva das Tecnologias de Informação e Comunicação;
<b>D4</b> – Valoriza os usos sociais da língua;
<b>D5</b> – Valoriza as interrelações pessoais através do compartilhamento de informações e experiência;
<b>D6</b> – Envolve-se em atividades de pesquisa e em projetos de conhecimento;
<b>D7</b> – Envolve-se em discussões de problemas relativos ao dia a dia do contexto escolar e outros.

Área do conhecimento:  
Linguagens e Códigos e suas Tecnologias – COD. 1

### **Macrocampo:** Cultura Digital – 1.4

**Objetivos:** Desenvolver estratégias de desenvolvimento de aprendizagem através de cultura digital, cibercultura e cultura de rede. Fomentar a interatividade mediante mídias tradicionais e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Suscitar a compreensão da revolução informacional como ferramenta de apreensão cultural. Propiciar a compreensão do capitalismo cognitivo diante da cultura digital. Incentivar a cultura da convergência e a digitalização intensa de bens simbólicos. Suscitar o domínio de realidades alternativas, simulações e múltiplas identidades conceituais no desenvolvimento comunicativo dos aprendentes. Fomentar o exercício da atenção e o desenvolvimento de relacionamentos mediante comunidades virtuais, multitudes inteligentes e novas possibilidades de comunicação.

### **Atividade Formativa:** Ambientes de Redes Sociais – 1.4.1

**Ementa:** Ambientes de relacionamento em rede e cultura participativa. Expressão artístico-linguística e engajamento sociocultural. Produção colaborativa. Interrelações pessoais. Intercâmbio sociocultural e informativo. Revolução informacional como ferramenta de apreensão cultural. Capitalismo cognitivo diante da cultura digital.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Reconhece os diversos gêneros que se organizam em hipertexto digital;
<b>D2</b> – Compreende que o hipertexto digital é composto por texto verbal, por recursos visuais (ponteiro do mouse, animações, imagens, <i>background</i> , vídeos) e sonoros (músicas, <i>mids</i> , animações, vídeos);
<b>D3</b> – Reconhece recursos imagéticos da escrita hipertextual ( <i>emotions</i> , <i>gifs</i> , <i>banners</i> etc.);
<b>D4</b> – Diferencia textos produzidos e disponibilizados na internet de comentários deixados por usuários do site;
<b>D5</b> – Expressa opinião sobre fatos de forma crítica e coerente;
<b>D6</b> – Identifica <i>links</i> e informações que se adequem a um objetivo preestabelecido de leitura;
<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D7</b> – Conhece as normas para publicação, divulgação e reprodução de conteúdo on-line;
<b>D8</b> – Publica textos produzidos, avaliando se o conteúdo não fere as normas de publicação, de divulgação e de reprodução on-line;
<b>D9</b> – Interage de modo a ampliar seu repertório cultural, superando os modelos estereotipados;
<b>D10</b> – Conhece os usos sociais da escrita;
<b>D11</b> – Identifica e valoriza os usos sociais da língua;
<b>D12</b> – Expande o uso da linguagem para situações públicas, adequando seu uso quanto ao registro (formal e informal);
<b>D13</b> – Revisa e edita o próprio texto;
<b>D14</b> – Identifica editores de texto, editores de apresentação, editor de planilhas, editor de <i>websites</i> , gravadores de áudio, além de outras ferramentas disponíveis na internet;
<b>D15</b> – Reconhece elementos (gráficos e linguísticos) que sinalizam a presença de um <i>link</i> ;
<b>D16</b> – Emprega mecanismos de “busca” e “busca avançada”;
<b>D17</b> – Reconhece a forma de nomeação de sites e páginas na internet. ( <a href="http://www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas">www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas</a> );
<b>D18</b> – Seleciona palavras-chave adequadas aos objetivos de pesquisa;
<b>D19</b> – Seleciona locais adequados para armazenar arquivos;
<b>D20</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de pesquisa;
<b>D21</b> – Reconhece o <i>site</i> como portador de informações confiáveis a respeito do assunto pesquisado;
<b>D22</b> – Utiliza as bibliotecas digitais disponíveis na rede;
<b>D23</b> – Problematiza as descobertas de pesquisas e de experimentações realizadas;
<b>D24</b> – Seleciona suporte e gênero adequados às condições de produção;



Aspecto Cognitivo
<b>D25</b> – Avalia se o conteúdo produzido não fere as normas para publicação, divulgação e reprodução de conteúdo <i>on-line</i> ;
<b>D26</b> – Avalia a confiabilidade de um site;
<b>D25</b> – Identifica se o <i>link</i> que deseja seguir não oferece riscos ao seu computador;
<b>D26</b> – Reconhece a barra de <i>status</i> do navegador;
<b>D27</b> – Estabelece relações entre o nó de origem e o de destino de um <i>link</i> ;
<b>D28</b> – Cadastra-se em sites para criar contas de <i>e-mail</i> ;
<b>D29</b> – Acessa <i>e-mails</i> , anexando arquivos.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Valoriza o ambiente virtual como meio de aprendizagem significativa;
<b>D2</b> – Valoriza a diversidade cultural brasileira, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro, indígena etc.);
<b>D3</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da linguagem;
<b>D4</b> – Apresenta autonomia durante a busca da aprendizagem em redes sociais;
<b>D5</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D6</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D7</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa:** Tecnologias Educacionais – 1.4.2

**Ementa:** Emprego crítico de novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), contribuindo para a apropriação de Linguagens e Códigos, mediante o emprego de mídias e tecnologias digitais aplicadas à comunicação. Tecnologias da informação, de caráter digital, como ferramenta às práticas de socialização e convivência. Processos de aprendizagem através de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Compreende o uso de recursos tecnológicos em sua aprendizagem;
<b>D2</b> – Reconhece programas específicos para produção de texto no meio digital;
<b>D3</b> – Seleciona conteúdos pertinentes ao objetivo de leitura;
<b>D4</b> – Reconhece recursos visuais (ponteiro do <i>mouse</i> , animações, imagens, <i>background</i> , vídeos) e sonoros (músicas, <i>mids</i> , animações, vídeos) para a construção de sentido de hipertextos;
<b>D5</b> – Relaciona som, imagem, vídeo, animação e linguagem verbal;
<b>D6</b> – Reconhece os efeitos de sentido decorrentes de textos multimodais (quadrinhos, propagandas, fotos etc.);
<b>D7</b> – Produz textos orais ou escritos para ambientes digitais;
<b>D8</b> – Organiza harmoniosamente texto, imagem, som, vídeo, formas, tamanho, tipo e cor da fonte, diagramação, entre outros elementos gráficos de forma a construir um texto que atenda às mínimas exigências de usabilidade e de legibilidade;
<b>D9</b> – Utiliza programas específicos para a produção de textos no meio digital;
<b>D10</b> – Seleciona suporte e gênero adequados à situação de produção.
Aspecto Cognitivo
<b>D11</b> – Avalia se o conteúdo produzido não fere as normas para publicação, divulgação e reprodução de conteúdo <i>on-line</i> ;
<b>D12</b> – Expande o uso da linguagem para situações públicas, adequando seu uso quanto ao registro (formal e informal);
<b>D13</b> – Identifica os usos sociais da língua;
<b>D14</b> – Lê informações em textos não contínuos (gráficos, tabelas etc.);
<b>D15</b> – Publica textos produzidos, avaliando se o conteúdo não fere as normas de publicação, de divulgação e de reprodução <i>on-line</i> ;
<b>D16</b> – Revisa e edita o próprio texto;
<b>D17</b> – Diferencia textos produzidos e disponibilizados na internet de comentários deixados por usuários do site;
<b>D18</b> – Reconhece recursos imagéticos da escrita hipertextual ( <i>emoticons</i> , <i>gifs</i> , <i>banners</i> etc);
<b>D19</b> – Afere dados e informações utilizando Tecnologias da Informação e Comunicação;
<b>D20</b> – Reconhece elementos (gráficos e linguísticos) que sinalizam a presença de um <i>link</i> ;
<b>D21</b> – Reconhece a forma de nomeação de sites e páginas na internet. ( <a href="http://www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas">www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas</a> );
<b>D22</b> – Escolhe local adequado para armazenar arquivos;
<b>D23</b> – Reconhece os mecanismos de “busca” e “busca avançada”;

Aspecto Cognitivo
<b>D24</b> – Reconhece o <i>mouse</i> , o teclado e outros elementos de interação entre usuário e computador;
<b>D25</b> – Reconhece a área de trabalho do computador e os programas básicos (editor de texto, cliente de <i>e-mail</i> , navegador da internet);
<b>D26</b> – Reconhece os diversos gêneros que se organizam em hipertexto digital.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D2</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem;
<b>D3</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva das Tecnologias de Informação e Comunicação;
<b>D4</b> – Valoriza os usos sociais da língua;
<b>D5</b> – Valoriza as interrelações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D6</b> – Envolve-se em atividades de pesquisa e em projetos de conhecimento;
<b>D7</b> – Envolve-se em discussões de problemas relativos ao dia a dia do contexto escolar e outros.

Área do conhecimento:  
linguagens e códigos e suas tecnologias – COD. 1

**Macrocampo:** Comunicação e Uso de Mídias – 1.5

**Objetivos:** Criar “ecossistemas comunicativos” nos espaços educativos. Fomentar práticas de socialização e convivência através de práticas pedagógicas mediadas por TICs. Incentivar o acesso dos aprendentes ao uso das tecnologias da informação.

**Atividade Formativa:** Fotografia – 1.5.1

**Ementa:** A fotografia como dispositivo pedagógico de reconhecimento e recriação de imagens. A narrativa visual. A realidade dos educandos, da escola e da comunidade através de representação fotográfica. História da representação visual (da pintura das cavernas à fotografia digital). Possibilidades de atuação da fotografia. Capacitação técnica e estética para a produção de fotos, manipulação digital e domínio editorial.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Compreende a fotografia como forma de expressão artística visual, comunicativa, social e política;
<b>D2</b> – Comunica-se por meio da fotografia de maneira clara;
<b>D3</b> – Compreende a significação originada das artes visuais para quem produz e para quem recebe;
<b>D4</b> – Discute a função e o uso social da fotografia;
<b>D5</b> – Identifica produções e objetos artísticos;
<b>D6</b> – Analisa criticamente obras de artes visuais;
<b>D7</b> – Tem noções de espaço-tempo e sensibilidade estética;
<b>D8</b> – Expressa-se por meio da fotografia vinculada à obras de arte/ literatura etc;
<b>D9</b> – Reconhece diferentes formas de tratar uma informação através do uso da imagem;
<b>D10</b> – Explora elementos de visualidade e suas relações compositivas (linha, espaço, superfície etc.);
<b>D11</b> – Identifica o tema ou o assunto da fotografia;
<b>D12</b> – Utiliza elementos da descrição na fotografia;
<b>D13</b> – Escreve legendas sobre o tema identificado na fotografia;
<b>D14</b> – (Re)cria imagens que traduzem a comunidade escolar;
<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D15</b> – Contextualiza a fotografia na história da humanidade;
<b>D16</b> – Manuseia adequadamente câmeras digitais convencionais, de celular etc. para capturar imagens em diferentes momentos do cotidiano;
<b>D17</b> – Reconhece modelos de câmeras fotográficas da origem aos mais atuais;
<b>D18</b> – Identifica materiais, técnicas e elementos estruturais da fotografia;
<b>D19</b> – Observa e identifica imagens variadas;
<b>D20</b> – Identifica princípios de cor, luz e pigmento;
<b>D21</b> – Utiliza diferentes <i>softwares</i> para tratar e manipular imagens;
<b>D22</b> – Reconhece o papel do corpo em suas diversas manifestações;
<b>D23</b> – Publica fotografias em suportes diversos.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas artes visuais;
<b>D2</b> – Aprecia criticamente obras de artes visuais;
<b>D3</b> – Apresenta empenho em aprofundar-se no tema;
<b>D4</b> – Apresenta propensão aos aspectos técnicos da fotografia;
<b>D5</b> – Valoriza a aprendizagem da narrativa visual.

## Atividade Formativa: História em Quadrinhos – 1.5.2

**Ementa:** Histórias em Quadrinhos como dispositivo pedagógico. A narrativa nas histórias em quadrinhos. Histórias em Quadrinhos como ferramenta de comunicação criativa. Aspectos estético-visuais concernentes à narrativas em quadrinhos. Construção de propostas de cidadania envolvendo os educandos em experiências de aprendizagens significativas.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Reconhece o gênero história em quadrinhos;
<b>D2</b> – Emprega elementos específicos das histórias em quadrinhos na compreensão da narrativa, como: requadro, balão, legendas;
<b>D3</b> – Identifica marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto;
<b>D4</b> – Identifica recursos linguísticos não verbais (gestos e expressões faciais) durante o exercício de leitura de narrativas em quadrinhos;
<b>D5</b> – Utiliza recursos linguísticos não verbais (gestos e expressões faciais) na produção de narrativas em quadrinhos.
<b>D6</b> – Identifica o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa;
<b>D7</b> – Infere o sentido de uma palavra ou de uma expressão em narrativas de histórias em quadrinhos;
<b>D8</b> – Reconhece diferentes formas de tratar a informação na comparação de textos que tratam do mesmo tema, em função das condições em que ele foi produzido e daquelas em que será recebido;
<b>D9</b> – Percebe a função dos suportes textuais e sua relação com os gêneros textuais que os compõem;
<b>D10</b> – Identifica o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e outras notações;
<b>D11</b> – Analisa características do texto falado em linguagem de histórias em quadrinhos;
<b>D12</b> – Verifica de que forma a oralidade é representada em texto escrito;
<b>D13</b> – Narra fatos, reproduzindo conversações interativas;
<b>D14</b> – Utiliza recursos linguísticos verbais (discurso direto, onomatopéias, expressões populares);
<b>D15</b> – Utiliza recursos paralinguísticos (prolongamentos e intensificação de sons);
<b>D16</b> – Identifica efeitos de ironia ou humor em textos variados;
<b>D17</b> – Evidencia características da oralidade aliadas a recursos visuais e a recursos de escrita no gênero discursivo;
<b>D18</b> – Desenvolve a criatividade e a expressividade através da produção de histórias em quadrinhos;
<b>D19</b> – Comunica-se por meio de linguagem verbal e não verbal, de maneira clara em suas produções em histórias e quadrinhos;

<b>D20</b> – Adequa diferentes registros de variedades linguísticas às situações comunicativas de que participa;
<b>D21</b> – Reconhece o efeito decorrente do emprego de recursos estilísticos;
<b>D22</b> – Reconhece o efeito decorrente do emprego de recursos morfosintáticos;
<b>D23</b> – Estabelece relação de causa e consequência entre partes e elementos do texto;
<b>D24</b> – Utiliza recursos de pontuação na produção textual;
<b>D25</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da língua.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas artes visuais;
<b>D2</b> – Aprecia criticamente obras de artes visuais;
<b>D3</b> – Valoriza a aprendizagem da narrativa visual;
<b>D4</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da língua;
<b>D5</b> – Interessa-se pelas narrativas em histórias em quadrinhos;
<b>D6</b> – Apresenta empenho em aprofundar-se no tema;
<b>D7</b> – Reflete criticamente sobre as informações do texto (justificativa de pontos de vista);
<b>D8</b> – Interessa-se em produzir além do que é solicitado;
<b>D9</b> – Envolve-se com as atividades propostas;
<b>D10</b> – Apresentou propensão aos aspectos técnicos da produção de histórias em quadrinhos.

### **Atividade Formativa: Jornal Escolar – 1.5.3**

**Ementa:** Mídia impressa como ferramenta à comunicação criativa. Protagonismo jornalístico na perspectiva da prática discursiva da linguagem. Jornal escolar como espaço de divulgação de fatos, acontecimentos, vivências e projetos educativos dentro dos espaços escolares. Etapas de elaboração de jornal escolar: pauta, seleção de informações, produção de textos etc. Propostas de cidadania mediante experiências de aprendizagens significativas através de ações, trabalhos e/ou projetos de jornal escolar.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Localiza informações explícitas em um texto;
<b>D2</b> – Infere informações implícitas em um texto;
<b>D3</b> – É capaz de inferir o sentido de uma palavra ou expressão;
<b>D4</b> – Formula hipótese sobre o conteúdo do texto;
<b>D5</b> – Reconhece os tipos textuais (narrativo, descritivo, argumentativo, expositivo, injuntivo);
<b>D6</b> – Reconhece os diversos gêneros de acordo com situação comunicativa;
<b>D7</b> – Percebe a função dos suportes textuais e sua relação com os gêneros textuais que os compõem;
<b>D8</b> – Articula elementos verbais e não verbais dentro de um texto;
<b>D9</b> – Distingue diferentes formas de tratar uma informação na comparação entre textos de mesmo tema;
<b>D10</b> – Reflete criticamente sobre o conceito de textos lidos/ouvidos;
<b>D11</b> – Distingue um fato das opiniões relativas a esse fato;
<b>D12</b> – Reconhece os processos explícitos de intertextualidade (citação, alusão);
<b>D13</b> – Estabelece relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade dele.
<b>D14</b> – Interpreta textos com auxílio de material multimodal (quadrinhos, propagandas, fotos etc);
<b>D15</b> – Estabelece relação de causa e consequência entre partes e elementos do texto;
<b>D16</b> – Identifica as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto;
<b>D17</b> – Identifica efeitos de ironia ou humor em textos variados;
<b>D18</b> – Reconhece diferentes formas de tratar uma informação na comparação entre textos de mesmo tema;
<b>D19</b> – Adequa o registro linguístico de acordo com os graus de formalidade da língua escrita/oral;
<b>D20</b> – Identifica a finalidade de textos de diferentes gêneros;
<b>D21</b> – Produz textos que circulam em situações reais de comunicação;
<b>D22</b> – Envolve-se em discussões de problemas relativos ao dia a dia do contexto escolar e outros;
<b>D23</b> – Distingue a função e o uso do jornal escolar do jornal convencional;
<b>D24</b> – Discute questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D25</b> – Utiliza diferentes recursos linguísticos na produção de gêneros diversos, segundo os objetivos e o público a que se destinam;
<b>D26</b> – Reconhece as partes de uma notícia (título, <i>lead</i> , corpo).

Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Interessa-se pelas atividades de produção do jornal escolar;
<b>D2</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da língua;
<b>D3</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D4</b> – Apresenta empenho em aprofundar-se no tema;
<b>D5</b> – Reflete criticamente sobre as informações do texto (justificativa de pontos de vista);
<b>D6</b> – Interessa-se em produzir além do que é solicitado;
<b>D7</b> – Envolve-se com as atividades propostas;
<b>D8</b> – Apresenta propensão aos aspectos técnicos da produção de histórias em quadros.

### **Atividade Formativa: Rádio Escolar – 1.5.4**

**Ementa:** Utilização de recursos da mídia rádio no desenvolvimento de projetos educativos dentro dos espaços escolares. Mídia radiofônica como ferramenta à comunicação criativa. Práticas e técnicas de comunicação em rádio. Fomento da relação escola-comunidade através de atividades de contextualização de saberes e conhecimentos (escolares e comunitários) em atividades de rádio escolar. Experiências de aprendizagens significativas através de ações, trabalhos e/ou projetos de rádio escolar.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Comunica-se oralmente respeitando as normas da comunicação;
<b>D2</b> – Reconhece as características da linguagem radiofônica;
<b>D3</b> – Produz discursos radiofônicos, observando-se a intencionalidade textual;
<b>D4</b> – Comunica vivências, saberes e conhecimentos comunitários e escolares;
<b>D5</b> – Reconhece os diversos gêneros textuais de acordo com a situação comunicativa radiofônica;
<b>D6</b> – Localiza informações explícitas em um texto;
<b>D7</b> – Infere informações implícitas em um texto;
<b>D8</b> – Registra, por escrito, produções orais de depoimentos ou entrevistas;



<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D9</b> – Utiliza técnicas de registro e organização da informação;
<b>D10</b> – Seleciona temas musicais concernentes às propostas pedagógicas de rádio escolar;
<b>D11</b> – Desenvolve capacidades de investigação e pesquisa na produção de textos;
<b>D12</b> – Exercita a dicção em discursos radiofônicos;
<b>D13</b> – Emprega Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na produção de programas radiofônicos;
<b>D14</b> – Emprega Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na difusão de programas radiofônicos;
<b>D15</b> – Conhece as normas para publicação, divulgação e reprodução de conteúdo através de rádio;
<b>D16</b> – Reconhece os usos sociais da escrita na difusão de programas radiofônicos;
<b>D17</b> – Planeja todos os elementos que compõem um programa radiofônico;
<b>D18</b> – Domina técnicas de gravação e edição de programas de rádio;
<b>D19</b> – Exercita o protagonismo por meio do trabalho com as linguagens radiofônicas;
<b>D20</b> – Emprega competências comunicativas na difusão de programas radiofônicos;
<b>D21</b> – Exercitou o protagonismo por meio dos recursos das tecnologias da informação e da comunicação;
<b>D22</b> – Domina recursos tecnológicos analógico-digitais referentes à produção midiática.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas atividades de produção do jornal escolar;
<b>D2</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva da língua;
<b>D3</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D4</b> – Valoriza a rádio escolar como meio de aprendizagem significativa;
<b>D5</b> – Valoriza a diversidade cultural brasileira, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro, indígena etc.);
<b>D6</b> – Promove o trabalho em equipe;
<b>D7</b> – Apresenta autonomia durante a busca da aprendizagem;
<b>D8</b> – Valoriza as inter-relações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D9</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D10</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

## Atividade Formativa: Vídeo – 1.5.5

**Ementa:** Introdução à leitura crítica do produto audiovisual. Recursos audiovisuais como estratégia e ferramenta no processo ensino/aprendizagem. Compreensão dos elementos que compõem a sintaxe audiovisual. Produção de roteiros de vídeos. Produção de vídeos educativos.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Operacionaliza a linguagem para situações públicas, adequando seu uso quanto ao registro (formal e informal);
<b>D2</b> – Organiza os próprios textos segundo os padrões de composição usuais na sociedade;
<b>D3</b> – Utiliza a linguagem como instrumento de aprendizagem;
<b>D4</b> – Identifica os usos sociais da língua;
<b>D5</b> – Compreende os elementos que compõem a sintaxe audiovisual;
<b>D6</b> – Apreende as noções de referência e representação através da linguagem audiovisual;
Aspecto Cognitivo
<b>D7</b> – Assimila simultaneamente manifestações linguísticas e audiovisuais para a recepção de mensagens;
<b>D8</b> – Realiza experimentações e pesquisas para a produção de roteiros;
<b>D9</b> – Relaciona o fazer artístico com as realidades cotidianas na produção de roteiros que tematizam realidades e vivências comunitárias;
<b>D10</b> – Produz roteiros que tematizam conhecimentos e saberes escolares através da linguagem audiovisual;
<b>D11</b> – Produz roteiros que tematizam realidades e vivências escolares;
<b>D12</b> – Valoriza os usos sociais da linguagem audiovisual na operacionalização de conhecimentos e saberes comunitários;
<b>D13</b> – Amplia repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D14</b> – Reconhece a diversidade cultural brasileira (aspectos socioculturais e identitários);
<b>D15</b> – Reconhece aspectos socioculturais e identitários de outros povos e nações (cultura afro e indígena);
<b>D16</b> – Planeja a interrelação comunicativa mediante o emprego de recursos audiovisuais;
<b>D17</b> – Operacionaliza noções espaciais na estruturação de cenários como recursos comunicativos;
<b>D18</b> – Pensa visualmente a articulação da linguagem corporal e a representação cênica;
<b>D19</b> – Emprega ferramentas tecnológicas para a produção de vídeos educacionais;

<b>D20</b> – Emprega ferramentas de software para a produção de vídeos educacionais;
<b>D21</b> – Instrumentaliza recursos sonoros para a produção de vídeos educacionais.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas atividades de produção de vídeo;
<b>D2</b> – Interessa-se pela dimensão interacional da linguagem audiovisual;
<b>D3</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D4</b> – Valoriza atividades de produção de vídeo como meio de aprendizagem;
<b>D5</b> – Valoriza a diversidade cultural brasileira, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro, indígena etc.);
<b>D6</b> – Promove o trabalho em equipe;
<b>D7</b> – Apresenta autonomia durante a busca da aprendizagem;
<b>D8</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D9</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D10</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa:** Tecnologias Educacionais – 1.5.6

**Ementa:** Emprego crítico de novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), contribuindo para a apropriação de Linguagens e Códigos, mediante o emprego de mídias e tecnologias aplicadas à comunicação. Tecnologias da Informação como ferramenta às práticas de socialização e convivência. Processos de aprendizagem através das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Compreende o uso de recursos tecnológicos em sua aprendizagem;
<b>D2</b> – Reconhece programas específicos para produção de texto no meio digital;
<b>D3</b> – Seleciona conteúdos pertinentes ao objetivo de leitura;
<b>D4</b> – Reconhece recursos visuais (ponteiro do mouse, animações, imagens, <i>background</i> , vídeos) e sonoros (músicas, <i>mids</i> , animações, vídeos) para a construção de sentido de hipertextos;
<b>D5</b> – Relaciona som, imagem, vídeo, animação e linguagem verbal;
<b>D6</b> – Reconhece os efeitos de sentido decorrentes de textos multimodais (quadrinhos, propagandas, fotos etc.);
<b>D7</b> – Produz textos orais ou escritos para ambientes digitais;
<b>D8</b> – Organiza harmoniosamente texto, imagem, som, vídeo, formas, tamanho, tipo e cor da fonte, diagramação, entre outros elementos gráficos de forma a construir um texto que atenda às mínimas exigências de usabilidade e de legibilidade;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D9</b> – Utiliza programas específicos para a produção de textos no meio digital;
<b>D10</b> – Seleciona suporte e gênero adequados à situação de produção;
<b>D11</b> – Avalia se o conteúdo produzido não fere as normas para publicação, divulgação e reprodução de conteúdo <i>on-line</i> ;
<b>D12</b> – Expande o uso da linguagem para situações públicas, adequando seu uso quanto ao registro (formal e informal);
<b>D13</b> – Identifica os usos sociais da língua;
<b>D14</b> – Lê informações em textos não contínuos (gráficos, tabelas etc.);
<b>D15</b> – Publica textos produzidos, avaliando se o conteúdo não fere as normas de publicação, de divulgação e de reprodução <i>on-line</i> ;
<b>D16</b> – Revisa e edita o próprio texto;
<b>D17</b> – Diferencia textos produzidos e disponibilizados na internet de comentários deixados por usuários do site;
<b>D18</b> – Reconhece recursos imagéticos da escrita hipertextual ( <i>emotions, gifs, banners</i> etc);
<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D19</b> – Afere dados e informações utilizando Tecnologias da Informação e Comunicação;
<b>D20</b> – Reconhece elementos (gráficos e linguísticos) que sinalizam a presença de um <i>link</i> ;
<b>D21</b> – Reconhece a forma de nomeação de <i>sites</i> e páginas na internet. ( <a href="http://www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas">www.nomedapagina.dominio.sigladopais/pastas/subpastas</a> );
<b>D22</b> – Escolhe local adequado para armazenar arquivos;
<b>D23</b> – Reconhece os mecanismos de “busca” e “busca avançada”;
<b>D24</b> – Reconhece o mouse, o teclado e outros elementos de interação entre usuário e computador;
<b>D25</b> – Reconhece a área de trabalho do computador e os programas básicos (editor de texto, cliente de <i>e-mail</i> , navegador da internet);
<b>D26</b> – Reconhece os diversos gêneros que se organizam em hipertexto digital.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D2</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem;
<b>D3</b> – Privilegia a dimensão interacional e discursiva das Tecnologias de Informação e Comunicação;
<b>D4</b> – Valoriza os usos sociais da língua;
<b>D5</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D6</b> – Envolve-se em atividades de pesquisa e em projetos de conhecimento;
<b>D7</b> – Envolve-se em discussões de problemas relativos ao dia a dia do contexto escolar e outros.

## Área do conhecimento:

### Ciências Humanas e suas Tecnologias – COD. 2.

#### **Macrocampo:** Acompanhamento Pedagógico – 2.1

**Objetivo:** Incentivar o estudo dos aspectos socioculturais dentro da perspectiva histórica, geográfica e do fenômeno religioso que envolve o sujeito. Fomentar as Ciências Humanas como ferramentas de compreensão da sociedade para a formação de um sujeito crítico e emancipado. Compreensão dos aspectos históricos e geográficos. O desenvolvimento sustentável dentro da perspectiva histórica e geográfica com a utilização das Tecnologias de Inovação, Desenvolvimento e Comunicação na educação.

#### **Atividade formativa:** Leitura e Produção de Texto – 2.1.1

**Ementa:** Desenvolvimento de atitudes e práticas que favoreçam a constituição de leitores assíduos a partir de procedimentos didáticos criativos, para o estudo das Ciências Humanas, seduzindo os estudantes às diferentes possibilidades de leitura e criação de textos. Incentivo à leitura de textos das Ciências Humanas que permitam aos estudantes encontros com diferentes autores, dentro dos mais diversos assuntos ligados às Ciências Humanas, especialmente no que se refere ao ler para apreciar/fruir, conhecer e criar.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Identifica a ideia principal do texto;
<b>D2</b> – Demonstra, através da escrita e do discurso, que compreende a importância do saber histórico local;
<b>D3</b> – Demonstra, através da escrita e do discurso, que compreende a importância do saber geográfico local;
<b>D4</b> – Demonstra, através da escrita e do discurso, que compreende a importância do fenômeno religioso e seus aspectos de religiosidade e espiritualidade de acordo com os parâmetros do Fórum Nacional de Ensino Religioso;
<b>D5</b> – Demonstra, através da escrita e do discurso, que conhece e compreende os aspectos socioculturais do município;
<b>D6</b> – Consegue localizar cidades, estados e países em mapas e globo;
<b>D7</b> – Consegue localizar rios, afluentes, relevos, planícies e planaltos, bem como os demais aspectos físicos geográficos;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D8</b> – Consegue ler textos não contínuos (tabelas, gráficos etc.)
<b>D9</b> – Produz textos coerentes com os assuntos discutidos;
<b>D10</b> – Consegue distinguir os conceitos nas diversas áreas das ciências humanas (História, Geográfica e Ensino Religioso);
<b>D11</b> – Consegue identificar as nuances históricas, sociais, culturais, religiosas e geográficas apresentadas por veículos midiáticos;
<b>D12</b> – Identifica os símbolos apresentados em multimodalidades;
<b>D13</b> – Consegue consultar material bibliográfico com a finalidade de pesquisar assuntos relacionados às Ciências Humanas;
<b>D14</b> – Reconhece questões que podem ser investigadas cientificamente dos pontos de vista históricos, sociais, culturais, religiosos e geográficos;
<b>D15</b> – Identifica palavras-chave para busca de informações;
<b>D16</b> – Interpreta evidências;
<b>D17</b> – Tira conclusões e consegue comunicá-las;
<b>D18</b> – Identifica na leitura evidências e raciocínios que levam às conclusões.
<b>Aspectos Afetivos</b>
<b>D1</b> – Consegue refletir sobre as implicações sociais de desenvolvimento científico e tecnológico;
<b>D2</b> – Apresenta interesse pela leitura de textos históricos, sociais, culturais, religiosos e geográficos;
<b>D3</b> – Se interessa por textos que tratem de assuntos ligados às ciências humanas;
<b>D4</b> – Faz leituras de textos por iniciativa própria;
<b>D5</b> – Faz perguntas pertinentes aos assuntos discutidos;
<b>D6</b> – Se envolve nas discussões;

### **Atividade formativa:** História e Geografia – 2.1.2

**Ementa:** Estudo da relação dos seres humanos com tempos e espaços na coprodução e transformação cultural, política e histórica.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Identifica os elementos históricos e geográficos da comunidade local, bem como do estado, da região e do país;
<b>D2</b> – Compreende como os aspectos históricos e geográficos existem na sua própria realidade;
<b>D3</b> – Analisa a melhor forma de trabalhar os conceitos históricos e geográficos;

Aspecto Cognitivo
<b>D4</b> – Avalia, a partir das atividades e estudos feitos, como os conceitos históricos e geográficos podem contribuir para a formação do sujeito integral;
<b>D5</b> – Cria novas formas de compreender a História e a Geografia dentro da realidade vigente.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Demonstra interesse no desenvolvimento das atividades de História e Geografia;
<b>D2</b> – Reflete sobre a situação dos jovens em relação ao desenvolvimento das atividades de história e geografia;
<b>D3</b> – Tem autonomia para realizar as atividades que lhe são delegadas;

### **Atividade formativa:** Laboratórios e Projetos Científicos – 2.1.3

**Ementa:** Utilização da sala temática para o desenvolvimento das ações das Ciências Humanas. Prática de aula de campo como “laboratório vivo” para uma maior compreensão dos elementos históricos e geográficos em que o educando está inserido.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Identifica os elementos sobre Ciências Humanas dispostos na sala temática;
<b>D2</b> – Utiliza as ferramentas dispostas na sala temática para a otimização das atividades;
<b>D3</b> – Analisa de que forma a sala temática pode colaborar com o aprendizado;
<b>D4</b> – Reconhece o espaço da aula de campo como um <i>lôcus</i> de aprendizagem;
<b>D5</b> – Analisa a melhor forma de desenvolver as atividades envolvendo as Ciências Humanas dentro do <i>lôcus</i> do campo;
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Demonstra interesse em utilizar a sala temática, bem como a aula de campo;
<b>D2</b> – Reflete sobre a sua realidade tendo como apoio as ferramentas presentes na sala temática e projetos escolares;
<b>D3</b> – É protagonista nas atividades sugeridas;
<b>D4</b> – É solícito nas atividades em grupo;
<b>D5</b> – Demonstra sentir-se parte de um ecossistema.

### **Atividade formativa:** Tecnologias educacionais – 2.1.4

**Ementa:** Aplicação de tecnologias que incentivem o desenvolvimento do conhecimento dentro das ciências humanas e possibilitem o protagonismo juvenil, a criticidade, a criatividade e o trabalho colaborativo.

Aspecto Cognitivo
D1 – Aplica as tecnologias de forma consciente para consulta e pesquisa;
D2 – Demonstra habilidade para utilizar as tecnologias.
Aspecto Afetivo
D1 – Demonstra interesse em utilizar as tecnologias em suas pesquisas;
D2 – Reflete sobre a situação dos jovens em relação às novas tecnologias;
D3 – Utiliza processador de texto e seus recursos básicos;
D4 – Demonstra disposição para buscar informações em <i>sites</i> ;
D5 – Tem autonomia para realizar as atividades que lhe são delegadas;
D6 – É capaz de adaptar de forma criativa os meios tecnológicos para resolver problemas.

Área do conhecimento:

Ciências Humanas e suas Tecnologias – COD. 2.

**Macrocampo:** Cultura digital – 2.2

**Objetivo:** Utilizar o microcomputador e redes nas atividades educativas. Fornecer de conceitos básicos de informática, fomentando a inteligência geral, livre e colaborativa oferecida pela rede mundial de computadores.

**Atividade formativa:** Ambiente de redes sociais - 2.2.1

**Ementa:** Promover a cultura participativa por meio de ambientes de relacionamento em rede, que facilitem a expressão artístico-linguística e o engajamento sociocultural do estudante, fomentando a criação e o compartilhamento como novo modelo de produção colaborativa.



Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Aplica as tecnologias de forma consciente para consulta e pesquisa;
<b>D2</b> – Utiliza o computador e as redes nas atividades educativas;
<b>D3</b> – Conhece os conceitos básicos da informática;
<b>D4</b> – Acessa com facilidade as redes sociais;
<b>D5</b> – Utiliza as redes sociais para promover a cultura participativa;
<b>D6</b> – Compreende a relação entre convivência social e cultural através das redes sociais;
<b>D7</b> – Reconhece a importância da diversidade cultural para a convivência social através das redes sociais.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Empenha-se na busca de informações e conhecimentos de diversas redes;
<b>D2</b> – Participa do planejamento das atividades utilizando as redes sociais;
<b>D3</b> – Apresenta interesse em divulgar as atividades da escola nas redes sociais;
<b>D4</b> – Valoriza as relações pessoais através das redes sociais;
<b>D5</b> – Interessa-se por publicar mensagens de relevância social;
<b>D6</b> – Reflete sobre a situação dos jovens em relação às redes sociais;
<b>D7</b> – Dispõe-se a criar recursos nas redes sociais para melhorar a comunicação.

### Área do conhecimento:

Ciências Humanas e suas Tecnologias – COD. 2.

**Macrocampo:** Comunicação e uso de mídias – 2.3.

**Objetivo:** Criar “ecossistemas comunicativos” nos espaços educativos, que fomentem práticas de socialização e convivência, bem como o acesso de todos ao uso adequado das tecnologias da informação e comunicação.

**Atividade formativa:** Fotografia – 2.3.1.

**Ementa:** Utilização da Fotografia como dispositivo pedagógico de reconhecimento e recriação de imagens da realidade dos estudantes, da escola e da comunidade. Conhecimento da história da representação, da pintura das cavernas à fotografia digital. Compreensão das diferentes possibilidades de atuação da fotografia. Capacitação técnica e estética para a produção de fotos, manipulação digital e domínio editorial.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Compreende a fotografia como forma de expressão artística visual, comunicativa, social e política;
<b>D2</b> – Compreende a significação originada das artes visuais para quem produz e para quem recebe;
<b>D3</b> – Discute a função e o uso social da fotografia;
<b>D4</b> – Identifica produções artísticas e objetos artísticos;
<b>D5</b> – Analisa criticamente obras de artes visuais;
<b>D6</b> – Tem noções de espaço-tempo e sensibilidade estética;
<b>D7</b> – Expressa-se por meio da fotografia vinculada à obras de arte, literatura etc.;
<b>D8</b> – Reconhece diferentes formas de tratar uma informação através do uso da imagem;
<b>D9</b> – Identifica o tema ou o assunto da fotografia;
<b>D10</b> – Utiliza elementos da descrição na fotografia;
<b>D11</b> – (Re)cria imagens que traduzem a comunidade escolar;
<b>D12</b> – Contextualiza a fotografia na história da humanidade;
<b>D13</b> – Manuseia adequadamente câmeras digitais convencionais, de celular etc., para capturar imagens em diferentes momentos do cotidiano;
<b>D14</b> – Reconhece modelos de câmeras fotográficas da origem aos mais atuais;
<b>D15</b> – Identifica materiais, técnicas e elementos estruturais da fotografia;
<b>D16</b> – Observa e identifica imagens variadas;
<b>D17</b> – Utiliza diferentes <i>softwares</i> para tratar e manipular imagens;
<b>D18</b> – Publica fotografias em suportes diversos.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas artes visuais;
<b>D2</b> – Aprecia criticamente obras de artes visuais;
<b>D3</b> – Apresenta empenho em aprofundar-se no tema;
<b>D4</b> – Apresenta propensão aos aspectos técnicos da fotografia;
<b>D5</b> – Valoriza a aprendizagem da narrativa visual.

### **Atividade Formativa:** Histórias em Quadrinhos – 2.3.2

**Ementa:** Histórias em Quadrinhos como dispositivo pedagógico. Histórias em Quadrinhos como ferramenta à comunicação criativa. Aspectos estético-visuais concernentes a narrativas em quadrinhos. Construção de propostas de cidadania envolvendo os educandos em experiências de aprendizagens significativas.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Reconhece o gênero história em quadrinhos;
<b>D2</b> – Verifica de que forma a oralidade é representada em texto escrito;
<b>D3</b> – Desenvolve a criatividade e a expressividade através da produção de histórias em quadrinhos;
<b>D4</b> – Comunica-se por meio de linguagens verbal e não verbal de maneira clara em suas produções em histórias em quadrinhos;
<b>D5</b> – Consegue identificar a realidade em que vive para expor nas histórias em quadrinhos;
<b>D6</b> – Utiliza a atividade como ferramenta crítica para o aprendizado.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas artes visuais;
<b>D2</b> – Aprecia criticamente obras de artes visuais;
<b>D3</b> – Valoriza a aprendizagem da narrativa visual.
<b>D4</b> – Apresenta empenho em aprofundar-se no tema;
<b>D5</b> – Reflete criticamente sobre as informações do texto (justificativa de pontos de vista);
<b>D6</b> – Interessa-se em produzir além do que é solicitado;
<b>D7</b> – Envolve-se com as atividades propostas;
<b>D8</b> – Apresenta propensão aos aspectos técnicos da produção de histórias em quadrinhos.

### **Atividade Formativa: Jornal Escolar – 2.3.3**

**Ementa:** Mídia impressa como ferramenta à comunicação criativa. Protagonismo jornalístico na perspectiva da prática discursiva da realidade. Jornal escolar como espaço de divulgação de fatos, acontecimentos, vivências e projetos educativos dentro dos espaços escolares. Propostas de cidadania mediante experiências de aprendizagens significativas através de ações, trabalhos e/ou projetos de jornal escolar.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Localiza informações explícitas em um texto;
<b>D2</b> – Infere informações implícitas em um texto;
<b>D3</b> – É capaz de inferir o sentido de uma palavra ou expressão;
<b>D4</b> – Formula hipótese sobre o conteúdo do texto;
<b>D5</b> – Reconhece os diversos gêneros de acordo com a situação comunicativa;

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D6</b> – Reflete criticamente sobre o conceito de textos lidos/ouvidos;
<b>D7</b> – Distingue um fato das opiniões relativas a esse fato;
<b>D8</b> – Distingue a função e o uso do jornal escolar do jornal convencional;
<b>D9</b> – Discute questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas atividades de produção do jornal escolar;
<b>D2</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D3</b> – Apresenta empenho em aprofundar-se no tema;
<b>D4</b> – Reflete criticamente sobre as informações do texto (justificativa de pontos de vista);
<b>D5</b> – Interessa-se em produzir além do que é solicitado;
<b>D6</b> – Envolve-se com as atividades propostas;
<b>D7</b> – Apresentou propensão aos aspectos técnicos da produção de histórias em quadrinhos.

### **Atividade Formativa: Rádio Escolar – 2.3.4**

**Ementa:** Utilização de recursos da mídia rádio no desenvolvimento de projetos educativos dentro dos espaços escolares. Mídia radiofônica como ferramenta à comunicação criativa. Práticas e técnicas de comunicação em rádio. Fomento da relação escola-comunidade através de atividades de contextualização de saberes e conhecimentos (escolares e comunitários) em atividades de rádio escolar. Experiências de aprendizagens significativas através de ações, trabalhos e/ou projetos de rádio escolar.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Reconhece as características da linguagem radiofônica;
<b>D2</b> – Comunica vivências, saberes e conhecimentos comunitários e escolares;
<b>D3</b> – Utiliza técnicas de registro e organização da informação;
<b>D4</b> – Seleciona temas musicais concernentes às propostas pedagógicas de rádio escolar;
<b>D5</b> – Desenvolve capacidades de investigação e pesquisa na produção de textos;
<b>D6</b> – Reconhece os usos sociais da escrita na difusão de programas radiofônicos.

<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas atividades de produção da rádio escolar;
<b>D3</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D4</b> – Valoriza a rádio escolar como meio de aprendizagem significativa;
<b>D5</b> – Valoriza a diversidade cultural brasileira, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro, indígena etc.);
<b>D6</b> – Promove o trabalho em equipe;
<b>D7</b> – Apresenta autonomia durante a busca da aprendizagem;
<b>D8</b> – Valoriza as interações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D9</b> – Avalia se a informação é pertinente ao objetivo de leitura;
<b>D10</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

### **Atividade Formativa: Vídeo – 2.3.5.**

**Ementa:** Introdução à leitura crítica do produto audiovisual. Recursos audiovisuais como estratégia e ferramenta no processo ensino/aprendizagem. Compreensão dos elementos que compõem a sintaxe audiovisual. Produção de roteiros de vídeos. Produção de vídeos educativos.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Organiza os próprios textos segundo os padrões de composição usuais na sociedade;
<b>D2</b> – Realiza experimentações e pesquisas para a produção de roteiros que envolvam as ciências humanas;
<b>D3</b> – Relaciona o fazer artístico com as realidades cotidianas na produção de roteiros que tematizam realidades e vivências comunitárias;
<b>D4</b> – Produz roteiros que tematizam conhecimentos e saberes escolares através das ciências humanas;
<b>D5</b> – Produz roteiros que tematizam realidades e vivências escolares;
<b>D6</b> – Amplia repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D7</b> – Reconhece a diversidade cultural brasileira (aspectos socioculturais e identitários);
<b>D8</b> – Reconhece aspectos socioculturais e identitários de outros povos e nações (cultura afro e indígena);
<b>D9</b> – Operacionaliza noções espaciais na estruturação de cenários como recursos comunicativos;

Aspecto Cognitivo
<b>D10</b> – Emprega ferramentas tecnológicas para a produção de vídeos educacionais;
<b>D11</b> – Emprega ferramentas de software para a produção de vídeos educacionais;
<b>D12</b> – Instrumentaliza recursos sonoros para a produção de vídeos educacionais.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Interessa-se pelas atividades de produção de vídeo;
<b>D2</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D3</b> – Valoriza atividades de produção de vídeo como meio de aprendizagem;
<b>D4</b> – Valoriza a diversidade cultural brasileira, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro, indígena etc.);
<b>D5</b> – Promove o trabalho em equipe;
<b>D6</b> – Apresenta autonomia durante a busca da aprendizagem;
<b>D7</b> – Valoriza as interrelações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D8</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

Ciências humanas e suas tecnologias – COD. 2.

**Macrocampo:** Educação em direitos humanos – 2.3.

**Ementa:** Por meio de múltiplas linguagens artísticas, entre as quais a fotografia, o vídeo, a literatura, a música e a dança, esta atividade se propõe a abordar os direitos humanos de maneira transversal e interdisciplinar, levando os estudantes a refletirem e dialogarem sobre seus direitos e responsabilidades enquanto protagonistas de uma sociedade livre, pluralista e inclusiva, a partir do contexto escolar e social no qual estão inseridos. Os recursos disponibilizados permitem que ao longo do ano sejam organizadas exposições fotográficas, apresentações musicais e teatrais, mostra de vídeos, entre outros, a respeito das diversas temáticas de direitos humanos, quais sejam: proteção da infância e adolescência; equidade de gênero e diversidade sexual; enfrentamento ao trabalho infantil; *bullying*; memória e verdade; história e cultura africana e indígena; inclusão de pessoas com deficiência; democracia e cidadania; liberdade artística, livre expressão do pensamento, entre outras.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Identifica as dificuldades, relacionadas aos direitos humanos, da comunidade do entorno escolar;
<b>D2</b> – Compreende a educação em direitos humanos como uma atividade que perpassa por todas as outras atividades;
<b>D3</b> – Desenvolve pesquisas sobre o trabalho infantil;
<b>D4</b> – Utiliza de ferramentas pedagógicas de outras atividades para expressar as demandas dos direitos humanos;
<b>D5</b> – Produz textos que tematizam realidades e vivências escolares;
<b>D6</b> – Amplia repertório cultural para superar os modelos estereotipados;
<b>D7</b> – Reconhece a diversidade cultural brasileira (aspectos socioculturais e identitários);
<b>D8</b> – Reconhece aspectos socioculturais e identitários de outros povos e nações (cultura afro e indígena);
<b>D9</b> – Emprega ferramentas tecnológicas para a produção de vídeos educacionais em direitos humanos.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Interessa-se pelas atividades que envolvam os direitos humanos;
<b>D2</b> – Interessa-se por questões relativas à escola (projetos, eventos, notícias etc.) e à comunidade (moradia, educação, saúde, saneamento, festividades etc.);
<b>D3</b> – Valoriza atividades de educação em direitos humanos como meio de aprendizagem;
<b>D4</b> – Valoriza a diversidade cultural brasileira, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações (cultura afro, indígena etc.);
<b>D5</b> – Promove o trabalho em equipe;
<b>D6</b> – Apresenta autonomia durante a busca da aprendizagem;
<b>D7</b> – Valoriza as interrelações pessoais através do compartilhamento de informações e experiências;
<b>D8</b> – Valoriza a leitura de mundo como instrumento de aprendizagem.

Matemática, Ciências da Natureza e suas Tecnologias – cod 3

**Macrocampo:** Acompanhamento Pedagógico – 3.1

**Objetivo:** Incentivar o estudo dos aspectos biológicos e socioculturais do ser humano e de todas as formas de vida. Fomentar as ciências como ferramentas de recriação da vida e da sustentabilidade da Terra. Problematicar as Ciências da Natureza e das Ciências Ambientais. Pro-

picar o compromisso do ser humano na sustentabilidade do planeta.

**Atividade formativa:** Leitura e produção de texto – 3.1.1

**Ementa:** Matemática – Potencialização de aprendizagens matemáticas significativas por meio de resoluções de problemas, mobilizando os recursos cognitivos dos estudantes.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Identifica a ideia principal do texto científico;
<b>D2</b> – Demonstra, através da escrita e do discurso, que compreende a importância dos nutrientes para os seres humanos;
<b>D3</b> – Demonstra, através da escrita e do discurso, que compreende a importância da água para os seres vivos e o planeta;
<b>D4</b> – Demonstra, através da escrita e do discurso, que conhece as mudanças de estado dos materiais e os fenômenos que os caracteriza;
<b>D5</b> – Consegue descrever fenômenos naturais;
<b>D6</b> – Utiliza os conceitos científicos em discussões;
<b>D7</b> – Utiliza os conceitos na descrição de fenômenos;
<b>D8</b> – Consegue ler textos não contínuos (tabelas, gráficos etc.)
<b>D9</b> – Lê e compreende os textos científicos;
<b>D10</b> – Produz textos coerentes com os assuntos discutidos;
<b>D11</b> – Consegue distinguir os conceitos nas diversas áreas das Ciências (Química, Física e Biologia);
<b>D12</b> – Consegue compreender conceitos escritos em rótulos de produtos de consumo;
<b>D13</b> – Consegue reconhecer símbolos (advertências) impressos em embalagens de produtos;
<b>D14</b> – Consegue consultar material bibliográfico com a finalidade de pesquisar assuntos relacionados à Ciência da Natureza;
<b>D15</b> – Reconhece questões que podem ser investigadas cientificamente;
<b>D16</b> – Identifica palavras-chave para a busca de informações científicas;
<b>D17</b> – Interpreta evidências científicas;
<b>D18</b> – Tira conclusões e consegue comunicá-las;
<b>D19</b> – Identifica na leitura evidências e raciocínios que levam às conclusões.
<b>Aspectos Afetivos</b>
<b>D1</b> – Consegue refletir sobre as implicações sociais de desenvolvimento científico e tecnológico;
<b>D2</b> – Apresenta interesse pela leitura de textos científicos;
<b>D3</b> – Demonstra interesse por textos que tratam de assuntos científicos;



<b>D4</b> – Faz leituras de textos científicos por iniciativa própria;
--

<b>D5</b> – Faz perguntas pertinentes aos assuntos discutidos;
--

<b>D6</b> – Envolve-se nas discussões.
--

Matemática, Ciências da Natureza e suas Tecnologias – cod 3

**Macrocampo:** Acompanhamento pedagógico – 3.1

**Atividade formativa:** Tecnologias Educacionais - 3.1.3

**Ementa:** Aplicar as tecnologias no campo das Ciências da Natureza, a fim de que ciência e tecnologia se constituam como dispositivos de reconhecimento e recriação.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Utiliza os modelos didáticos para compreender os assuntos em discussão;
<b>D2</b> – Sabe utilizar equipamentos para aferir dados (Temperatura – termômetro; Massa – balanças; Cálculos – calculadoras etc.)
<b>D3</b> – Compreende o conceito de energia para a manutenção dos sistemas tecnológicos;
<b>D4</b> – Utiliza as diversas mídias no processo de pesquisa;
<b>D5</b> – Utiliza palavras-chave para buscar informações nos <i>sites</i> de pesquisas.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Demonstra interesse em utilizar as tecnologias em suas pesquisas;
<b>D2</b> – Reflete sobre a situação dos jovens em relação às novas tecnologias;
<b>D3</b> – Utiliza processador de texto e seus recursos básicos;
<b>D4</b> – Demonstra disposição para buscar informações em sites;
<b>D5</b> – Tem autonomia para realizar as atividades que lhe são delegadas;
<b>D6</b> – É capaz de adaptar de forma criativa os meios tecnológicos para resolver problemas.

Matemática, ciências da natureza e suas tecnologias – cod 3

**Macrocampo:** Educação econômica / economia criativa – 3.2

**Objetivo:** Implementar atividades baseadas em experiências que motivem a criatividade e o protagonismo juvenil, que promovam a educação para o consumo consciente, responsável e sustentável dos recursos naturais e materiais, desenvolvam a consciência sobre a importância social e econômica dos tributos, bem como a participação no controle social dos gastos públicos, por meio da atuação de professores, estu-

dantes e da comunidade em geral.

Temas que poderão ser trabalhados: esporte, mercado e valor econômico; cultura e novas tecnologias; criatividade e individualidade; ciências da natureza e consumo consciente; protagonismo e empreendedorismo social; cultura digital e arranjos produtivos locais; sistemas solidários de economia etc.

**Atividade formativa:** Educação econômica / economia criativa – 3.2.1

**Ementa:** Economia Solidária e Criativa / Educação Econômica – Atividades baseadas em experiências que motivem a criatividade e o protagonismo juvenil, promovam a educação para o consumo consciente, responsável e sustentável dos recursos naturais e materiais, desenvolvam a consciência sobre a importância social e econômica dos tributos, bem como a participação no controle social dos gastos públicos, por meio da atuação de professores, estudantes e da comunidade em geral. Temas que poderão ser trabalhados: esporte, mercado e valor econômico; cultura e novas tecnologias; criatividade e individualidade; ciências da natureza e consumo consciente; protagonismo e empreendedorismo social; cultura digital e arranjos produtivos locais e sistemas solidários de economia.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Reconhece as mudanças provocadas pelos seres humanos no ambiente em virtude do consumo desenfreado;
<b>D2</b> – Reconhece a finitude dos bens naturais não renováveis;
<b>D3</b> – Reconhece a importância social e econômica dos tributos;
<b>D4</b> – Reconhece a importância do controle social dos gastos públicos;
<b>D5</b> – Conhece os elementos básicos para o sustento de uma família;
<b>D6</b> – Conhece como reduzir os gastos de energia;
<b>D7</b> – Demonstra ser um consumidor consciente.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Demonstra interesse em utilizar outras formas de energia do tipo alternativo;
<b>D2</b> – Reflete sobre a situação dos jovens em relação ao meio ambiente;
<b>D3</b> – Demonstra preocupação com o meio ambiente;
<b>D4</b> – É protagonista nas atividades sugeridas;
<b>D5</b> – É solícito nas atividades em grupo;

<b>D6</b> – Demonstra sentir-se parte de um ecossistema.
--

### Atividade formativa: Tecnologias Educacionais – 3.2.2

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Aplicar as tecnologias de forma consciente para consulta e pesquisa;
<b>D2</b> – Demonstra habilidade para utilizar as tecnologias.
Aspectos Afetivos
<b>D1</b> – Demonstra interesse em utilizar as tecnologias em suas pesquisas;
<b>D2</b> – Reflete sobre a situação dos jovens em relação as novas tecnologias;
<b>D3</b> – Utiliza processador de texto e seus recursos básicos;
<b>D4</b> – Demonstra disposição para buscar informações em sites;
<b>D5</b> – Tem autonomia para realizar as atividades que lhe são delegadas;
<b>D6</b> – É capaz de adaptar de forma criativa os meios tecnológicos, para resolver problemas.

### Macrocampo: Cultura digital - 3.3

**Objetivo:** Utilizar o microcomputador e de redes nas atividades educativas. Fornecer conceitos básicos de informática, fomentando a inteligência geral, livre e colaborativa oferecida pela rede mundial de computadores.

#### Atividade formativa: Ambiente de redes sociais - 3.3.1

**Ementa:** Promover a cultura participativa por meio de ambientes de relacionamento em rede, que facilitem a expressão artístico-linguística e o engajamento sociocultural do estudante, fomentando a criação e o compartilhamento como novo modelo de produção colaborativa.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Aplica as tecnologias de forma consciente para consulta e pesquisa;
<b>D2</b> – Utiliza o computador e as redes nas atividades educativas;
<b>D3</b> – Conhece os conceitos básicos da informática;
<b>D4</b> – Acessa com facilidade as redes sociais;
<b>D5</b> – Utiliza as redes sociais para promover a cultura participativa;

<b>D6</b> – Compreende a relação entre convivência social e cultural através das redes sociais;
<b>D7</b> – Reconhece a importância da diversidade cultural para a convivência social através das redes sociais.
<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Empenha-se na busca de informações e conhecimentos de diversas redes;
<b>D2</b> – Participa do planejamento das atividades utilizando as redes sociais;
<b>D3</b> – Apresenta interesse para divulgar as atividades da escola nas redes sociais;
<b>D4</b> – Valoriza as relações pessoais através das redes sociais;
<b>D5</b> – Interessa-se por publicar mensagens de relevância social.
<b>D6</b> – Reflete sobre a situação dos jovens em relação às redes sociais.
<b>D7</b> – Dispõe-se a criar recursos nas redes sociais para melhorar a comunicação.

### **Macrocampo:** Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável – 3.4

**Objetivo:** Oferecer processos pedagógicos que favoreçam a construção de valores sociais, de conhecimentos, de habilidades, de competências e de atitudes voltadas para a conquista da sustentabilidade socioambiental. Nessa construção ganha ênfase o debate sobre a transformação das escolas em espaços educadores sustentáveis, com intencionalidade pedagógica de estimular, debater e desenvolver formas sustentáveis de ser e estar no mundo, a partir de três dimensões: espaço físico, gestão e currículo.

#### **Atividade formativa:** Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável - 3.4.1

**Ementa:** Criar a Comissão de Meio Ambiente e Qualidade de Vida, a COM-VIDA, visando intercâmbios entre escola e comunidade. Esta atividade visa combater as práticas relacionadas ao desperdício, à degradação e ao consumismo para a melhoria do meio ambiente e da qualidade de vida. Seu objetivo é fomentar o debate sobre a produção de alimentos, a segurança alimentar, o resgate de cultivos originais, a manutenção da biodiversidade local e a formação de farmácias vivas, em sua conexão com a qualidade de vida e a prática educativa. Um exemplo desta atividade é a implantação da horta como um espaço educador sustentável que estimule a incorporação, a percepção e a valorização

da dimensão educativa a partir do meio ambiente.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Compreende que todas as espécies são integrantes do ecossistema do Planeta;
<b>D2</b> – Conhece a importância da água para a constituição e manutenção da vida;
<b>D3</b> – Conhece a importância da água para a saúde humana e os processos utilizados para tratá-la;
<b>D4</b> – Lê e discute com os professores e estudantes assuntos relacionados às questões ambientais;
<b>D5</b> – Relaciona os direitos e os deveres dos cidadãos à escola e à vida em sociedade;
<b>D6</b> – Compreende o que é participar do mesmo ambiente natural de outras espécies;
<b>D7</b> – Reflete e debate a elaboração de planos de trabalho interventivos dentro do ambiente escolar;
<b>D8</b> – Compreende o espaço escolar como um ambiente de possibilidades para a sustentabilidade;
<b>D9</b> – Reconhece a importância do consumo consciente;
<b>D10</b> – Conhece as implicações resultantes do consumo desenfreado;
<b>D11</b> – Reconhece o cuidado com o Meio Ambiente como um exercício de cidadania;
<b>D12</b> – Compreende a cidadania como forma de transformação do espaço social;
<b>D13</b> – Interpreta tabelas, gráficos ou esquemas, e os relaciona aos assuntos relacionados ao meio ambiente;
<b>D14</b> – Utiliza esquemas ou outros registros para orientar uma apresentação oral mais formal.
<b>Aspectos Afetivos</b>
<b>D1</b> – Reflete sobre os desafios relacionados ao exercício da cidadania e à dinâmica socioambiental;
<b>D2</b> – Participa da elaboração dos Projetos relacionados às questões socioambientais;
<b>D3</b> – Apresenta interesse em buscar fontes de informações para enriquecer e ilustrar as suas pesquisas;
<b>D4</b> – Expõe com entusiasmo as suas ideias e opiniões em grupo;
<b>D5</b> – Demonstra disposição para trabalhar em grupo;
<b>D6</b> – Apresenta autonomia para realizar as atividades que lhe são delegadas;
<b>D7</b> – Cumpre os acordos e compromissos decididos coletivamente;

**Atividade formativa:** Tecnologias Educacionais aplicadas ao Desenvolvimento Sustentável - 3.4.2.

**Ementa:** Aplicar as tecnologias específicas em Educação Ambiental,

visando o desenvolvimento de ações que venham a fortalecer os processos para a construção de uma escola como espaço educador sustentável.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Sabe utilizar as tecnologias para resolver questões relacionadas ao meio ambiente;
<b>D2</b> – Localiza informações de que necessita na internet acessando sítios indicados e utilizando ferramentas de busca;
<b>D3</b> – Revisa e utiliza recursos disponíveis, como corretor ortográfico no computador para produzir um texto correto do ponto de vista gramatical e ortográfico;
<b>D4</b> – Utiliza processador de textos e seus recursos básicos.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Demonstra disposição para pesquisar além do que é solicitado;
<b>D2</b> – Demonstra disposição para trabalhar em redes sociais;
<b>D3</b> – Utiliza recursos tecnológicos nas suas apresentações (seminários, pronunciamentos etc.);
<b>D4</b> – Apresenta interesse em disponibilizar as suas pesquisas em <i>sites</i> e redes sociais;
<b>D5</b> – Utiliza as redes sociais ou outros meios tecnológicos para divulgar ações de incentivo a preservação do meio ambiente.

Área do conhecimento: Matemática, Ciências da Natureza e suas Tecnologias – cod 3

**Macrocampo:** Promoção da saúde – 3.5.

**Objetivo:** Apoiar a formação integral dos estudantes com ações de prevenção e atenção à saúde, por meio de atividades educativas que poderão ser incluídas no projeto político pedagógico (projetos interdisciplinares, teatro, oficinas, palestras, debates e feiras) em temas da área da saúde como saúde bucal, alimentação saudável, cuidado visual, práticas corporais, educação para saúde sexual e reprodutiva, prevenção ao uso de drogas (álcool, tabaco e outras), saúde mental e prevenção à violência. Desse modo, possibilitar o desenvolvimento de uma cultura de prevenção e promoção à saúde no espaço escolar, a fim de prevenir os agravos à saúde e vulnerabilidades, com objetivo de garantir a qualidade de vida, além de fortalecer a relação entre as redes públicas de educação e saúde.

**Atividade formativa:** Promoção da saúde e prevenção de doenças e

### agravos – 3.5.1.

**Ementa:** Criar estratégias de promoção da saúde e prevenção de doenças e agravos a partir de dois tipos de problemas de saúde: psico-emocionais\* e de problemas de saúde regionais: dengue, febre amarela, malária, hanseníase, doença falciforme etc. Promoção da saúde e prevenção de doenças e agravos no currículo escolar por meio de alimentação saudável dentro e fora da escola; saúde bucal; práticas corporais e educação do movimento; educação para a saúde sexual, saúde reprodutiva e prevenção das DST/AIDS; prevenção ao uso de álcool, tabaco e outras drogas; saúde ambiental; promoção da Cultura de Paz e prevenção das violências e acidentes.

\*Problemas de saúde psico-afetivo-emocional – violência, agressões, gravidez indesejada, *bullying*, assédio moral, assédio sexual; descontrole emocional.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Compreende o conceito de saúde como bem-estar físico, mental e social;
<b>D2</b> – Cria estratégias de promoção da saúde e prevenção de doenças;
<b>D3</b> – Conhece os diversos sistemas que compõem o corpo humano;
<b>D4</b> – Conhece os meios de contrair doenças, como dengue, febre amarela, malária, hanseníase, doença falciforme;
<b>D5</b> – Conhece as doenças e os meios de preveni-las, como: a dengue, febre amarela, malária, hanseníase, doença falciforme etc.;
<b>D6</b> – Compreende textos relacionados às doenças tais como: dengue, febre amarela, malária, hanseníase, doença falciforme etc; e a prevenção de problemas de saúde.
<b>D7</b> – Discute os conceitos de saúde nos grupos de estudos;
<b>D8</b> – Compreende o sistema reprodutor;
<b>D9</b> – Aplica os conhecimentos relativos à saúde sexual e reprodutiva;
<b>D10</b> – Conhece os métodos contraceptivos;
<b>D11</b> – Utiliza informações em benefício das prevenções de doenças;
<b>D12</b> – Utiliza instrumentos estatísticos para elaborar pesquisas;
<b>D13</b> – Conhece o vocabulário referente à saúde bucal, práticas corporais, educação para a saúde sexual, saúde reprodutiva e prevenção das DST/AIDS;
<b>D14</b> – Previne o uso de álcool, tabaco e outras drogas;
<b>D15</b> – Conhece os meios para promover a saúde ambiental;
<b>D16</b> – Promove a Cultura de Paz e previne as violências e acidentes.

<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Demonstra disposição para pesquisar assuntos relacionados à saúde;
<b>D2</b> – Demonstra disposição para trabalhar em equipe para discutir assuntos relacionados à saúde;
<b>D3</b> – Apresenta interesse em buscar informações relacionadas à promoção da saúde;
<b>D4</b> – Apresenta interesse em disponibilizar as suas pesquisas em <i>sites</i> e redes sociais;
<b>D5</b> – Utiliza as redes sociais ou outros meios tecnológicos para divulgar ações de incentivo à prevenção de doenças.
<b>D6</b> – Demonstra interesse em participar de discussões relacionadas à prevenção de doenças e promoção da saúde;
<b>D7</b> – Envolve-se em atividades de grupo para produzir materiais relacionados à saúde física e ambiental;
<b>D8</b> – Apresenta autonomia para realizar as atividades que lhe são delegadas;
<b>D9</b> – Adapta de forma criativa os meios tecnológicos para resolver problemas.



**Macrocampo:** Investigação no campo das Ciências da Natureza – 3.6.

**Atividade formativa:** Laboratórios, feiras e projetos científicos – 3.6.1.

**Ementa:** Organizar e acompanhar exposições, demonstrações e experimentos, Incentivar à criação de Feiras de Ciências, a inscrição no Prêmio Ciências do Ministério da Educação e/ou a participação na Olimpíada Brasileira de Ciências. Investigar no campo das Ciências da Natureza na escola e comunidade, a fim de que ciência e tecnologia se constituam como dispositivos de reconhecimento e recriação.

Aspecto Cognitivo
<b>D1</b> – Entende temas ligados à ciência e à tecnologia;
<b>D2</b> – Percebe e explica os fenômenos naturais além do conhecimento intuitivo;
<b>D3</b> – Elabora hipóteses sobre os fenômenos;
<b>D4</b> – Analisa com coerência os fenômenos indicados para a observação;
<b>D5</b> – Apresenta objetivos coerentes para desenvolver projetos;
<b>D6</b> – Reconhece a importância das informações científicas e sua utilização no dia a dia;
<b>D7</b> – Reconhece, a importância dos levantamentos estatísticos para a pesquisa;
<b>D8</b> – Reconhece nas situações do cotidiano, elementos que podem ser úteis na investigação científica;
<b>D9</b> – Avalia as situações do cotidiano como passíveis de investigação científica;
<b>D10</b> – Reconhece que a pesquisa científica deverá apresentar relevância social;
<b>D11</b> – Aplica adequadamente o método científico nas investigações realizadas;
<b>D12</b> – Compreende o planejamento como um processo de pesquisa e como um processo em permanente avaliação;
<b>D13</b> – Sabe consultar, nas variada fontes, as informações importantes para a pesquisa.
Aspecto Afetivo
<b>D1</b> – Mostra interesse nas atividades de levantamento de dados;
<b>D2</b> – Demonstra disposição para trabalhar em equipe, sendo solidário com os colegas e professores;
<b>D3</b> – Houve interesse na busca de parcerias e recursos para a realização das pesquisas;
<b>D4</b> – Compreende a importância dos processos de negociações para construir os consensos, acordos e propostas comuns durante a realização das pesquisas;
<b>D5</b> – Apresenta interesse em participar de eventos, tais como feiras de ciências etc.;
<b>D6</b> – Participa na divisão de tarefas e de responsabilidades pela pesquisa;

<b>D7</b> – Apresenta disposição para fazer as anotações, relacionadas às observações no decorrer das atividades investigativas (caderno de bordo ou livro de bordo);
<b>D8</b> – Participa na elaboração de todos os passos da elaboração do projeto de pesquisa;
<b>D9</b> – Demonstra interesse em trabalhar em grupo;
<b>D10</b> – Compartilha as ideias com o grupo;
<b>D11</b> – Escuta as opiniões dos demais.

**Macrocampo:** Investigação no campo das Ciências da Natureza – 3.6.

**Atividade formativa:** Robótica educacional – 3.6.2.

**Ementa:** Preparar os estudantes para montar mecanismos robotizados simples, baseados na utilização de “kits de montagem”, possibilitando o desenvolvimento de habilidades em montagem e programação de robôs. Proporcionar um ambiente de aprendizagem criativo e lúdico, em contato com o mundo tecnológico, colocando em prática conceitos teóricos a partir de uma situação interativa, interdisciplinar e integrada. Permite uma diversidade de abordagens pedagógicas em projetos que desenvolvam habilidades e competências por meio da lógica, blocos lógicos, noção espacial, teoria de controle de sistema de computação, pensamento matemático, sistemas eletrônicos, mecânica, automação, sistema de aquisição de dados, ecologia, trabalhos em grupos, organização e planejamento de projetos.

<b>Aspecto Cognitivo</b>
<b>D1</b> – Domina conceitos relacionados às ciências e tecnologias;
<b>D2</b> – Usa adequadamente as técnicas específicas para a montagem dos kits;
<b>D3</b> – Compreende algumas estratégias de organização do raciocínio lógico e as utiliza na resolução de problemas;
<b>D4</b> – Resolve problemas relacionados às montagens que envolvam o uso das quatro operações aritméticas fundamentais;
<b>D5</b> – Compreende as teorias de controle de sistema de computação;
<b>D6</b> – Demonstra na prática os conceitos científicos;
<b>D7</b> – Utiliza a lógica de forma eficaz e compreende conceitos ligados à física e matemática;
<b>D8</b> – Cria modelos inéditos.

<b>Aspecto Afetivo</b>
<b>D1</b> – Apresenta autonomia, criatividade e organização para trabalho em grupo.
<b>D2</b> – Demonstra interesse em projetar e planejar a montagem dos kits;
<b>D3</b> – Demonstra paciência e disciplina;
<b>D4</b> – Apresenta interesse em explorar as relações entre tecnologia, aprendizagem, cultura e comunidade.
<b>D5</b> – Participa ativamente das resoluções dos problemas em grupo.

## Referências

ABDALLA, M. F. B. **O Senso Prático de Ser e Estar na Profissão**. São Paulo: Cortez, 2005.

ANTUNES, C. Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências. Vozes. Petrópolis. 1999

BLOOM, B. S. et al. **Taxonomia dos objetivos educacionais**, Porto Alegre: Ed. Globo, 1974.

BOURDIEU, P. O mercado de bens simbólicos. In: MICELI, S. (Org.). **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

\_\_\_\_\_. Pierre Félix, **A Produção da Crença**: contribuição para uma economia dos bens simbólicos, Porto Alegre, Editora Zouk, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Manual do Programa Mais Educação**. Brasília: MEC, 2011.

\_\_\_\_\_. República Federativa do Brasil. Lei n° 10.172, de 09 de janeiro de 2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências, in: **Diário da União**, 09.01.01.

\_\_\_\_\_. República Federativa do Brasil. Lei n° 9.394, de 20 de dezembro de 2006. Estabelece as diretrizes da educação nacional, in: **Diário da União**, ano CXXXIV, n 248, 23.12.96.

\_\_\_\_\_. Senado Federal Lei 9.394/96 – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Básica**. Brasília: Senado Federal, 2012.

\_\_\_\_\_. República Federativa do Brasil. Decreto n° 6.094, de 25 de abril de 2001. Dispõe sobre a implementação do Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação, pela União Federal, em regime de colaboração com Municípios, Distrito Federal e Estados, e a participação das famílias e da comunidade, mediante programas e ações de assistência técnica e financeira, visando a mobilização social pela melhoria da qualidade da educação básica. In: **Diário da União**, 25.04.01.

\_\_\_\_\_. República Federativa do Brasil. Decreto n° 6.253, de 13 de novembro de 2007. Dispõe sobre o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica – FUNDEB, regulamenta a Lei n° 11.494,

de 20 de junho de 2007, e dá outras providências. in: **Diário da União**, 13.11.07.

CAVALIERE, A. M. **Tempo de escola e qualidade na educação pública**. *Educação & Sociedade*, Campinas (SP), n. 100, p. 1015 – 1035. 2007.

\_\_\_\_\_. A.M. **Escolas de tempo integral versus alunos em tempo integral**. In: Em ABERTO, Brasília, Inep, v.22, nº 80, p.51-64, 2009

DEWEY, J. **Democracia e educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. 11ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GRAMSCI, A. Os intelectuais e a organização da cultura. Tradução de Carlos Nelson Coutinho. 4ª edição. Rio de Janeiro-RJ: Civilização Brasileira, 1982

MC CARTHY, Cameron, (1998). **The uses of culture**: education and the limits of ethnic affiliation. New York: Routledge.

Kerstenetzky (2006) que aparece na pág 74 - KERSTENETZKY, Célia Lessa. Escola em tempo integral já: quando quantidade é qualidade. *Ciência hoje*, v.39, n. 231, p.18-23, out. 2006.

MORIN, E. O problema epistemológico da complexidade. *Artmed*. Porto Alegre. 1996.

POPPER, K. A miséria do Historicismo. Tradução de Octany S. Mota e Leônidas Hegenberg. - São Paulo: Cultrix: Ed. da Universidade de São Paulo, 1980.

SACRISTÁN, J. G. GÓMEZ, A. L. P. **Compreender e transformar o ensino**. Porto Alegre: Artmed, 1998

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.



A obra “Formar Integralmente: rumo às ações transformadoras” nasceu dos estudos desenvolvidos à implantação da Política de Jornada Ampliada no município de Maracanaú, como forma de auxiliar as instituições escolares contempladas no município no que tange à formação integral do aprendente.

Seguindo o fio de Ariadne traçado por mestres como Anísio Teixeira e Paulo Freire, este estudo batilhou-se como ondas de transformação qualitativa para a realidade de um município novo que tem como uma de suas principais características o desenvolvimento social, cultural, histórico, econômico – imanente ao desenvolvimento educacional – de seus munícipes em prol de uma vivência cidadã.

Ao dissertarmos sobre o tema, influxos de razão e paixão nos impulsionaram a uma nova causa, transformando o que fora concebido para ser um manual de trabalho em uma obra maior que fecundasse discussões sobre educação integral, pluralizando um tema tão preñado de significados à educação brasileira.



**Prefeitura de Maracanaú**

**ISBN 978-85-67288-00-0**