

Currículo em **Ação**



**INOVA
EDUCAÇÃO**

ELETIVAS

CADERNO DO PROFESSOR(A)



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

ELETIVAS

CADERNO DO PROFESSOR(A)



**INOVA
EDUCAÇÃO**

Governo do Estado de São Paulo

Governador
Rodrigo Garcia

Secretário da Educação
Hubert Alquéres

Secretário Executivo
Patrick Tranjan

Chefe de Gabinete
Vitor Knöbl Moneo

Coordenadora da Coordenadoria Pedagógica
Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação
Nourival Pantano Júnior

CARDÁPIO DE ELETIVAS

Professor (a),

Eletivas é um componente curricular que envolve diferentes habilidades e pressupõem a diversificação de situações didáticas, pois visa aprofundar, enriquecer e ampliar o repertório dos estudantes sobre um ou mais componentes curriculares e/ou área de conhecimento do Currículo Paulista.

As **Eletivas** têm como base interesses relacionados aos **Projetos de Vida** dos estudantes e como foco o aprimoramento da autonomia e do protagonismo juvenil. Para auxiliar os professores e a escola a proporcionarem aprendizagens significativas aos estudantes, contribuir com seus **Projetos de Vida** e ampliar o repertório para a elaboração e desenvolvimento das Eletivas, foi disponibilizado o **Cardápio de Eletivas** com ementas que abordam diversos temas como Educação Midiática, Educação Socioambiental, Sociedade e Cultura, Tecnologia, Turismo e Boas Práticas da Rede.

Os materiais a seguir são propostas que foram construídas em parceria entre a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo e a Universidade de São Paulo (USP), visando ajudar a conectar o estudante do Ensino Médio a conteúdos trabalhados no Ensino Superior, em diferentes áreas, como administração, engenharia, comunicação, tecnologia, entre outras. Cada pasta tem um conjunto de materiais compostos por textos e vídeos, que podem subsidiar as aulas de Eletivas.

Os materiais de apoio podem ser acessados em: <https://cutt.ly/mLKwpWR>.

Inova Educação

<https://inova.educacao.sp.gov.br/materiais/>

Currículo Paulista

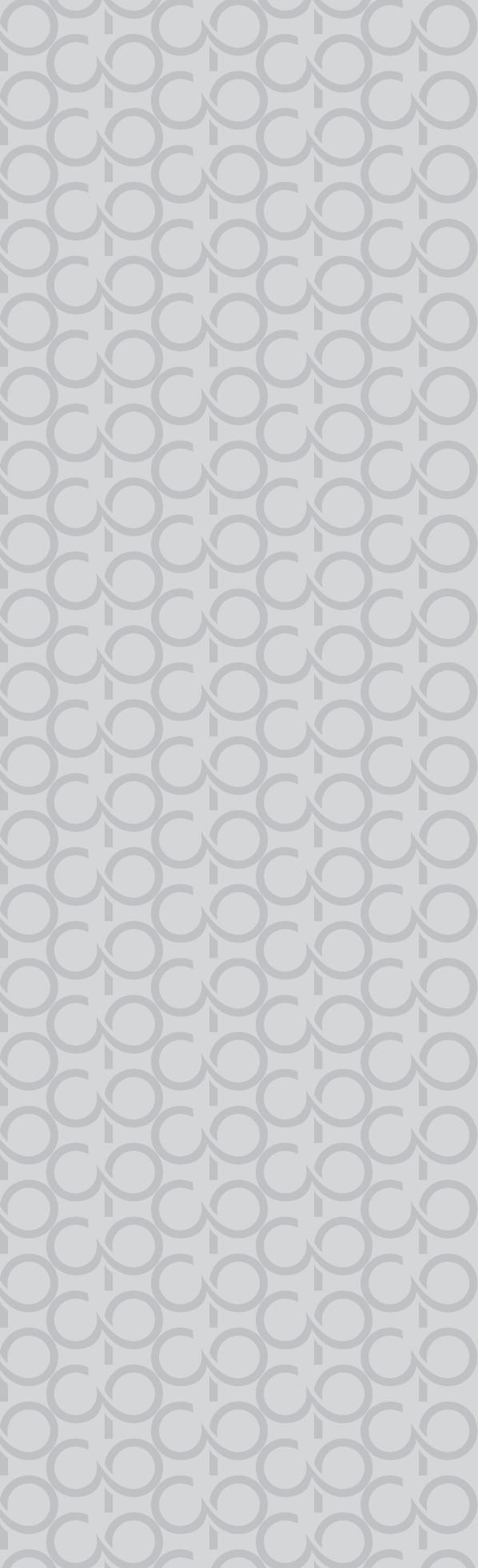
<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/ensino-medio/materiais-de-apoio-2/>

<https://cutt.ly/XLKwkY0>

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo
Coordenadoria Pedagógica

SUMÁRIO

Carta ao professor	3
Educação Midiática	5
Educação Socioambiental	37
Sociedade e Cultura	51
Tecnologia	79
Turismo.....	113
Boas Práticas da Rede	137



Educação Midiática



PLANO DA ELETIVA

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA - MEIO AMBIENTE EM PERIGO

6º E 7º ANOS – ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

EMENTA

O excesso de informações é um desafio para o nosso senso crítico. Como diferenciar fatos de opiniões? Como produzir e compartilhar mensagens com responsabilidade? Como compreender o papel da imprensa e do jornalismo para a sociedade?

A cada minuto na *internet*, 55 mil fotos são publicadas no Instagram; 18 milhões de *e-mails* são enviados; 510 mil *tweets* são disparados; 3,8 milhões de buscas são feitas no Google; 4,5 milhões de vídeos são assistidos no YouTube. (Fonte: statista.com / internetlivestats.com)

Talvez, por isso, você já tenha se sentido perdido nesse mar de informações, e não é para menos! Então, o que fazer para se sair bem num mundo hiperconectado?

Educação midiática é a senha para transformar o consumidor de informação em leitor crítico, capaz de descobrir os objetivos e interesses por trás dos conteúdos que circulam na *internet*, nas redes sociais, na TV, no rádio, nos jornais, nas revistas ou em qualquer outro meio - impresso ou digital.

Nesta Eletiva, você vai entender como se organiza o mundo da comunicação, os mecanismos de produção e circulação das informações - do jornalismo profissional aos novos formatos possibilitados pela *internet*.

Vai aprender sobre as melhores estratégias para se defender de notícias falsas que circulam nas diferentes mídias, bem como a importância de participar da sociedade, não só como leitor, mas também como produtor de conteúdos, de forma ética e cidadã, para promover a boa convivência e a aceitação ao diferente.

Você vai obter estratégias sobre como diferenciar fatos de opiniões; informação de desinformação; dados de suposições e ficará preparado para se comunicar com credibilidade, responsabilidade e impacto nos mais diversos meios.

Isso porque hoje em dia não basta saber ler e escrever, tem que saber interpretar todas as linguagens, em todas as mídias, para ser um cidadão antenado e atuante na sociedade em que vivemos.

JUSTIFICATIVA

A escola sempre foi competente para ensinar a ler e escrever textos, predominantemente, presentes nos livros didáticos e literários. No contexto das tecnologias digitais e das mídias sociais é previsto no currículo incluir outras linguagens, ampliando o escopo das habilidades e competências necessárias para a leitura de um mundo cada vez mais complexo e exigente, de modo a contribuir na formação dos(as) estudantes para uma atuação cidadã e responsável.

Esta Eletiva articula conteúdos, saberes e experiências que favorecem o multiletramento, isto é, a apropriação e a produção reflexiva de conteúdos nas diversas plataformas comunicacionais, em suas múltiplas linguagens.

Saber ler, escrever e compartilhar informações relevantes de modo crítico e responsável são princípios da educação midiática.

Na qualidade de Eletiva e de tema transversal, a educação midiática pode ser entendida como a habilidade de ler e produzir conteúdos de forma crítica, participando ativamente do mundo conectado em que vivemos. Essa necessidade não é nova, mas ganha cada vez mais urgência à medida que saber selecionar, questionar, checar e dar sentido ao grande fluxo de informação é um exercício diário, além de um importante fator de inclusão social.

OBJETIVOS GERAIS

- Contribuir para a implementação do Currículo nas escolas, alinhando princípios, conteúdos e práticas pedagógicas;
- Articular os Eixos I e III do Currículo, respectivamente, linguagens e códigos e grandes temas da educação, propiciando a integração e ampliação desses temas;
- Favorecer a participação cidadã do jovem estudante, considerando todos os espaços de comunicação, inclusive as redes sociais;
- Transformar a relação do jovem com o conhecimento por meio da apropriação crítica dos procedimentos de leitura e escrita que compõem a educação midiática: pesquisar, analisar, compreender, aplicar e criar, de modo crítico e responsável.

OBJETIVOS ESECÍFICOS:

- Saber identificar o que é informação, fato e notícia, aprendendo os procedimentos jornalísticos de produção da notícia;
- Oferecer um conjunto de conteúdos estratégicos para a formação reflexiva do leitor e escritor na sociedade conectada, capacitando-o para checar as informações, notícias e conteúdos que lê, escreve e compartilha;
- Favorecer a apropriação dos elementos que compõem as diferentes linguagens das mídias;
- Compreender as motivações que levam as pessoas a publicar e interagir nas mídias sociais;
- Saber ler e se expressar em múltiplas linguagens para compartilhar conteúdos com responsabilidade e criticidade;
- Contribuir para a produção de uma relação de fontes confiáveis (curadoria) para pesquisa de informações e notícias;
- Empreender uma mudança no comportamento leitor, escritor e produtor dos jovens;
- Realizar pesquisas;
- Conhecer novas profissões;
- Conhecer as funções e o papel social de cada uma delas;
- Compreender como a mídia aborda o tema referente às novas profissões;
- Compartilhar informações.

HABILIDADES/ÁREA DE CONHECIMENTO

A educação midiática se articula com bastante propriedade às habilidades do Currículo.

Acreditamos que a Eletiva poderá colaborar no desenvolvimento das seguintes competências e habilidades:

- **Conhecimento** - entender e intervir positivamente na sociedade;
- **Pensamento científico, crítico e criativo** - investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e propor soluções;
- **Comunicação** - expressar-se, partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo;
- **Argumentação** - formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos com posicionamento ético no cuidado consigo, com os outros e com o planeta;
- **Cultura Digital (Fluência e Cidadania Digital)** - comunicar-se, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas;
- **Autogestão (Autoconhecimento/ Autoexpressão/ Projeto de vida)** - fazer escolhas em relação ao seu futuro com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Eixo de Habilidades do EducaMídia:

- Ler criticamente;
- Escrever com responsabilidade;
- Participar ativamente.

Eixo de Habilidades da Eletiva:

- Ter iniciativa;
- Trabalhar colaborativamente;
- Ter foco;
- Selecionar;
- Classificar;
- Organizar;
- Registrar.

HABILIDADES DO CURRÍCULO

EF06LP01A - Identificar diferentes graus de (im)parcialidade advindos de escolhas linguístico-discursiva feitas pelo autor.

EF06LP01B - Desenvolver atitude crítica frente aos textos jornalísticos.

EF06LP01C - Analisar de forma consciente as escolhas feitas enquanto produtor de textos.

EF67LP01A - Analisar a estrutura e funcionamento dos hiperlinks em textos noticiosos publicados na Web.

EF67LP01B - Produzir textos noticiosos possibilitando a escrita hipertextual.

EF67LP03 - Comparar informações sobre um mesmo fato divulgadas em diferentes veículos e mídias, analisando e avaliando a confiabilidade

EF67LP04 - Comparar informações sobre um mesmo fato divulgadas em diferentes veículos e mídias, analisando e avaliando a confiabilidade

EF67LP06 - Identificar os efeitos de sentido provocados pela seleção lexical, topicalização de elementos e seleção e hierarquização de informações, uso de 3ª pessoa, em diferentes gêneros.

EF67LP07A - Identificar o uso de recursos persuasivos (título, escolhas lexicais, construções metafóricas, explicitação ou ocultação de fontes de informação, entre outros) em textos argumentativos.

EF67LP07B - Analisar efeitos de sentido no uso de recursos persuasivos (título, escolhas lexicais, construções metafóricas, explicitação ou ocultação de fontes de informação, entre outros) em textos argumentativos.

EF67LP09 - Planejar notícia impressa e para circulação em outras mídias (rádio ou TV/vídeo), tendo em vista as condições de produção, do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha do fato a ser noticiado, do levantamento de dados e informações sobre o fato.

EF67LP10A - Produzir notícia impressa e para TV, rádio e internet tendo em vista características do gênero, o estabelecimento adequado de coesão, os recursos de mídias disponíveis.

EF67LP10B - Utilizar recursos de captação e edição de áudio e imagem (câmera, filmadora, celular, notebook, tablet, desktop), na produção de notícias.

EF67LP11 - Planejar resenhas, vlogs, vídeos e podcasts variados, textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação, entre outros.

EF67LP12 - Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado, entre outros) que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais, tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.

EF69LP01A - Diferenciar liberdade de expressão de discursos de ódio.

EF69LP01B - Posicionar-se contrariamente a discursos de ódio.

EF69LP01C - Identificar possibilidades e meios de denúncia.

EF69LP06 - Produzir notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens, infográficos, podcasts noticiosos, entrevistas, cartas de leitor, comentários, artigos de opinião de interesse local ou global, textos de apresentação e apreciação de produção cultural (resenhas e outros gêneros textuais próprios das formas de expressão das culturas juvenis, em várias mídias)

EF69LP07A - Utilizar estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign e avaliação de textos.

EF69LP07B - Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto de produção e circulação.

EF69LP08 - Revisar/editar o texto produzido, tendo em vista sua adequação ao contexto de produção, a mídia em questão, características do gênero, aspectos relativos à textualidade, a relação entre as diferentes semioses, a formatação e uso adequado das ferramentas de edição (de texto, foto, áudio e vídeo, dependendo do caso) e adequação à norma culta

EF69LP10 - Produzir notícias para rádios, TV ou vídeos, podcasts noticiosos e de opinião, entrevistas, comentários, vlogs, jornais radiofônicos e televisivos, dentre outros possíveis, relativos a fato e temas de interesse pessoal, local ou global e textos orais de apreciação e opinião, orientando-se por roteiro e contexto de produção.

EF69LP13 - Buscar conclusões comuns relativas a problemas, temas ou questões polêmicas de interesse da turma e/ou de relevância social.

EF69LP14 - Analisar tema/questão polêmica, explicações e ou argumentos em textos de relevância social.

EF69LP16A - Analisar as formas de composição dos gêneros textuais do campo jornalístico.

EF69LP16B - Utilizar as formas de composição dos gêneros textuais do campo jornalístico.

EF69LP17 - Identificar recursos estilísticos e semióticos presentes em textos jornalísticos e publicitários.

EF67LP23A - Respeitar os turnos de fala, na participação em conversações e em discussões ou atividades coletivas.

EF67LP23B - Formular perguntas coerentes e adequadas em momentos oportunos em situações de aula, apresentação oral, seminário etc.

EF69LP29 - Refletir sobre a relação entre os contextos de produção dos gêneros de divulgação científica (reportagem de divulgação científica, verbete de enciclopédia, esquema, infográfico, relatório, relato multimidiático de campo, entre outros) e os aspectos relativos à construção composicional e às marcas linguística características desses gêneros, de forma a ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.

EF69LP30 - Comparar, com a ajuda do professor, conteúdos, dados e informações de diferentes fontes, levando em conta seus contextos de produção e referências, identificando coincidências, complementaridades e contradições, de forma a poder identificar erros/imprecisões conceituais, compreender e posicionar-se criticamente sobre os conteúdos e informações em questão

EF69LP32 - Selecionar informações e dados relevantes de fontes diversas (impressas, digitais, orais etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, e organizar, esquematicamente, com ajuda do professor, as informações necessárias (sem excedê-las) com ou sem apoio de ferramentas digitais, em quadros, tabelas ou gráficos.

EF69LP38 - Organizar os dados e informações pesquisados em painéis ou slides de apresentação, levando em conta o contexto de produção, o tempo disponível, as características do gênero apresentação oral, a multissemiose, as mídias e tecnologias que serão utilizadas

EF69LP39 - Planejar o recorte temático da entrevista a partir do levantamento de informações sobre o entrevistado, elaboração de roteiro de perguntas, realização da entrevista, usando adequadamente as informações obtidas, de acordo com os objetivos estabelecidos.

EF07LP01 - Distinguir diferentes propostas editoriais de forma a identificar os recursos utilizados para impactar/chocar o leitor, que podem comprometer uma análise crítica da notícia e do fato noticiado.

EIXOS TEMÁTICOS

CULTURA DIGITAL/MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO/OBJETOS DE CONHECIMENTO

Considerando, em média, 32 aulas no semestre letivo, organizamos os conteúdos em blocos temáticos:

BLOCO 01 Novas lentes para ler o mundo	BLOCO 02 Perguntar é preciso	BLOCO 03 Autoexpressão: criar para aprender
Exemplo de temas a serem abordados: o que é educação midiática, como fazer análise crítica da mídia, perguntas essenciais para criar e analisar mídias, <i>fake news</i> ;	Exemplo de temas a serem abordados: impacto da desinformação, escrita responsável;	Exemplo de temas a serem abordados: criação e apresentação de conteúdos em formatos diversos, personalização e algoritmos, como fazer pesquisas, busca reversa, curadoria e organização da informação.

Objetos de Conhecimento(sugestões):

- Levantamento de hipóteses;
- Análise crítica de mídia;
- Letramento da informação.

METODOLOGIA

Tendo em vista a formação de leitores críticos e de cidadãos atuantes e responsáveis, é fundamental que se trabalhe a partir de situações-problema baseadas nas próprias experiências e vivências dos estudantes, de modo que eles se sintam não só parte do problema, mas elemento fundamental da solução.

Nesse sentido, cada aula deverá cumprir um roteiro de atividades, estratégias e avaliação, considerando o bloco abordado; o processo de formação do estudante leitor/produzidor crítico de conteúdos; os procedimentos necessários para atingir o objetivo destacado em cada bloco e o desenvolvimento de comportamentos esperados e desejáveis para leitura e escrita nas linguagens das diferentes mídias.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Computadores conectados à *internet* para que as diferentes mídias e suas linguagens possam ser acessadas e trabalhadas pelo grupo. Se não houver computadores na escola, o professor poderá trabalhar com celulares ou *tablets*.

- Jornais e revistas impressos que possam ser manuseados e recortados;
- Materiais escolares de uso comum (papel, lápis, borracha, cola, tesoura, barbantes etc.);
- 1 bloco ou caderno, para cada estudante, para ser utilizado como diário de anotações (Diário de Bordo).

CULMINÂNCIA

A Culminância é entendida aqui como a etapa síntese do processo de trabalho desenvolvido ao longo do semestre na Eletiva apresentada.

Nesse sentido, espera-se que os(as) estudantes, depois de LEREM e ESCREVEREM possam PARTICIPAR, por meio da comunicação e do compartilhamento de sua experiência e aprendizado sobre a função social da educação midiática, sendo capazes de se expressarem, com domínio e responsabilidade, em diferentes mídias.

Competirá a cada grupo a escolha da mídia ou mídias que deverão ser o canal e a linguagem de comunicação do produto a ser finalizado, muito embora possa haver sugestões para cada um dos grupos. “O compartilhamento de informações, o falar de si, o desejo de visibilidade e a disponibilidade de sons, imagens e vídeos, dentre outras razões, propiciam novos usos da escrita nas quais, muitas vezes a imagem passa a ter função central na construção de sentidos”.¹

AVALIAÇÃO

Ao propor atividades e projetos que requerem habilidades próprias da educação midiática, como pesquisa, análise de confiabilidade ou criação de mídias, as rubricas de avaliação são um bom caminho para ver o progresso dos(as) estudantes.

As rubricas são ferramentas que permitem ao professor transmitir de maneira clara suas expectativas, e aos(às) estudantes visualizar com que objetivos devem trabalhar. Como as rubricas também facilitam a autoavaliação, alguns pesquisadores apontam que os(as) estudantes se sentem mais encorajados em seu processo de aprendizagem.

O formato e o conteúdo da rubrica variam de acordo com o tipo de trabalho que será avaliado, mas alguns componentes não podem faltar:

- Descrição detalhada da tarefa ou os objetivos da aprendizagem;
- Os aspectos da tarefa que serão avaliados;
- Uma escala para descrever os diferentes níveis de desempenho possíveis;
- Descrição de cada um desses níveis.

Com esses elementos, outra vantagem da rubrica é oferecer consistência e coerência à avaliação, pois de outra maneira, ela poderia ser muito subjetiva.

Sugerimos que você envolva os(as) estudantes na criação das rubricas ou convide-os(as) a refletir coletivamente sobre determinada rubrica antes de partirem para a execução da tarefa. E lembre-se de que,

1 GOMES, Romeu. Análise e interpretação de dados de pesquisa qualitativa. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.) et al. Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. p. 79-108.

ao elaborar uma rubrica, prefira a maneira mais simples e clara de apresentar aos(às) estudantes o que será avaliado e quais serão as escalas ou níveis de desempenho consideradas.

O exemplo a seguir é parte de uma rubrica construída para avaliação de um projeto de criação de mídias, e pode servir de inspiração para você criar a que mais faz sentido em seu contexto.

Rubrica	Insuficiente	Básico	Intermediário	Avançado
Pesquisa – Fontes Busca, análise de confiabilidade e seleção das fontes de informação mais adequadas ao projeto.	Incluiu mais opiniões do que fatos. Não apresentou evidências para validar as informações apresentadas ou selecionou informações de fontes não confiáveis.	Incluiu um mix de fatos e opiniões respaldados em fontes confiáveis com informações e opiniões extraídas de fontes não confiáveis.	Incluiu fatos, conclusões e opiniões com base em fontes confiáveis, deixando clara a origem da informação.	Incluiu fatos e conclusões extraídos de fontes confiáveis, deixando claras não só a origem da informação como as evidências de que se trata de conteúdo confiável. Incluiu opiniões de especialistas reconhecidos.
Mídia – Apresentação Aderência ao tema e eficácia da mídia escolhida para o projeto.	A mídia escolhida não tem o formato adequado ao tema do projeto ou não é apropriada ao público-alvo.	A mídia escolhida tem relevância, mas não apoia o conteúdo do projeto da melhor forma possível, ou seja, não é a melhor escolha.	A mídia escolhida tem relevância e apoia o conteúdo do projeto.	A mídia escolhida tem alta relevância e aderência ao tema e claramente apoia o conteúdo do projeto, valorizando e destacando os resultados obtidos pelo estudante.

CRONOGRAMA SEMESTRAL

Aulas	Descrição
1	Sociedade conectada, eu também quero participar Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> Mobilizar no(a) estudante o interesse pela educação midiática.
2	Por que em 19 de agosto de 2019 o dia virou noite na cidade de São Paulo? Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> Apresentar e explorar critérios para a leitura crítica de textos de mídia.
3	Por que em 19 de agosto de 2019 o dia virou noite na cidade de São Paulo? Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Promover a análise de textos midiáticos a partir de critérios; Orientar na formulação de perguntas pertinentes.
4	Por que em 19 de agosto de 2019 o dia virou noite na cidade de São Paulo? Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Facilitar o reconhecimento de uma notícia falsa; Promover a reflexão sobre os impactos sociais, políticos e econômicos causados pela circulação desse tipo de informação.
5	Por que em 19 de agosto de 2019 o dia virou noite na cidade de São Paulo? Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> Planejar a escrita de um texto midiático que responda à pergunta.
6	Por que em 19 de agosto de 2019 o dia virou noite na cidade de São Paulo? Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> Produzir texto midiático - 1ª versão.
7	Por que em 19 de agosto de 2019 o dia virou noite na cidade de São Paulo? Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> Revisar e finalizar a produção textual.
8	Por que em 19 de agosto de 2019 o dia virou noite na cidade de São Paulo? Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> Viabilizar e orientar os(as) estudantes nas apresentações.
9	A Amazônia é mesmo o pulmão do mundo? Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Explorar os conhecimentos iniciais dos(as) estudantes; Guiar a pesquisa de textos midiáticos.
10	A Amazônia é mesmo o pulmão do mundo? Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Orientar pesquisa de textos midiáticos; Orientar a análise de fontes e informações a partir de critérios estudados.
11	A Amazônia é mesmo o pulmão do mundo? Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Facilitar a organização das informações; Promover a comparação entre os conhecimentos prévios dos estudantes e as informações adquiridas, a fim de estimular a reflexão.

Aulas	Descrição
12	<p>A Amazônia é mesmo o pulmão do mundo? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discutir o que há por trás das <i>fake news</i> sobre meio ambiente e suas consequências.
13	<p>Entre a informação e a informação falsa: por que é tão fácil ser enganado? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar e aplicar os conhecimentos acumulados.
14	<p>A Amazônia não é o pulmão do mundo. mas ela é... Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover e apoiar a escrita de texto midiático - 1ª versão.
15	<p>A Amazônia não é o pulmão do mundo. mas ela é... Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar a revisão e finalização das produções de texto midiático.
16	<p>A Amazônia não é o pulmão do mundo. mas ela é... Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientar as apresentações.
17	<p>O que realmente vem sendo destruído na Amazônia? Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar os conhecimentos iniciais dos(as) estudantes; • Guiar a pesquisa de textos midiáticos.
18	<p>O que realmente vem sendo destruído na Amazônia? Qual a importância da Amazônia para o mundo? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acompanhar a realização de pesquisas de textos midiáticos, observando se os(as) estudantes colocam em prática as aprendizagens realizadas.
19	<p>O que realmente vem sendo destruído na Amazônia? Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar a organização das informações; • Promover a comparação entre os conhecimentos prévios dos(as) estudantes e as informações adquiridas, a fim de estimular a reflexão.
20	<p>O que realmente vem sendo destruído na Amazônia? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chamar atenção dos(as) estudantes de forma consistente para a importância do tema na sociedade, da criação de mídias para defesa de uma causa e participação cidadã.
21	<p>O que realmente vem sendo destruído na Amazônia? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover e apoiar a produção de um vídeo.
22	<p>O que realmente vem sendo destruído na Amazônia? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover e apoiar a produção de um vídeo – Continuação.
23	<p>O que realmente vem sendo destruído na Amazônia? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoiar a edição de um vídeo.

Aulas	Descrição
24	O que realmente vem sendo destruído na Amazônia? Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Auxiliar na finalização dos arquivos de vídeo;• Organizar uma sessão para compartilhar as produções e distribuir por meio de canais eletrônicos ligados ao meio ambiente e redes sociais da escola.
25	Meio ambiente em perigo. Objetivo: <ul style="list-style-type: none">• Guiar os(as) estudantes na retomada do percurso, destacando a importância do texto midiático na construção do conhecimento.
26	Meio ambiente em perigo. Objetivo: <ul style="list-style-type: none">• Auxiliar os(as) estudantes a aprofundar a reflexão iniciada na aula anterior.
27	Meio ambiente em perigo. Objetivo: <ul style="list-style-type: none">• Auxiliar os(as) estudantes na retomada das produções já feitas, a partir dos textos apresentados sobre reflorestamento e agrofloresta.
28	Meio ambiente em perigo. Objetivo: <ul style="list-style-type: none">• Mobilizar os(as) estudantes no planejamento de uma campanha de conscientização.
29	Meio ambiente em perigo. Objetivo: <ul style="list-style-type: none">• Viabilizar a criação de uma imagem para a campanha.
30	Meio ambiente em perigo. Objetivo: <ul style="list-style-type: none">• Mobilizar os(as) estudantes para a criação de um texto de apresentação do trabalho.
31	Meio ambiente em perigo. Objetivo: <ul style="list-style-type: none">• Planejar coletivamente a divulgação da campanha, considerando as referências consultadas durante todo o processo.
32	Meio ambiente em perigo. Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Auxiliar na divulgação da campanha para os diferentes públicos já elencados pelos(as) estudantes;• Analisar os registros do Diário de Bordo;• Ouvir sobre a percepção dos(as) estudantes em relação ao trabalho realizado na Eletiva.

PLANO DA ELETIVA

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA – REPRESENTAÇÃO E RACISMO

8º E 9º ANOS – ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

EMENTA

O excesso de informações é um desafio para o nosso senso crítico. Como diferenciar fatos de opiniões? Como produzir e compartilhar mensagens com responsabilidade? Como compreender o papel da imprensa e do jornalismo para a sociedade?

A cada minuto na *internet*, 55 mil fotos são publicadas no Instagram; 188 milhões de *e-mails* são enviados; 510 mil *tweets* são disparados; 3,8 milhões de buscas são feitas no Google; 4,5 milhões de vídeos são assistidos no YouTube. (Fonte: statista.com / internetlivestats.com)

Talvez, por isso, você já tenha se sentido perdido nesse mar de informações, e não é para menos! Então, o que fazer para se sair bem num mundo hiperconectado?

Educação midiática é a senha para transformar o consumidor de informação em leitor crítico, capaz de descobrir os objetivos e interesses por trás dos conteúdos que circulam na *internet*, nas redes sociais, na TV, no rádio, nos jornais, nas revistas ou em qualquer outro meio -- impresso ou digital.

Nesta Eletiva, você vai entender como se organiza o mundo da comunicação, os mecanismos de produção e circulação das informações - do jornalismo profissional aos novos formatos possibilitados pela *internet*.

Vai aprender sobre as melhores estratégias para se defender de notícias falsas que circulam nas diferentes mídias, bem como a importância de participar da sociedade não só como leitor, mas também como produtor de conteúdos, de forma ética e cidadã, para promover a boa convivência e a aceitação ao diferente.

Você vai obter estratégias sobre como diferenciar fatos de opiniões; informação de desinformação; dados de suposições e ficará preparado para se comunicar com credibilidade, responsabilidade e impacto nos mais diversos meios.

Isso porque hoje em dia não basta saber ler e escrever, tem que saber interpretar todas as linguagens, em todas as mídias, para ser um cidadão antenado e atuante na sociedade em que vivemos.

JUSTIFICATIVA

A escola sempre foi competente para ensinar a ler e escrever textos escritos, predominantemente presentes nos livros didáticos e literários. No contexto das tecnologias digitais e das mídias sociais é previsto no currículo incluir outras linguagens que ampliem o escopo das habilidades e competências necessárias para a leitura de um mundo cada vez mais complexo e exigente, de modo a contribuir na formação dos(as) estudantes para uma atuação cidadã e responsável.

Esta Eletiva articula conteúdos, saberes e experiências que favorecem o multiletramento, isto é, a apropriação e a produção reflexiva de conteúdos nas diversas plataformas comunicacionais, em suas múltiplas linguagens.

Saber ler, escrever e compartilhar informações relevantes de modo crítico e responsável são princípios da educação midiática.

Na qualidade de Eletiva e de tema transversal, a educação midiática pode ser entendida como a habilidade de ler e produzir conteúdos de forma crítica, participando ativamente do mundo conectado

em que vivemos. Essa necessidade não é nova, mas ganha cada vez mais urgência à medida que saber selecionar, questionar, checar e dar sentido ao grande fluxo de informação é um exercício diário, além de um importante fator de inclusão social.

OBJETIVOS GERAIS

- Contribuir para a implementação do Currículo nas escolas, alinhando princípios, conteúdos e práticas pedagógicas;
- Articular os Eixos I e III do Currículo, respectivamente, linguagens e códigos e grandes temas da educação, propiciando a integração e ampliação desses temas;
- Favorecer a participação cidadã do jovem estudante, considerando todos os espaços de comunicação, inclusive as redes sociais;
- Transformar a relação do jovem com o conhecimento por meio da apropriação crítica dos procedimentos de leitura e escrita que compõem a educação midiática: pesquisar, analisar, compreender, aplicar e criar, de modo crítico e responsável.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Saber identificar o que é informação, fato e notícia, aprendendo os procedimentos jornalísticos de produção da notícia;
- Oferecer um conjunto de conteúdos estratégicos para a formação reflexiva do leitor e escritor na sociedade conectada, capacitando-o para checar as informações, notícias e conteúdos que lê, escreve e compartilha;
- Favorecer a apropriação dos elementos que compõem as diferentes linguagens das mídias;
- Compreender as motivações que levam as pessoas a publicar e interagir nas mídias sociais;
- Saber ler e se expressar em múltiplas linguagens para compartilhar conteúdos com responsabilidade e criticidade;
- Contribuir para a produção de uma relação de fontes confiáveis (curadoria) para pesquisa de informações e notícias;
- Empreender uma mudança no comportamento leitor, escritor e produtor dos jovens;
- Realizar pesquisas;
- Conhecer novas profissões;
- Conhecer as funções e o papel social de cada uma delas;
- Compreender como a mídia aborda o tema novas profissões;
- Compartilhar informações.

HABILIDADES/ÁREA DE CONHECIMENTO

A educação midiática se articula com bastante propriedade às habilidades do Currículo.

Acreditamos que a Eletiva poderá colaborar no desenvolvimento das seguintes competências e habilidades:

- **Conhecimento** - entender e intervir positivamente na sociedade;
- **Pensamento científico, crítico e criativo** - investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e propor soluções;
- **Comunicação** - expressar-se, partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo;
- **Argumentação** - formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos com posicionamento ético no cuidado consigo, com os outros e com o planeta;

- **Cultura Digital (Fluência e Cidadania Digital)** - comunicar-se, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas;
- **Autogestão (Autoconhecimento/ Autoexpressão/ Projeto de vida)** - fazer escolhas em relação ao seu futuro com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Eixo de Habilidades do EducaMídia:

- Ler criticamente;
- Escrever com responsabilidade;
- Participar ativamente.

Eixo de Habilidades da Eletiva:

- Ter iniciativa;
- Trabalhar colaborativamente;
- Ter foco;
- Selecionar;
- Classificar;
- Organizar;
- Registrar.

HABILIDADES DO CURRÍCULO

EF69LP01A - Diferenciar liberdade de expressão de discursos de ódio.

EF69LP01B - Posicionar-se contrariamente a discursos de ódio.

EF69LP13 - Buscar conclusões comuns relativas a problemas, temas ou questões polêmicas de interesse da turma e/ou de relevância social.

EF69LP14 - Analisar tema/ questão polêmica, explicações e ou argumentos em textos de relevância social.

EF67LP23A - Respeitar os turnos de fala, na participação em conversações e em discussões ou atividades coletivas.

EF67LP06 - Identificar os efeitos de sentido provocados pela seleção lexical, topicalização de elementos e seleção e hierarquização de informações, uso de 3ª pessoa, em diferentes gêneros.

EF89LP24A - Elaborar questões para a realização de pesquisas.

EF89LP27B - Tecer considerações relacionadas às problematizações.

EF89LP01A - Analisar os interesses, no campo jornalístico e midiático, as influências das novas tecnologias e as condições que fazem da informação uma mercadoria.

EF08LP01A - Identificar editorias de jornais impressos, digitais e de sites noticiosos.

EF08LP01B - Comparar as editorias de jornais impressos, digitais e de sites noticiosos.

EF09LP01A - Analisar o fenômeno da disseminação de notícias falsas nas redes sociais.

EF69LP15 - Apresentar argumentos e contra-argumentos coerentes, respeitando os turnos de fala, na participação em discussões sobre temas controversos e/ou polêmicos.

EF89LP32 - Analisar os efeitos de sentido decorrentes do uso de mecanismos de intertextualidade (referências, alusões, retomadas) entre os textos literários, entre esses textos literários e outras manifestações artísticas (cinema, teatro, artes visuais e midiáticas, música), quanto aos temas, personagens, estilos, autores etc., e entre o texto original e paródias, paráfrases, pastiches, trailer honesto, vídeos-minuto, vidding, entre outros.

EF89LP37 - Analisar os efeitos de sentido provocados pelo uso de figuras de linguagem (ironia, eufemismo, antítese, aliteração, assonância, por exemplo) em textos de diferentes gêneros.

EF89LP03 - Analisar textos de opinião (artigos de opinião, editoriais, cartas de leitores, comentários, posts de blog e de redes sociais, charges, memes, gifs etc.) e posicionar-se de forma crítica e fundamentada, ética e respeitosa frente a fatos e opiniões relacionados a esses textos.

EF08LP02A - Justificar diferenças ou semelhanças no tratamento dado a uma mesma informação veiculada em textos diferentes, consultando sites e serviços de checadores de fatos.

EF09LP02A - Analisar e comentar a cobertura da imprensa sobre fatos de relevância social, comparando diferentes enfoques por meio do uso de ferramentas de curadoria.

EF89LP04A - Identificar argumentos e contra-argumentos explícitos em textos argumentativos.

EF89LP04B - Analisar argumentos e contra-argumentos explícitos em textos argumentativos.

EF89LP05 - Analisar o efeito de sentido provocados pelo uso, em textos, de formas de apropriação textual (paráfrases, citações, discurso direto, discurso indireto e discurso indireto livre).

EF69AR31 - Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

EF69AR32 - Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

EF69AR35 - Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

EF89LP16A - Analisar a linguística aplicada a textos noticiosos e argumentativos, por meio das modalidades apreciativas, viabilizadas por classes e estruturas gramaticais.

EF89LP01A - Analisar os interesses, no campo jornalístico e midiático, as influências das novas tecnologias e as condições que fazem da informação uma mercadoria.

EF08LP02A - Justificar diferenças ou semelhanças no tratamento dado a uma mesma informação veiculada em textos diferentes, consultando sites e serviços de checadores de fatos.

EF09LP02A - Analisar e comentar a cobertura da imprensa sobre fatos de relevância social, comparando diferentes enfoques por meio do uso de ferramentas de curadoria.

EF89LP05 - Analisar o efeito de sentido provocados pelo uso, em textos, de formas de apropriação textual (paráfrases, citações, discurso direto, discurso indireto e discurso indireto livre).

EF89LP24A - Elaborar questões para a realização de pesquisas.

EF89LP24B - Aplicar pesquisas para coleta de informações.

EF89LP24C - Usar fontes abertas e confiáveis na realização de pesquisas.

EF69LP32 - Selecionar informações e dados relevantes de fontes diversas (impresas, digitais, orais etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, e organizar, esquematicamente, com ajuda do professor, as informações necessárias (sem excedê-las) com ou sem apoio de ferramentas digitais, em quadros, tabelas ou gráficos.

EF89LP17 - Relacionar textos e documentos legais e normativos de importância universal, nacional ou local (Declaração dos Direitos Humanos, Constituição Brasileira, ECA, regulamentação da organização escolar, entre outros) que envolvam direitos, em especial, de crianças, adolescentes e jovens.

EF89LP12 - Planejar coletivamente a realização de um debate sobre tema previamente definido, de interesse coletivo, com regras acordadas e planejar, em grupo, participação em debate a partir do levantamento de informações e argumentos que possam sustentar o posicionamento a ser defendido, tendo em vista as condições de produção do debate, objetivos do debate, motivações para sua realização, argumentos e estratégias de convencimento mais eficazes e participar de debates regrados, na condição de membro de uma equipe de debatedor, apresentador/mediador, espectador entre outras possibilidades de participação, como forma de compreender o funcionamento do debate, e poder participar de forma convincente, ética, respeitosa e crítica e desenvolver uma atitude de respeito e diálogo para com as ideias divergentes.

EF89LP13 - Planejar (para pessoas locais: colegas, professores, pai, mãe, por exemplo) entrevistas sobre fatos de relevância cotidiana.

- EF89LP13** - Aplicar as entrevistas com vistas à compilação e à análise de respostas coletadas.
- EF69LP38** - Organizar os dados e informações pesquisados em painéis ou slides de apresentação, levando em conta o contexto de produção, o tempo disponível, as características do gênero apresentação oral, a multisssemiose, as mídias e tecnologias que serão utilizadas.
- EF69LP39** - Planejar o recorte temático da entrevista a partir do levantamento de informações sobre o entrevistado, elaboração de roteiro de perguntas, realização da entrevista, usando adequadamente as informações obtidas, de acordo com os objetivos estabelecidos.
- EF89LP04A** - Identificar argumentos e contra-argumentos explícitos em textos argumentativos.
- EF89LP04B** - Analisar argumentos e contra-argumentos explícitos em textos argumentativos.
- EF89LP06A** - Reconhecer o uso de recursos persuasivos em diferentes textos argumentativos.
- EF89LP06B** - Analisar efeitos de sentido referentes ao uso de recursos persuasivos em textos argumentativos.
- EF89LP07** - Analisar, em notícias, reportagens e peças publicitárias em várias mídias, os efeitos de sentido devidos ao tratamento e à composição dos elementos nas imagens em movimento, à performance, à montagem feita (ritmo, duração e sincronização entre as linguagens – complementaridades, interferências etc.) e ao ritmo, melodia, instrumentos e sampleamentos das músicas e efeitos sonoros.
- EF89LP25** - Apresentar o resultado de pesquisas por meio de explanação oral, verbetes de enciclopédias colaborativas, reportagens de divulgação científica, vlogs científicos, vídeos de diferentes tipos, entre outros recursos.
- EF89LP27B** - Tecer considerações relacionadas às problematizações.
- EF89LP32** - Analisar os efeitos de sentido decorrentes do uso de mecanismos de intertextualidade (referências, alusões, retomadas) entre os textos literários, entre esses textos literários e outras manifestações artísticas (cinema, teatro, artes visuais e midiáticas, música), quanto aos temas, personagens, estilos, autores etc., e entre o texto original e paródias, paráfrases, pastiches, trailer honesto, vídeos-minuto, vidding, entre outros.
- EF69AR31** - Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.
- EF69AR32** - Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- EF69AR33** - Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).
- EF69AR34** - Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
- EF69AR35** - Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.
- EF69LP44** - Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários, reconhecendo nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção.
- EF69LP51** - Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/ edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção – o leitor pretendido, o suporte, o contexto de circulação do texto, as finalidades etc. – e considerando a imaginação, a estesia e a verossimilhança próprias ao texto literário.
- EF89LP37** - Analisar os efeitos de sentido provocados pelo uso de figuras de linguagem (ironia, eufemismo, antítese, aliteração, assonância, por exemplo) em textos de diferentes gêneros.

EIXOS TEMÁTICOS

CULTURA DIGITAL/MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO/OBJETOS DE CONHECIMENTO

Considerando, em média, 32 aulas no semestre letivo, organizaremos os conteúdos em blocos temáticos assim distribuídos:

BLOCO 01 Aprender a lidar com a informação.	BLOCO 02 Muitos jeitos de contar uma história.	BLOCO 03 Criar para aprender. E para participar!
Exemplo de temas a serem abordados: informação e desinformação; o impacto das mídias digitais na propagação das notícias falsas, estratégias para questionar as informações, direitos autorais.	Exemplo de temas a serem abordados: mecanismos de buscas e pesquisa, representatividade, preconceito, fato X versão, <i>fake news</i> .	Exemplos de temas a serem abordados: cidadania, discurso de ódio, responsabilidade na criação de mídias, formatos narrativos: forma e função.

Objetos de Conhecimento(sugestões):

- Levantamento de hipóteses.
- Gêneros midiáticos.
- Análise crítica da mídia.
- Racismo.
- Letramento da informação.
- Premissas para análise do texto midiático.
- Rap, campo artístico.

METODOLOGIA

Tendo em vista a formação de leitores críticos e de cidadãos atuantes e responsáveis, é fundamental que se trabalhe a partir de situações-problema baseadas nas próprias experiências e vivências dos(as) estudantes, de modo que eles(as) se sintam não só parte do problema, mas elementos fundamentais da solução.

Nesse sentido, cada aula deverá cumprir um roteiro de atividades, estratégias e avaliação, considerando o bloco abordado; o processo de formação do(a) estudante leitor(a)/produtor(a) crítico(a) de conteúdos; os procedimentos necessários para atingir o objetivo destacado em cada bloco e o desenvolvimento de comportamentos esperados e desejáveis para leitura e escrita nas linguagens das diferentes mídias.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Computadores conectados à *internet* para que as diferentes mídias e suas linguagens possam ser acessadas e trabalhadas pelo grupo. Se não houver computadores na escola, o professor poderá trabalhar com celulares ou *tablets*.
- Jornais e revistas impressos que possam ser manuseados e recortados;
- Materiais escolares de uso comum (papel, lápis, borracha, cola, tesoura, barbantes etc.);
- 1 bloco ou caderno, para cada estudante, para ser utilizado como diário de anotações (DIÁRIO DE BORDO).

CULMINÂNCIA

A Culminância é entendida aqui como a etapa síntese do processo de trabalho desenvolvido ao longo do semestre na Eletiva apresentada.

Nesse sentido, espera-se que os(as) estudantes, depois de LEREM e ESCREVEREM possam PARTICIPAR, por meio da comunicação e do compartilhamento de sua experiência e aprendizado sobre a função social da educação midiática, sendo capazes de se expressarem, com domínio e responsabilidade, em diferentes mídias.

Competirá a cada grupo a escolha da mídia ou mídias que deverão ser o canal e a linguagem de comunicação do produto a ser finalizado, muito embora haja sugestão para cada um dos grupos. “O compartilhamento de informações, o falar de si, o desejo de visibilidade e a disponibilidade de sons, imagens e vídeos, dentre outras razões, propiciam novos usos da escrita nas quais, muitas vezes a imagem passa a ter função central na construção de sentidos”.²

AVALIAÇÃO

Ao propor atividades e projetos que requerem habilidades próprias da educação midiática, como pesquisa, análise de confiabilidade ou criação de mídias, as rubricas de avaliação são um bom caminho para ver o progresso dos estudantes.

As rubricas são ferramentas que permitem ao professor transmitir de maneira clara suas expectativas, e aos(às) estudantes visualizar com que objetivos devem trabalhar. Como as rubricas também facilitam a autoavaliação, alguns pesquisadores apontam que os(as) estudantes se sentem mais encorajados em seu processo de aprendizagem.

O formato e o conteúdo da rubrica variam de acordo com o tipo de trabalho que será avaliado, mas alguns componentes não podem faltar:

- Descrição detalhada da tarefa ou os objetivos da aprendizagem;
- Os aspectos da tarefa que serão avaliados;
- Uma escala para descrever os diferentes níveis de desempenho possíveis;
- Descrição de cada um desses níveis.

2 GOMES, Romeu. Análise e interpretação de dados de pesquisa qualitativa. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.) et al. Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. p. 79-108.

Com esses elementos, outra vantagem da rubrica é oferecer consistência e coerência à avaliação, pois de outra maneira, ela poderia ser muito subjetiva.

Sugerimos que você envolva os(as) estudantes na criação das rubricas ou convide-os(as) a refletir coletivamente sobre determinada rubrica antes de partirem para a execução da tarefa. E lembre-se de que, ao elaborar uma rubrica, prefira a maneira mais simples e clara de apresentar aos estudantes o que será avaliado e quais serão as escalas ou níveis de desempenho consideradas.

O exemplo a seguir é parte de uma rubrica construída para avaliação de um projeto de criação de mídias e pode servir de inspiração para você criar a que mais faz sentido em seu contexto.

Rubrica	Insuficiente	Básico	Intermediário	Avançado
Pesquisa – Fontes Busca, análise de confiabilidade e seleção das fontes de informação mais adequadas ao projeto.	Incluiu mais opiniões do que fatos. Não apresentou evidências para validar as informações apresentadas ou selecionou informações de fontes não confiáveis.	Incluiu um mix de fatos e opiniões respaldados em fontes confiáveis com informações e opiniões extraídas de fontes não confiáveis.	Incluiu fatos, conclusões e opiniões com base em fontes confiáveis, deixando clara a origem da informação.	Incluiu fatos e conclusões extraídos de fontes confiáveis, deixando claras não só a origem da informação como as evidências de que se trata de conteúdo confiável. Incluiu opiniões de especialistas reconhecidos.
Mídia – Apresentação Aderência ao tema e eficácia da mídia escolhida para o projeto.	A mídia escolhida não tem o formato adequado ao tema do projeto ou não é apropriada ao público-alvo.	A mídia escolhida tem relevância, mas não apoia o conteúdo do projeto da melhor forma possível, ou seja, não é a melhor escolha.	A mídia escolhida tem relevância e apoia o conteúdo do projeto.	A mídia escolhida tem alta relevância e aderência ao tema e claramente apoia o conteúdo do projeto, valorizando e destacando os resultados obtidos pelo estudante.

CRONOGRAMA SEMESTRAL

Aulas	Descrição
1	<p>Muito além das <i>fake news</i>.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobilizar no(a) estudante o interesse pela educação midiática; • Conhecer práticas de pesquisa, análise, curadoria de fontes de informação seguras e registros.
2	<p>Racismo no Brasil, mito ou realidade?</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar conhecimentos e vivências dos(as) estudantes.
3	<p>Racismo no Brasil, mito ou realidade?</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar evidências do racismo na sociedade brasileira por meio de exemplos que circulam nas mídias; • Aprimorar estratégias de pesquisa e análise dos resultados no buscador.
4	<p>Racismo no Brasil, mito ou realidade?</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Levantar a dúvida: nem todas as informações veiculadas pela mídia são verdadeiras; • Conhecer premissas para leitura e avaliação de um texto midiático.
5	<p>Racismo no Brasil, mito ou realidade?</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentar uma forma de protesto “Um protesto que não se cala”; • Abordar sobre o Rap e o racismo.
6	<p>Racismo no Brasil, mito ou realidade?</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propor a apreciação e análise de um Rap; • Identificar fatos, argumentos e discussões.
7	<p>Racismo no Brasil, mito ou realidade?</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover representação não verbal da percepção individual do racismo no Brasil; • Estabelecer relações entre palavras e ideias.
8	<p>A luta dos pretos.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar voz ao(à) estudante; • Organizar exposição das criações.
9	<p>Racismo: uma história de dominação e resistência.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar os conhecimentos e as vivências dos(as) estudantes; • Planejar pesquisa de diferentes textos midiáticos.
10	<p>Racismo: uma história de dominação e resistência.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientar pesquisa de textos midiáticos e a análise de fontes de informações a partir de critérios na busca de evidências de uma sociedade racista; • Analisar confiabilidade de textos de mídia.

Aulas	Descrição
11	<p>Racismo: uma história de dominação e resistência. Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acompanhar as pesquisas, orientar os grupos para que compreendam a dominação; • Validar fontes e informações.
12	<p>Racismo: uma história de dominação e resistência. Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar o reconhecimento de uma <i>fake news</i>; • Promover a reflexão sobre os impactos sociais, políticos e econômicos causados pela circulação desse tipo de informação.
13	<p>Racismo não é piada. É crime. Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esclarecer que racismo não é motivo de piada, é crime; • Apresentar legislação; • Abordar sobre cidadania e limites entre humor e crime.
14	<p>Racismo não é piada. É crime. Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar o <i>podcast</i> e a escuta atenta; • Auxiliar na elaboração de um roteiro para <i>podcast</i>.
15	<p>Racismo não é piada. É crime. Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acompanhar a produção de um <i>podcast</i>; • Refletir sobre a criação de mensagens de mídia fundamentadas em escrita técnica e criativa, de forma ética e responsável.
16	<p>Racismo não é piada. É crime. Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auxiliar os(as) estudantes na produção, finalização e distribuição de um <i>podcast</i>.
17	<p>Black Power: um penteado, um símbolo da identidade, da afirmação estética, instrumento de resistência e cultura. Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar os conhecimentos iniciais dos(as) estudantes; • Guiar a pesquisa de textos midiáticos e de informação histórica; • Discutir o tema da representatividade.
18	<p>Black Power: um penteado, um símbolo da identidade, da afirmação estética instrumento de resistência e cultura. Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oportunizar a pesquisa e a análise da realidade levando em consideração as diferentes perspectivas que a compõem; • Reforçar conceitos para análise eficaz de mídia.
19	<p>A força das lideranças que lutaram pela igualdade entre brancos e pretos no Brasil e no mundo. Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possibilitar que os(as) estudantes conheçam e respeitem as lideranças negras no Brasil e no mundo a partir do conhecimento da história e do entendimento das mudanças significativas que mobilizaram.

Aulas	Descrição
20	<p>A força das lideranças que lutaram pela igualdade entre brancos e pretos no Brasil e no mundo.</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover o compartilhamento das pesquisas e das reflexões sobre a abordagem e o tratamento que a mídia dá para os temas que envolvem as lideranças negras.
21	<p>Um olhar atento para Carolina de Jesus.</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apresentar para os(as) estudantes a vida e a obra de Carolina de Jesus.
22	<p>Racismo: uma história de dominação e resistência.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apresentar para os(as) estudantes o Museu AfroBrasil; Refletir sobre o papel da educação midiática no antirracismo.
23	<p>Racismo: uma história de dominação e resistência.</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientar os(as) estudantes a planejar e realizar uma entrevista.
24	<p>Racismo: uma história de dominação e resistência.</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Auxiliar os(as) estudantes na finalização do arquivo de na publicação da entrevista.
25	<p>A luta dos pretos.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover a escrita responsável, crítica e criativa; Refletir sobre a criação de mídias como forma de consolidar aprendizado.
26	<p>A luta dos pretos.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover a escrita responsável, crítica e criativa; Refletir sobre a audiência que se quer atingir.
27	<p>A luta dos pretos.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover a escrita responsável, crítica e criativa; Compartilhar produções e fazer trabalho colaborativo.
28	<p>A luta dos pretos.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover a escrita responsável, crítica e criativa; Aprimorar as produções a partir dos comentários dos colegas.
29	<p>A luta dos pretos.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover a escrita responsável, crítica e criativa; Revisar e aperfeiçoar as produções.
30	<p>A luta dos pretos.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover a escrita responsável, crítica e criativa; Realizar nova etapa de trabalho colaborativo e aperfeiçoar a produção individual.

Aulas	Descrição
31	A luta dos pretos Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Promover a escrita responsável, crítica e criativa; • Produzir coletivamente e discutir sobre formato narrativo.
32	A luta dos pretos. Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> • Viabilizar as apresentações e conversar sobre o percurso e as aprendizagens

PLANO DA ELETIVA

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA - O MUNDO CONECTADO

ENSINO MÉDIO

EMENTA

O excesso de informações é um desafio para o nosso senso crítico. Como diferenciar fatos de opiniões? Como produzir e compartilhar mensagens com responsabilidade? Como compreender o papel da imprensa e do jornalismo para a sociedade?

A cada minuto na *internet* 55 mil fotos são publicadas no Instagram; 188 milhões de *e-mails* são enviados; 510 mil *tweets* são disparados; 3,8 milhões de buscas são feitas no Google; 4,5 milhões de vídeos são assistidos no YouTube. (Fonte: statista.com / internetlivestats.com)

Talvez, por isso, você já tenha se sentido perdido nesse mar de informações, e não é para menos! Então, o que fazer para se sair bem num mundo hiperconectado?

Educação midiática é a senha para transformar o consumidor de informação em leitor crítico, capaz de descobrir os objetivos e interesses por trás dos conteúdos que circulam na *internet*, nas redes sociais, na TV, no rádio, nos jornais, nas revistas ou em qualquer outro meio - impresso ou digital.

Nesta Eletiva, você vai entender como se organiza o mundo da comunicação, os mecanismos de produção e circulação das informações - do jornalismo profissional aos novos formatos possibilitados pela *internet*.

Vai aprender sobre as melhores estratégias para se defender de notícias falsas que circulam nas diferentes mídias, bem como a importância de participar da sociedade não só como leitor, mas também como produtor de conteúdos, de forma ética e cidadã, para promover a boa convivência e a aceitação ao diferente.

Você vai obter estratégias sobre como diferenciar fatos de opiniões; informação de desinformação; dados de suposições e ficará preparado para se comunicar com credibilidade, responsabilidade e impacto nos mais diversos meios.

Isso porque hoje em dia não basta saber ler e escrever, tem que saber interpretar todas as linguagens, em todas as mídias, para ser um cidadão antenado e atuante na sociedade em que vivemos.

JUSTIFICATIVA

A escola sempre foi competente para ensinar a ler e escrever textos escritos, predominantemente presentes nos livros didáticos e literários. No contexto das tecnologias digitais e das mídias sociais o Currículo prevê outras linguagens que ampliam o escopo das habilidades e competências necessárias para a leitura de um mundo cada vez mais complexo e exigente, de modo a contribuir na formação dos(as) estudantes para uma atuação cidadã e responsável.

Esta Eletiva articula conteúdos, saberes e experiências que favorecem o multiletramento, isto é, a apropriação e a produção reflexiva de conteúdos nas diversas plataformas comunicacionais, em suas múltiplas linguagens.

Saber ler, escrever e compartilhar informações relevantes de modo crítico e responsável são princípios da educação midiática.

Na qualidade de Eletiva e de tema transversal, a educação midiática pode ser entendida como a habilidade de ler e produzir conteúdos de forma crítica, participando ativamente do mundo conectado em que vivemos. Essa necessidade não é nova, mas ganha cada vez mais urgência à medida que saber selecionar, questionar, checar e dar sentido ao grande fluxo de informação é um exercício diário, além de um importante fator de inclusão social.

OBJETIVOS GERAIS

- Contribuir para a implementação do Currículo nas escolas, alinhando princípios, conteúdos e práticas pedagógicas;
- Articular os Eixos I e III do Currículo, respectivamente, linguagens e códigos e grandes temas da educação, propiciando a integração e ampliação desses temas;
- Favorecer a participação cidadã do jovem estudante, considerando todos os espaços de comunicação, inclusive as redes sociais;
- Transformar a relação do jovem com o conhecimento por meio da apropriação crítica dos procedimentos de leitura e escrita que compõem a educação midiática: pesquisar, analisar, compreender, aplicar e criar, de modo crítico e responsável.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Saber identificar o que é informação, fato e notícia, aprendendo os procedimentos jornalísticos de produção da notícia;
- Oferecer um conjunto de conteúdos estratégicos para a formação reflexiva do leitor e escritor na sociedade conectada, capacitando-o para checar as informações, notícias e conteúdos que lê, escreve e compartilha;
- Favorecer a apropriação dos elementos que compõem as diferentes linguagens das mídias;
- Compreender as motivações que levam as pessoas a publicar e interagir nas mídias sociais;
- Saber ler e se expressar em múltiplas linguagens para compartilhar conteúdos com responsabilidade e criticidade;
- Contribuir para a produção de uma relação de fontes confiáveis (curadoria) para pesquisa de informações e notícias;
- Empreender uma mudança no comportamento leitor, escritor e produtor dos jovens;
- Realizar pesquisas;

- Conhecer novas profissões;
- Conhecer as funções e o papel social de cada uma delas;
- Compreender como a mídia aborda o tema novas profissões;
- Compartilhar informações.

HABILIDADES/ÁREA DE CONHECIMENTO

A educação midiática se articula com bastante propriedade às habilidades do Currículo.

A Eletiva poderá colaborar no desenvolvimento das seguintes competências e habilidades:

- **Conhecimento** - entender e intervir positivamente na sociedade;
- **Pensamento científico, crítico e criativo** - investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e propor soluções;
- **Comunicação** - expressar-se, partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo;
- **Argumentação** - formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos com posicionamento ético no cuidado consigo, com os outros e com o planeta;
- **Cultura Digital (Fluência e Cidadania Digital)** - comunicar-se, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas;
- **Autogestão (Autoconhecimento/ Autoexpressão/ Projeto de vida)** - fazer escolhas em relação ao seu futuro com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Eixo de Habilidades do EducaMídia:

- Ler criticamente.
- Escrever com responsabilidade.
- Participar ativamente.

Eixo de Habilidades da Eletiva:

- Ter iniciativa.
- Trabalhar colaborativamente.
- Ter foco.
- Selecionar.
- Classificar.
- Organizar.
- Registrar.

HABILIDADES DO CURRÍCULO

EM13LGG101 - Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.

EM13LGG102 - Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.

EM13LGG103 - Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

EM13LGG105 - Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

EM13LGG704 - Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

EM13LP01 - Relacionar o texto, tanto na produção como na leitura/escuta, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.), de forma a ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica e produzir textos adequados a diferentes situações.

EM13LP06 - Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua.

EM13LP11 - Fazer curadoria de informação, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos.

EM13LP31 - Compreender criticamente textos de divulgação científica orais, escritos e multissemióticos de diferentes áreas do conhecimento, identificando sua organização tópica e a hierarquização das informações, identificando e descartando fontes não confiáveis e problematizando enfoques tendenciosos ou superficiais.

EM13LP38 - Analisar os diferentes graus de parcialidade/imparcialidade (no limite, a não neutralidade) em textos noticiosos, comparando relatos de diferentes fontes e analisando o recorte feito de fatos/dados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas realizadas pelo autor do texto, de forma a manter uma atitude crítica diante dos textos jornalísticos e tornar-se consciente das escolhas feitas como produtor.

EM13LP40 - Analisar o fenômeno da pós-verdade – discutindo as condições e os mecanismos de disseminação de fake news e também exemplos, causas e consequências desse fenômeno e da prevalência de crenças e opiniões sobre fatos –, de forma a adotar atitude crítica em relação ao fenômeno e desenvolver uma postura flexível que permita rever crenças e opiniões quando fatos apurados as contradisserem.

EM13LP41A - Analisar os processos humanos e automáticos de curadoria que operam nas redes sociais e outros domínios da internet.

EM13LP41B - Comparar os feeds de diferentes páginas de redes sociais e discutir os efeitos desses modelos de curadoria, de forma a ampliar as possibilidades de trato com o diferente e minimizar o efeito bolha e a manipulação de terceiros.

EM13LP42 - Acompanhar, analisar e discutir a cobertura da mídia diante de acontecimentos e questões de relevância social, local e global, comparando diferentes enfoques e perspectivas, por meio do uso de ferramentas de curadoria (como agregadores de conteúdo) e da consulta a serviços e fontes de checagem e curadoria de informação, de forma a aprofundar o entendimento sobre um determinado fato ou questão, identificar o enfoque preponderante da mídia e manter-se implicado, de forma crítica, com os fatos e as questões que afetam a coletividade.

EM13LP28 - Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados aos objetivos e à natureza do conhecimento em questão.

EM13LP30 - Realizar pesquisas de diferentes tipos (bibliográfica, de campo, experimento científico, levantamento de dados etc.), usando fontes abertas e confiáveis, registrando o processo e comunicando os resultados, tendo em vista os objetivos pretendidos e demais elementos do contexto de produção, como forma de compreender como o conhecimento científico é produzido e apropriar-se dos procedimentos e dos gêneros textuais envolvidos na realização de pesquisas.

EIXOS TEMÁTICOS

CULTURA DIGITAL/MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO/OBJETOS DE CONHECIMENTO

Considerando, em média, 32 aulas no semestre letivo, organizaremos os conteúdos em blocos temáticos assim distribuídos:

BLOCO 01: Muito além das FAKE NEWS (08 subtemas)	BLOCO 02: Muitos jeitos de dizer (08 subtemas)	BLOCO 03: Você nas redes: curtir, comentar e compartilhar (08 subtemas)
Exemplo de temas a serem abordados: informação X desinformação; o impacto das mídias digitais na propagação das notícias falsas, conteúdo patrocinado etc.	Exemplo de temas a serem abordados: trabalhar com formatos de mídia (áudio, vídeo, texto, colagens, memes, dados, gráficos etc.), mecanismos de buscas e pesquisa.	Exemplos de temas a serem abordados: cidadania digital, discurso de ódio, bolha informacional, viés de confirmação, privacidade, liberdade de expressão.

Objetos de Conhecimento(sugestões):

- Levantamento de hipóteses;
- Novas profissões.

METODOLOGIA

Tendo em vista a formação de leitores críticos e de cidadãos atuantes e responsáveis, é fundamental que se trabalhe a partir de situações-problema baseadas nas próprias experiências e vivências dos(as) estudantes, de modo que eles(as) se sintam não só parte do problema, mas elemento fundamental da solução.

Nesse sentido, cada aula deverá cumprir um roteiro de atividades, estratégias e avaliação, considerando o bloco abordado; o processo de formação do estudante leitor/ produtor crítico de conteúdos; os procedimentos necessários para atingir o objetivo destacado em cada bloco e o desenvolvimento de comportamentos esperados e desejáveis para leitura e escrita nas linguagens das diferentes mídias.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Computadores conectados à *internet* para que as diferentes mídias e suas linguagens possam ser acessadas e trabalhadas pelo grupo. Se não houver computadores na escola, o professor poderá trabalhar com celulares ou *tablets*;
- Jornais e revistas impressos que possam ser manuseados e recortados;
- Materiais escolares de uso comum (papel, lápis, borracha, cola, tesoura, barbantes etc.);
- 1 bloco ou caderno, para cada estudante, para ser utilizado como diário de anotações (DIÁRIO DE BORDO).

CULMINÂNCIA

A Culminância é entendida aqui como a etapa síntese do processo de trabalho desenvolvido ao longo do semestre na Eletiva apresentada.

Nesse sentido, espera-se que os(as) estudantes, depois de LEREM e ESCREVEREM possam PARTICIPAR, por meio da comunicação e do compartilhamento de sua experiência e aprendizado sobre a função social da educação midiática, sendo capazes de se expressarem, com domínio e responsabilidade, em diferentes mídias.

Cada grupo deverá escolher a mídia ou mídias que deverão ser o canal e a linguagem de comunicação do produto final, muito embora haja sugestão para cada um dos grupos. “O compartilhamento de informações, o falar de si, o desejo de visibilidade e a disponibilidade de sons, imagens e vídeos, dentre outras razões, propiciam novos usos da escrita nas quais, muitas vezes a imagem passa a ter função central na construção de sentidos”.³

AValiação

Ao propor atividades e projetos que requerem habilidades próprias da educação midiática, como pesquisa, análise de confiabilidade ou criação de mídias, as rubricas de avaliação são um bom caminho para ver o progresso dos estudantes.

As rubricas são ferramentas que permitem ao professor transmitir de maneira clara suas expectativas, e aos estudantes visualizar com que objetivos devem trabalhar. Como as rubricas também facilitam a autoavaliação, alguns pesquisadores apontam que os estudantes se sentem mais encorajados em seu processo de aprendizagem.

O formato e o conteúdo da rubrica variam de acordo com o tipo de trabalho que será avaliado, mas alguns componentes não podem faltar:

- Descrição detalhada da tarefa ou os objetivos da aprendizagem;
- Os aspectos da tarefa que serão avaliados;
- Uma escala para descrever os diferentes níveis de desempenho possíveis;
- Descrição de cada um desses níveis.

Com esses elementos, outra vantagem da rubrica é oferecer consistência e coerência à avaliação, pois de outra maneira, ela poderia ser muito subjetiva.

Sugerimos que você envolva os estudantes na criação das rubricas ou convide-os a refletir coletivamente sobre determinada rubrica antes de partirem para a execução da tarefa. E lembre-se de que, ao elaborar uma rubrica, prefira a maneira mais simples e clara de apresentar aos estudantes o que será avaliado e quais serão as escalas ou níveis de desempenho consideradas.

O exemplo a seguir é parte de uma rubrica construída para avaliação de um projeto de criação de mídias, e pode servir de inspiração para você criar a que mais faz sentido em seu contexto.

3 GOMES, Romeu. Análise e interpretação de dados de pesquisa qualitativa. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.) et al. Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. p. 79-108.

Rubrica	Insuficiente	Básico	Intermediário	Avançado
Pesquisa – Fontes Busca, análise de confiabilidade e seleção das fontes de informação mais adequadas ao projeto.	Incluiu mais opiniões do que fatos. Não apresentou evidências para validar as informações apresentadas ou selecionou informações de fontes não confiáveis.	Incluiu um mix de fatos e opiniões respaldados em fontes confiáveis com informações e opiniões extraídas de fontes não confiáveis.	Incluiu fatos, conclusões e opiniões com base em fontes confiáveis, deixando clara a origem da informação.	Incluiu fatos e conclusões extraídos de fontes confiáveis, deixando claras não só a origem da informação como as evidências de que se trata de conteúdo confiável. Incluiu opiniões de especialistas reconhecidos.
Mídia – Apresentação Aderência ao tema e eficácia da mídia escolhida para o projeto.	A mídia escolhida não tem o formato adequado ao tema do projeto ou não é apropriada ao público-alvo.	A mídia escolhida tem relevância, mas não apoia o conteúdo do projeto da melhor forma possível, ou seja, não é a melhor escolha.	A mídia escolhida tem relevância e apoia o conteúdo do projeto.	A mídia escolhida tem alta relevância e aderência ao tema e claramente apoia o conteúdo do projeto, valorizando e destacando os resultados obtidos pelo estudante.

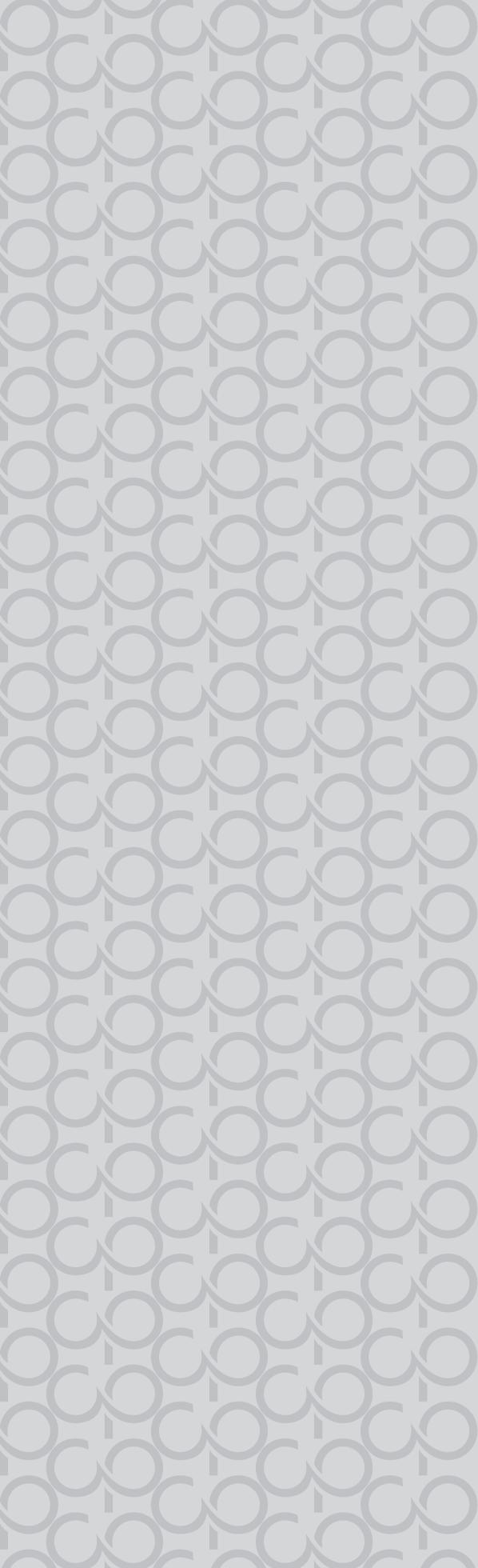
CRONOGRAMA SEMESTRAL

Aulas	Descrição
1	<p>O universo informacional</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refletir sobre o fluxo da informação; • Entender o que são as mídias e como nos relacionamos com elas.
2	<p>Como nos mantemos informados</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver atitude reflexiva e ativa diante da informação de modo a diferenciar os tipos de conteúdo a que estamos expostos; • Identificar notícia, sátira, opinião, publicidade ou conteúdo patrocinado, propaganda e outros, a fim de compreender a “intenção” de cada formato com o público.
3	<p>O que acontece na rede em 60 segundos</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refletir sobre as mudanças tecnológicas e nossa presença cada vez maior na vida <i>on-line</i> para as mais variadas atividades; • Reconhecer a necessidade de se preparar para lidar com o excesso de informações da sociedade moderna.

Aulas	Descrição
4	<p>Como é meu consumo de mídia? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refletir sobre a importância de ter uma postura mais ativa diante do consumo de informações, comparando a nutrição que buscamos nos alimentos à que também deveríamos buscar nas informações.
5	<p>Que dieta informacional quero seguir? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a importância de escolher as informações que vamos consumir e o que vamos compartilhar nas redes a partir da análise da “dieta informacional” de cada um.
6	<p>Com grandes poderes vem grande responsabilidade Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refletir sobre fontes e confiabilidade, reconhecendo o potencial corrosivo da desinformação na sociedade.
7	<p>Por que é tão difícil avaliar a qualidade da informação? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refletir sobre fontes e confiabilidade, reconhecendo o potencial corrosivo da desinformação na sociedade.
8	<p>Perguntar é preciso Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajudar os(as) estudantes a compreenderem que quanto mais criticamente se relacionam com as mídias, mais natural será para fazerem perguntas e enxergarem que toda mensagem tem um autor e um propósito.
9	<p>Muito além das “fake news” Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discutir as nuances da desinformação explorando as causas e consequências do fenômeno contemporâneo da poluição informacional.
10	<p>Afinal, de onde vem essa história? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entender que o fenômeno da disseminação de notícias falsas, embora antigo, ganhou outra proporção no universo informacional atual.
11	<p>Se fake news já circulavam no passado, o que mudou? Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar a mídia digital com a tradicional para refletir sobre o potencial explosivo da desinformação na sociedade contemporânea.
12	<p>Quando a epidemia gera uma infodemia Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprofundar a discussão sobre fake news analisando exemplos e estratégias de divulgação de notícias falsas envolvendo informações sobre Covid 19.
13	<p>Vacinas e o campo fértil da desinformação Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprofundar a discussão sobre fake news analisando exemplos e estratégias de divulgação de notícias falsas envolvendo informações sobre Covid 19.

Aulas	Descrição
14	<p>Você sabe mesmo fazer uma busca?</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a acessar, filtrar e compreender a informação disponível em uma busca.
15	<p>Será que posso confiar no que vejo?</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entender que não só textos escritos podem ser manipulados e aprender a fazer verificação de imagens.
16	<p>Olhos e ouvidos podem ser manipulados?</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender o alcance dos avanços tecnológicos para alteração de vídeos por meio da inteligência artificial.
17	<p>Checar os fatos não é só tarefa de jornalistas</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar como agências de verificação fazem suas checagens e aprender estratégias de combate à desinformação.
18	<p>#Eu checo antes de compartilhar!</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar os mecanismos de checagem de informações por agências de verificação e praticar estratégias de combate à desinformação, reconhecendo o papel de cada um neste processo.
19	<p>O que há por trás das nossas interações na rede</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer o funcionamento dos algoritmos como engrenagem básica da <i>internet</i> e das redes sociais e entender o impacto que tem na forma como vemos o mundo.
20	<p>Será que todo mundo vive numa bolha?</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender a ameaça que os filtros de personalização criados pelos algoritmos representam para nossa percepção do mundo.
21	<p>Com qual meme que eu vou?</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentar o meme como uma linguagem articulada com elevado potencial de promover uma comunicação eficiente, oferecendo subsídios para um processo de leitura crítica.
22	<p>No laboratório de memes</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisar e criar memes, refletindo sobre seu papel no universo da informação.
23	<p>Números que contam histórias</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar que interagimos com gráficos e estatísticas o tempo todo e em diversos veículos e que estes dados em forma de imagem servem para informar, persuadir e, ocasionalmente, desinformar.
24	<p>Os detalhes que podem enganar (continuação gráficos)</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisar narrativas com dados e praticar leitura reflexiva de dados e infografia.

Aulas	Descrição
25	Minha voz nas redes Objetivo: <ul style="list-style-type: none">Entender as linguagens próprias das redes sociais e as oportunidades de engajamento, mobilização e participação por meio delas.
26	Criar para mobilizar Objetivo: <ul style="list-style-type: none">Criar campanhas de engajamento ou utilidade pública, praticando a análise e a autorreflexão enquanto autor.
27	Quem é quem nas redes sociais Objetivo: <ul style="list-style-type: none">Documentar e analisar um influenciador (ou outro autor digital como divulgador científico, artista, escritor etc.) com forte presença nas redes sociais, de modo a examinar contexto, propósito, valores e escolhas do autor e de sua mensagem.
28	Influenciadores do bem Objetivos: <ul style="list-style-type: none">Refletir sobre o poder dos influenciadores e de que forma ele é utilizado;Refletir sobre nossas próprias possibilidades e responsabilidades enquanto autores.
29	Criar para aprender Objetivo: <ul style="list-style-type: none">Compreender o papel que a criação de mídias tem na consolidação do aprendizado e explorar diferentes formas de demonstrar conhecimento.
30	Criar para aprender Objetivo: <ul style="list-style-type: none">Compreender o papel que a criação de mídias tem na consolidação do aprendizado e explorar diferentes formas de demonstrar conhecimento.
31	Criar para aprender Objetivo: <ul style="list-style-type: none">Compreender o papel que a criação de mídias tem na consolidação do aprendizado e explorar diferentes formas de demonstrar conhecimento.
32	Uma pessoa educada midiaticamente é... Objetivo: <ul style="list-style-type: none">Refletir sobre os aprendizados da trilha e sintetizar aqueles que foram mais importantes.



Educação Socioambiental



PLANO DA ELETIVA

“GUARDIÃS E GUARDIÕES DA ÁGUA”

6º E 7º ANOS - ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

EMENTA

Você certamente já deve ter ouvido falar que a água é a base da vida. E é verdade. Agora, olhe ao seu redor e pense: como nós, seres humanos, temos tratado a água? Qual a situação dos rios, córregos, riachos e ribeirões de seu bairro ou de seu município? Há algum período do ano em que a população da sua cidade enfrenta períodos de falta de água? E talvez as questões mais importantes: Por que, afinal, temos enfrentado tantos desafios relacionados à água? De quem é a responsabilidade por solucionar esses desafios? Nessa eletiva, vamos explorar juntos essas questões tão importantes, procurando compreender a complexidade das nossas relações com a água no dia a dia no nosso país e na sua cidade, buscando soluções práticas para que todos nós possamos colaborar com a preservação desse patrimônio natural tão fundamental. Se realmente a água é a base da vida, temos que começar a pensar nela e utilizá-la de maneira diferente, mais consciente, a fim de garantir sua disponibilidade para as presentes e futuras gerações. Você está preparada ou preparado para transformar sua realidade e sua comunidade?

JUSTIFICATIVA

A urbanização e o modelo civilizatório em curso têm formado gerações afastadas e alheias aos desafios socioambientais e ao nosso patrimônio natural. A água de qualidade surge – para alguns – como mágica ao abrir a torneira. A desconexão com a sua origem, sua importância e todo o processo a que foi submetida até chegar em nossas casas nos desresponsabiliza, em diferentes níveis, pelo seu uso consciente. Dentro de uma perspectiva educacional, é fundamental criar oportunidades de aprendizagem que levem a uma conexão ou reconexão com o ambiente e seus patrimônios.

OBJETIVO

Por meio da compreensão ampliada da complexidade de nossa relação com os recursos hídricos, espera-se, por meio da criação de novos conhecimentos, investigação do local e criação de campanhas de comunicação sobre uso consciente da água, criar um novo senso de pertencimento e responsabilidade sobre aquilo que é de todos e todas, trabalhando valores como empatia e solidariedade, essenciais em uma sociedade mais justa e sustentável.

HABILIDADES

6º EF06GE17* - Discutir a importância da água para manutenção das formas de vida e relacionar com a sua disponibilidade no planeta, tipos de usos, padrões de consumo e práticas sustentáveis para preservação e conservação.

6º EF06GE12 - Identificar as principais bacias hidrográficas do município, da região, do Estado de São Paulo, do Brasil, da América do Sul e do mundo e relacionar com a geração de energia, abastecimento de água e as principais transformações dos espaços urbanos e rurais.

7º EF07CI09 - Interpretar as condições de saúde da comunidade, cidade ou estado, com base na leitura, análise e comparação de indicadores de saúde - taxa de mortalidade infantil, cobertura de saneamento básico e incidência de doenças de veiculação hídrica, atmosférica, entre outros e de resultados de políticas públicas destinadas à saúde.

7º EF07GE23* - Avaliar a importância da distribuição dos recursos naturais e da biodiversidade nos diversos biomas brasileiros.

7º EF06GE25* - Analisar as problemáticas socioambientais e discutir as ações para a preservação e conservação dos biomas brasileiros, em especial no Estado de São Paulo.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL		EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- **Água, base da vida** (Papel da água para os seres vivos e para o ambiente).
- **Recursos hídricos: do global ao local** (Importância da água, sua presença no dia a dia incluindo água virtual e diferentes usos);
- **Usos múltiplos da água** (agricultura, indústria, obtenção de energia e visão local dos múltiplos usos).
- **Bacias hidrográficas** (Bacias hidrográficas do Estado de São Paulo, localização da minha cidade e características regionais, água para consumo – origem e trajeto);
- **Saneamento e uso doméstico** (Água saneada, Estações de Tratamento de água, esgoto (ETAs e ETEs) e saúde, quanto uso de água na minha casa? quanto usam outros setores?).
- **Água no meu município** (investigação dos rumos da água na minha cidade, no meu território, importância da preservação das nascentes e mata ciliar para a disponibilidade de água de qualidade, água visível x água canalizada).
- **A água na minha escola e comunidade** (acompanhamento do consumo de água, mecanismos de reaproveitamento, criação de campanhas de conscientização sobre o uso da água, estratégias comportamentais envolvendo pais e comunidade).
- **Culminância** (Apresentação dos resultados da eletiva para a comunidade, criação de campanha de comunicação e estabelecimento de compromissos para o uso consciente da água).

METODOLOGIAS

- Diagnóstico participativo.
- Resgate da memória local.
- Rodas de conversa.
- Pesquisas de campo.
- Aprendizagem baseada em projetos.
- Criação de mapas.
- Elaboração de projetos de comunicação.
- Sala de aula invertida e rotação por estações.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Computadores com internet e páginas/software de mapas.
- Ambientes externos (saídas a campo).
- Mídias (filmes, infográficos, animações).
- Materiais de papelaria.

CULMINÂNCIA

Parte fundamental do trabalho com as eletivas é o compartilhamento dos resultados. Para isso, é importante estabelecer conexões entre o que está sendo trabalhado pelos estudantes e professores com a realidade local, atribuindo contexto às aprendizagens e significando-as para a comunidade e território como um todo. Nessa eletiva, sugere-se que a culminância tenha relação com a divulgação e monitoramento de melhores práticas dos usos dos recursos hídricos, ou seja, pela adoção de novos comportamentos relacionados ao uso consciente da água na escola e em casa. Essa divulgação pode ser produzida em diferentes formatos:

- a. Criação de campanhas de comunicação por meio de fotos; cartazes, filmagens, podcasts, etc.;
- b. Eventos pontuais na hora do intervalo;
- c. Rodas de conversa e seminários interidades.

AValiação

- Avaliação pré-pós intervenção.
- Avaliações processuais.
- Avaliação somativa (“Que bom, que pena, que tal”; “Mural digital com depoimentos”).
- Autoavaliação (“O que sinto que aprendi? O que sinto que não aprendi?”).

CRONOGRAMA SEMESTRAL

- **Módulo 1** - Água, base da vida (2 aulas)
Por meio da análise do dia a dia dos astronautas que habitam a Estação Espacial Internacional (ISS), compreender a importância da água para a sobrevivência dos organismos.
- **Módulo 2** - Recursos hídricos (4 aulas)
Identificar a disponibilidade da água no planeta e a importância de sua conservação.
- **Módulo 3** - Água e múltiplos usos (4 aulas)
Compreender o papel e importância da água para diferentes atividades humanas, identificando seus principais desafios atuais e a compreensão da água virtual nos processos de produção, consumo e descarte.
- **Módulo 4** - Bacias hidrográficas (4 aulas)
Localizar seu município considerando as 21 bacias hidrográficas do Estado de São Paulo, identificando seus principais rios, desafios sociais e ambientais.
- **Módulo 5** - Saneamento (4 aulas)
Valorizar o acesso à água de qualidade, esgotamento sanitário e coleta de lixo e resíduos, explorando questões de saúde pública e a situação atual do seu município.
- **Módulo 6** - Uso de água em casa (2 aulas)

Realizar acompanhamento do consumo diário total e per capita e analisar criticamente a conta de água.

- **Módulo 7** - Uso da aula na escola (4 aulas)
Mapear os diferentes usos da água na escola, tecnologias, realizar acompanhamento do consumo diário total e per capita, analisar criticamente a conta de água nos últimos 12 meses e criar um dossiê temático sobre uso racional na escola.
- **Módulo 8** - A água perto de mim (4 aulas)
Mapear os principais rios e córregos que passam próximos à nossa escola, coletando histórias de sua trajetória.
- **Módulo 9** - Caçadores de águas (6 aulas)
Registrar de diferentes maneiras as condições dos rios e córregos próximos à escola e do meu município criando propostas de intervenção comunitária.
- **Módulo 10** - Culminância (6 aulas)
Organizar apresentações dos resultados e produtos desenvolvidos ao longo da eletiva, dando ênfase à comunicação e ações que visem estimular o consumo consciente de água. A culminância pode ocorrer no Dia do Rio (24 de novembro).

REFERÊNCIAS

Links para textos, vídeos e outros conteúdos que embasem a criação das Eletivas.

- <https://cutt.ly/VLKYe0U>
 - <https://cutt.ly/TLKYyVv>
 - <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao3.pdf>
 - <https://cutt.ly/ULKYo9S>
 - http://www.iee.usp.br/sites/default/files/publicacao-imagens-capa/capa_livro.jpg
 - <https://www.youtube.com/watch?v=m4SkWESZuPc>
 - <https://novoriopineiros.sp.gov.br/>
 - <https://mapas.infraestruturameioambiente.sp.gov.br/portal/apps/sites/#/publiconrp>
 - “ENTRE RIOS” - a urbanização de São Paulo
-

PLANO DA ELETIVA

“O QUE A ÁGUA TEM A VER COM A MUDANÇA CLIMÁTICA?”

8º E 9º ANOS - ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

EMENTA

Você certamente já ouviu falar em mudança climática global. Ela tem causado gradualmente efeitos que já podemos sentir no nosso dia a dia. Um deles tem a ver com as alterações no ciclo da água. Enchentes e, ao mesmo tempo, períodos prolongados de seca; chuvas intensas, derretimento das calotas polares, acidificação dos oceanos, entre outros, já estão mudando o cenário da vida no planeta e afetando a vida de milhões de pessoas por todo o mundo. Apesar do desafio ser grande, é preciso conhecê-lo e buscar soluções imediatamente. Qual o seu papel e o da sua comunidade frente a esse desafio? Como podemos, juntos, criar soluções criativas para o enfrentamento da mudança climática? Você acha que as juventudes têm papel decisivo nesse cenário? Se você tem desejo de saber mais sobre o assunto e mudar os rumos dessa história, essa é a eletiva para você.

JUSTIFICATIVA

A mudança climática global, ou emergência climática, pode ser considerada o maior desafio atual da humanidade. Compreender sua origem e seus impactos é apenas o primeiro passo para se buscar soluções. O aumento da temperatura média do planeta altera diferentes ciclos biogeoquímicos, entre eles, o da água. A acidificação dos oceanos, eventos extremos de seca e enchentes, ciclones e furacões e o derretimento das geleiras afetam a circulação da água e, com isso, toda a vida que depende dela. Apesar das dimensões dos desafios, é fundamental empoderar as juventudes para que atuem de forma individual e coletiva no enfrentamento da mudança climática.

OBJETIVO

Considerar a água como fio condutor de pesquisas e investigações, empoderar a comunidade escolar e do entorno para que se tornem ativas na criação e adoção de ações climáticas ligadas ao enfrentamento das mudanças climáticas.

HABILIDADES

8º EF08CI01 - Identificar e classificar diferentes fontes, renováveis e não renováveis, e comparar como a energia é utilizada em residências, comunidades ou cidades em relação aos princípios da sustentabilidade.

8º EF08CI06C - Analisar e avaliar a relação entre a produção de energia e o desenvolvimento econômico e a qualidade de vida.

8º EF08CI16 - Discutir iniciativas que contribuam para restabelecer o equilíbrio ambiental a partir da identificação e análise de alterações climáticas regionais e globais provocadas pela intervenção humana.

8º EF08GE33* - Identificar áreas do planeta suscetíveis a impactos socioambientais decorrentes da extração de recursos naturais para geração de energia, em especial na América Latina e no Brasil.

9º EF09CI13 - Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da comunidade e/ou da cidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.

9º EF09GE13 - Analisar o papel da produção agropecuária na sociedade urbano-industrial ante o problema da desigualdade mundial de acesso aos recursos alimentares e à matéria-prima.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL		EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- **Mudança Climática: realidade ou ficção?** (busca por evidências da mudança climática global).
- **Mudança Climática global, água e a nossa comunidade** (Pesquisa de percepção sobre as Mudanças Climáticas Globais e seus impactos na comunidade).
- **Mudança climática e a água** (como a mudança climática afeta o ciclo da água e a vida).
- **Água, desmatamento e Mudança climática Global** (Rios Voadores e sua importância para a vida no Sul e Sudeste).
- **Eventos extremos: os múltiplos impactos das mudanças climáticas no Brasil** (secas, enchentes, crise energética, ciclones extratropicais).
- **Vulnerabilidade e direitos humanos** (uso, abuso e escassez, desigualdades de acesso à água de qualidade, redução de risco de desastres).
- **Direitos da água** (o que a água diria se fosse considerada um indivíduo?).
- **Culminância:** produção de um documentário sobre as mudanças climáticas, suas relações com a água e comunidade a ser apresentado para toda a escola.

METODOLOGIA

- Diagnóstico participativo.
- Rodas de conversa.
- Pesquisa de campo (entrevista).
- Aprendizagem baseada em projetos.
- Elaboração de projetos de comunicação.
- Sala de aula invertida e rotação por estações.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Computadores com internet.
- Ambientes externos (pesquisa de campo).
- Mídias (filmes, infográficos, animações).
- Cartolinas ou papel kraft.
- Celular com câmera.

CULMINÂNCIA

A fim de estimular competências e habilidades ligadas aos processos educacionais, sugere-se que a culminância da eletiva aconteça pela apresentação à comunidade escolar de uma peça de comunicação ligada às principais investigações e conclusões realizadas ao longo da eletiva. Para isso, é possível considerar-se, pelo menos, quatro formatos possíveis:

- a. Vídeo de até 10 minutos.
- b. Podcast de até 5 minutos.
- c. Jornal comunitário.
- d. Pílulas informativas sobre mudança climática e água via rádio comunitária.

AValiação

- Avaliação pré-pós intervenção.
- Avaliações processuais, considerando-se intervalos regulares dentro da eletiva (“Que bom, que pena, que tal”; “Mural digital com depoimentos”).
- Autoavaliação (“O que sinto que aprendi? O que sinto que não aprendi?”).

CRONOGRAMA SEMESTRAL

- **Módulo 1** - Mudança Climática: realidade ou ficção? (4 aulas)
Buscar evidências científicas da origem antrópica da mudança climática confrontando-as com os argumentos dos negacionistas climáticos.
- **Módulo 2** - Nossa comunidade e a mudança climática global (4 aulas)
Investigar por meio de entrevistas diferentes aspectos relacionados às percepções da comunidade escolar sobre a mudança climática e seus possíveis efeitos.
- **Módulo 3** - Mudança climática e a água (4 aulas)
Compreender como o aumento da temperatura média do planeta influencia o ciclo e os fluxos da água em todo o planeta.
- **Módulo 4** - Água, desmatamento e Mudança climática Global (4 aulas)
Explorar como o desmatamento do Cerrado e Amazônia influencia a dinâmica das águas no Brasil, agravando eventos de escassez.
- **Módulo 5** - Mudança climática, água e escassez hídrica (4 aulas)
Construir um panorama integrado das relações entre água, escassez hídrica, mudança climática e obtenção de energia.
- **Módulo 6** - Mudança climática e a agricultura (4 aulas)
Compreender como o agronegócio brasileiro pode ser afetado pela falta de água associada à mudança climática e ao desmatamento.
- **Módulo 7** - Eventos extremos: os múltiplos impactos das mudanças climáticas no Brasil (4 aulas)
Elaborar um quadro compreensivo dos múltiplos desafios ligados à água e mudança climática, propondo soluções tecnológicas, políticas e comportamentais
- **Módulo 8** - Vulnerabilidade e direitos humanos (4 aulas)
Explorar como populações em vulnerabilidade são afetadas por eventos extremos relacionados à água e mudança climática, focando a importância da redução de risco de desastres, desigualdades e direitos humanos.
- **Módulo 9** - Direitos da água (4 aulas)
Criar um manifesto coletivo tratando a água como indivíduo que possui seus direitos.

- **Módulo 10** - Culminância (4 aulas)

Elaboração de um material de comunicação (vídeo, podcast, jornal comunitário, pílulas de rádio, etc.) informando e sensibilizando sobre as questões relacionadas à água e mudança climática.

REFERÊNCIAS

Links para textos, vídeos e outros conteúdos que embasem a criação das Eletivas.

- <https://cutt.ly/zLKYgOj>
 - <https://www.infraestruturameioambiente.sp.gov.br/educacaoambiental/>
 - <https://cutt.ly/dLKYkFZ>
 - <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao3.pdf>
 - <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/315>
 - <https://cutt.ly/QLKYT2k>
 - <https://pt.unesco.org/courier/2019-3/mudanca-climatica-e-educacao>
 - <https://porvir.org/educacao-climatica-respostas-para-o-presente-e-futuro/>
 - <https://cutt.ly/1LKYOb1>
 - <https://cutt.ly/vLKYDDc>
 - <https://cutt.ly/MLKYJp8>
-

PLANO DA ELETIVA

“ÁGUA, ENERGIA E ALIMENTOS: POR UM PRESENTE E FUTURO DE ABUNDÂNCIA” ENSINO MÉDIO

EMENTA

Vivemos em um planeta e em sociedades altamente conectadas e interdependentes. As ações em países distantes podem afetar diretamente a economia, a política e a qualidade de vida de milhões de pessoas, para a melhor, ou para a pior. Compreender essas conexões é um exercício fundamental para podermos fazer melhores escolhas no presente, com olhos para o futuro. Nessa eletiva, vamos explorar um pouco da complexidade presente no nosso país, identificando e investigando as relações existentes entre a disponibilidade de água, obtenção de energia e produção de alimentos. Você saberia dizer agora como esses três fatores se relacionam e se influenciam mutuamente? Esse exercício de busca por relações e, a partir delas, criar soluções para diferentes desafios é parte da vida de todos nós em maior ou menor escala. Dessa forma, esperamos que as atividades dessa eletiva colaborem com o desenvolvimento de um olhar mais integrado e crítico para o mundo, parte fundamental de sua trajetória pelo Ensino Médio.

JUSTIFICATIVA

Ampliar a compreensão, propor soluções e compreender a responsabilidade dos diferentes atores sociais com relação aos diferentes desafios socioambientais contemporâneos é parte fundamental dessa etapa da escolaridade. Para além de compreendê-los de forma isolada e por meio da criação de soluções prescritivas, é fundamental a construção de uma visão sistêmica e complexa, uma vez que diferentes processos, seus efeitos e impactos, mutuamente se influenciam e se determinam em uma sociedade conectada e em um planeta integrado. Dessa forma, explorar essas conexões e seus resultados é parte fundamental na busca por soluções criativas e colaborativas.

OBJETIVO

Compreender a complexidade das relações entre água, obtenção de energia e produção de alimentos na sociedade contemporânea, buscando a identificação dos principais desafios desse tríade e a construção de soluções criativas e coletivas na direção de uma sociedade mais sustentável, abundante e corresponsável.

HABILIDADES

EM13CHS103 - Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).

EM13CHS304 - Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, selecionando, incorporando e promovendo aquelas que favoreçam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.

EM13CNT105 - Analisar os ciclos biogeoquímicos e interpretar os efeitos de fenômenos naturais e da interferência humana sobre esses ciclos, para promover ações individuais e/ou coletivas que minimizem consequências nocivas à vida.

EM13CNT106 - Avaliar, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais, tecnologias e possíveis soluções para as demandas que envolvem a geração, o transporte, a distribuição e o consumo de energia elétrica, considerando a disponibilidade de recursos, a eficiência energética, a relação custo/benefício, as características geográficas e ambientais, a produção de resíduos e os impactos socioambientais e culturais.

EM13CNT206 - Discutir a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.

EM13CNT301 - Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.

EM13CNT302 - Comunicar, para públicos variados, em diversos contextos, resultados de análises, pesquisas e/ou experimentos, elaborando e/ou interpretando textos, gráficos, tabelas, símbolos, códigos, sistemas de classificação e equações, por meio de diferentes linguagens, mídias, tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), de modo a participar e/ou promover debates em torno de temas científicos e/ou tecnológicos de relevância sociocultural e ambiental.

EM13CNT303 - Interpretar textos de divulgação científica que tratem de temáticas das Ciências da Natureza, disponíveis em diferentes mídias, considerando a apresentação dos dados, tanto na forma de textos como em equações, gráficos e/ou tabelas, a consistência dos argumentos e a coerência das conclusões, visando construir estratégias de seleção de fontes confiáveis de informações.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL	X	EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- **Múltiplas relações com o ambiente** (identificar como comportamentos humanos influenciam nos ciclos de matéria e energia no ambiente).
- **Fluxos de energia no ambiente e obtenção de energia nas sociedades** (comparação entre obtenção e fluxo de energia no ambiente e nas sociedades, incluindo análise de matrizes energéticas e elétricas).
- **A importância da água para a vida e suas relações com a obtenção de energia** (a importância da conservação dos recursos hídricos e a hidroeletricidade).
- **A produção de alimentos e seus desafios** (desigualdades globais e as relações entre a produção de alimentos, água e obtenção de energia).
- **Relações complexas e busca por soluções ao nexo água, energia e alimento** (criação de cenários de priorização e busca por soluções criativas).

METODOLOGIA

- Diagnóstico participativo.
- Rodas de conversa.
- Pesquisa de campo (entrevista).
- Aprendizagem baseada em projetos.
- Elaboração de projetos de comunicação.
- Sala de aula invertida e rotação por estações.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Computadores com internet.
- Ambientes externos (pesquisa de campo).
- Mídias (filmes, infográficos, animações).
- Cartolinas ou papel kraft.
- Canetas hidrocor.
- Celular com câmera.

CULMINÂNCIA

Como produto final dessa eletiva, sugere-se que os estudantes construam um mapa conceitual e um infográfico a partir de suas pesquisas e conexões construídas em sala de aula e em casa. Neles, os estudantes poderão representar as relações, desafios e soluções sobre o nexos água, energia e alimento. O grupo apresentará seu mapa e infográfico para uma banca avaliadora (júri técnico formado por professores de diferentes componentes curriculares e outros atores da comunidade) assumindo, por exemplo, papel de uma consultoria especializada que oferece soluções para diferentes desafios socioambientais. A avaliação da banca ocorre na direção da contratação ou não da consultoria, atrelando aspectos de empreendedorismo à atividade.

- a. Mapa conceitual.
- b. Infográfico.
- c. Apresentação especializada.
- d. Simulação de participação em edital de contratação de consultoria.

AVALIAÇÃO

- Avaliação pré-pós intervenção.
- Avaliações processuais, considerando-se intervalos regulares dentro da eletiva (“Que bom, que pena, que tal”; “Mural digital com depoimentos”).
- Autoavaliação (“O que sinto que aprendi? O que sinto que não aprendi?”).

CRONOGRAMA SEMESTRAL

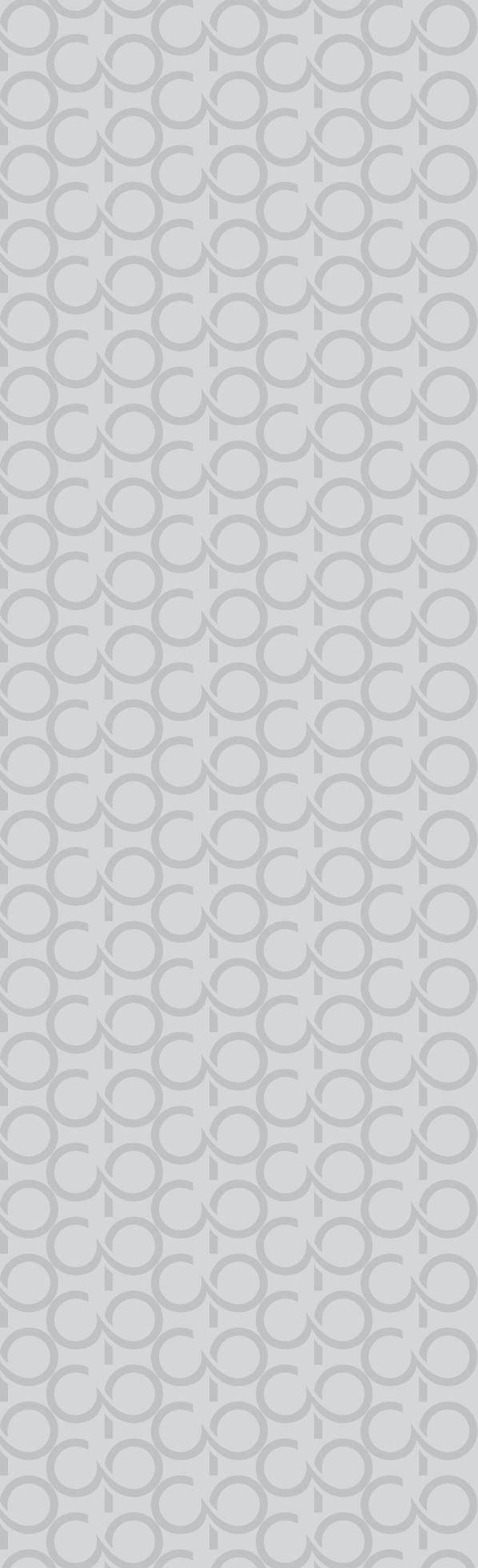
- **Módulo 1** - Ser humano e ambiente: relações ocultas do dia a dia (4 aulas)
Investigar e reconhecer no dia a dia nossas múltiplas relações com o ambiente e com as pessoas.
- **Módulo 2** - De onde vem, para onde vai? (2 aulas)
Explorar objetos do dia a dia, o que precisam para ser fabricados (incluindo água virtual) e qual seu destino (resíduos x lixo)?
- **Módulo 3** - Energia para todos e todas I: como o planeta e as pessoas obtêm energia? (4 aulas)
Investigar os fluxos de energia nos ecossistemas com os presentes nas cidades e comparar as matrizes energéticas mundial e brasileira.
- **Módulo 4** - Energia para todos e todas II (4 aulas)
Conhecer e comparar as matrizes elétrica mundial e brasileira, explorando os conceitos de fontes renováveis e não renováveis de energia.
- **Módulo 5** - Água para todos e todas I: abundância ou escassez? (4 aulas)
Explorar os múltiplos usos da água, desafios e propostas criativas de uso consciente.
- **Módulo 6** - Água para todos e todas II: relações com a obtenção de energia. (4 aulas)
Analisar as relações no Brasil entre água e energia com foco nas diferentes alternativas atuais de obtenção.
- **Módulo 7** - Alimentos para todos e todas I: quem produz e para onde vai? (4 aulas)
Compreender os ciclos produtivos de diferentes alimentos e do que dependem para alimentar a população.

- **Módulo 8** - Alimentos para todos e todas II: explorando as relações com a água e energia. (4 aulas)
Criar um quadro inicial sobre o nexus água, energia e alimento.
- **Módulo 9** - Exercício de priorização. (4 aulas)
Criar cenários possíveis frutos da priorização de investimentos e uso de tecnologias em somente um componente da tríade água-alimento-energia.
- **Módulo 10** - Culminância (6 aulas)
Preparação de um mapa conceitual e infográfico sobre as múltiplas relações entre água, energia e alimentos e possíveis soluções para os desafios de cada setor de forma integrada a ser apresentado em uma simulação de contratação de empresa de consultoria.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Links para textos, vídeos e outros conteúdos que embasem a criação das Eletivas.

- <https://cutt.ly/ZLKUsMt>
 - <https://www.infraestruturameioambiente.sp.gov.br/educacaoambiental/>
 - <https://cutt.ly/TLKUgCP>
 - <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao3.pdf>
 - <https://cutt.ly/DLKUlWtH>
 - <https://www.scielo.br/j/ea/a/DbLcCJLqDXmkZQYwZ6tKQ3K/?lang=pt>
 - <https://cutt.ly/tLKUx9G>
 - <https://vejario.abril.com.br/cidade/rio-verde-sustentabilidade-hortas/>
 - <https://ecofalante.org.br/filme/a-era-das-consequencias>
 - <https://cutt.ly/qLKUnX5>
 - <https://cutt.ly/BLKUEtY>
 - <https://cutt.ly/aLKUuw2>
 - <https://cutt.ly/ILKUPD0>
-



Sociedade e Cultura

SOCIEDADE E CULTURA

ELETIVA “DIÁLOGO, DEBATE E NEGOCIAÇÃO”

ENSINO MÉDIO

EMENTA

A Eletiva busca fortalecer nos(as) estudantes processos-base de comunicação saudável e levar a compreensão de que, quando articulados com intencionalidade, os diálogos, debates e negociações estabelecem alicerces para a criação e manutenção de espaços democráticos. Para isso, são mobilizados conceitos como: escuta ativa; comunicação não-violenta; reflexão, estruturação e exposição de argumentos e mediação/negociação para resolução de conflitos, propondo que os(as) estudantes pautem o embate saudável de ideias como um elemento fundamental para a consolidação da democracia e compreendam que devemos nos responsabilizar pela forma como nos colocamos em espaços de tomada de decisão para exercermos efetivamente nossa cidadania. Ao final, os(as) estudantes construirão um coletivo social que busca, a partir de técnicas de comunicação saudável, refletir sobre uma situação-problema dentro da comunidade escolar e tomar uma ação prática para solucioná-la.

Descrição sintética da Eletiva

Você já saiu de uma conversa com a sensação de que disse tudo que podia e, ainda sim, percebeu que não foi compreendido(a)? O que será que precisamos fazer para sermos efetivamente compreendidos(as) e evitarmos conversas ruidosas?

Ao participar de um diálogo, debate ou negociação, podemos ter a sensação de que não estamos sendo verdadeiramente escutados(as) e compreendidos(as). Mas será que nós sabemos escutar verdadeiramente e expressar necessidades e pedidos, de forma que as outras pessoas compreendam também? Até onde vai a responsabilidade de cuidar da forma como nos comunicamos? E até onde isso pode interferir em questões políticas de maior escala? Se quisermos nutrir relações mais saudáveis e transformar politicamente o nosso ambiente, a forma como nos comunicamos é uma das principais chaves de mudança. Venha (se) transformar!

MÓDULOS

• Módulo 1 - Conhecendo práticas de escuta ativa e comunicação não-violenta

Este módulo está estruturado em dois elementos principais: a fala e a escuta. Desenvolvendo habilidades de escutar ativamente e construir discursos não violentos, os(as) estudantes serão capazes de identificar e gerenciar suas emoções e necessidades durante diálogos, posicionando-se empaticamente e com respeito à fala de uma ou mais pessoas.

• Módulo 2 - Dialogando por meio de boas práticas de comunicação

Neste módulo, os(as) estudantes compreenderão que problemas individuais são também entendidos em uma escala maior, denominados problemas sociais. Propõe-se que eles(as) observem situações onde esses problemas sociais se aplicam, sem colocar qualquer juízo de valor ou avaliação, fazendo o uso de práticas assertivas de comunicação, como a paráfrase e perguntas de checagem.

- **Módulo 3 - A riqueza da diversidade de opiniões**

O Módulo 3 se pauta na diferenciação da liberdade de expressão e discurso de ódio, propondo a discussão sobre os reflexos da polarização de ideias na democracia. Serão mobilizados os tipos de discriminação por trás de discursos de ódio presentes nas redes sociais e em falas cotidianas, bem como os impactos das opiniões polarizadas em uma sociedade democrática.

- **Módulo 4 - Praticando debates construtivos**

Neste módulo, foca-se que o(a) estudante aprenda a estruturar coerentemente um debate, construindo argumentos embasados em fontes verificadas e refletindo criticamente durante a construção de argumentos. Os debates propostos terão como temáticas: a cultura do cancelamento, a desinformação e a polarização de ideias, a manipulação em massa e a influência dos algoritmos das redes sociais no comportamento humano.

- **Módulo 5 - Mediando conflitos, negociando soluções**

O penúltimo módulo tem o intuito de identificar o que é um conflito, investigar suas causas e propor formas de enfrentamento, respaldado na técnica da escalada para cessar um conflito. O módulo também mobiliza as variáveis (poder, tempo e informação) e as etapas de uma negociação (preparação e planejamento; definição de regras básicas; esclarecimentos e justificativas; barganha e resolução de problemas; encerramento e implementação).

CULMINÂNCIA

A proposta da culminância é que se construa um coletivo para intervir intencional e proativamente na escola. Após escolhida a temática, os grupos deverão planejar e executar, pelo menos, uma ação de intervenção social na escola que promova as ideias e pontos de vista defendidos por cada coletivo. Ao final, para a divulgação do coletivo junto com a comunidade escolar, sugere-se que seja realizado um evento de compartilhamento das ideias e ações de cada coletivo, que pode ser por meio de uma apresentação oral em um formato de programa de televisão ou através do incentivo de que os coletivos divulguem suas ações em programas de rádios e TV locais.

OBJETIVOS GERAIS

Formar pessoas conscientes e hábeis à prática saudável, harmoniosa e produtiva do diálogo, debate e da negociação, desenvolvendo cidadãos que interajam crítica e assertivamente e busquem fortalecer espaços democráticos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Exercitar práticas saudáveis de comunicação, como escuta ativa e comunicação não-violenta;
- Valorizar diferentes visões de mundo como alicerce para uma sociedade democrática;
- Formular processos de argumentação baseados em reflexões críticas e verificação de fatos;
- Fomentar a democracia a partir do entendimento de que a comunicação assertiva e saudável é um exercício de responsabilidade cívica;
- Aplicar habilidades de mediação e intervenção por meio de processos diversos de comunicação objetivando a resolução de conflitos;
- Entender a importância de uma sociedade democrática que garanta a liberdade de expressão, crença e associação, respeito pelos direitos de todos os indivíduos e meios de comunicação livres;
- Desenvolver um coletivo social que busque resolver uma situação-problema e utilize técnicas de comunicação saudável para mobilizar uma solução.

EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

A Eletiva está estruturada, sobretudo, no eixo de Mediação e Intervenção Sociocultural. Além disso, contempla determinadas habilidades dos demais eixos estruturantes e também de Competências Específicas de Ciências Humanas e Linguagens e suas Tecnologias.

HABILIDADES DOS EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Investigação científica:

EMIFCG02 - Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.

Processos criativos:

EMIFCG06 - Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

EMIFLGG06 - Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; línguas; linguagens corporais e do movimento, entre outras), em um ou mais campos de atuação social, combatendo a estereotipia, o lugar comum e o clichê.

Empreendedorismo:

EMIFCHSA10 - Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas podem ser utilizadas na concretização de projetos pessoais ou produtivos, em âmbito local, regional, nacional e/ ou global, considerando as diversas tecnologias disponíveis, os impactos socioambientais, os direitos humanos e a promoção da cidadania.

Mediação e Intervenção Sociocultural:

EMIFCG07 - Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.

EMIFCG08 - Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.

EMIFCHSA09 - Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para resolver problemas de natureza sociocultural e de natureza ambiental, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Habilidades de Ciências Humanas:

EM13CHS103 - Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).

EM13CHS502 - Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.

Habilidades de Linguagens:

EM13LGG102 - Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.

EM13LGG204 - Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

EM13LGG304 - Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.

Linguagens Campo de atuação na vida pública:

EM13LP25 - Participar de reuniões na escola (conselho de escola e de classe, grêmios livres etc.), agremiações, coletivos ou movimentos, entre outros, em debates, assembleias, fóruns de discussão etc., exercitando a escuta atenta, respeitando seu turno e tempo de fala, posicionando-se de forma fundamentada, respeitosa e ética diante da apresentação de propostas e defesas de opiniões, usando estratégias linguísticas típicas de negociação e de apoio e/ou de consideração do discurso do outro (como solicitar esclarecimento, detalhamento, fazer referência direta ou retomar a fala do outro, parafraseando-a para endossá-la, enfatizá-la, complementá-la ou enfraquecê-la), considerando propostas alternativas e reformulando seu posicionamento, quando for caso, com vistas ao entendimento e ao bem comum.

OBJETOS DO CONHECIMENTO

- **Eixo 1** - Escuta ativa e comunicação não-violenta.
- **Eixo 2** - Problema individual e social; observação ou avaliação e diferentes pontos de vista de uma situação problema.
- **Eixo 3** - Liberdade de expressão, discriminação, discurso de ódio, polarização e a importância da diversidade na democracia.
- **Eixo 4** - Estrutura de um debate, construção e análise de argumentos embasados, cultura do cancelamento, desinformação e polarização de ideias
- **Eixo 5** - Conceito e aspectos que definem um conflito, técnicas de mediação e etapas de negociação.
- **Culminância** - Formação de um coletivo social.

METODOLOGIA

A Eletiva está pautada no uso de metodologias como: trabalho em equipe, expressão em público, autorreflexão, práticas circulares e atividades ligadas à análise das emoções pessoais, que objetivam desenvolver as habilidades necessárias para o convívio em sociedade e exercício da cidadania. Também se utiliza práticas ativas ligadas ao mundo jovem, como mímicas, desafios práticos, experimentos sociais e estudos de casos, a fim de desenvolver a capacidade de identificação e resolução de conflitos. Além disso, busca-se simular processos de diálogos, debates e negociações, com o intuito de sustentar posicionamentos que fomentem o embate saudável e fundamentado de ideias.

PRODUTOS

- Criação de um coletivo social;
- Ações de intervenção social na escola.

PROCESSOS AVALIATIVOS

As avaliações serão, em sua maioria, formativas, não excluindo a possibilidade de fazer avaliações diagnósticas escritas na apresentação dos temas e orais, por meio de técnicas de chuvas de ideias e diálogos, a fim de sondar os conhecimentos prévios dos estudantes. Cada plano de aula possui também evidências de aprendizagem, que são produtos ou momentos específicos das aulas em que pode-se averiguar o cumprimento dos objetivos propostos. Estas averiguações podem ser realizadas pelo(a) próprio(a) Professor(a) ao longo da aula ou pelos(as) próprios(as) estudantes em exercícios de autoavaliação. A prática de arremate é um processo avaliativo básico, no qual em todas as aulas os(as) estudantes realizarão reflexões e sistematizações sobre o conteúdo aprendido.

A avaliação final da Eletiva observará a aplicação das habilidades de diálogo, debate e negociação adquiridos no decorrer das aulas e a capacidade do(a) estudante se comunicar de forma respeitosa, assertiva e colaborativa sobre as temáticas determinadas pelo coletivo criado e durante o planejamento e a realização das ações de intervenção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Metodologia

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB;

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello (org.). **Ensino Híbrido**: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015;

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB;

LEMOV, Doug. **Aula Nota 10**: 62 técnicas para melhorar a gestão da sala de aula. 2ª ed. Porto Alegre: Penso, 2018.

COHEN, Elizabeth. G.; LOTAN, Rachel A. **Planejando o trabalho em grupo**. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2017.

Conhecendo práticas de escuta ativa e comunicação não-violenta

ROSENBERG, Marshall B. **Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais**. São Paulo: Ágora, 2006.

BRANCHER, Leoberto. **Guia de práticas circulares no coração da esperança**. Núcleo de Justiça Restaurativa. Escola da Magistratura da AJURIS, 2014.

Dialogando por meio de boas práticas de comunicação

COVEY, Stephen R. **Os 7 hábitos das pessoas altamente eficazes**. 30º ed., tradução de Alberto Cabral Fusaro, Márcia do Carmo Felismino Fusaro, Claudia Gerpe Duarte. Consultoria Tereza Campos Salles. Rio de Janeiro: BestSeller, 2007.

CATÃO, Ana Lucia Catão; ZURAWSKI, Maria Paula. **Mediação de conflitos**. São Paulo: Vlado Educação, 2019.

A riqueza da diversidade de opiniões

COSTA, Cristina; BLANCO, Patrícia. **Liberdade de expressão: questões da atualidade**. São Paulo: ECA-USP, 2019. 222 p.

FREITAS, Riva Sobrado de; CASTRO, Matheus Felipe de. **Liberdade de expressão e discurso do ódio: um exame sobre as possíveis limitações à liberdade de expressão**. Sequência (Florianópolis), n.66, pp.327-355. Florianópolis, 2013.

Praticando debates construtivos

LISBOA, Marcos; PESSÔA, Samuel. **O valor das ideias: debate em tempos turbulentos**. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. **Democracia e os códigos invisíveis - Como os algoritmos estão modulando comportamentos e escolhas políticas**. São Paulo: Edições Sesc, 2019.

Mediando conflitos, negociando soluções

CARVALHAL et al. **Negociação e Administração de Conflitos** (Série Gerenciamento de Projetos). 2. ed. Rio de Janeiro: FGV., 2009.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência Emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JUNQUEIRA, Luiz Augusto. **Negociação: Tecnologia e Comportamento** – 11ª edição. p. 51 e 52.

SATHLER, Ana Cristina. **Mediação de conflitos e negociação**. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2017. (Série Universitária)

Escola da Advocacia-Geral da União Ministro Victor Nunes Leal. **Manual de Negociação Baseado na Teoria de Harvard**. Brasília : EAGU, 2017.

ELETIVA “ENTRE O DIREITO E A JUSTIÇA”

ENSINO MÉDIO

EMENTA

A Eletiva tem como finalidade propor reflexões sobre a relação entre o Direito e a Justiça, a partir de análises teóricas e práticas acerca dos conceitos de moral, ética, leis e do que é ou não justo, incentivando os(as) estudantes a exercerem a empatia e desenvolverem processos de autocrítica a respeito das próprias ações e como elas reverberam na coletividade, para que possam participar da vida em sociedade de uma forma mais consciente e crítica. A Eletiva possibilita a investigação sobre a relação de fatores externos com as tomadas de decisão e estruturação dos espaços de poder, visando compreender a organização social como fator que permeia as decisões e os processos de formação de opinião e julgamento. Ainda, desenvolve habilidades e comportamentos essenciais para a compreensão e convivência nos espaços sociais, em especial a necessidade de aprender a dialogar no espaço público e a importância de construir argumentos fundamentados para a defesa de suas posições com autonomia.

Descrição sintética da Eletiva

“*Certo ou errado? Justo ou injusto? Legal ou ilegal?*” Todos esses questionamentos nos acompanham e atravessam nossas reflexões sobre o nosso lugar no mundo. Esta Eletiva tem a finalidade de analisar como as ideias de Justiça e de Direito se relacionam na sociedade e moldam a nossa maneira de agir e viver. A sociedade está em constante desenvolvimento e quebra de paradigmas, e é essencial que estejamos preparados para compreendê-los e enfrentá-los. A partir de estudos de casos que marcaram momentos importantes do Brasil e do mundo, escândalos de corrupção e impasses morais e éticos, busca-se construir um repertório de conhecimentos que prepare o(a) estudante a encarar ações individuais e coletivas de maneira crítica, consciente e participativa. Questionar as estruturas de poder e compreender a formação do Estado é essencial para o(a) estudante se apropriar da sua condição de cidadão e, assim, pensar em estratégias para transformar o contexto em que está inserido.

MÓDULOS TEMÁTICOS

- **Módulo 1 - Moral, ética, leis e justiça** - Este tópico tem a finalidade de analisar os conceitos de moral, ética, justiça e lei, visando compreender como eles se manifestam na prática, influenciam e moldam muitas das decisões do convívio social. Desse modo, busca demonstrar a relação entre esses quatro elementos desde o conceito até a forma que interagem entre si.
- **Módulo 2 - Concepções do direito** - Este tópico tem como objetivo o estudo do conceito de Direito, a partir de correntes clássicas como o jusnaturalismo e juspositivismo. Ainda, busca-se promover diálogos com os(as) estudantes para que compreendam a aplicabilidade de diferentes perspectivas de direito e justiça em modelos distintos de sociedade enquanto contratos sociais.

- **Módulo 3 - Conquista dos direitos e sua relação com a ideia de justiça e equidade** - Este tópico tem a finalidade de promover estudos sobre avanços e conquistas de direitos para grupos minoritários, bem como propor diálogos e reflexões acerca da compreensão da justiça social e sua aplicabilidade, a partir das distinções entre igualdade e equidade. Além disso, apresenta como os marcadores sociais de diferença se manifestam na sociedade, em um contraste ao perfil homogêneo nos espaços de poder ante a pluralidade existente na sociedade. Dessa forma, objetiva-se que os(as) estudantes associem a importância de políticas de inclusão e diversidade para representação de distintos grupos sociais.
- **Módulo 4 - Discussão crítica do “Jeitinho brasileiro”, cultura de conformidade ou não às leis** - Este tópico propõe a realização de debates acerca da noção de “jeitinho brasileiro” - tanto do viés negativo, quanto positivo -, sua origem, como ele se manifesta no cotidiano, através das pequenas corrupções do dia a dia e como isso reflete na sociedade e na descredibilidade dos governantes. Ainda, no decorrer das aulas, pauta-se a importância da democracia no combate à corrupção e a valorização da participação popular na fiscalização do campo público e político.
- **Módulo 5 - Direito administrativo (Princípios da administração pública e corrupção)** - Este tópico visa instrumentalizar o(a) estudante para compreender a relação entre os princípios da administração pública, previstos no artigo 37 da Constituição, com os principais casos de corrupção noticiados nos meios de comunicação, bem como viabilizar reflexões sobre os impactos na sociedade.
- **Culminância** - Como resultado final deste módulo, os(as) estudantes produzirão, em grupos, um *podcast*, com cinco episódios que tratem de cada um dos subtemas estudados ao longo do módulo, de modo que cada grupo fique responsável por um subtema. Para apoiar a produção final do *podcast*, em cada aula será feita a proposta final de registro dos principais aprendizados obtidos. Além disso, para divulgação do projeto com toda a comunidade escolar, sugere-se que seja feito um evento de lançamento, em que os(as) estudantes terão oportunidade de compartilhar os seus aprendizados e conversar com outras pessoas sobre os assuntos tratados no *podcast*. Por fim, caso não seja possível a produção do *podcast*, sugere-se que se organize um Feirão de Conhecimento, em que os(as) estudantes exponham os conhecimentos obtidos durante as aulas e realizem debates sobre as reflexões realizadas durante o semestre - os debates poderão ser feitos com a participação da comunidade escolar.

OBJETIVOS GERAIS

Relacionar conceitos de direito, justiça e suas formas de manifestação com os princípios da administração pública, o “jeitinho brasileiro” e casos de corrupção.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Discutir como as nossas ações estão interligadas com os conceitos de moral, ética e justiça;
- Interpretar as formas de manifestação do Direito e da Justiça em contextos distintos;
- Desenvolver protagonismo, liderança, trabalhar e fomentar o pensamento crítico e criativo dos(as) estudantes;
- Desenvolver o repertório cultural e capacidade de se comunicar, acessar e produzir informações e conhecimentos;
- Aplicar a escrita, por meio da textualização e a coesão, coerência, concordância verbal e nominal;
- Priorizar a escuta ativa e argumentação, por meio de debates e diálogos, em um espaço de tolerância e respeito;

- Articular os conceitos de democracia, liberdade de expressão, engajamento e participação coletiva para construção de uma sociedade mais justa e igualitária para todos e todas;
- Apreciar de maneira crítica as informações e notícias apresentadas pela mídia, através de uma visão ampla e sistêmica das camadas sociais;
- Avaliar dados e fatos para produção de análises e estudos, posicionando-se de maneira coerente e alinhada com seus argumentos.
- Valorizar o autoconhecimento e autocrítica através de conversas sobre ações e atitudes individuais e coletivas do cotidiano

EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

A Eletiva está estruturada, sobretudo, no eixo de Investigação Científica. Além disso, contempla determinadas habilidades dos eixos *Processos Criativos e Mediação e Intervenção Sociocultural*.

HABILIDADES DOS EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Investigação científica:

EMIFCG01 - Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.

EMIFCG02 - Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.

EMIFCG03 - Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.

EMIFLGG01 - Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

EMIFLGG02 - Levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.

EMIFLGG03 - Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

EMIFCHSA01 - Investigar e analisar situações problema envolvendo temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

EMIFCHSA02 - Levantar e testar hipóteses sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, contextualizando os conhecimentos em sua realidade local e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.

EMIFCHSA03 - Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Processos criativos:

EMIFCG06 - Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

EMIFCHSA06 - Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais relacionados a temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ ou global.

Mediação e Intervenção Sociocultural:

EMIFCG07 - Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.

EMIFCG08 - Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.

EMIFCG09 - Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.

OBJETOS DO CONHECIMENTO (POR UNIDADE LETIVA)

- Moral, ética, leis e justiça.
- Concepções do direito.
- Conquista dos direitos e sua relação com a ideia de justiça e equidade.
- Discussão crítica do “Jeitinho brasileiro”, cultura de conformidade ou não às leis.
- Direito administrativo (Princípios da administração pública e corrupção).

METODOLOGIA

A Eletiva está pautada no uso de metodologias ativas que objetivam estimular nos(as) estudantes um maior engajamento e participação nas aulas, visando desenvolver as habilidades necessárias para o convívio em sociedade e exercício da cidadania. Assim, a Eletiva adota, além de metodologias que trabalhem o lado reflexivo e crítico dos(as) estudantes, práticas ligadas ao mundo jovem, como jogos,

dinâmicas, desafios, quizzes e estudos de casos instigantes, a fim de desenvolver a capacidade de identificação e resolução de situações problema de maneira colaborativa. Além disso, busca-se realizar debates e rodas de conversa com o intuito de desenvolver a argumentação e capacidade de defender os seus pontos de vista de maneira devidamente embasada, priorizando o trabalho em grupo e respeito às opiniões diversas.

PRODUTOS

O produto será um podcast, com 5 episódios, ou cartilhas, que tragam informações e reflexões a respeito dos assuntos abordados em cada um dos subtemas do módulo. O produto será divulgado através de evento de lançamento, em que cada um dos grupos se posicionem em zonas temáticas e façam apresentação aos visitantes sobre os assuntos que abordaram em seu podcast ou cartilha, ou outras formas de divulgação a critério d(a) Professor e dos(as) estudantes, garantindo a divulgação do projeto para toda comunidade escolar e a troca de ideias entre os(as) estudantes e os(as) visitantes.

PROCESSOS AVALIATIVOS

As avaliações serão essencialmente processuais, não excluindo a possibilidade de fazer avaliações diagnósticas na apresentação dos temas, por meio de técnicas de brainstorming e diálogos, a fim de sondar os conhecimentos prévios dos(as) estudantes. A avaliação final da Eletiva observará a aplicação dos conhecimentos adquiridos no decorrer das aulas e a capacidade de dialogar os conceitos estudados com a realidade na qual o(a) estudante está inserido. Será avaliada a capacidade de trabalhar colaborativamente e atender ao que for proposto em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Metodologia:

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB;

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello (org.). **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015;

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB;

LEMOV, Doug. **Aula Nota 10: 62 técnicas para melhorar a gestão da sala de aula**. 2ª ed. Porto Alegre: Penso, 2018.

COHEN, Elizabeth. G.; LOTAN, Rachel A. **Planejando o trabalho em grupo**. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2017.

Moral, ética, leis e justiça:

FERRAZ JUNIOR, Tercio Sampaio. **Introdução ao estudo do direito: técnica, decisão, dominação**, 4ª ed., São Paulo: Atlas, 2003. Cap. 7; p. 356-358.

REALE, Miguel. **Filosofia do Direito**, 7ª ed., São Paulo: Saraiva, 1975.

SANDEL, Michael J. **Justiça: o que é fazer a coisa certa?** [trad. de Heloísa Matias e Maria Alice Máximo]. 6ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012

Concepções do Direito:

NADER, Paulo. **Introdução ao Estudo do Direito**. 35 ed. Rio de Janeiro: Forense, 2013. Cap. 37, 38 e 39; p. 373 - 389.

POLITIZE!. **Direitos humanos: conheça as três gerações!** 2017. Disponível em: <https://cutt.ly/GLKtCrR>. Acesso em: 25 out. 2020.

Conquistas dos direitos e sua relação com a ideia de justiça e equidade:

AZEVEDO, Mário Luiz Neves de. **Igualdade e equidade**: qual é a medida da justiça social?. Avaliação (Campinas), Sorocaba. V. 18, n. 1, p. 129-150, Mar. 2013. Disponível em: <https://cutt.ly/7LKtmxA>. acesso em 25 Oct. 2020.

POLITIZE!. **Igualdade, Equidade e Justiça Social**: o que significam? 2020. Disponível em: <https://www.politize.com.br/igualdade-equidade-e-justica-social/>. Acesso em: 25 out. 2020.

Discussão crítica do “Jeitinho brasileiro”, cultura de conformidade ou não às leis:

BARROSO, Luís Roberto. **Ética e jeitinho brasileiro**: por que a gente é assim? Disponível em: <https://cutt.ly/4LKyyfF>. Acesso em 25 de outubro de 2020.

CONVERSA SOBRE POLÍTICA: **Jeitinho Brasileiro**. Entrevistadora: Verônica Lima. Entrevistado: Paulo Vinicius Quintela. Rádio Câmara. Podcast. Disponível em: <https://cutt.ly/0LKys5O>. Acesso em: 25 out. 2020.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das letras, 1995.

POLITIZE!. **Jeitinho brasileiro**: da criatividade a corrupção. 2017. Disponível em: <https://cutt.ly/qLKy5a>. Acesso em: 25 out. 2020.

Direito administrativo (Princípios da administração pública e corrupção)

POLITIZE!. **Leis contra corrupção não faltam. Veja 10 exemplos**. 2016. Disponível em: <https://www.politize.com.br/leis-contra-corrupcao-10-exemplos/>. Acesso em: 25 out. 2020.

POLITIZE!. **Conheça os 5 princípios da Administração Pública!** 2017. Disponível em: <https://www.politize.com.br/principios-administracao-publica/>. Acesso em: 25 out. 2020.

INTERNATIONAL MONETARY FUND. O combate à corrupção no governo. Disponível em: <https://cutt.ly/LLKymTG>. Acesso em: 25 out. 2020.

CORTEZ, Luís Francisco Aguilar. **O combate à corrupção e o Direito Administrativo**. Cadernos Jurídicos - Escola Paulista da Magistratura, São Paulo, v. 1, n. 47, p. 165-174, jan. 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/qLKyS7A>. Acesso em: 25 out. 2020.

DI PIETRO, Maria Sylvia Zanella. **Direito administrativo**. 32. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL. **Combate à Corrupção**. Disponível em: <https://cutt.ly/pLKyJ3H>. Acesso em: 25 out. 2020.

ELETIVA “JORNALISMO, IMPRENSA E DEMOCRACIA”

ENSINO MÉDIO

EMENTA

A Eletiva tem como finalidade desenvolver a compreensão crítica de como é possível promover o aprendizado de uma cultura de respeito aos direitos fundamentais e às responsabilidades cidadãs por meio do jornalismo, além de mostrar como os meios de acesso à informação podem ser utilizados como ferramentas para a liberdade de expressão, pluralismo, diálogo e a tolerância intercultural contribuindo para o debate democrático e para a convivência harmônica dentro do ambiente escolar. A produção de informação, promovida pelo jornalismo, desempenha papel importante em nossa vida pessoal, econômica, política e social, ela é necessária para que se tenha uma população mais informada e participativa. A temática voltada à produção e ao acesso à informação está se tornando cada vez mais importante nas instituições escolares, corroborando para o desenvolvimento das competências para o século XXI e se mostrando de grande valia para o ensino e a aprendizagem dos(as) estudantes no desenvolvimento de habilidades e competências previstas no currículo.

A Eletiva trabalhará temáticas como o surgimento da imprensa no Brasil, os veículos de comunicação e informação existentes, seus potenciais de alcance, leitura crítica de notícias e informações, os métodos jornalísticos, mecanismos para a construção de notícias e o seu potencial como ferramenta de monitoramento e fiscalização da gestão pública, auxiliando os(as) estudantes na compreensão das mídias e da informação para os discursos democráticos e a participação social, sustentando a confiança cívica entre cidadãos numa democracia, tais como a capacidade de se colocar no lugar do outro e a importância de construir argumentos fundamentados para a defesa de suas posições com autonomia, tendo em vista a avaliação da produção da informação.

Descrição sintética da Eletiva

A Eletiva Jornalismo, imprensa e democracia convida o(a) estudante a conhecer a história da imprensa e sua evolução. Aprender como é feito o procedimento jornalístico, utilizar diferentes ferramentas, inclusive as mídias digitais para criação, verificação e compartilhamento de informações. Os(as) estudantes criarão uma notícia do zero, investigando algo na sua comunidade e produzindo um material de qualidade, trazendo visibilidade para a temática escolhida.

MÓDULOS TEMÁTICOS

A Eletiva está organizada em torno de 5 módulos temáticos e um projeto de culminância que será desenvolvido durante as aulas. Sendo esses:

- **Módulo 1 - Imprensa** - Este eixo está desenhado para trabalhar com os(as) estudantes o surgimento da imprensa no Brasil e no mundo, sua função, quem são os agentes por trás da imprensa, o significado e importância da liberdade de imprensa e como o posicionamento das mídias podem influenciar a sociedade.
- **Módulo 2 - Veículos de comunicação e informação** - Este eixo está desenhado para desenvolver com os(as) estudantes os conceitos e aplicações dos diferentes veículos de comunicação, inclusive os veículos populares e alternativos, buscando conhecer também os principais veículos locais de comunicação.

- **Módulo 3 - Fontes de informação** - Este eixo está desenhado para explorar com os(as) estudantes as diferentes fontes de informação e as regras sobre verificação e confiabilidade de informações veiculadas por diferentes meios, além de analisar e diferenciar os gêneros textuais presentes na emissão e recepção de informação.
- **Módulo 4 - Jornalismo e democracia** - Este eixo reunirá conceitos e temas que relacionam o acesso e direito às informações, os canais de informação de governos e o papel do jornalismo e dos diferentes veículos como ferramenta de monitoramento e fiscalização da gestão pública.
- **Módulo 5 - Método jornalístico** - Este eixo está desenhado para trabalhar os pressupostos éticos do jornalismo e como ocorre a produção da informação para veiculação em diferentes formatos até sua divulgação, analisando e diferenciando os elementos para a construção da informação.
- **Culminância** - Os(As) estudantes irão produzir uma notícia, desde a seleção de pauta até a divulgação para a comunidade escolar, utilizando os veículos e os formatos que melhor se adequarem ao contexto escolar, com o objetivo de trazer visibilidade e promover informação confiável e contextualizada.

OBJETIVOS GERAIS

Discutir os procedimentos e o propósito do jornalismo e seu papel no fortalecimento da democracia e das relações sociais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

A Eletiva tem por objetivos específicos:

- Compreender o processo de produção jornalística e midiática;
- Compreender as funções das mídias e dos provedores de informação;
- Identificar as condições para que as mídias e outros provedores de informação cumpram suas funções;
- Entender os conceitos centrais usados pelas mídias e outros provedores de informação quanto ao acesso à informação, ao conhecimento e à participação em processos democráticos;
- Promover a leitura crítica de notícias e o uso de diferentes mídias de informação;
- Aplicar a investigação jornalística como ferramenta de compreensão das relações sociais e políticas;
- Fomentar o pensamento autônomo e reflexivo, a partir de ferramentas que ajudem os jovens a reconhecer a complexidade do mundo desde uma perspectiva ampla, a usar diversas fontes de informação e a gerar argumentos fundamentados;
- Produzir informação de qualidade para a comunidade escolar e
- Desenvolver cidadãos que interajam criticamente com as mídias e outros provedores de informação.

EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

A Eletiva desenvolve, principalmente, o eixo estruturante de Investigação Científica, mas também contempla habilidades dos eixos Processos Criativos, Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo.

EMIFCHSA04 - Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

Mediação e intervenção

EMIFCG07 - Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.

EMIFCG08 - Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.

Empreendedorismo

EMIFLGG10 - Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias linguagens podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.

OBJETOS DO CONHECIMENTO (POR UNIDADE LETIVA)

- Imprensa.
- Veículos de comunicação e informação.
- Fontes de informação.
- Método jornalístico.
- Jornalismo e democracia.

METODOLOGIA

A aprendizagem prática é um importante aspecto da assimilação de conhecimentos no século XXI. Por isso, a Eletiva adota metodologias ativas que buscam estimular a participação, a investigação e o pensamento reflexivo dos(as) estudantes, utilizando recursos tais como a leitura de textos, análise imagens, construção e verificação de notícias, produção de textos jornalísticos, reflexão sobre vídeos, rodas de conversa e discussão em grupos, estudos de caso, jogos educativos, debates na sala de aula, atividades de investigação e pesquisa, buscando desenvolver habilidades de análise, investigação, identificação e resolução de situações problemas em um ambiente cooperativo.

PRODUTOS

Produção de notícia, a partir de investigação de problema comunitário, e divulgação do material produzido para a comunidade escolar a partir de veículos de circulação a escolha do(a) professor(a) e estudantes, a depender dos recursos disponíveis na instituição escolar.

HABILIDADES DOS EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Investigação Científica:

EMIFCG01 - Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.

EMIFCG02 - Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.

EMIFCG03 - Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.

EMIFLGG01 - Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

EMIFLGG02 - Levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.

EMIFLGG03 - Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

EMIFCHSA01 - Investigar e analisar situações problema envolvendo temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

EMIFCHSA02 - Levantar e testar hipóteses sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, contextualizando os conhecimentos em sua realidade local e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.

EMIFCHSA03 - Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Processos criativos:

EMIFCG06 - Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

MATERIAIS

Básico: papel (ideal um caderno por estudante), textos e notícias impressas, livros, canetas, cartolina, cola, revistas, jornais e giz ou pincel.

Complementar: Para o(a) Professor(a): acesso a computador ou projetor na sala de aula para a exibição de vídeos e de músicas. Acesso à internet para a preparação de aulas. Para o(a) estudante: computador e/ou celular com acesso à internet (especialmente, para realizar o projeto final).

PROCESSOS AVALIATIVOS

A avaliação da Eletiva deve ser processual e formativa, prezando pela qualidade nas entregas das atividades, e buscando coletar evidências de aprendizagem através da observação da participação e envolvimento dos(as) estudantes nas aulas e debates propostos.

A avaliação final da Eletiva será a qualidade da notícia criada para a culminância, a partir dos conhecimentos aprendidos sobre investigação, jornalismo e seus impactos e potenciais democráticos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora-estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Penso Editora, 2018.

DEUZE, Mark. O jornalismo e os novos meios de comunicação social. **Comunicação e Sociedade**, v. 9, p. 15-37, 2006.

LIMA, Rafaela. **Mídias comunitárias, juventude e cidadania**. Associação Imagem Comunitária, 2007.

MARTINS, Ana Luiza; DE LUCA, Tânia Regina. **História da imprensa no Brasil**. Editora Contexto, 2010.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; ALVES, Wedencley. Comunicação digital: jornalismo, narrativas, estética. In: **Comunicação digital: jornalismo, narrativas, estética**. 2010. p. 115-115.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Nelson Werneck Sodré e a história da imprensa no Brasil. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 38, n. 2, p. 275-288, 2015.

RUSSELL, Michael K.; AIRASIAN, Peter W. **Avaliação em Sala de Aula: Conceitos e Aplicações**. AMGH Editora, 2014.

SOUSA, Jorge Pedro. Uma história breve do jornalismo no Ocidente. **Jornalismo: história, teoria e metodologia da pesquisa**. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, p. 12-93, 2008.

ELETIVA “INFORMAÇÃO E (DES)INFORMAÇÃO”

ENSINO MÉDIO

EMENTA

A Eletiva tem como finalidade desenvolver a compreensão crítica de como a checagem da informação auxilia no aprendizado e no desenvolvimento de uma cultura de respeito aos direitos fundamentais e às responsabilidades cidadãs, além de mostrar como os meios de acesso à informação podem ser utilizados como ferramentas para a verificação de dados e conteúdos, promovendo pluralismo, diálogo e a tolerância intercultural que contribuem para o debate democrático e a convivência harmônica dentro do ambiente escolar. A investigação e checagem da informação desempenham papel importante em nossa vida pessoal, econômica, política e social. Ela é necessária para o desenvolvimento de uma população mais informada e participativa.

A Eletiva trabalhará conteúdos para compreensão de temáticas que envolvem os canais de informação, a investigação e checagem de fatos, e o conceito de pós-verdade, tais como: as principais ferramentas de veiculação das informações, os processos de checagem das informações, como funcionam as bolhas digitais, o reconhecimento de como os valores pessoais podem afetar na maneira que os(as) estudantes assimilam as informações recebidas, identificando os apelos emocionais e crenças que muitas vezes são utilizados para manipular e desinformar em massa, e instigar o debate sobre as consequências que essa desinformação têm para o convívio político e social.

Descrição sintética da Eletiva

A Eletiva de Informação e Desinformação tem a missão de desenvolver nos(as) estudantes uma conscientização sobre o processo de receber e compartilhar informações, inclusive de forma digital, a fim de despertar uma reflexão sobre os impactos que as informações podem ter a nível individual, local e global. A Eletiva também irá fornecer ferramentas importantes de verificação e checagem de informações para o desenvolvimento de cidadãos(ãs) mais críticos(as) e conscientes. Como processo criativo, os(as) estudantes irão criar uma agência de verificação de fatos, como forma de reportar à comunidade as desinformações e fomentar o exercício da verificação de fatos enquanto responsabilidade individual e coletiva.

MÓDULOS

A proposta da Eletiva se organiza em 4 Módulos temáticos e um projeto artístico a ser desenvolvido como culminância da eletiva. Os Módulos se dividem em:

- **Módulo 1 - Canais de informação** - O primeiro módulo está desenhado para trabalhar com os(as) estudantes os conceitos relacionados com a elaboração das informações de forma popular ou nos centros de pesquisa do Brasil e quais as principais ferramentas de veiculação das informações até chegar em nós.
- **Módulo 2 - Investigação e checagem de informação** - Este módulo está proposto para desenvolver nos(as) estudantes o senso crítico e ferramentas de checagem e verificação de informações, além de estimular a conscientização para o compartilhamento de informações e compreender a influência e intencionalidade do financiamento das desinformações na democracia brasileira.

- **Módulo 3 - Bolhas informacionais** - Este módulo está estruturado para desenvolver a criticidade na análise de informações recebidas a partir do entendimento da manipulação feita pelos algoritmos e o funcionamento das redes sociais e impulsionamentos. Também serão desenvolvidas com os(as) estudantes as reflexões sobre a alienação que as bolhas podem causar na nossa consciência política e o impacto que a formação dessas bolhas pode ter nas relações sociais.
- **Módulo 4 - Pós verdade** - Este módulo está desenhado para buscar o reconhecimento dos valores pessoais e como esses valores podem afetar na forma que os(as) estudantes analisam as informações que recebem, verificando apelos emocionais e crenças que, muitas vezes, são associadas à manipulação das desinformações em massa, além de instigar o debate sobre as consequências que essa desinformação têm para o convívio político e social.
- **Culminância** - Para a culminância do componente curricular, com a proposta de trabalhar o Módulo processo criativo, os(as) estudantes devem criar uma agência de verificação de fatos, como forma de reportar à comunidade as desinformações e fomentar o exercício da verificação de fatos enquanto responsabilidade individual e coletiva.

OBJETIVOS GERAIS

Desenvolver o pensamento e a leitura crítica de informações recebidas e compartilhadas, a fim de alcançar relações sociais mais democráticas, justas e conscientes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compreender a intencionalidade dos formatos e representações das informações que recebemos;
- Avaliar a confiabilidade da fonte das informações veiculadas em diferentes mídias;
- Capacitar os(as) estudantes a identificar viéses, assim como condutas que promovem a discriminação e a violência presentes nas informações veiculadas em massa, e formular posicionamentos que desconstruam esses discursos e práticas;
- Diferenciar os conceitos de informação e de desinformação;
- Produzir materiais informativos sobre checagem de informações de qualidade para a comunidade escolar;
- Fomentar o pensamento autônomo e reflexivo, a partir de ferramentas que ajudem os jovens a reconhecer a complexidade do mundo desde uma perspectiva ampla, a usar diversas fontes de informação e a gerar argumentos fundamentados; e
- Contribuir com um processo de aprendizagem escolar baseado na formação cuidadosa e reflexiva do estudante como cidadão responsável e que participe com consciência nas relações também no universo digital.

EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

A Eletiva desenvolve principalmente o eixo estruturante de Processos Criativos, mas também contempla habilidades dos Eixos Investigação Científica, Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo.

HABILIDADES DOS EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Processos criativos

EMIFCG04 - Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

EMIFCG05 - Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

EMIFCG06 - Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

EMIFLGG04 - Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns).

EMIFLGG05 - Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.

EMIFLGG06 - Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; línguas; linguagens corporais e do movimento, entre outras), em um ou mais campos de atuação social, combatendo a estereotipia, o lugar comum e o clichê.

EMIFCHSA04 - Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

EMIFCHSA05 - Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos para resolver problemas reais relacionados a temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

EMIFCHSA06 - Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais relacionados a temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ ou global.

Mediação e Intervenção Sociocultural

EMIFCG08 - Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.

EMIFLGG08 - Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para propor ações individuais e/ ou coletivas de mediação e intervenção sobre formas de interação e de atuação social, artístico-cultural ou ambiental, visando colaborar para o convívio democrático e republicano com a diversidade humana e para o cuidado com o meio ambiente.

Empreendedorismo

EMIFCG11 - Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

EMIFLGG11 - Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.

Investigação científica

EMIFCG02 - Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.

OBJETOS DO CONHECIMENTO (POR UNIDADE LETIVA)

- Canais de informação.
- Investigação e checagem de informação.
- Bolhas informacionais.
- Pós-verdade.

METODOLOGIA

A aprendizagem prática é um importante aspecto da assimilação de conhecimentos no século XXI, por isso, a Eletiva adota metodologias ativas que buscam estimular a participação, a investigação e o pensamento reflexivo dos(as) estudantes, utilizando recursos, tais como: a leitura de textos, análise de imagens, verificação de notícias, reflexão sobre vídeos, rodas de conversa e discussão em grupos, estudos de caso, jogos educativos, debates na sala de aula, atividades de investigação e pesquisa, buscando desenvolver habilidades de análise, investigação, identificação e resolução de situações problemas de maneira cooperativo entre os(as) estudantes.

PRODUTOS

Criação de uma agência de verificação de fatos, como forma de reportar à comunidade as desinformações e fomentar o exercício da verificação de fatos enquanto responsabilidade individual e coletiva.

MATERIAIS

Básico: papel (ideal um caderno por estudante), textos e notícias impressas, canetas, cartolina, cola, revistas, jornais e giz ou pincel.

Para o(a) Professor(a): acesso a computador ou projetor na sala de aula para a exibição de vídeos e de músicas; acesso à internet para a preparação de aulas; livros.

Para o estudante: computador e/ou celular com acesso à internet (especialmente para realizar o projeto final).

PROCESSOS AVALIATIVOS

A avaliação da eletiva será feita de forma processual e formativa, coletando as evidências de aprendizagem a partir da observação do envolvimento e participação dos(as) estudantes nas discussões e propostas metodológicas apresentadas e na qualidade das entregas realizadas em cada atividade proposta. A avaliação final da disciplina será a elaboração dos produtos previstos para a culminância,

a partir dos conhecimentos aprendidos sobre canais de informação, mídias, checagem de notícias e como se dá o processo de desinformação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Guilherme; DA SILVEIRA, Juliana. **Pós-verdade e fake news: equívocos do político na materialidade digital**. 2018.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora-estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Penso Editora, 2018.

DELMAZO, Caroline; VALENTE, Jonas CL. Fake news nas redes sociais online: propagação e reações à desinformação em busca de cliques. **Media & Jornalismo**, v. 18, n. 32, p. 155-169, 2018.

DUNKER, Christian et al. **Ética e pós-verdade**. Editora Dublinense, 2018.

LIMA, Rafaela. **Mídias comunitárias, juventude e cidadania**. Associação Imagem Comunitária, 2007.

RUSSELL, Michael K.; AIRASIAN, Peter W. **Avaliação em Sala de Aula: Conceitos e Aplicações**. AMGH Editora, 2014.

SANTAELLA, Lucia. **A pós-verdade é verdadeira ou falsa?**. Editora estação das letras e cores, 2018.

SPINELLI, Egle Müller; DE ALMEIDA SANTOS, Jéssica. JORNALISMO NA ERA DA PÓS-VERDADE: fact-checking como ferramenta de combate às fake news. **Revista Observatório**, v. 4, n. 3, p. 759-782, 2018.

ELETIVA “INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE”

ENSINO MÉDIO

EMENTA

A Eletiva tem como finalidade formar estudantes com consciência ambiental e política que se responsabilizem pelo meio ambiente e busquem desenvolver, tanto individual como coletivamente, ações inovadoras e sustentáveis. Parte-se do conhecimento sobre as bases da sustentabilidade e, aliado à análise de casos de sucesso dos países nórdicos e a experimentação na prática, o(a) estudante irá compreender a importância de estreitar sua relação com o seu meio, assumindo responsabilidades nas ações em prol de sua preservação. Além de suscitar a inovação através da intervenção sustentável, busca-se ampliar o repertório dentro de temáticas contemporâneas, como: a gestão de resíduos, a economia circular, os transportes e energias verdes e a bioeconomia. Ao final de cada módulo, os(as) estudantes irão realizar atividades práticas relacionadas com as temáticas, como: desenvolvimento de plástico com base biológica, redução de resíduos sólidos e inserções de protótipos de tecnologia verdes na escola.

Por fim, a culminância da Eletiva se consolidará na junção de ao menos produtos finais de dois módulos estudados, com o intuito de conectar duas temáticas em uma ação prática e de maior escala. Os(as) estudantes serão incentivados(as) a promover uma ação de conscientização ou um produto físico que modifique a estrutura da escola para torná-la mais sustentável. Já no modelo remoto, a mesma, se dará com a criação de um vídeo compilado da turma, contendo os hábitos e comportamentos sustentáveis adquiridos e praticados pelos(as) estudantes ao longo da Eletiva.

Descrição sintética da Eletiva

Em 2025, quase 67% da população mundial poderá ter dificuldades de acesso à água potável. Em 2050, o número pode chegar a 75% da humanidade. Por que será que usamos os recursos da Terra como se eles fossem infinitos, mesmo sabendo que podem acabar? Será que existem alternativas que possam aliviar os danos que nós, humanos, causamos em nosso planeta?

Nesta Eletiva, iremos, antes de tudo, entender qual é o nosso papel na história do planeta Terra. Será que este planeta consegue sobreviver sem os seres humanos ou será que a situação é ao contrário? É isso que vamos descobrir! Também iremos explorar a sustentabilidade e suas bases, pensando em nossa responsabilidade política, econômica e social no processo de preservação do meio ambiente. Esse é o momento de olhar ao nosso redor, entender quais problemas ambientais nos cercam e tentar enxergar como podemos agir para solucioná-los! Além disso, vamos conhecer algumas iniciativas inovadoras e sustentáveis dos países nórdicos e refletir sobre como podemos adaptá-las para o nosso contexto, colocando as ideias em prática dentro de nossas casas e também em nossa comunidade escolar. Essa Eletiva pretende despertar em você a motivação para se tornar um agente de transformação no nosso planeta. Ainda dá tempo! Vamos lá?

OBJETIVOS GERAIS

Formar cidadãos que se corresponsabilizam pelo meio ambiente e desenvolvem, dentro de suas comunidades escolares, ações sustentáveis e politicamente inovadoras.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconhecer a natureza enquanto ambiente complexo no qual todos os seres humanos fazem parte.
- Aplicar experiências de sucesso em iniciativas sustentáveis nos países nórdicos, com o intuito de catalisar e incentivar mudanças sustentáveis na comunidade escolar.
- Compreender, verdadeiramente, o conceito de sustentabilidade, ampliando suas bases e funcionamento na prática.
- Identificar a responsabilidade cidadã e política no processo de preservação do meio ambiente.

Tema

Inovação e Sustentabilidade.

MÓDULOS

- **Módulo 1** - Este módulo tem como principal objetivo reconhecer as dimensões da sustentabilidade, os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, bem como a definição de cidadania planetária, contextualizando a existência da espécie humana como a mais recente etapa da história do planeta Terra. A partir disso, pretende-se levar o(a) estudante a refletir sobre o respeito a si mesmo(a), ao meio ambiente e sobre a importância de agir de forma consciente e sustentável, promovendo ações que vão ao encontro aos ODS e mobilizem mais pessoas para atingi-los.
- **Módulo 2** - Este módulo tem como principal temática a gestão de resíduos. Sendo assim, serão abordadas as diferenças entre resíduos sólidos e rejeitos, a importância dos R's da sustentabilidade, além da apresentação de cases de sucesso da Dinamarca para o gerenciamento de resíduos. Com isso, o(a) estudante aprenderá sobre: a Política Nacional de Resíduos Sólidos, como realizar a coleta seletiva adequadamente e a diferenciar a sua responsabilidade e a responsabilidade das autoridades e governos. Aprenderá, também, como fazer o uso e consumo consciente de recursos para reduzir a produção de resíduos sólidos e, para isso, poderá se inspirar em iniciativas de sucesso com o mesmo objetivo, a fim de impactar positivamente o meio ambiente e a comunidade escolar com ações de conscientização.
- **Módulo 3** - Este módulo tem como temática central a Economia Circular, levando o(a) estudante a compreender todo o ciclo de vida dos produtos, identificando nas etapas do mesmo responsabilidades individuais e coletivas, e refletindo sobre o impacto das ações humanas no consumo e uso dos recursos. O módulo também mobiliza a necessidade do consumo e uso consciente dos recursos, tendo como referência a experiência em Economia Circular da Finlândia e realizando, a partir desta, práticas de compensação ambiental que abordam tanto alterações de resíduos em ciclos produtivos quanto a redução da pegada ecológica da comunidade escolar.
- **Módulo 4** - Neste módulo, foca-se na relação entre as emissões de carbono e os efeitos climáticos no planeta, justificando assim a necessidade de diversificação da matriz energética e refletindo na questão da mobilidade urbana, ao promover inovações e investimentos em transportes verdes como, por exemplo, bicicletas e carros elétricos da Noruega. Os(as) estudantes irão propor intervenções de alteração da mobilidade da comunidade escolar, bem como a inserção de uma modificação na matriz energética da escola.
- **Módulo 5** - O penúltimo módulo abrange a sustentabilidade em sua plenitude através da Bioeconomia, na qual o desenvolvimento depende do uso de matérias-primas mais renováveis e de base biológica, processos de fabricação eficientes em termos de recursos e a criação de materiais

com baixo impacto ambiental ao longo de todo o ciclo de vida dos produtos. Como realizações práticas do módulo, os(as) estudantes irão desenvolver embalagens de base biológica e prototipar uma mudança sustentável na construção da escola.

- **Culminância:** A culminância será o momento em que o(a) estudante irá, a partir de um problema socioambiental a ser resolvido em sua comunidade, combinar e aprofundar, ao menos dois produtos finais de módulos em uma ação política e sustentável de escala maior, que possa ser aplicada como solução do problema identificado. Nesse sentido, o estudante será incentivado a construir uma proposta de conscientização ou um protótipo físico de mudança na estrutura da escola. O principal objetivo disso é fazer com que o(a) estudante se aproprie do conteúdo e desenvolva seu protagonismo, enquanto impacta positivamente o seu meio e aplica sua criatividade na resolução de problemas socioambientais.

HABILIDADES DOS EIXOS ESTRUTURANTES DOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Investigação científica:

EMIFCNT01 - Investigar e analisar situações-problema e variáveis que interferem na dinâmica de fenômenos da natureza e/ou de processos tecnológicos, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais.

EMIFCNT03 - Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a dinâmica dos fenômenos da natureza e/ou de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Processos criativos:

EMIFCNT04 - Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre a dinâmica dos fenômenos naturais e/ou de processos tecnológicos, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).

EMIFCNT05 - Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos relacionados às Ciências da Natureza para resolver problemas reais do ambiente e da sociedade, explorando e contrapondo diversas fontes de informação.

EMIFCG05 - Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

EMIFCG06 - Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

Empreendedorismo:

EMIFCNT10 - Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às Ciências da Natureza podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.

EMIFCNT11 - Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das Ciências da Natureza para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.

Mediação e intervenção social:

EMIFCHSA09 - Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para resolver problemas de natureza sociocultural e de natureza ambiental, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

OBJETOS DO CONHECIMENTO (POR EIXO/MÓDULO/UNIDADE LETIVA)

- **Módulo 1** - Dimensões da sustentabilidade, cidadania planetária, desenvolvimento sustentável e Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).
- **Módulo 2** - Resíduos sólidos e Gestão de resíduos.
- **Módulo 3** - Economia Circular, Logística reversa e Compensação ambiental
- **Módulo 4** - Ciclo de emissão de poluentes atmosféricos, matriz energética, mobilidade urbana e transportes e energias verdes.
- **Módulo 5** - Bioeconomia, materiais de base biológica e construções sustentáveis.

METODOLOGIA

A Eletiva está pautada no uso cotidiano de metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em problemas, a aprendizagem baseada em projetos, a rotação por estações, o *design thinking*, a cultura *maker*, estudos de caso, diálogos e debates pontuais. Com isso, o objetivo é estimular nos(as) estudantes um maior engajamento e protagonismo, visando desenvolver os pensamentos crítico e científico, trabalho em equipe, comunicação em público e criatividade. Em cada módulo, para realizar uma proposta que contribua politicamente para a sustentabilidade, as metodologias ativas citadas estimularão o(a) estudante a selecionar e analisar informações, refletir e observar sobre o consumo de determinado recurso em seu meio em seguida, prototipar a inclusão de uma inovação sustentável. Ao longo deste percurso, o(a) estudante irá desenvolver a capacidade de identificação, leitura e resolução de problemas políticos e socioambientais, propondo soluções para eles de maneira colaborativa e inovadora.

PRODUTOS

- Dois caminhos de realização do projeto final de forma presencial, sendo um uma campanha de conscientização socioambiental e o outro a criação/construção de um protótipo de inovação sustentável para ser inserido na estrutura ou rotina da escola.
- Para o ensino remoto, foi idealizada a realização de um vídeo que compila práticas simples e sustentáveis dos estudantes desenvolvidas em casa e a partir das provocações da Eletiva.

AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

Os planos de aula são construídos com o intuito de consolidar a aprendizagem dos(as) estudantes acerca de diversas temáticas contemporâneas. Para isso, os ensinamentos devem transpor a memória de trabalho (curto prazo) para a memória de longo prazo. Portanto, as aulas se iniciam sempre com momentos rápidos de retomada do conteúdo anterior (a forma como serão conduzidos estes momentos variam de aula para aula) e por evidências de aprendizagem observáveis, que são produtos ou momentos específicos das aulas em que pode-se averiguar o cumprimento dos objetivos propostos. Estas averiguações podem ser realizadas pelo(a) próprio(a) professor(a) ao longo da aula, de maneira formativa,

ou pelos(as) próprios(as) estudantes em exercícios de autoavaliação. Por fim, há a prática de arremate, um processo avaliativo básico, em que ao final de todas as aulas os(as) estudantes realizarão reflexões e sistematizações sobre o conteúdo ensinado, contribuindo para consolidar o aprendizado e reforçando a autonomia e a autorreflexão do(a) estudante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Metodologia:

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB;

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello (org.). **Ensino Híbrido**: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015;

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB;

COHEN, Elizabeth. G.; LOTAN, Rachel A. **Planejando o trabalho em grupo**. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2017.

LEMOV, Doug. **Aula Nota 10**: 62 técnicas para melhorar a gestão da sala de aula. 2ª ed. Porto Alegre: Penso, 2018.

WIGGINS, Grant; MCTIGHE, Jay. **Planejamento para a Compreensão**: Alinhando Currículo, Avaliação e Ensino por Meio da Prática do Planejamento Reverso [recurso eletrônico]. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2019. 364 p.

Bases da Sustentabilidade:

BOEHM, Camila. **Consumo de recursos naturais superou o que o mundo pode renovar no ano**. Agência Brasil, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/WLKutnW>. Acesso em: 02 jun. 2021.

FERREIRA, L. da C., Martins, L. da C. F., Merotto, S. C., Raggi, D. G., & Silva, J. G. F. da. (2019). Educação ambiental e sustentabilidade na prática escolar. **Revista Brasileira De Educação Ambiental** (RevBEA), 14(2), 201–214.

IAQUINTO, Beatriz Oliveira. A Sustentabilidade e suas dimensões. **Revista da ESMESC**, Florianópolis, ISSN 1519-8731 (impresso), ISSN 2236-5893 (eletrônica)

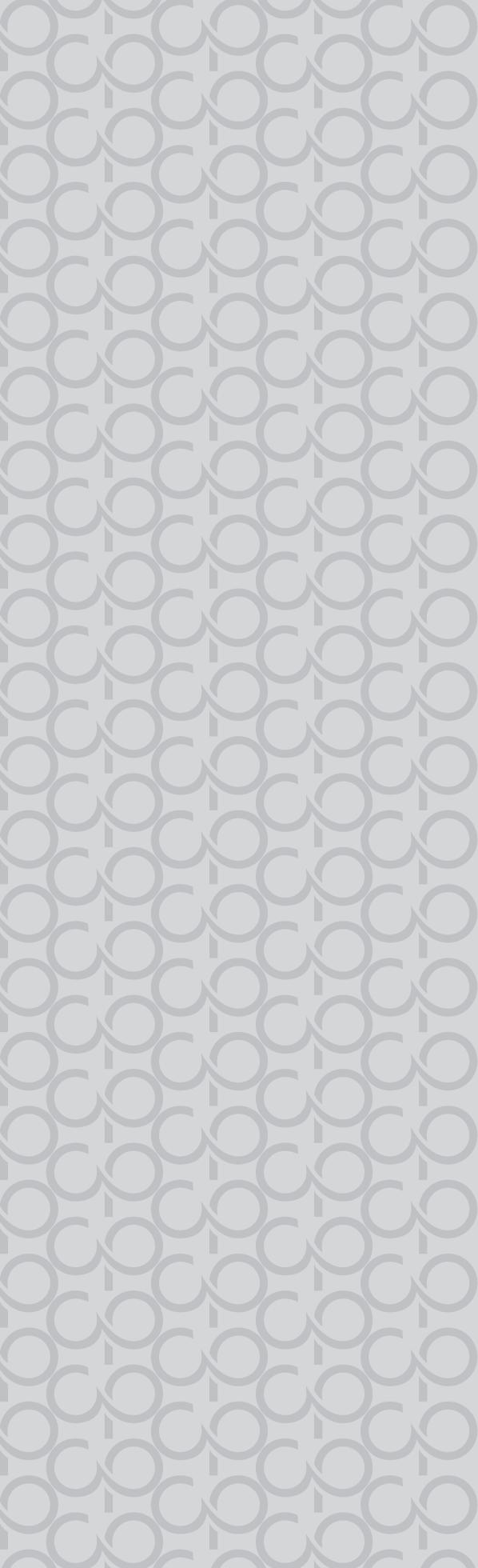
PADILHA, Paulo Roberto *et. al.* **Educação para a Cidadania Planetária: Currículo Interdisciplinar em Osasco**. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2011.

SACHS, Ignacy. **As cinco dimensões do ecodesenvolvimento**. Disponível em: <https://cutt.ly/hLKua9a>. Acesso em: 01 jun. 2021

Gestão de Resíduos:

BRASIL. Lei 12.305, de 2 de agosto de 2010. Institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12305.htm. Acesso em: 01 jun. 2021.

ATINA. Movimento circular. 2020. Aba para ensinar. Disponível em: <https://cutt.ly/ZLKucvB>. Acesso em: 01 jun. 2021.



Tecnologia



ELETIVA

"CONEXÃO RÁDIO JOVEM"

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS/ENSINO MÉDIO

EMENTA

O rádio sempre foi um dos meios de comunicação mais acessíveis à maioria da população, tanto por ser de baixo custo e conseguir chegar aos locais mais distantes, quanto por apresentar possibilidade de programação variada, atendendo à diversidade de público. Com o aparecimento da internet, criar uma rádio ficou mais fácil. Na eletiva Conexão Rádio Jovem vamos projetar e criar uma *web rádio*. Planejaremos toda a programação diária, criaremos programas ao vivo, gravaremos podcasts e colocaremos tudo isso no ar. Já pensou criar um programa de rádio que toda a escola e a comunidade podem ouvir? Vamos nessa!

JUSTIFICATIVA

A Educação Midiática e o Letramento Digital ganham cada vez mais espaço no cotidiano da escola e na vivência do estudante. Ao participar da Eletiva Conexão Rádio Jovem, ele terá a oportunidade de criar e desenvolver programas de rádio que estão ligados aos seus conteúdos vivenciados em sala de aula. Assim, as relações entre o processo educativo e sua vivência prática podem ser ampliadas, dando ainda mais oportunidade de convergência entre sala de aula, escola, estudante e comunidade.

OBJETIVOS

- Promover a educomunicação através do desenvolvimento de projetos que conectem os (as) estudantes à escola, utilizando a rádio de maneira pedagógica e também como instrumento de consumo e produção cultural;
- Favorecer o aprofundamento da educação midiática por meio da produção de conteúdos e informações e da disponibilização para as redes sociais;
- Incentivar e divulgar as produções artístico-culturais e pedagógicas de estudantes, professores, gestores e funcionários da Unidade Escolar;
- Viabilizar a comunicação assertiva com toda a comunidade escolar e entorno;
- Estimular e fomentar a produção de conteúdos pedagógicos a partir dos estudantes, que poderão ser utilizados como forma de apoio ao processo de aprendizagem e compartilhados como boas práticas para a rede;
- Auxiliar a Equipe Gestora na comunicação com os pais, familiares e/ou responsáveis dos estudantes da Unidade Escolar, bem como com outros atores envolvidos na rotina escolar;
- Promover o protagonismo dos estudantes e o relacionamento interpessoal, possibilitando o diálogo e a resolução de conflitos voltadas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.
- Incentivar o envolvimento ativo do Grêmio estudantil, através da participação no gerenciamento dos empreendimentos criados coletivamente pelos estudantes da Unidade Escolar.

HABILIDADES/ÁREA DE CONHECIMENTO

Experimentar e analisar outros modos de ler e escrever, por meio de experiências que favoreçam múltiplas linguagens e expressões, em projetos que prevejam colaboração e possibilitem compartilhamento de ideias.

Produzir conteúdos digitais a partir de um planejamento, colocando em prática a criatividade, ética, responsabilidade e senso crítico, demonstrando habilidades de curadoria e produção de conhecimento.

EIXOS TEMÁTICOS

	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL	X	EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO/OBJETOS DE CONHECIMENTO

- Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
- Desenvolvimento da oralidade.

METODOLOGIA

- Contação história e apresentação de slides.
- Elaboração de rubrica colaborativa.
- Rotação por estações.
- Aprendizagem colaborativa e por pares.
- Apreciação de vídeos tutoriais de criação e edição de áudio.
- Pesquisa de campo e bibliográfica.
- Workshop e entrevistas.
- Registro em diário de bordo (audiovisual e escrito).
- Experimentações e autoavaliação.

DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES:

Passo 1 - Definições de segmento, público-alvo, programação, curadoria e monitoramento

Será necessário estabelecer coletivamente:

Público-alvo: Será uma web rádio destinada somente aos estudantes ou também se estenderá aos professores, funcionários da escola e à comunidade? Pretende-se atender a uma faixa etária específica?

Segmento e programação: A partir da definição do público-alvo, é preciso decidir se a rádio terá programas de temas e assuntos variados ou se o foco será específico. Estas são algumas das possibilidades de temas que poderão ser trabalhados ao longo da programação: esportes, notícias, utilidade pública, podcasts voltados às áreas do conhecimento, entrevistas, música de estilos variados, etc.

Curadoria e monitoramento: Recomenda-se que a curadoria relativa à grade de programação e ao conteúdo veiculado pela rádio, bem como o monitoramento desta veiculação, sejam validados pela equipe responsável pela rádio a ser criada em cada Unidade Escolar (sugere-se que a equipe responsável pela manutenção e gerenciamento da rádio criada seja o Grêmio Estudantil, além do professor responsável pela eletiva), contando sempre com o aval da Equipe Gestora.

Passo 2 - Definição das equipes responsáveis pela criação do conteúdo a ser veiculado

Passo 3 - Pesquisa de campo e workshops relativos à rotina de uma rádio e à linguagem radiofônica

É importante que previamente os estudantes entrem em contato com as nomenclaturas utilizadas em uma rádio. Uma maneira interessante de se fazer isso é promover uma visita guiada ao estúdio de uma rádio local e/ou convidar profissionais da área para ministrarem workshops para a equipe de criação e também àquela que será responsável pela manutenção da rádio (Grêmio Estudantil). Outra sugestão é agendar uma visita ao Centro de Inovação da Educação Básica Paulista (CIEBP) para entrar em contato com essa tecnologia. Neste caso, a monitoria seria presencial, de acordo com a rotina de trabalho do CIEBP, que possui dois dias específicos por semana para este tipo de atendimento personalizado no local (Centro de Inovação). Os dias de Mentoria são todas as terças e sextas-feiras, com quatro possibilidades de horários para agendamento: Período da manhã, das 8h às 10h e das 10h às 12h; Período da tarde, das 14h às 16h e das 16h às 18h. A escola/ professor poderá agendar o horário de visita que melhor se adequar à sua necessidade através do telefone (11) 97544-5056 - via aplicativo WhatsApp e também Telegram. O site - <https://centrodeinovacao.educacao.sp.gov.br/> - oferece informações detalhadas a respeito dessa e de outras atividades desenvolvidas pelo CIEBP.

Na impossibilidade de se visitar os ambientes acima mencionados, a equipe poderá pensar em encontros formativos em formato *on-line*. Além disso, o professor responsável pela eletiva poderá trabalhar em sala de aula estes conceitos e funções, por meio da pesquisa e do debate em torno do tema e ainda do uso de aplicativos, programas e softwares de criação e edição de áudio. Abaixo encontram-se algumas das terminologias comumente utilizadas na linguagem radiofônica, a conceituação de cada uma delas e, quando for o caso, sugestões práticas de aplicativos e programas gratuitos para a realização de criações e experimentações relativas a essas nomenclaturas:

Vinhetas: São chamadas que duram em torno de 30 segundos e anunciam conteúdos da própria *web* rádio. Elas também podem conter músicas de fundo.

Jingles: É uma propaganda musical destinada a anunciar algum produto, serviço ou marca de fácil assimilação e com duração máxima de 60 segundos.

Spots: Locuções publicitárias que podem (não necessariamente) vir acompanhadas de música e/ou efeitos sonoros.

Sonoplastia: Conjunto de efeitos sonoros utilizados em produções artísticas diversas.

BG (Background - música de fundo): Qualquer fundo musical utilizado durante alguma locução, programa ou programete.

Locução: Relato falado de uma situação ou leitura de um texto utilizando interpretação, ou seja, colocando entonação adequada para a situação em que esta fala estiver inserida.

Streaming: Transmissão ao vivo de áudio ou vídeo pela internet.

Programas: São áudios de longa duração, com temas e horários pré-definidos, geralmente de uma hora.

Programetes: São áudios de curta duração (geralmente de até cinco minutos), com temas pré-definidos, que podem ser encaixados, por exemplo, entre blocos musicais.

Sugestão de aplicativos gratuitos para criação e edição de vinhetas, jingles, spots, banco de sonoplastia, música de fundo (BG), programas e programetes: *Audacity, Anchor*.

Sugestão de aplicativos gratuitos para organização e transmissão dos programas e programetes, locuções ao vivo, *streaming*: ZenoMedia, ZaraRádio.

Assim que os estudantes conhecerem as informações de rotina da rádio, o professor poderá dividir os estudantes em equipes, proporcionando que cada uma delas passe pela experiência de criação dos diversos tipos de programas.

As reuniões para alinhamento das ações relativas ao andamento da criação da rádio devem ser um ponto de atenção da equipe, pois é por meio delas que serão decididos os temas e assuntos a serem tratados.

Algumas sugestões importantes para a pós-produção

Os programas podem ser encaixados no intervalo dos estudantes ou em um horário específico que a escola escolher. Esse momento será destinado à veiculação de notícias (da escola, da comunidade ou atualidades), vinhetas, entrevistas, programas idealizados pelos estudantes e professores, e músicas.

A *web* rádio pode ter também um “auto-dj”, função que permite que a programação fique 24 horas no ar com músicas, podcasts, vinhetas e/ou qualquer outro conteúdo gravado.

A Unidade Escolar poderá organizar a melhor maneira de escalar os estudantes para o exercício de suas responsabilidades após a criação da rádio na eletiva. Uma sugestão é escolher um dia da semana para cada grupo de estudantes ficar responsável pela programação da rádio, incluindo o Grêmio Estudantil, e um ou dois dias voltados para os professores, gestores e também a comunidade em torno da escola.

Caso a escola trabalhe com Ensino Fundamental e Médio, poderão ser especificados dias para a participação de estudantes de cada segmento, tornando a *web* rádio pertencente a todos eles, para que se sintam representados. A Unidade Escolar poderia, ainda, de acordo com sua realidade, promover o trabalho conjunto entre estudantes de séries e/ou segmentos diferentes ou outro arranjo mais interessante, de acordo com as possibilidades poderá ser definido de acordo livremente.

Repositório e Divulgação do material veiculado

Os conteúdos digitais gravados e veiculados a partir da eletiva Conexão Rádio Jovem poderão ser enviados pela própria Unidade Escolar (Equipe responsável pela manutenção da rádio).

Além disso, cada Unidade Escolar e/ou Diretoria de Ensino poderá criar um repositório particular, no qual os conteúdos gravados e veiculados na rádio seriam hospedados para livre acesso.

Cada vez que uma *web* rádio é criada através dos programas sugeridos neste documento, um *link* é automaticamente gerado. Assim sendo, aconselha-se a divulgação desse *link* em *blogs*, jornais, sites, redes sociais próprios da Unidade Escolar e/ou Diretoria de Ensino, caso seja do interesse da Equipe Responsável pela *web* rádio. Para tanto, recomenda-se que cada Unidade Escolar crie canais de comunicação e divulgação de suas produções.

RECURSOS DIDÁTICOS

Uma *web* rádio é essencialmente virtual. Neste caso, para criá-la será necessário apenas um bom sinal de internet, um computador, *notebook* ou *smartphone* e um *software* de criação da grade de programas que serão transmitidos. A transmissão da programação pode ser automática, constituída simplesmente por músicas (função Auto DJ) e outras gravações (*podcasts*) previamente preparadas e programadas para irem ao ar. Porém, caso a equipe responsável queira fazer gravações de áudio, edições e transmissões ao vivo, é recomendado que haja na Unidade Escolar um espaço físico adequado

para este fim. Não é necessário que esse espaço seja amplo, mas deve comportar pelo menos um suporte (mesa) para o computador, a mesa de som e cadeiras para acomodar a pessoa ou equipe responsável pelas criações e edições de áudio. É importante que essa sala tenha um bom isolamento acústico para que se obtenha melhor qualidade de gravação e/ou transmissão de som. É a partir deste local que serão gravados os programas e apresentados os *streamings*, que devem ter o máximo de clareza e o mínimo de ruído possíveis.

As sugestões de equipamentos mínimos recomendados para a implementação da rádio, seja ela somente virtual ou também física, serão detalhadas a seguir.

Requisitos técnicos recomendados para a implementação da rádio virtual:

1 Celular ou computador com uma boa conexão à internet (*) (*smartphone, tablet, computador de mesa, notebook*)

1 Fone de ouvido com microfone integrado (o microfone do próprio *smartphone* também pode ser usado).

1 Software de edição de áudio gratuito (*Audacity, Anchor*, entre outros)

1 Software de programação de rádio gratuito (*Zeno Media, ZaraRadio*, entre outros)

Materiais adicionais recomendados para o caso de implementação física da rádio:

1 Mesa de som estéreo

1 ou 2 Microfone(s) convencional(is) - com ou sem fio - ou fone(s) de ouvido com microfone integrado.

1 ou 2 Caixa(s) de som

(**) Painéis de espuma para isolamento acústico da sala onde a rádio será instalada. (Pesquise várias opções de isolamento acústico)

Observações importantes:

(*) A conexão à internet poderá ser aquela disponível para a Unidade Escolar.

(**) A quantidade de painéis dependerá do tamanho da sala onde a rádio será instalada.

Sugestão de captação de recursos financeiros para a implementação física da eletiva Conexão Rádio Jovem na Unidade Escolar

Para a implementação física da *web* rádio a ser trabalhada na eletiva Conexão Rádio Jovem na Escola (aquisição dos requisitos técnicos), sugere-se que a Unidade Escolar utilize o recurso financeiro fornecido pelo PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola) e também outros recursos captados através de parcerias com a comunidade local.

CULMINÂNCIA

Apresentação de slides com detalhamento esquemático dos registros escritos, fotografias e pequenos vídeos dos momentos de planejamento e criação em grupo e das interações ao vivo, bem como das gravações e edições dos materiais veiculados. O fundo musical da apresentação deste dia será a transmissão ao vivo da programação da rádio, pensada especialmente para aquela data. Por fim, o link de acesso à *web* rádio criada será amplamente divulgado para os espectadores.

Alternativas à falta de infraestrutura adequada

Caso a escola não tenha os recursos tecnológicos e/ou o acesso a internet à sua disposição, poderá fazer uso de outras modalidades de rádio, a saber:

Rádio Pátio: Através de caixas de som distribuídas em vários ambientes da escola (pátio e/ou salas) a programação da rádio poderá ser transmitida a partir de uma sala na qual estarão os equipamentos microfone e computador/ celular/ player (estúdio). A conexão, neste caso, se dará via cabo, desde os equipamentos do estúdio até cada uma das caixas de som espalhadas pelos ambientes. Essa é uma alternativa à ausência de conexão à internet.

Rádio CD: Outra forma de driblar a falta de conexão com a internet é utilizar a transmissão de programas e músicas já gravados. Nesse caso, as músicas a serem utilizadas poderão ser pré-selecionadas e na programação além de músicas poderão ser intercaladas outras gravações (podcasts e locuções) de acordo com o interesse pedagógico da Unidade Escolar. Desse modo, não precisaria haver conexão de nenhum tipo, pois a caixa de saída do som poderia ser alocada no ambiente da preferência da equipe responsável pela rádio.

AValiação

A avaliação analisará o cumprimento das comandas de cada etapa (aulas), de acordo com os prazos e metas estipulados pelos estudantes e professor (a) em rubrica colaborativa previamente elaborada.

CRONOGRAMA SEMESTRAL

Semana 1 – Apresentação conceitual sobre *web* rádio e contação de uma breve história do rádio. Apresentação da Eletiva Conexão Rádio Jovem e elaboração da rubrica de avaliação.

Semana 2 - Escolha do nome da *web* rádio (meio: votação). Apresentação de terminologias utilizadas na linguagem radiofônica (meio: workshop ou entrevista com profissional da área).

Semana 3 - Definição e distribuição das funções de cada estudante na rádio e organização dos grupos que serão responsáveis pela construção da programação.

Semana 4 - Pesquisa relacionada ao cotidiano de programação de uma rádio e seus segmentos. (Escolha e escuta de vários segmentos de rádio, por grupo).

Semana 5 - Aprendendo sobre Podcast. Apreciação do vídeo “Interacast - Crie seu podcast de entrevistas” - Programa Mão na Massa no CIEBP, disponível em <https://youtu.be/ml1cTcKgD5s>. Aplicação do conteúdo aprendido (definição dos temas).

Semana 6 - Elaboração de podcasts em grupo (início de elaboração de roteiro).

Semana 7 - Gravação e edição de podcasts, utilizando o programa Audacity ou Anchor (duração dos podcasts: 5 minutos).

Semana 8 - Apresentação dos podcasts para a turma (avaliação e autoavaliação).

Semana 9 - Criando uma *web rádio*. Apreciação do vídeo “Como criar sua rádio jovem” - Programa Mão na Massa no CIEBP, disponível em <https://youtu.be/Vk7cEbfegcY>. Aplicação do conteúdo aprendido.

Semana 10 - Finalização da criação da *web rádio* (colocar a rádio no ar). Planejamento da grade de programação, incluindo os podcasts e a programação musical. Inclusão dos programas na rádio.

Semana 11 - Aprendendo a fazer uma transmissão de rádio ao vivo. Apreciação do vídeo “Nas ondas do streaming: Venha turbinar sua *web rádio*” - Programa Mão na Massa no CIEBP, disponível em https://youtu.be/bPe_LalpQfY. Aplicação do conteúdo aprendido. Elaboração de um roteiro de 5 minutos de participação em transmissão de rádio ao vivo.

Semana 12 - Transmissão ao vivo utilizando roteiro elaborado em aula anterior.

Semana 13 - Elaboração da Culminância.

Semana 14 - Elaboração da Culminância.

Semana 15 - Culminância.

Observação: Este cronograma poderá sofrer alterações/ adaptações, de acordo com a realidade e a necessidade da Unidade Escolar.

REFERÊNCIAS

ASSUMPÇÃO, Zeneida Alves de. (2010) A Rádio na Escola: Uma Prática Educativa Eficaz. Universidade Estadual de Ponta Grossa. Disponível em: <https://cutt.ly/sLKifiu>. Acesso em: 17 mar. 2021.

ASSUMPÇÃO, Zeneida Alves de. A rádio no espaço escolar: para falar e escrever melhor. São Paulo: Annablume, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

PRADO, Antônio Teixeira do. Como montar uma rádio escolar. [s.l.]: [s.n.]. 2018. 33 p.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. União dos Dirigentes Municipais de Educação do Estado de São Paulo. Currículo Paulista. São Paulo: SEE- SP/UNDIME-SP, 2019. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Diretrizes Curriculares de Tecnologia e Inovação. São Paulo: SEE- SP, 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/PLKiYOT>. Acesso em 15 abr. 2021.

Sugestões de leitura para aprofundamento

GUIA sobre programas e programetes para rádio. Bycast, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/cLKInzX>. Acesso em: 14 abril. 2021.

PROJETO institucional: Rádio na escola. Nova Escola Gestão, 2012. Disponível em: <https://cutt.ly/aLKouRr>. Acesso em: 17 mar. 2021.

SIMIM, Danival. Como criar uma rádio online 24h no ar. Maxcast, 2019. Disponível em: <https://maxcast.com.br/blog/como-criar-uma-radio-online-24h/>. Acesso em: 17 mar. 2021.

PLANO DE ELETIVA – ENSINO MÉDIO

ALÔ, MUNDO! LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO E AUTORIA

EMENTA

Conceitos básicos de programação possibilitando a inserção da linguagem e de códigos de programação. Demonstrar como a lógica de programação pode auxiliar na solução de problemas simples e complexos. Apresentar conceitos relacionados à programação e empregá-los em ações empreendedoras, que possam auxiliar a desenvolver estratégias de empregabilidade.

JUSTIFICATIVA

A tecnologia nos últimos trinta anos, em especial a digital, evoluiu socialmente de forma revolucionária não só o modo como vivemos, mas também como aprendemos. A quantidade de recursos digitais desenvolvidos especialmente para apoiar o processo de ensino-aprendizagem tem se disseminado mais a cada dia: jogos eletrônicos, plataformas digitais, aplicativos e softwares educacionais, dentre outros, apresentando uma cartela de opções variadas para educadores que desejam tornar as suas aulas mais lúdicas, interessantes, atrativas e interativas.

O Currículo aponta o ensino de linguagens de programação, além do domínio de uso de algoritmos e análise de dados, como o caminho para a formação de uma nova geração que não será composta apenas por usuários de tecnologia, mas por provedores de novas soluções para atender às demandas do século XXI, em que as conexões e interações ocorrem em plataformas digitais.

As novas ferramentas, sistemas e aplicativos possibilitarão que os estudantes elevem seu nível de interação com as tecnologias, modificando-as e tendo liberdade e capacitação para criá-las. Vale destacar que essa competência será essencial para os novos profissionais que atuarão no mundo do trabalho. Pesquisadores apontam que a programação será uma das principais habilidades requeridas nos próximos dez anos.

Esta Eletiva (curso de formação) visa demonstrar como a lógica de programação pode auxiliar na solução de problemas simples e complexos, bem como a apresentar conceitos relacionados à programação e empregá-los em ações empreendedoras, que possam auxiliar a desenvolver estratégias de empregabilidade. Para isso, convidamos você, professor(a), a tomar um café conosco.

Tomar um café é um hábito de muitas pessoas. É um ato simples, não? Você já pensou que isso pode envolver um enorme conjunto de decisões? Você pode não gostar de café, esse produto tão ligado à nossa história, mas nesta vivência você terá a oportunidade de se envolver com a “simples” preparação de uma xícara dessa maravilhosa bebida!

Mas, afinal, há alguma relação disso com programação? Nesse curso, vamos te mostrar que desenvolver um programa pode ter início a partir de uma xícara de café!

OBJETIVOS GERAIS

Apresentar e ampliar o conhecimento dos professores em Programação Básica, possibilitando a inserção da linguagem e de códigos de programação como ferramenta de desenvolvimento de práticas pedagógicas e projetos. Demonstrar como a lógica de programação pode auxiliar na solução de problemas simples e complexos. Apresentar conceitos relacionados à programação e empregá-los em ações empreendedoras, que possam auxiliar a desenvolver estratégias de empregabilidade.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar uma necessidade e abstraí-la como situação-problema.
- Apresentar diferentes possibilidades de resolução de um problema.
- Identificar requisitos e sua influência na solução de um problema.
- Como a programação auxilia na resolução de um problema.
- Compreender os componentes de lógica e linguagem.
- O algoritmo: recursos utilizados na sua construção.
- Representar um algoritmo através de um diagrama.
- Desenvolver a noção de sistema: o que está dentro e o que está fora.
- Identificar um componente de programação em um sistema.
- Criar algoritmos: utilizar estruturas lógicas.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Para pensar nas habilidades para o século XXI, é preciso acreditar que os estudantes que estão passando e passarão por essas experiências farão parte do “mundo VUCA” (incerto, complexo, volátil e ambíguo), um mundo no qual as empresas, os serviços e o empreendedorismo já registram um aumento significativo na busca por perfis de pessoas com habilidades e competências de pensamento computacional, programação e robótica para áreas que não estão especificamente relacionadas à programação, justamente por conta da visão sistêmica, de etapas e lógica.

Vale apontar que além do domínio técnico, eles terão desenvolvido em sua trilha educativa habilidades múltiplas em atividades do dia a dia, como organização do raciocínio, foco, disciplina e categorização de tarefas e objetivos de curto, médio e longo prazo. Um novo paradigma se instala, uma nova forma de aprender a pensar se consolida nesse processo de forma lógica, trazendo recursos e estratégias na resolução de problemas e desafios da vida.

Nesta Eletiva serão desenvolvidas as seguintes habilidades do Currículo no que tange ao ensino de “**Linguagens e suas Tecnologias**”:

EM13LGG701 - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

EM13LGG702 - Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

EM13LGG703 - Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

EM13LGG704 - Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede. No ensino de “**Matemática e suas Tecnologias**” têm-se a habilidade:

EM13MAT406 - Construir e interpretar tabelas e gráficos de frequências com base em dados obtidos em pesquisas por amostras estatísticas, incluindo ou não o uso de softwares que inter-relacionem estatística, geometria e álgebra.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL	X	EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Hora de começar
2. Como resolver?
3. O que é um sistema?
4. Relação entre Sistema e Programa
5. Fluxograma X lógico
6. Fluxograma – mão na massa
7. Caso de Uso
8. Hora de Aplicar
9. Diagramas UML
10. Que tal um cafezinho?
11. Comparativo de modelos
12. Algoritmo e sua construção
13. O HTML e os sites estáticos
14. HTML — Desenvolvimento e Pesquisa
15. Onde tudo começou!
16. Nossa pegada digital rumo à mudança...
17. Vamos planejar
18. Atividade mão na massa
19. Codificar e produzir
20. Codificando — mão na massa
21. Sobre o tema
22. O vídeo
23. As iniciativas
24. Rede de Solidariedade
25. O time
26. Respostas Frequentes e Saiba Mais
27. Contatos
28. Retoque final
29. Organização do Circuito de Programação
30. Culminância — Circuito de Programação
31. Culminância — Circuito de Programação
32. Devolutivas

METODOLOGIA

Demonstrar como a lógica de programação pode auxiliar na solução de problemas simples e complexos. Apresentar conceitos relacionados à programação e empregá-los em ações empreendedoras, que possam auxiliar a desenvolver estratégias de empregabilidade. Acreditamos que “**boas práticas**” de **mão na massa** possam fortalecer e instrumentalizar professores a levarem aos seus estudantes tecnologias como ferramentas no cotidiano da sala de aula, possibilitando aliar a criatividade à produção do conhecimento.

As atividades serão apresentadas em formato de trilhas que desenvolverão habilidades múltiplas em atividades do dia a dia, como a organização do raciocínio, categorização de tarefas e objetivos de curto, médio e longo prazo.

Por fim, as trilhas da Programação Básica serão desenvolvidas a partir de situações-problema e desafios. Assim, os educadores poderão experimentar estratégias de aprendizagem utilizando a mão na massa, correlacionando conceitos associados ao tema da Programação Básica.

AVALIAÇÃO

Como sugestão, propõe-se a realização da avaliação 360° dos projetos desenvolvidos ao longo da realização do componente curricular. Os participantes terão a oportunidade de avaliarem a si mesmos e a seus colegas de time do projeto, por meio de indicadores elaborados de forma colaborativa no início do curso. Além disso, será avaliada a sistematização dos projetos (produtos) desenvolvidos ao longo da eletiva, a partir da sua publicação.

CRONOGRAMA SEMESTRAL

Aulas	Descrição
1. Hora de começar	Apresentação da Eletiva. Compartilhamento do panorama dos elementos básicos que compõem a programação, como linguagem analógica e digital, programa, parte lógica, codificação, entre outros
2. Como resolver?	Compreender que a programação está associada à resolução de problemas.
3. O que é um sistema?	Compreender o que é um sistema.
4. Relação entre Sistema e Programa	Apresentar a relação entre sistema e programa.
5. Fluxograma X lógica	Aprender o que são fluxogramas de processo e aplicá-los no desenvolvimento da lógica de programação.
6. Fluxograma – mão na massa	Aprimorar o desenvolvimento de um fluxograma de processo – atividade mão na massa.
7. Caso de Uso	Conceituar Caso de Uso e analisar sua relação com planejamento e programação.
8. Hora de Aplicar	Aplicar os conceitos de RUP.
9. Diagramas UML	Conhecer e criar diagramas UML.
10. Que tal um cafezinho?	Replicar o conhecimento adquirido em situações do dia a dia.
11. Comparativo de modelos	Trabalhar com análise de cenários em comparativo de modelos.
12. Algoritmo e sua construção	Construir algoritmos em programação
13. O HTML e os sites estáticos	Apresentar a linguagem HTML e seu uso na construção de sites.
14. HTML – Desenvolvimento e Pesquisa	Trabalhar em codificações HTML e conhecer o CSS.
15. Onde tudo começou!	Apresentar a história do site, como surgiu, seus conceitos e a revolução que ele provocou nas relações pessoais e de trabalho.

Aulas	Descrição
16. Nossa pegada digital rumo à mudança...	Compreender a importância de um site para o ativismo social e escolher tema do projeto Pegada Digital.
17. Vamos planejar	Conhecer e planejar um roteiro de site e iniciar a produção dos materiais.
18. Atividade mão na massa	Conhecer e planejar um roteiro de site e iniciar a produção dos materiais.
19. Codificar e produzir	Desenvolver os primeiros passos da construção do site.
20. Codificando — mão na massa	Codificar a primeira parte do site.
21. Sobre o tema	Codificar o bloco sobre o tema.
22. O vídeo	Inserir vídeos no site.
23. As iniciativas	Codificar as iniciativas.
24. Rede de Solidariedade	Codificar a Rede de Solidariedade .
25. O time	Codificar o time (grupo).
26. Respostas Frequentes e Saiba Mais	Codificar Respostas Frequentes e Saiba Mais.
27. Contatos	Codificar Respostas Frequentes e Saiba Mais.
28. Retoque final	Trabalhar a finalização do site.
29. Organização do Circuito de Programação	Preparar o Circuito de Programação.
30. Culminância — Circuito de Programação	Participar da Culminância.
31. Culminância — Circuito de Programação	Participar da Culminância.
32. Devolutivas	Realizar devolutiva sobre os do processo de programação da eletiva e da vivência no Circuito de Programação .

MATERIAL DO ESTUDANTE

Anexo — Material de acompanhamento da construção do site.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Nathalia et al. Uma Análise do Sequenciamento Pedagógico no Ensino de Computação na Educação Básica. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE)**, [S.l.], p. 1, nov. 2019. ISSN 2316-6533. Disponível em: <https://cutt.ly/bLKTkEI>. Acesso em: 16 abr. 2020. doi: <http://dx.doi.org/10.5753/cbie.sbie.2019.1>.
- BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando M. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**, Portaria nº 331, de 5 abr. 2018. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 2, de 22 dez. 2017.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC, Documento do Conselho Nacional de Educação**. Disponível em: <https://cutt.ly/pLKoAa6>. Acesso em: jun. 2020.
- BRASIL. **Lei nº 13.005/2014**. Plano Nacional de Educação 2014-2014. Disponível em: <https://cutt.ly/dLKoKwJ>. Acesso em: jan. 2020.
- SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Currículo Paulista. Disponível em: <https://cutt.ly/8LKo9Hm>. Acesso em: jun. 2020.
- BURD, Leo. **Desenvolvimento de Software para Atividades educacionais**. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, 1999.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.
- CODE.ORG. **Teaching CS Fundamentals: How the Course Works**. 29 mar. 2016. (2m36s). Disponível em: <https://cutt.ly/2LKpqwn>. Acesso em: 22 ago. 2020.
- DIRETRIZES para ensino de Computação na Educação Básica. **Sociedade Brasileira de Computação**, 1 nov. 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/zLKpyLU>. Acesso em: 16 abr. 2020.
- ELEMENTOS construtivos do Javascript. **Mozilla MDN Web Docs**, 31 jan. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/VLKpdrV>. Acesso em: 22 ago. 2020.
- HORN, Michael B.; STAKER, Heather. **Blended: Usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação**. Trad. Maria Cristina Gularte Monteiro. Revisão técnica: Adolfo Tanzi Neto, Lilian Bacich. Porto Alegre: Penso, 2015.
- JARA, Oscar Holliday. **Para sistematizar experiências**. Série Monitoramento e Avaliação, vol. 2. Trad. Maria Viviana V. Resende. 2. ed., rev. Brasília: MMA, 2006. 128 p.
- MACEDO, Regina Coeli Moura de. Imagens e narrativas nos/dos murais: dialogando com os sujeitos da escola. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 28, n. 98, p. 111-128, jan./abr. 2007.
- MANGUEL, A. O espectador comum: a imagem como narrativa. In: MANGUEL, A. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Tradução Sandra Costa. Porto Alegre: ed. Ver., 2008.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms**: children, computers and powerful ideas. Nova York: Basic Books, 1980.

TEDESCO, Juan Carlos; BERLINER, C. **Educação e novas tecnologias**: esperança ou incerteza? São Paulo: Cortez, 2004.

PLANO DA ELETIVA

“EU ROBÔ!” A ROBÓTICA SUSTENTÁVEL E O ENGAJAMENTO SOCIAL ENSINO MÉDIO

EMENTA

Conhecer as primeiras tecnologias inventadas pelos nossos antepassados e como a sua evolução impactou a sociedade e o mundo do trabalho. Robótica sustentável com sucatas. Robótica com Arduino. Os três R da sustentabilidade. Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.

JUSTIFICATIVA

Houve um tempo em que a relação dos seres humanos com os robôs era apenas imaginação. Ao longo de nossa história, muitos projetos foram idealizados, alguns até executados, mas com pouco impacto na vida cotidiana. Esse tempo passou. Do século XX até então, as transformações sociais, culturais, políticas e econômicas nunca foram tão velozes.

Hoje a robótica é pensada não somente para substituir o trabalho físico de homens e mulheres, mas também enquanto uma tecnologia capaz de proporcionar melhor qualidade de vida e resolver ou amenizar problemas essencialmente humanos.

Idealizar, projetar, construir e programar robôs é uma estratégia que possibilita o aprendizado interdisciplinar, prático, desafiador e divertido, proporcionando que o estudante relacione sua experiência na escola com as complexidades de nosso tempo.

O componente curricular Eletivas Robótica Educacional Sustentável de Baixo Custo surge, enquanto estratégia de colaboração para as escolas brasileiras de Ensino Médio, como uma proposta sustentável, buscando possibilitar ao(a) professor(a) o desenvolvimento de habilidades tecnológicas por meio da construção de robôs com sucatas e materiais de baixo custo, além do conhecimento sobre responsabilidade consciente e preocupação com a preservação e sustentabilidade do meio ambiente.

Esta Eletiva tem como principal objetivo introduzir a tecnologia utilizando como ferramenta a sucata (robótica sustentável), com materiais recicláveis. O foco é a aprendizagem diferenciada do componente curricular do currículo do Ensino Médio.

Procura-se, ainda, que o estudante compreenda a evolução histórica da tecnologia e, a partir disso, consiga vislumbrar esse processo como um recorrente aperfeiçoar e inovar que nos trouxe as tecnologias modernas que nos fascinam, como os computadores, games, a robótica, entre outras.

OBJETIVOS GERAIS

Compreender o surgimento das primeiras formas de tecnologia no planeta. Perceber como ocorreu a evolução da tecnologia até os dias atuais. Analisar de que forma a robótica sustentável ou de baixo custo pode ser utilizada como ferramenta de ensino-aprendizagem para preparar o estudante para os desafios do mercado de trabalho do século XXI — desenvolvimento de competências para resolução de problemas, cultura maker e criatividade. Criar ações sustentáveis que possibilitem a preservação do meio ambiente e da vida no planeta.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Trabalhar as estruturas básicas da introdução à programação por meio do Arduino. Perceber como aconteceu a evolução da tecnologia. Compreender a importância da preservação do meio ambiente e da vida no planeta através de ações sustentáveis.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

No ensino de “**Linguagens e suas Tecnologias**” têm-se as habilidades:

EM13LGG701 - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

EM13LGG702 - Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

EM13LGG703 - Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

EM13LGG704 - Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

No ensino de “**Matemática e suas Tecnologias**” têm-se a habilidade:

EM13MAT406 - Construir e interpretar tabelas e gráficos de frequências com base em dados obtidos em pesquisas por amostras estatísticas, incluindo ou não o uso de softwares que inter-relacionem estatística, geometria e álgebra.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL	X	EMPREENDEDORISMO

METODOLOGIA

A proposta metodológica desta Eletiva visa possibilitar aos jovens o conhecimento a partir de atividades práticas em concordância com o currículo escolar, podendo compreender a importância das primeiras formas de tecnologia, o que é a robótica sustentável, de baixo custo ou com sucatas, programação básica, a importância da sustentabilidade e preservação do meio ambiente: dos ODS e dos 3 R da sustentabilidade. A intencionalidade das aulas e oficinas sugeridas neste documento considerou o conhecimento e a preservação do meio ambiente por intermédio de estudos, pesquisas e construção de diversos objetos de robóticos, fazendo-se uso de sucatas — materiais recicláveis, de baixo custo e lixo eletrônico, conforme detalhado a seguir:

- Linha do tempo da história da tecnologia: desde as primeiras formas de tecnologia na Pré-história até os dias atuais.
- Evolução do homem e da tecnologia.
- Primeiras ferramentas e objetos construídos pelos seres humanos, costumes, moradias, autodefesa e proteção.
- Trabalhos com argila, carvão e massa de modelar.
- Sustentabilidade: protegendo o meio ambiente.
- O que são os ODS e os 3 R da sustentabilidade.
- História da robótica: o que são a robótica, robótica educacional e robótica sustentável com sucatas e custo reduzido.
- Elétrica e eletrônica básica (retirando motores de outros objetos, fios, luzes e LED).
- Construindo objetos robóticos com material reciclável (papel, plástico etc.).
- Instalando motores, luzes, LED e fios nos objetos robóticos.
- Conhecendo os princípios básicos da robótica com o Arduino.

Tais ações visam que os estudantes possam identificar como é possível utilizar esses conhecimentos na elaboração de ações para auxiliá-los em sua vida presente e futura e, conseqüentemente, desenvolver competências e habilidades que lhes possibilitem ser candidatos a profissões que surgirão nos próximos anos.

AVALIAÇÃO

A avaliação será feita a partir da análise do desenvolvimento das habilidades do Currículo para o Ensino Médio, bem como pelo registro em diário de bordo individual e a partir das produções coletivas sistematizadas elaboradas pelas turmas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, L. C. F. de; SILVA, J. S. D. M. da; AMARAL, H. J. C. do. Robótica educacional: uma possibilidade para o ensino e aprendizagem. **Revista da Escola Regional de Informática**, v. 2, n. 2, Pernambuco, 2013, p. 178-184. Disponível em: <https://cutt.ly/XLKpQrw>. Acesso em: 4 jun. 2020.
- AROCA, R. V. **Plataforma robótica de baixíssimo custo para robótica educacional**. Tese (Doutorado em Engenharia da Computação). Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2012. Disponível em: <https://cutt.ly/2LKpYbG>. Acesso em: 14 jul. 2020.
- AZEVEDO, G.; SERIACOPI, R. Dos primeiros humanos ao estado moderno. In: **História em movimento**. 2 ed. São Paulo: Ed. Ática, 2014.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a Base. Brasília, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/ZLKpGg0>. Acesso em: 30 set. 2020.
- DINIZ, P. H. C. **Ciência e tecnologia**: origem, evolução e perspectiva. Belo Horizonte: BDMG, 2011.
- JACOBI, P. Educação ambiental, cidadania e sustentabilidade. **Cadernos de Pesquisa**, n. 118, p. 189-205, mar. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/n118/16834.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2020.
- MATARIC, M. J. **Introdução à robótica**. 1. ed. São Paulo, SP: UNESP, 2014. Blucher, 367 p. ISBN 9788521208532.

MEDEIROS, L. F.; WÜNSCH L. P.; BOTTENTUI, J. B. A robótica sustentável na educação: sucata e materiais elétricos como suporte para a formação do docente atual. **Revista Cocar Edição Especial**, n. 5, jan./abr. 2019, p. 197-213. Disponível em: <https://cutt.ly/iLKpBwb>. Acesso em: 13 jul. 2020.

PAPERT, S. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PAPERT, S. **Logo**: computadores e educação **São Paulo: Brasiliense, 1985**.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Currículo Paulista. Disponível em: <https://cutt.ly/nLKWyQu>. Acesso em:<>

WILLIAMS, T. I. **História das invenções**: do machado de pedra às tecnologias da informação. Belo Horizonte: Autêntica/Gutenberg, 2009.

PLANO DA ELETIVA

HACKEANDO FUTUROS

DESENVOLVER HABILIDADES DE PROGRAMAÇÃO PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS ENSINO MÉDIO

EMENTA

Compreender a forma como nos comunicamos com o computador e definir o que é programação de computadores. Compreender as diferentes formas (linguagens) de se comunicar com o computador e vivenciar situações que necessitem de instruções para serem realizadas. Apresentar estruturas básicas de programação, como *loops*, condicionais, funções e variáveis — elementos de lógica de programação. Desenvolver projetos utilizando a linguagem de programação Scratch.

JUSTIFICATIVA

O Ensino Médio vem enfrentando grandes desafios, fruto de uma dinâmica social, nacional e internacional, fortemente marcada pelas rápidas transformações decorrentes do desenvolvimento tecnológico e de sua aplicabilidade. Para que esta realidade seja construída, é necessário desenvolver competências com a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores que servirão de suporte aos jovens para solucionarem as demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

À escola cabe o papel de auxiliar os estudantes a se reconhecerem como sujeitos, experimentarem interações com o mundo, valorizarem a diversidade e buscarem oportunidades de crescimento para seu presente e futuro, o que necessariamente passa por conhecer, compreender, utilizar e ressignificar o uso das tecnologias.

Tanto a computação quanto as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) estão cada vez mais presentes na vida de todos, não somente nos escritórios ou nas escolas, mas nos nossos bolsos, nas cozinhas, nos automóveis, nas roupas etc. Além disso, grande parte das informações produzidas pela humanidade está armazenada digitalmente. Isso denota o quanto o mundo produtivo e o cotidiano estão sendo movidos por tecnologias digitais, situação que tende a se acentuar fortemente no futuro.

Pode-se concluir, portanto, que, diante das transformações tecnológicas e da forma como as pessoas se comunicam, o mundo do trabalho está sendo constantemente impactado, sendo fundamental garantir aos jovens aprendizagens para atuarem em uma sociedade em constante mudança, ou seja, possibilitar trajetórias que os preparem para profissões que ainda não existem e, por que não dizer, para fazerem uso de tecnologias que ainda não foram inventadas para resolver problemas ainda desconhecidos — podemos citar como exemplo as demandas decorrentes do isolamento social vivido no ano de 2020.

A inserção dos jovens brasileiros neste “novo mercado de trabalho” envolve direta ou indiretamente o Pensamento Computacional e a Programação, além de tecnologias digitais, uma vez que eles precisarão desenvolver as capacidades de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções, de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento de algoritmos. Eles terão, ainda, de entender a importância de codificar, armazenar e proteger a informação, além de compreender os impactos da revolução digital na sociedade contemporânea e sua influência para a construção de uma atitude crítica, ética e responsável da tecnologia digital.

A Eletiva “Hackeando Futuros” surge como uma colaboração para levar às escolas uma proposta articulada às habilidades do Currículo. O desafio é possibilitar que você, professor(a), consiga desen-

volver junto aos estudantes habilidades computacionais que têm cada vez mais relevância no contexto social, econômico e cultural, possibilitando que eles compreendam que soluções baseadas em tecnologia ampliam as possibilidades de criação e expressão, geração de renda e atuação cidadã. Para que isso seja possível, este componente curricular propõe atividades para que os estudantes se apropriem da lógica algorítmica e desenvolvam processos mentais que os apoiem na identificação, análise e resolução de problemas simples ou complexos do dia a dia.

Esta proposta trabalha com Programação Desplugada, que dispensa equipamentos e conexão à internet, e Programação em Blocos, por meio da plataforma Scratch, uma linguagem em blocos acessível off-line.

OBJETIVOS GERAIS

Apresentar conceitos referentes à programação e relacioná-los à resolução de problemas, em consonância com as competências e habilidades necessárias para a sociedade do século XXI.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Trabalhar com estruturas básicas da introdução à programação de forma desplugada;
- Conhecer elementos de lógica de programação, como condicionais, funções e variáveis, por meio de atividades desplugadas;
- Desenvolver atividades empregando os elementos aprendidos de forma desplugada por meio da programação em blocos no Scratch.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

No ensino de “**Linguagens e suas Tecnologias**” têm-se as habilidades:

EM13LGG701 - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

EM13LGG702 - Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

EM13LGG703 - Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

EM13LGG704 - Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

No ensino de “**Matemática e suas Tecnologias**” têm-se a habilidade:

EM13MAT406 - Construir e interpretar tabelas e gráficos de frequências com base em dados obtidos em pesquisas por amostras estatísticas, incluindo ou não o uso de softwares que inter-relacionem estatística, geometria e álgebra.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL	X	EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Aula 1. Programar para quê?	Aula 17. Batuca, batuque
Aula 2. Programar para quê?	Aula 18. 1,2,3... Imersão!
Aula 3. Pilares: solucionando problemas...	Aula 19. Plugando?
Aula 4. Solucionando problemas	Aula 20. Plugando?
Aula 5. Codificar e decodificar	Aula 21. “Meu Projeto de Vida” parte 1
Aula 6. 1,2,3... Imersão!	Aula 22. “Meu Projeto de Vida” parte 2
Aula 7. 1,2,3... Imersão!	Aula 23. “Meu Projeto de Vida” parte 3
Aula 8. 1,2,3... Imersão!	Aula 24. “Meu Projeto de Vida” parte 4
Aula 9. Para variar...	Aula 25. “Meu Projeto de Vida” parte 5
Aula 10. Eu, avatar	Aula 26. “Meu Projeto de Vida” parte 6
Aula 11. Tente outra vez!	Aula 27. “Meu Projeto de Vida” parte 7
Aula 12. Tente outra vez!	Aula 28. “Meu Projeto de Vida” parte 8
Aula 13. E se?	Aula 29. Planejando o Codeday
Aula 14. E se?	Aula 30. O grande dia chegou!
Aula 15. E se?	Aula 31. O grande dia chegou!
Aula 16. Batuca, batuque!	Aula 32. Alô, mundo! Estou chegando...

METODOLOGIA

A proposta metodológica deste componente curricular visa possibilitar que os jovens conheçam elementos da programação, que em um primeiro momento serão apresentados em atividades desplugadas, e consigam identificar como é possível utilizá-los na elaboração de ações para auxiliá-los em seus projetos de vida e, conseqüentemente, desenvolver competências e habilidades que lhes possibilitem ser candidatos a profissões que surgirão nos próximos anos. Para isso, criou-se uma trilha formativa que começa com indagações sobre “por que programar”, tentando demonstrar que há ao menos duas maneiras de se trabalhar com a programação:

1. para compreender alguns conceitos das Ciências da Computação e utilizá-los na resolução de problemas ou como base da compreensão do uso das tecnologias na sociedade, ação necessária a todas as novas profissões.
2. para ser a base formativa de profissionais das Ciências da Computação, profissão já existente, que se ramifica também em novas funções.

Não obstante, independentemente do projeto de vida que o jovem traçar, este aprendizado o levará a um conhecimento cada vez mais imprescindível. A trilha formativa foi construída de forma a apresentar um elemento de programação e, na sequência, sua usabilidade no dia a dia, por vezes apresentando um problema real e como o referido conceito pode ser utilizado para a sua solução.

Em termos de suporte técnico, este componente curricular trabalha com a Programação Desplugada (sem uso de computador), a partir de atividades *makers* e da utilização de metodologias ativas e, na sequência, com a Programação em Blocos, por meio do Scratch, que pode ser utilizado *on-line* ou *off-line* (trata-se de um *software* livre homologado pelo MEC). O componente curricular apresenta, ainda, um grande material de suporte, organizado por meio de um processo de curadoria, com o objetivo de deixar o professor livre para implementar a sua trilha formativa de acordo com a realidade de sua escola.

AVALIAÇÃO

Sugere-se que a avaliação seja feita a partir da análise do desenvolvimento das habilidades do Currículo para o Ensino Médio, bem como por meio de rubricas de avaliação em pares, diário de bordo individual, produções e sistematizações coletivas elaboradas pelas turmas para o mural “Alô, mundo!”.

CRONOGRAMA SEMESTRAL

Aulas	Descrição e recursos
<p>1. Por que programar?</p>	<p>Apresentar a proposta do componente curricular, sua metodologia e seus critérios de avaliação, bem como levantar a importância de compreender como a programação auxilia no desenvolvimento de competências que serão requeridas pelo mercado de trabalho do século XXI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canetões, fita crepe e folhas de papel; • Cartolina ou papel craft; • Projetor multimídia; • Anexos que compõem a sequência didática (suporte ao professor e à atividade).
<p>2. Por que programar?</p>	<p>Proporcionar que o estudante compreenda como a programação auxilia no desenvolvimento de competências que serão requeridas pelo mercado de trabalho do século XXI, bem como que a lógica de programação pode ser aprendida sem a presença de um computador</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canetões, fita crepe e folhas de papel; • Anexos que compõem a sequência didática (suporte ao professor e à atividade).
<p>3. Pilares: solucionando problemas.</p>	<p>Possibilitar que os estudantes empreguem os quatro pilares da resolução de problemas — PC (decomposição, abstração, padrões e algoritmo), relacionando-os com seus projetos de vida, e participem de uma atividade de codificar e decodificar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projetor multimídia; • Anexos 3 e 3.1; • Cópias da tabela de códigos; • Folhas de codificação/decodificação

Aulas	Descrição e recursos
4. Pilares: solucionando problemas...	<p>Apresentar o resultado da codificação e da decodificação do encontro anterior e trabalhar com os quatro pilares da resolução de problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexos 3 e 3.1; • Cópias da tabela de códigos; • Folhas de codificação/decodificação.
5. Codificar e decodificar	<p>Compreender os conceitos de instrução, algoritmo, depuração, parâmetro e lógica e utilizá-los em atividades cotidianas. Compreender como traduzir problemas reais em programas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 5; • Folhas de papel quadriculado; • Canetinhas.
6. Pilares na prática	<p>Vivenciar os quatro pilares da resolução de problemas (PC), relacionando-os a ações cotidianas. Trabalhar codificação.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 6; • Papel sulfite; • Canetinhas; • Fita crepe.
7. 1, 2, 3... Imersão!	<p>Vivenciar os quatro pilares da resolução de problemas (PC), relacionando-os a ações cotidianas. Trabalhar codificação.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 6.
8. Ficando fera	<p>Vivenciar os quatro pilares da resolução de problemas (PC), relacionando-os a ações cotidianas. Trabalhar codificação.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 6.
9. Para variar...	<p>Conhecer o conceito de variável e aplicá-lo na construção de avatar (personagem).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 9.
10. Eu, avatar	<p>Conhecer o conceito de variável e aplicá-lo na construção de avatar (personagem).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 10.
11. Tente outra vez!	<p>Conhecer e aplicar algoritmos de <i>loop</i> (repetição).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 9.
12. Tente outra vez!	<p>Conhecer e aplicar algoritmos de <i>loop</i> (repetição).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 10; • Projetor multimídia.

Aulas	Descrição e recursos
13. E se?	<p>Compreender o funcionamento das condicionais e reforçar o conceito de função.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexos 11, 11.1 e 11.2; • Projetor multimídia.
14. E se?	<p>Compreender o funcionamento das condicionais e reforçar o conceito de função.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexos 11 e 12.
15. 1, 2, 3... Imersão!	<p>Compreender o funcionamento das condicionais e reforçar o conceito de função.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 12.
16. Bataca, batuque!	<p>Aprender a identificar padrões em processos e compreender os conceitos de função e acionamento de função.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palitos de churrasco; • Anexo 14.
17. Bataca, batuque!	<p>Aprender a identificar padrões em processos e compreender os conceitos de função e acionamento de função.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 15.
18. 1, 2, 3... Imersão!	<p>Aprofundar o conceito de função e utilizá-lo para descrever instruções.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 16; • Canetinhas ou lápis de cor; • Folha quadriculada.
19. Plugando!	<p>Apresentar a ferramenta do Scratch e suas funcionalidades para desenvolvimento de jogos, criação de animação e filmes animados, utilizando blocos de comando para programação.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratório de Informática — uso da plataforma Scratch; • Caderno do Diário de Bordo; • Caneta; • Lápis;
20. Plugando!	<p>Aprofundar novos comandos e explorar novas possibilidades de como fazer um objeto se movimentar, a partir de comandos e animações básicas no Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratório de Informática — uso da plataforma Scratch; • Caderno do Diário de Bordo; • Caneta; • Lápis; • Anexo 20.

Aulas	Descrição e recursos
21. Meu projeto de vida	<p>Ideação, planejamento e elaboração de uma aplicação no Scratch com a finalidade de apresentar o(a) estudante, suas habilidades e perspectivas de projeto de vida. Praticar os conceitos computacionais abordados ao longo do curso. Apresentar e validar a proposta do curso e iniciar os primeiros passos na linguagem de blocos a partir de um tutorial.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de informática; • Tablets ou celulares; • Anexos 21, 21.1 e 21.2.
22. Meu projeto de vida: parte 2	<p>Realizar a ideação e o planejamento da proposta do projeto de vida que será transformado em um cordel ou HQ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de Informática; • Tablets ou celulares; • Anexo 22.
23 . Meu projeto de vida: parte 3	<p>Planejar as ações para iniciar programação no Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de Informática; • Tablets ou celulares; • Anexo 23.
24. Meu projeto de vida: parte 4	<p>Desenvolver a programação no Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de Informática; • Tablets ou celulares; • Anexo 24.
25. Meu projeto de vida parte: 5	<p>Desenvolver a programação no Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de Informática; • Tablets ou celulares; • Anexo 25.
26. Meu projeto de vida: parte 6	<p>Desenvolver a programação no Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de Informática; • Tablets ou celulares; • Anexo 26.
27. Meu projeto de vida: parte 7	<p>27 — Meu projeto de vida: parte 7 Desenvolver a programação no Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de Informática; • Tablets ou celulares; • Anexo 27.
28. Finalização do projeto	<p>Desenvolver a programação no Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de Informática; • Tablets ou celulares.

Aulas	Descrição e recursos
29. Planejando o Codeday	<p>Planejar a realização da culminância para compartilhamento das produções dos projetos de vida com foco na perspectiva dos estudantes participantes do curso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 30.
30. O grande dia chegou!	<p>Apresentar e compartilhar as produções do processo da construção dos projetos de vida dos estudantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projetor multimídia; • Computador.
31. O grande dia chegou!	<p>Apresentar e compartilhar as produções do processo da construção dos projetos de vida dos estudantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projetor multimídia; • Computador.
32. Alô, mundo! Estou chegando...	<p>Realizar o fechamento do Componente curricular através da avaliação do percurso do mural “Alô, mundo!”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mural “Alô, mundo!”.

REFERÊNCIAS

ALVES, Nathalia et al. Uma Análise do Sequenciamento Pedagógico no Ensino de Computação na Educação Básica. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE)**, [S. l.], nov. 2019, p. 1. ISSN 2316-6533. Disponível em: <https://cutt.ly/5LKECmM>. DOI: <https://cutt.ly/DLKRqCc>. Acesso em: 16 abr. 2020

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando M. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**, Portaria nº 331, de 5 abr. 2018. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 2, de 22 dez. 2017.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC, Documento do Conselho Nacional de Educação**. Disponível em: <https://cutt.ly/ELKRyoO>. Acesso em: jun. 2020.

BURD, Leo. **Desenvolvimento de Software para Atividades Educacionais**. Dissertação (mestrado em Engenharia Elétrica e de Computação). Universidade Estadual de Campinas – Unicamp, 1999. Disponível em: http://web.media.mit.edu/~leob/tese_total.pdf. Acesso em: jun. 2020.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.

Currículo Paulista Educação Infantil e Ensino Fundamental <https://cutt.ly/BLKRaCk>. Acesso em: 16 jun. 2020.

Currículo Paulista Ensino Médio <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/ensino-medio/>. Acesso em: 16 jun. 2020.

DIRETRIZES para ensino de Computação na Educação Básica. **Sociedade Brasileira de Computação**, 1 nov. 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/eLKRIAU>. Acesso em: 16 abr. 2020.

ELEMENTOS construtivos do Javascript. **MDN Web Docs**, 31 jan. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/ILKRvBX>. Acesso em: jun. 2020.

HORN, Michael B.; STAKER, Heather. **Blended**: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Trad. Maria Cristina Gularte Monteiro. Revisão técnica: Adolfo Tanzi Neto, Lilian Bacich. Porto Alegre: Penso, 2015.

JARA, Oscar Holliday. **Para sistematizar experiências**. Trad. Maria Viviana V. Resende. 2. ed. rev. Brasília: MMA, 2006. Disponível em: <https://cutt.ly/9LKRTPI>. Acesso em: jun. 2020.

MACEDO, Regina Coeli Moura de. Imagens e narrativas nos/dos murais: dialogando com os sujeitos da escola. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 28, n. 98, p. 111-128, jan./abr. 2007. Disponível em: <https://cutt.ly/LLKRJ6U>. DOI: <https://cutt.ly/RLKRXa7>. Acesso em jun. 2020.

MANGUEL, A. O espectador comum: a imagem como narrativa. In: MANGUEL, A. **Lendo imagens**: uma história de amor e ódio. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Trad. Sandra Costa. Porto Alegre: ed. Ver., 2008.

TEDESCO, Juan Carlos; BERLINER, C. **Educação e novas tecnologias**: esperança ou incerteza? São Paulo: Cortez, 2004.

PLANO DA ELETIVA

JOGOS DE ATIVISMO

“O QUE UM GATO PODE ENSINAR PARA O COMPUTADOR?” ENSINO MÉDIO

EMENTA

O jogo na perspectiva de representação cultural; conhecer os jogos ativistas; imersão em jogos ativistas; conhecer e discutir o ativismo social; mapear informações sobre causas ativistas; pesquisar elementos de base para o desenvolvimento de jogos; apropriação e utilização do Scratch; produção de games ativistas com olhar nos problemas do território.

JUSTIFICATIVA

Você já se perguntou sobre como a tecnologia tem avançado assustadoramente e impactado as formas de construção do conhecimento? Ontem mesmo nos encantávamos com um walkman, reproduzidor de áudio estéreo, quando possuíamos dezenas de fitas cassetes. Não demorou muito e chegaram os CD, e hoje as músicas são armazenadas em nuvem por aplicativos desenvolvidos para essa finalidade. Vivemos diariamente com inovações que impactam o cotidiano das salas de aula de forma direta ou indireta.

Durante muito tempo, professores e educadores entendiam que primeiro deveríamos dar acesso à tecnologia, principalmente para os estudantes mais vulneráveis, e lutar para equipar nossas escolas com computadores. Depois, em um segundo momento, buscou-se dar acesso aos estudantes ao manuseio de computadores e periféricos, e assim seria oportunizada a inclusão tecnológica. Mais do que nunca, hoje é preciso compreender que com os dispositivos na palma da mão, como celulares e tablets, é preciso potencializar a tecnologia como ferramenta de representação cultural e ativismo social.

Hoje a diversidade de recursos digitais desenvolvidos especialmente para apoiar o processo de ensino-aprendizagem tem se disseminado a cada dia: jogos eletrônicos, plataformas digitais, aplicativos e softwares educacionais, entre outros, apresentam variedade de opções aos educadores que desejam tornar o conhecimento envolvente, atrativo e interativo.

Assim, a Eletiva **Jogos de ativismo: “O que um gato pode ensinar para o computador?”** visa apresentar o jogo na perspectiva de representação cultural com vistas à construção de jogos ativistas que mostrem as realidades dos territórios e como é possível denunciar ações de desigualdade ou combatê-las por meio da articulação colaborativa e integração somadas à resolução de problemas propostos nos jogos.

OBJETIVOS GERAIS

Apresentar o jogo na perspectiva de representação cultural com vistas à construção de jogos ativistas representativos do território e de sua realidade.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compreender a evolução histórica dos jogos ativistas na perspectiva da representação cultural;
- Conhecer e discutir o ativismo social por meio da pesquisa e do mapeamento de dados e informações sobre causas ativistas no contexto do século XXI;
- Apropriar-se de ferramentas da plataforma Scratch e estratégias de aprendizagem ativa por experiências mão na massa;
- Ampliar o conhecimento dos estudantes e professores em desenvolvimento de aplicativos utilizando a ferramenta Scratch;
- Utilizar a plataforma Scratch para a criação de jogos ativistas.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

No ensino de “**Linguagens e suas Tecnologias**” têm-se as habilidades:

EM13LGG701 - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

EM13LGG702 - Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente e digital.

EM13LGG703 - Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

EM13LGG704 - Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

No ensino de “**Matemática e suas Tecnologias**” têm-se a habilidade:

EM13MAT406 - Construir e interpretar tabelas e gráficos de frequências com base em dados obtidos em pesquisas por amostras estatísticas, incluindo ou não o uso de softwares que inter-relacionem estatística, geometria e álgebra.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL		EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Par ou ímpar? Como tudo começou...
2. Dos tabuleiros aos consoles...
3. O que são jogos ativistas?
4. O que são jogos ativistas?
5. Engajados em mudanças...
6. Engajados em mudanças...
7. Engajados em mudanças...
8. Mapear e conhecer

9. Mapear e conhecer
10. Conhecendo o Gato
11. Conhecendo o Gato e explorando possibilidades
12. Hora de construir o roteiro
13. Vamos criar o storyboard
14. Vamos criar o storyboard
15. Exploração guiada
16. Exploração guiada
17. Com o gato vou ser ativista
18. Com o gato vou ser ativista
19. Com o gato vou ser ativista
20. Com o gato vou ser ativista
21. Com o gato vou ser ativista
22. Com o gato vou ser ativista
23. Em que passo estamos?
24. Jogo de ativismo tomando forma
25. Jogo de ativismo tomando forma
26. Jogo de ativismo tomando forma
27. Jogo de ativismo tomando forma
28. Prototipagem
29. Organizando a Batalha de Games
30. A Batalha de Games: ativismo em ação
31. A Batalha de Games: ativismo em ação
32. Feedback 360°

METODOLOGIA

A metodologia terá como estratégia oportunizar aos participantes a experiência da construção de jogos, de forma a potencializar a reflexão sobre causas ativistas utilizando a ferramenta Scratch, tendo como foco o protagonismo do conhecimento colaborativo, a partir da aprendizagem por experiência dos educandos.

Acreditamos que “boas práticas” de mão na massa possam fortalecer e instrumentalizar professores a levarem para seus estudantes tecnologias como ferramentas no cotidiano da sala de aula, possibilitando aliar a criatividade à produção do conhecimento.

As atividades serão apresentadas em formato de desafios que se desenvolverão por meio das habilidades Currículo do Ensino Médio, tendo como proposta a criação de times ao longo das atividades do dia a dia da eletiva. Destacamos a organização do raciocínio, pesquisa, mapeamentos, categorização de tarefas e objetivos de curto, médio e longo prazo para produção dos jogos ativistas.

Por fim, os desafios serão desenvolvidos a partir de situações-problema das causas ativistas pesquisadas. Assim, os educadores poderão experimentar estratégias de aprendizagem utilizando a mão na massa, correlacionando conceitos e ferramentas na construção dos jogos utilizando a programação em blocos do Scratch.

AVALIAÇÃO

A avaliação é proposta com o conceito de “Avaliação 360°”, quando os times (grupos) dos jogos desenvolvidos ao longo da Eletiva terão a oportunidade de avaliar a si mesmos e a seus colegas de time do projeto, por meio de indicadores elaborados de forma colaborativa no início da eletiva. Além disso, será avaliada a sistematização dos projetos dos jogos (games) desenvolvidos ao longo da Eletiva, a partir da **“Batalha de Games”**: como os estudantes avaliam a participação dos seus colegas no time (grupo) ao longo do processo de desenvolvimento do jogo no seu time? como o estudante avalia sua participação no time (grupo) ao longo do processo de desenvolvimento do jogo no seu time? como os estudantes avaliam o impacto do jogo (game) ativista criado pelo seu time (grupo) para a causa de ativismo social trabalhada? Registro de comentários e sugestões para Eletiva.

CRONOGRAMA SEMESTRAL

Aulas	Descrição
1. Par ou ímpar? Como tudo começou...	Apresentar a história do jogo e sua evolução na perspectiva de representação cultural.
2. Dos tabuleiros aos consoles...	Compreender a evolução dos jogos para os games ou jogos digitais.
3. O que são jogos ativistas?	Conhecer no que consistem os jogos ativistas.
4. O que são jogos ativistas?	Participar de uma imersão em um jogo ativista.
5. Engajados em mudanças...	Conhecer e discutir o ativismo social como caminho de mudanças.
6. Engajados em mudanças...	Conhecer e discutir o ativismo social como caminho de mudanças.
7. Engajados em mudanças...	Conhecer e discutir o ativismo social como caminho de mudanças.
8. Mapear e conhecer	Levantar informações sobre o desafio escolhido e levantar elementos que serão a base da história a ser desenvolvida no jogo a ser construído no Scratch.
9. Mapear e conhecer	Levantar informações sobre o desafio escolhido e levantar elementos que serão a base da história a ser desenvolvida no jogo a ser construído no Scratch.
10. Conhecendo o Gato	Vivenciar o uso do Scratch e conhecer as suas potencialidades. Navegar nas possibilidades de jogos.
11. Conhecendo o Gato e explorando possibilidades	Vivenciar o uso do Scratch e conhecer as suas potencialidades. Navegar nas possibilidades de jogos.
12. Hora de construir o roteiro	Construir o roteiro do jogo a ser programado no Scratch.
13. Vamos criar o storyboard	Construir o storyboard do Jogo de Ativismo.
14. Vamos criar o storyboard	Construir o storyboard do Jogo de Ativismo.
15. Exploração Guiada	Realizar uma orientação guiada das funcionalidades do Scratch.
16. Exploração Guiada	Realizar uma orientação guiada das funcionalidades do Scratch.
17. Com o gato vou ser ativista	Conhecer cada uma das ferramentas do Scratch.
18. Com o gato vou ser ativista	Conhecer cada uma das ferramentas do Scratch.
19. Com o gato vou ser ativista	Conhecer cada uma das ferramentas do Scratch.
20. Com o gato vou ser ativista	Conhecer cada uma das ferramentas do Scratch.
21. Com o gato vou ser ativista	Conhecer cada uma das ferramentas do Scratch.
22. Com o gato vou ser ativista	Conhecer cada uma das ferramentas do Scratch.
23. Em que passo estamos?	Analisar o andamento do processo criativo.

Aulas	Descrição
24. Jogo de Ativismo tomando forma	Desenvolver o Jogo de Ativismo.
25. Jogo de Ativismo tomando forma	Desenvolver o Jogo de Ativismo.
26. Jogo de Ativismo tomando forma	Desenvolver o Jogo de Ativismo.
27. Jogo de Ativismo tomando forma	Desenvolver o Jogo de Ativismo.
28. Prototipagem	Realizar rodas de jogos para testar as funcionalidades.
29. Organizando a batalha de games	Organizar e sistematizar as ações necessárias para realização da “Batalha de Games”.
30. A Batalha de Games: ativismo em ação	Vivenciar a experiência de jogar os games, de forma a garantir que todos os participantes experimentem todos os games produzidos na turma.
31. A Batalha de Games: ativismo em ação	Vivenciar a experiência de jogar os games, de forma a garantir que todos os participantes experimentem todos os games produzidos na turma.
32. Feedback 360°	Realizar uma avaliação 360°.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica - Prazer de Estudar - Técnicas e jogos pedagógicos**. 9 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998. 295p.

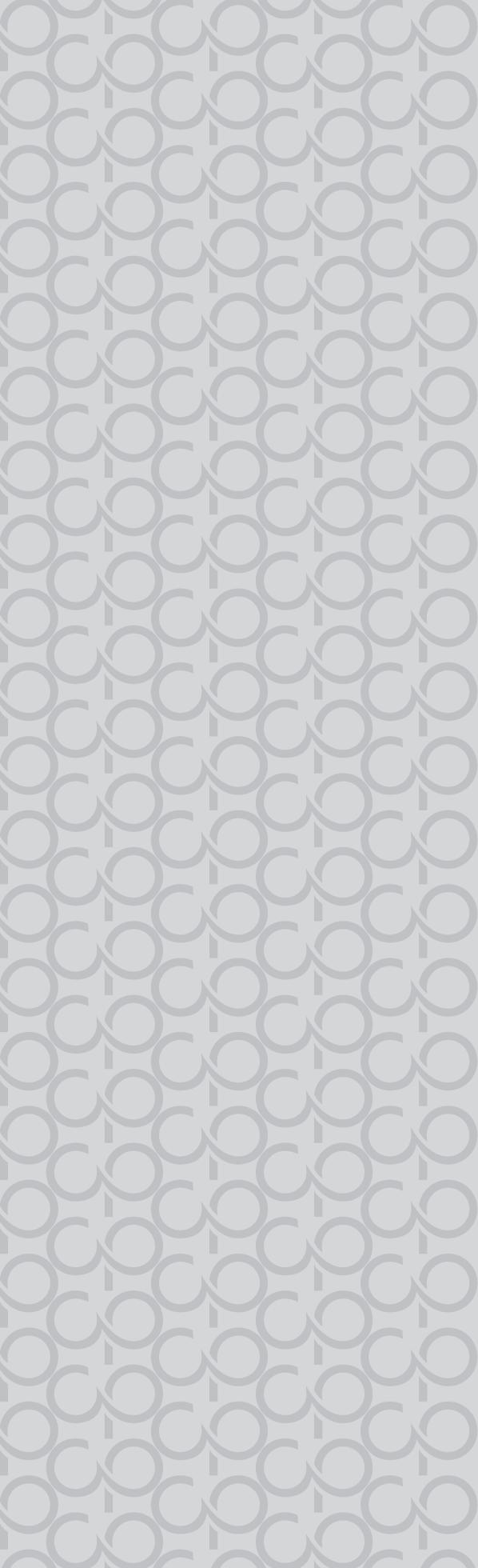
ALVES, R. **Conversas com quem gosta de ensinar**. 3 ed. Campinas. São Paulo: Papyrus, 2000. 135p.

GARDNER, H. **Estruturas da mente**: a teoria das múltiplas inteligências. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995 a.

GARDNER, H. **Inteligências múltiplas**: a teoria na prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995 b. 257p.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender**. Campinas – SP: Papiros, 2001.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Currículo Paulista. Disponível em: <https://cutt.ly/OLKR4Nk>. Acesso em:<>



Turismo



PLANO DA ELETIVA

EXPRESSO TURÍSTICO

6º E 7º ANOS - ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

EMENTA

O turismo, ao contrário do que o senso comum sugere, pode estar associado às práticas pedagógicas e oferecer uma experiência transformadora de ensino, contribuindo para a formação e o desenvolvimento dos estudantes. Nessa perspectiva, a Eletiva Expresso turístico tem o objetivo de promover aos estudantes do 6º e do 7º ano conhecimentos conceituais e, principalmente, práticos de atividades voltadas ao turismo, considerando o seu valor social, econômico e cultural. Dentre os conteúdos trabalhados na eletiva, os estudantes terão a oportunidade de aprender conceitos e saberes voltados ao turismo, estabelecer relações entre práticas econômicas locais/regionais e o turismo, compreender e classificar diferentes atrações turísticas, analisar e comparar os destinos turísticos mundiais e locais, bem como reconhecer as manifestações culturais de sua cidade/região e compreendê-las como potências turísticas. Distanciando-se de práticas tradicionais de ensino, a eletiva oferecerá aos estudantes experiências de passeios virtuais e Estudos do Meio, possibilitando o contato e a comparação de diferentes destinos, realidades, culturas e segmentos turísticos. A metodologia da eletiva visa explorar ainda, nesse processo de ensino-aprendizagem, a autonomia, o protagonismo e a criatividade dos estudantes ao trazerem seus conhecimentos prévios e experiências como forma de contribuição para as aulas e ao produzirem as atividades e o projeto final, o mapa turístico virtual.

JUSTIFICATIVA

O Turismo dialoga com todas as áreas do conhecimento. O mundo do trabalho passa por extensas e profundas transformações com os avanços tecnológicos e seus impactos nos diversos setores da economia. Com o crescimento da movimentação turística no Brasil e, conseqüentemente, no Estado de São Paulo, tem-se a preocupação em garantir o conhecimento e a valorização da identidade local dos municípios com potencial ou destinos turísticos consolidados, buscando a preservação do patrimônio histórico, cultural e ambiental, bem como fatores de desenvolvimento socioeconômico das localidades. Diante disso, é essencial sensibilizar e preparar os estudantes para práticas turísticas responsáveis, além de sensibilizá-los sobre a importância de conhecer e valorizar a identidade local da cidade, buscar soluções para o seu desenvolvimento e fortalecimento como cidade turística, no âmbito da economia verde, solidária e criativa.

OBJETIVOS

- Promover conhecimentos e habilidades de atividades turísticas.
- Reconhecer a importância do turismo como fonte de renda e desenvolvimento local.
- Apresentar e ampliar o repertório turístico cultural do estudante.
- Estimular a valorização das manifestações artísticas e culturais locais.
- Fomentar a proteção e conservação dos patrimônios naturais e culturais (materiais e imateriais).
- Exercitar a criatividade ao produzir o mapa turístico virtual do Expresso Turístico: nossa cidade.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Este projeto permite abordar competências, objetos de conhecimento e habilidades previstas no Currículo.

Competências gerais:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico - cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens — verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital —, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Habilidades do Currículo a serem desenvolvidas nos 6^{os} e 7^{os} anos, considerando as seguintes competências específicas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Artes, Educação Física, Ensino Religioso, História e Geografia:

OBJETOS DE CONHECIMENTO

HABILIDADES CURRÍCULO

Estratégias de produção: Planejamento de textos argumentativos e apreciativos

EF67LP11 - Planejar resenhas, vlogs, vídeos e podcasts variados, textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação, entre outros.

Textualização de textos argumentativos e apreciativos

EF67LP12 - Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado, entre outros) que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais, tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou Produções.

Produção e edição de textos publicitários

EF67LP13 - Produzir, revisar e editar textos publicitários, levando em conta o contexto de produção, por meio da exploração de recursos multissemióticos, relacionando elementos verbais e visuais, utilizando adequadamente estratégias discursivas de persuasão e/ou convencimento, criando título ou *slogan* que façam o leitor motivar-se a interagir com o texto produzido e se sinta atraído pelo serviço, ideia ou produto em questão.

Planejamento e produção de entrevistas orais

EF67LP14A - Definir o contexto de produção da entrevista (objetivos, o que se pretende conseguir, escolha do entrevistado etc.).

EF67LP14B - Levantar informações sobre o entrevistado e sobre o acontecimento ou tema em questão.

EF67LP14C - Preparar o roteiro de perguntas para a realização de entrevista oral com envolvidos ou especialistas relacionados ao fato noticiado ou ao tema em pauta.

EF67LP14D - Editar a escrita do texto, adequando-o a seu contexto de publicação, à construção composicional do gênero e garantindo a relevância das informações mantidas e a continuidade temática.

Curadoria de informação

EF67LP20 - Realizar pesquisa, a partir de recortes e questões definidos previamente, usando fontes indicadas e abertas.

Estratégias de escrita: textualização, revisão e edição

EF67LP22 - Produzir resumos, a partir das notas e/ou esquemas feitos, com o uso adequado de paráfrases e citações.

Conversação espontânea

EF67LP23A - Respeitar os turnos de fala, na participação em conversações e em discussões ou atividades coletivas.

EF67LP23B - Formular perguntas coerentes e adequadas em momentos oportunos em situações de aula, apresentação oral, seminário etc.

Construção de repertório lexical.

EF06LI17 - Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros).

Presença da língua inglesa no cotidiano.

EF06LI25 - Identificar a presença da língua inglesa na sociedade brasileira/comunidade (palavras, expressões, suportes e esferas de circulação e consumo) e seu significado.

Adjetivos possessivos.

EF06LI23 - Empregar, de forma inteligível, os adjetivos possessivos.

Pronomes do caso reto e do caso oblíquo.

EF07LI19 - Discriminar sujeito de objeto utilizando pronomes a eles relacionados.

Contextos e práticas

EF06AR03 - Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram ao audiovisual (cinema, animações, vídeos etc.) e ao design gráfico (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc).

Processos de criação

EF06AR06 - Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

EF06AR14 - Analisar e experimentar diferentes elementos das danças folclóricas paulistas e brasileiras (coreografia, figurino e trilha sonora) e espaços (convencionais e não convencionais) para composição cênica e apresentação coreográfica, individual e coletiva.

Contextos e práticas

EF06AR09 - Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação de danças folclóricas, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas, grupos e coletivos paulistas e brasileiros de diferentes épocas.

EF06AR17 - Explorar e analisar, criticamente, diferentes meios, equipamentos culturais e espaços de circulação, nos contextos local e brasileiro, de diferentes gêneros da música tradicional e da música folclórica local, paulista e brasileira, e do conhecimento musical referente a esses gêneros.

EF06AR18 - Reconhecer e apreciar o papel de músicos, grupos e coletivos que contribuíram para o desenvolvimento de diferentes gêneros da música tradicional e da música folclórica local, paulista e brasileira.

EF07AR03 - Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à arquitetura e à cenografia e ao design de mobiliários.

Elementos da linguagem

EF06AR10 - Explorar elementos constitutivos do movimento dançado nas danças folclóricas paulistas e brasileiras, abordando, criticamente, o desenvolvimento dessas manifestações da dança em sua história tradicional e contemporânea.

EF06AR11 - Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.

Habilidade articuladora

EF69AR31 - Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Danças urbanas

EF07EF13 - Diferenciar as danças urbanas das demais manifestações da dança, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a elas por diferentes grupos sociais.

Práticas corporais de aventuras urbanas

EF06EF18 - Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.

EF06EF21 - Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.

Símbolos, ritos e mitos religiosos

EF06ER06 - Reconhecer a importância dos mitos, ritos, símbolos e textos na estruturação das diferentes crenças, tradições e movimentos religiosos.

A questão do tempo, sincronias e diacronias: reflexões sobre o sentido das cronologias.

EF06HI02A - Identificar a importância das fontes históricas para a produção do saber histórico e analisar o significado das fontes que originaram determinadas formas de registro em sociedades e épocas distintas.

EF06HI02B - Analisar a importância das diferentes linguagens (visual, oral, escrita, audiovisual, material e imaterial - em diferentes sociedades e épocas.

Formas de registro da história e da produção do conhecimento histórico.

EF06HI01A - Identificar as diferentes noções de tempo (cronológico, da natureza e histórico -).

EF06HI01B - Identificar as diversas formas de notação do tempo (calendários diversos e outros artefatos -, bem como as distintas formas de periodização da história.

EF06HI01C - Reconhecer que a organização do tempo é construída culturalmente, de acordo com a sociedade e do seu contexto histórico.

Identidade sociocultural

EF06GE01 - Descrever elementos constitutivos das paisagens e comparar as modificações nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos.

EF06GE15* - Elaborar hipóteses para explicar as mudanças e permanências ocorridas em uma dada paisagem em diferentes lugares e tempos.

Ideias e concepções sobre a formação territorial do Brasil

EF07GE13* - Analisar o processo de formação do território brasileiro e identificar as demarcações de limites e fronteiras em diferentes tempos.

EF07GE15* - Analisar as divisões regionais do IBGE e outras propostas de regionalização tais como: os Complexos Regionais ou Regiões Goeconômicas e descrever as características culturais, econômicas, naturais, políticas e sociais de cada região brasileira.

EF07GE16* - Analisar em diferentes produções culturais elementos das paisagens das regiões brasileiras, em especial a região sudeste.

Formação territorial do Brasil

EF07GE02 - Analisar a influência dos fluxos econômicos e populacionais na formação socioeconômica e territorial e discutir os conflitos e as tensões históricas e contemporâneas no Brasil, em especial no Estado de São Paulo.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL	X	EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Turismo: embarque nessa viagem (introdução ao universo do turismo)
2. Primeira parada: recreação e diversão (parques temáticos e recreações urbanas)
3. Segunda parada: festas e festivais (cultura popular paulista – manifestações artísticas e gastronomia)
4. Terceira parada: passeios culturais (museus, centros culturais, cidades, bairros e prédios históricos)
5. Quarta parada: turismo de natureza (ecoturismo)
6. Última parada: nossa cidade turística (culminância)

METODOLOGIA

Esta eletiva segue o princípio da metodologia ativa baseada em projetos, tendo como perspectiva:

- O aprendizado a partir da aplicação prática dos conceitos abordados e discutidos na eletiva;
- O professor como mediador e orientador no processo de ensino-aprendizagem;
- Os estudantes como agentes ativos e protagonistas no processo de ensino-aprendizagem;
- Os estudantes responsáveis pela execução do projeto;
- O desenvolvimento de habilidades socioemocionais de estudantes engajados: resolução de problemas, criatividade, colaboração, empatia, diálogo.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Projetor
- Caderno
- Lápis, caneta, borracha
- Computadores (para escolas que possuem laboratório de informática)
- Folha sulfite
- Gravador (de celular, se possível)
- Aparelho de som
- Fichas de estudo
- Caderno de campo
- Materiais que podem ser listados a critério do professor

EIXOS TEMÁTICOS

Eixo 1 – Introdução ao universo do turismo

Eixo 2 – Parques temáticos e recreações urbanas

Eixo 3 – Cultura popular paulista: manifestações artísticas e gastronomia

Eixo 4 – Museus, centros culturais, cidades, bairros e prédios históricos

Eixo 5 – Turismo de natureza (Ecoturismo)

Eixo 6 – Turismo na nossa cidade

CULMINÂNCIA

1. Produção do mapa turístico virtual (em ferramentas digitais gratuitas) do *Expresso turístico: nossa cidade*.
2. Apresentação e divulgação do *Expresso turístico: nossa cidade* (“passeio guiado” pelos pontos turísticos).

AVALIAÇÃO

Avaliação qualitativa e processual, levando em consideração os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais.

Conteúdos conceituais:

1. Apreender conceitos e saberes voltados ao turismo.
2. Estabelecer relações entre práticas econômicas locais/regionais e o turismo.
3. Classificar as diferentes atrações turísticas.
4. Analisar e comparar os destinos turísticos mundiais e locais.
5. Reconhecer as manifestações culturais de sua cidade/região e compreendê-las como potências turísticas.

Conteúdos procedimentais:

1. Coletar informações e registros de pontos turísticos consolidados ou em potencial na cidade/região.
2. Elaborar materiais para a construção do produto final: álbum digital de fotos e vídeos, textos informativos e de apresentação, playlist com músicas da cultura popular e folclórica paulista, audioguias de passeios sonoros e roteiros ecoturísticos.
3. Representar manifestações da cultura popular paulista por meio de danças e folguedos.
4. Utilizar ferramentas digitais para a produção do mapa turístico virtual *Expresso turístico: nossa cidade*.
5. Planejar e executar a divulgação do mapa virtual turístico.
6. Desenvolver competências da oralidade para a apresentação do mapa virtual turístico.

Conteúdos atitudinais:

1. Respeito ao professor e aos colegas de turma.
2. Postura ética e tolerante.
3. Sociabilidade e trabalho em equipe.

4. Pontualidade, assiduidade, organização e participação.
5. Pontualidade na entrega de trabalhos.
6. Autonomia e protagonismo.

Autoavaliação

Propor práticas de autoavaliação após as atividades de cada eixo e uma autoavaliação final. As autoavaliações podem ser destinadas à reflexão do desenvolvimento individual e do grupo sobre os aspectos conceituais e atitudinais. A autoanálise é uma importante ferramenta para a construção de estudantes ativos e colaborativos.

REFERÊNCIAS

Currículo Paulista. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: <https://cutt.ly/ELKAfXf>.

Turismo na escola (cartilha). SECRETARIA DE TURISMO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: inserir

Turismo SP 20-30. SECRETARIA DE TURISMO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: <https://cutt.ly/WLKAUUr>.

Turismo responsável (guias). MINISTÉRIO DO TURISMO DO GOVERNO FEDERAL. Disponível em: <https://cutt.ly/iLKAFd2>.

Ética no turismo. Cadernos Sesc de Cidadania. Disponível em: <https://cutt.ly/ILKAKr8>.

PLANO DA ELETIVA

ECOTURISMO E AVENTURA

8º E 9º ANOS - ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

EMENTA

O Turismo é um fenômeno socioeconômico que consiste no deslocamento temporário e voluntário de um ou mais indivíduos que, por fatores que envolvem a motivação humana, saem do seu local de residência habitual para outro local, gerando novas relações de importância cultural, social, econômica e ecológica entre os chamados núcleos emissores e receptores. O Ecoturismo e o Turismo de Aventura, especificamente, são segmentos de atividade turística de caráter recreativo e sustentável e que promovem o cuidado ambiental e a preservação do patrimônio natural e cultural. Levando em consideração essas informações, a eletiva *Ecoturismo e Aventura* tem o objetivo de promover aos estudantes do 8º e do 9º do Ensino Fundamental II conhecimentos conceituais e, principalmente, práticos de atividades voltadas ao turismo, sobretudo o Ecoturismo e o Turismo de Aventura. Por meio de diversas situações e experiências, simuladas e reais, o estudante poderá aperfeiçoar o olhar crítico, o senso de preservação e sentir-se pertencente à cidade/região. Além disso, a eletiva tem a finalidade de promover a compreensão da diversidade da cadeia produtiva do Turismo no âmbito da economia verde, solidária e criativa. Com uma metodologia de ensino ativa, a eletiva *Ecoturismo e Aventura* visa um processo de ensino-aprendizagem dinâmico e prazeroso baseado na ideia de gamificação, isto é, a partir de desafios, jornadas e conquistas de etapas.

JUSTIFICATIVA

O Turismo dialoga com todas as áreas do conhecimento. O mundo do trabalho passa por extensas e profundas transformações com os avanços tecnológicos e seus impactos nos diversos setores da economia. Com o crescimento da movimentação turística no Brasil e, conseqüentemente, no Estado de São Paulo, tem-se a preocupação em garantir o conhecimento e a valorização da identidade local dos municípios com potencial ou destinos turísticos consolidados, buscando a preservação do patrimônio histórico, cultural e ambiental, bem como fatores de desenvolvimento socioeconômico das localidades. Diante disso, é essencial sensibilizar e preparar os estudantes para práticas turísticas responsáveis, além de sensibilizá-los sobre a importância de conhecer e valorizar a identidade local da cidade, buscar soluções para o seu desenvolvimento e fortalecimento como cidade turística, no âmbito da economia verde, solidária e criativa.

OBJETIVOS

- Promover conhecimentos e habilidades de atividades turísticas.
- Reconhecer a importância do turismo como fonte de renda e desenvolvimento local.
- Estimular a valorização da economia verde, solidária e criativa.
- Exercitar a capacidade de resolução de problemas.
- Desenvolver estratégias de utilização sustentável do patrimônio natural e cultural.
- Contribuir para a conscientização da conservação dos recursos naturais.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Este projeto permite abordar competências, objetos de conhecimento e habilidades previstas no Currículo.

Competências gerais:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
4. Utilizar diferentes linguagens — verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital —, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Habilidades do Currículo a serem desenvolvidas no 8º e no 9º ano do Ensino Fundamental, levando em consideração as seguintes competências específicas de Língua Portuguesa, Artes, Educação Física, Ensino Religioso, História e Geografia.

OBJETOS DE CONHECIMENTO

HABILIDADES CURRÍCULO

Leitura

EF89LP01A - Analisar os interesses, no campo jornalístico e midiático, as influências das novas tecnologias e as condições que fazem da informação uma mercadoria. (EF89LP01B) Desenvolver estratégias de leitura crítica frente aos textos jornalísticos, midiáticos entre outros.

EF89LP02 - Analisar, ética e criticamente, diferentes práticas sociais frente aos gêneros da cultura digital (meme, gif, comentário, charge, curta, post, blog, entre outros) envolvidos no trato com a informação e opinião, de forma a possibilitar uma presença mais crítica e ética nas redes.

EF89LP18A - Analisar instâncias e canais de participação disponíveis na escola, na comunidade, no município ou no país, incluindo formas de participação digital.

Produção de textos

EF89LP08 - Planejar reportagem impressa e em outras mídias (rádio ou TV/vídeo, sites), tendo em vista as condições de produção do texto, a partir da escolha do fato a ser aprofundado ou do tema a ser focado, do levantamento de dados e informações sobre o fato ou tema, do registro dessas informações e dados, da escolha de fotos ou imagens a produzir ou a utilizar, da produção de infográficos, quando for o caso, e da organização hipertextual.

EF89LP09A - Produzir reportagem impressa, com título, linha fina (optativa), organização composicional (expositiva, interpretativa e/ou opinativa), progressão temática e uso de recursos linguísticos compatíveis com as escolhas feitas.

EF89LP09B - Produzir reportagens multimidiáticas, com base nas condições de produção: características do gênero, recursos e mídias disponíveis, sua organização hipertextual e o manejo adequado de recursos de captação e edição de áudio e imagem.

EF89LP09C - Utilizar adequadamente a norma-padrão na produção de reportagens impressas e multimidiáticas.

EF89LP11A - Produzir peças e campanhas publicitárias (cartaz, banner, indoor, folheto, panfleto, anúncio de jornal/revista, para internet, *spot*, propaganda de rádio, TV, por exemplo).

EF89LP11B - Revisar peças e campanhas publicitárias.

EF89LP11C - Editar peças e campanhas publicitárias.

Oralidade

EF89LP12 - Planejar coletivamente a realização de um debate sobre tema previamente definido, de interesse coletivo, com regras acordadas e planejar, em grupo, participação em debate a partir do levantamento de informações e argumentos que possam sustentar o posicionamento a ser defendido, tendo em vista as condições de produção do debate, objetivos do debate, motivações para sua realização, argumentos e estratégias de convencimento mais eficazes e participar de debates regrados, na condição de membro de uma equipe de debatedor, apresentador/mediador, espectador entre outras possibilidades de participação, como forma de compreender o funcionamento do debate, e poder participar de forma convincente, ética, respeitosa e crítica e desenvolver uma atitude de respeito e diálogo para com as ideias divergentes.

EF89LP13 - Planejar (para pessoas locais: colegas, professores, pai, mãe, por exemplo) entrevistas sobre fatos de relevância cotidiana.

EF89LP13 - Aplicar as entrevistas com vistas à compilação e à análise de respostas coletadas.

EF89LP27A - Formular problematizações pertinentes, em momentos oportunos (situações de aulas, apresentação oral, seminário, debates, entre outros).

EF89LP27B - Tecer considerações relacionadas às problematizações.

Contextos e práticas

EF08AR04 - Analisar os elementos constitutivos das diferentes modalidades produzidas por culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diferentes épocas.

EF08AR02 - Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais de culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas, contextualizando-os no tempo e no espaço.

Processos de criação

EF09AR13 - Investigar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras manifestações da dança contemporânea de diferentes matrizes estéticas e culturais, como também fatos, notícias, temáticas e situações atuais, como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.

Sistemas de linguagem

EF09AR08 - Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, *designer*, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.

Práticas corporais de aventura na natureza

EF08EF19 - Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.

EF08EF20 - Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.

EF09EF19 - Explorar diferentes práticas corporais de aventura na natureza, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental.

EF09EF21 - Identificar as características (equipamentos de segurança, instrumentos, indumentária, organização) das práticas corporais de aventura na natureza, bem como suas transformações históricas.

Fontes e tipos de energia: Transformação de energia

EF08CI01 - Identificar e classificar diferentes fontes, renováveis e não renováveis, e comparar como a energia é utilizada em residências, comunidades ou cidades em relação aos princípios da sustentabilidade.

EF08CI17* - Discutir e propor o uso da energia de modo confiável, sustentável, moderno e economicamente acessível para todos.

Saúde

EF08CI21* - Discutir os fatores de proteção psicoafetivos pertinentes à idade pré-adolescência e a adolescência valorizando o autocuidado e o respeito a si e ao outro, e a vida.

Preservação da biodiversidade

EF09CI12A - Discutir a importância das unidades de conservação para a preservação da biodiversidade e do patrimônio nacional e suas relações com as populações humanas e as bacias hidrográficas.

EF09CI12B - Propor estratégias de uso sustentável dos espaços relacionados às áreas de drenagem, rios, seus afluentes e subafluentes, próximos à comunidade em que vive.

EF09CI13 - Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da comunidade e/ou da cidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.

Cartografia: anamorfose, croquis e mapas temáticos da América e África

EF08GE18 - Elaborar mapas ou outras formas de representações cartográficas para analisar as redes e as dinâmicas urbanas e rurais, ordenamento territorial, contextos culturais, modo de vida e usos e ocupação do solo na América e na África.

EF08GE19 - Interpretar e elaborar cartogramas, mapas esquemáticos (croquis) e anamorfozes geográficas com informações geográficas acerca da América e da África.

Leitura e elaboração de mapas temáticos, croquis e outras formas de representação para analisar informações geográficas

EF09GE14B - Analisar projeções cartográficas, anamorfozes geográficas e mapas temáticos relacionados às questões sociais, ambientais, econômicas, culturais, políticas de diferentes regiões do mundo.

EIXOS TEMÁTICOS

X	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL		EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Trilhas turísticas (introdução ao turismo, conceituação, tipologias, segmentos e regiões turísticas no Estado de São Paulo).
2. Turismo de Natureza (regiões ecoturísticas no Estado de São Paulo: do ABC TOUR – Rota da Natureza, Alta Mogiana, Altos de Paranapiacaba, Caminhos da Mata Atlântica, Circuito das Frutas, Lagamar, Nascentes do Tietê, Picos da Mantiqueira).
3. Turismo de Aventura (regiões turísticas de aventura no Estado de São Paulo: Cavernas da Mata Atlântica, Mantiqueira Paulista, Litoral Norte de São Paulo, Entre Serras e Águas, Cânions Paulistas).
4. Práticas turísticas (culminância: jogo de aventura e cicloturismo).

METODOLOGIA

Esta eletiva segue o princípio da metodologia ativa baseada na gamificação, tendo como perspectiva:

- O professor como mediador e orientador no processo de ensino-aprendizagem.
- O estudante como agente ativo e protagonista na construção do seu conhecimento.
- O desenvolvimento de atividades baseado em jogos de fases.
- Gerar dinamicidade e prazer no processo de ensino-aprendizagem.
- A relação entre desafios e conquistas nas trilhas da aprendizagem e sua progressão.
- O desenvolvimento de habilidades socioemocionais de estudantes engajados: resolução de problemas, criatividade, colaboração, empatia, diálogo.

RECURSOS DIDÁTICOS

1. Projetor
2. Caderno
3. Lápis, caneta, borracha
4. Computadores (para escolas que possuem laboratório de informática)
5. Folha sulfite
6. Gravador (de celular, se possível)
7. Aparelho de som
8. Materiais de estudo, pesquisa e atuação, tais como: roteiros, fichas, formulários de pesquisa etc.
9. Caderno de campo
10. Mural, cartolina, espuma vinílica acetinada, tesoura, alfinete
11. Materiais que podem ser listados a critério do professor

EIXOS TEMÁTICOS

Primeira fase – Trilhas turísticas: módulo introdutório

Segunda fase – Turismo de Natureza: regiões ecoturísticas no Estado de São Paulo

Terceira fase – Turismo de Aventura: regiões turísticas de aventura Estado de São Paulo

Última fase – Práticas turísticas: culminância

CULMINÂNCIA

1. Proposta e execução de um roteiro de cicloturismo.
2. Criação de jogos voltados ao turismo de aventura.

AVALIAÇÃO

Avaliação qualitativa e processual, levando em consideração os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais.

Conteúdos conceituais:

1. Apreender conceitos e saberes voltados ao turismo.
2. Estabelecer relações entre práticas econômicas locais/regionais e o turismo.
3. Reconhecer a importância do turismo responsável e sustentável.
4. Interpretar e analisar projeções cartográficas, cartogramas, croquis e mapas temáticos.
5. Conhecer as unidades de conservação e parques ecológicos no Estado de São Paulo.
6. Aprender conteúdos relacionados aos biomas Mata Atlântica e Cerrado.

Conteúdos procedimentais:

1. Praticar o diálogo.
2. Analisar.
3. Utilizar estratégias e ferramentas.
4. Planejar e executar.
5. Desenvolver competências da oralidade.

Conteúdos atitudinais:

1. Respeito ao professor e aos colegas de turma.
2. Postura ética e tolerante.
3. Competição saudável e respeitosa.
4. Sociabilidade e trabalho em equipe.
5. Pontualidade, assiduidade, organização e participação.
6. Pontualidade na entrega de trabalhos.
7. Autonomia e protagonismo.

Autoavaliação

Propor práticas de autoavaliação após as atividades de cada eixo (fase) e uma autoavaliação final. As autoavaliações podem ser destinadas à reflexão do desenvolvimento individual e do grupo sobre os aspectos conceituais e atitudinais. A autoanálise é uma importante ferramenta para a construção de estudantes ativos e colaborativos.

REFERÊNCIAS

Currículo Paulista. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: <https://cutt.ly/oLKSxVs>.

Turismo na escola (cartilha). SECRETARIA DE TURISMO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: inserir

Turismo SP 20-30. SECRETARIA DE TURISMO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: <https://cutt.ly/pLKSm2m>.

Turismo responsável (guias). MINISTÉRIO DO TURISMO DO GOVERNO FEDERAL. Disponível em: <https://cutt.ly/ELKSI1U>.

Ética no turismo. Cadernos Sesc de Cidadania. Disponível em: <https://cutt.ly/YLKSawC>.

PLANO DA ELETIVA

REDES TURÍSTICAS

ENSINO MÉDIO

EMENTA

O turismo é um fenômeno socioeconômico que consiste no deslocamento temporário e voluntário de um ou mais indivíduos que, por fatores que envolvem a motivação humana, saem do seu local de residência habitual para outro local, gerando novas relações de importância cultural, social, econômica e ecológica entre os chamados núcleos emissores e receptores. Levando em consideração essas informações, a eletiva *Redes Turísticas* tem o objetivo de promover aos estudantes das três séries do Ensino Médio conhecimentos conceituais e, principalmente, práticos de atividades voltadas ao turismo. Por meio de diversas situações e experiências, simuladas e reais, o estudante poderá aperfeiçoar o olhar crítico, o senso de preservação, sentir-se pertencente à cidade/região e preparar-se para o mundo do trabalho. Além disso, o componente curricular tem a finalidade de promover a compreensão da diversidade da cadeia produtiva do Turismo no âmbito da economia verde, solidária e criativa, fortalecendo a importância do empreendedorismo e da inovação para a atuação profissional. Com uma metodologia de ensino ativa, Eletiva *Redes Turísticas* visa o trabalho a partir de três tipos de redes: as redes turísticas (estâncias, rotas, regiões, segmentos); as redes de atuação voltadas ao turismo (sociedade civil, pública e privada); e as redes sociais aliadas ao turismo local e ao empreendedorismo digital. É a busca do conhecimento aliado à prática.

JUSTIFICATIVA

A Organização Mundial do Turismo (OMT) aponta o setor turístico como a segunda maior atividade econômica do mundo em geração de divisas e empregos. De fato, nos últimos 8 anos, o turismo cresceu mais que a média do PIB mundial. Até o final de 2019, o Brasil experimentou um crescimento constante nos números do setor, tanto em relação às chegadas internacionais quanto do ponto de vista do turismo doméstico, sendo que 90% da movimentação turística registrada é em território nacional (TTCR, 2019).

Especificamente, o setor do turismo no Estado de São Paulo representou 9,3% do PIB paulista do Estado em 2019. O Estado de São Paulo possui uma rica variedade de belezas naturais, 622 km de praias, 138 mil hectares de Mata Atlântica, dois dos aeroportos mais movimentados de América Latina, excelente infraestrutura rodoviária, maior rede de hotéis do Brasil e uma oferta ampla atual e potencial de produtos e serviços turísticos espalhados entre o litoral e o interior do Estado relacionados com eventos de negócios, corporativos e esportivos; gastronomia típica; atrativos naturais, artísticos e religiosos; festas populares; além de sua importante diversidade cultural.

Um turismo pujante faz com que governos e empresários invistam muito em infraestrutura e em serviços. Eles querem que mais e mais turistas visitem seu país, o que significa que instalações avançadas e seguras são necessárias. Isso leva a novas estradas e rodovias, parques desenvolvidos, espaços públicos melhorados, novos aeroportos e até a escolas e hospitais melhores. Infraestruturas seguras e inovadoras permitem um fluxo regular de bens e serviços turísticos. Além disso, a população local experimenta uma oportunidade de crescimento econômico e educacional. O turismo cria um

intercâmbio cultural entre turistas e cidadãos locais. Exposições, conferências e eventos costumam atrair estrangeiros. As autoridades organizadoras geralmente obtêm lucros com taxas de registro, vendas de presentes, espaços de exibição e vendas de direitos autorais de mídia. Além disso, turistas trazem diversidade e enriquecimento cultural à localidade anfitriã. O turismo é uma grande oportunidade para se aprender sobre uma nova cultura e cria muitas oportunidades para os cidadãos locais. Ele permite que jovens empresários estabeleçam novos produtos e serviços que não seriam sustentáveis apenas para a população local de residentes, fazendo com que experimentem os benefícios que o turismo traz. Diante disso, é essencial sensibilizar e preparar os estudantes para práticas turísticas responsáveis, além de sensibilizá-los sobre a importância de conhecer e valorizar a identidade local da cidade, buscar soluções para o seu desenvolvimento e fortalecimento como cidade turística, no âmbito da economia verde, solidária e criativa, fortalecendo as capacidades empreendedoras dos estudantes.

OBJETIVOS

1. Promover conhecimentos e habilidades para o desenvolvimento de atividades turísticas.
2. Reconhecer a importância do turismo como fonte de renda e desenvolvimento local.
3. Apresentar possibilidades de atuação no mercado de trabalho.
4. Estimular a valorização da economia verde, solidária e criativa.
5. Exercitar a capacidade de resolução de problemas.
6. Desenvolver estratégias para planos de gestão para desenvolver o turismo local.
7. Fomentar o empreendedorismo digital aplicado aos produtos turísticos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Este projeto permite abordar competências, objetos de conhecimento e habilidades previstas no Currículo.

Competências gerais:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
4. Utilizar diferentes linguagens — verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital —, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Habilidades do Currículo a serem desenvolvidas no Ensino Médio, levando em consideração o Itinerário Formativo integrado entre a área de Matemática e suas Tecnologias e a área de Linguagens e suas Tecnologias:

Investigação científica

EMIFCG01 - Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.

EMIFCG02 - Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.

EMIFCG03 - Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.

EMIFMAT01 - Investigar e analisar situações problema identificando e selecionando conhecimentos matemáticos relevantes para uma dada situação, elaborando modelos para sua representação.

EMIFMAT02 - Levantar e testar hipóteses sobre variáveis que interferem na explicação ou resolução de uma situação-problema elaborando modelos com a linguagem matemática para analisá-la e avaliar a sua adequação em termos de possíveis limitações, eficiências e possibilidades de generalização.

EMIFMAT03 - Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc. em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação com o cuidado de citar fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

EMIFLGG01 - Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

EMIFLGG02 - Levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.

EMIFLGG03 - Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou

linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Processos criativos

EMIFCG04 - Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

EMIFCG05 - Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

EMIFCG06 - Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

EMIFMAT04 - Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica na produção do conhecimento matemático e sua aplicação no desenvolvimento de processos tecnológicos diversos.

EMIFMAT05 - Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos relacionados à matemática para resolver problemas de natureza diversa, incluindo aqueles que permitam a produção de novos conhecimentos matemáticos, comunicando com precisão suas ações e reflexões relacionadas a constatações, interpretações e argumentos, bem como adequando-os às situações originais.

EMIFMAT 06 - Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações.

EMIFLGG04 - Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns).

EMIFLGG05 - Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.

EMIFLGG06 - Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; línguas; linguagens corporais e do movimento, entre outras), em um ou mais campos de atuação social, combatendo a estereotipia, o lugar-comum e o clichê.

Mediação e Intervenção Social

EMIFCG06 - Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

EMIFCG07 - Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.

EMIFCG08 - Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.

EMIFMAT 07 - Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais aplicando conhecimentos e habilidades matemáticas para avaliar e tomar decisões em relação ao que foi observado.

EMIFMAT08 - Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos matemáticos para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre problemas socioculturais e problemas ambientais.

EMIFMAT09 - Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para resolver problemas de natureza sociocultural e de natureza ambiental relacionados à Matemática.

EMIFLGG07 - Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais passíveis de mediação e intervenção por meio de práticas de linguagem.

EMIFLGG08 - Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre formas de interação e de atuação social, artístico-cultural ou ambiental, visando colaborar para o convívio democrático e republicano com a diversidade humana e para o cuidado com o meio ambiente.

EMIFLGG09 - Propor e testar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.

Empreendedorismo

EMIFCG10 - Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade.

EMIFCG11 - Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

EMIFCG12 - Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

EMIFMAT10 - Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados à Matemática podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.

EMIFMAT11 - Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.

EMIFMAT12 - Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando processos e conhecimentos matemáticos para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.

EMIFLGG10 - Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias linguagens podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.

EMIFLGG11 - Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.

EMIFLGG12 - Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando as práticas de linguagens socialmente relevantes, em diferentes campos de atuação, para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.

EIXOS TEMÁTICOS

	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA	X	PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL	X	EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Redes turísticas (introdução ao turismo, conceituação, tipologias, políticas públicas, plano municipal de turismo).
2. Redes de atuação (investigação, planejamento participativo e propostas de atuação para o turismo local).
3. Redes sociais e empreendedorismo digital (conteúdos, serviços, comércios digitais).

METODOLOGIA

- A Eletiva segue o princípio da metodologia ativa baseada em projetos, tendo como perspectiva.
- O aprendizado a partir da aplicação prática dos conceitos abordados e discutidos no componente.
- O professor como mediador e orientador no processo de ensino e aprendizagem.
- Os estudantes como agentes ativos e protagonistas no processo de ensino e aprendizagem.
- Os estudantes responsáveis pela execução do projeto com base em processos criativos, mediações/intervenções sociais e propostas empreendedoras.
- O desenvolvimento de habilidades socioemocionais dos estudantes: resolução de problemas, criatividade, colaboração, empatia, diálogo.

RECURSOS DIDÁTICOS

1. Projetor
2. Caderno
3. Lápis, caneta, borracha
4. Computadores (para escolas que possuem laboratório de informática)
5. Folha sulfite
6. Gravador (de celular, se possível)
7. Aparelho de som
8. Materiais de estudo, pesquisa e atuação, tais como: roteiros, fichas, formulários de pesquisa etc.
9. Caderno de campo
10. Materiais que podem ser listados a critério do professor

EIXOS TEMÁTICOS

Eixo 1 – Redes turísticas: módulo introdutório

Eixo 2 – Redes de atuação: investigação, planejamento participativo e propostas de atuação

Eixo 3 – Redes sociais e empreendedorismo digital (conteúdos, serviços, comércios)

CULMINÂNCIA

1. Produção do Plano Municipal do Turismo
2. Criação de perfis empreendedores em redes sociais e outras soluções digitais
3. Apresentação do Plano Municipal do Turismo e divulgação das contas em redes sociais

AVALIAÇÃO

Avaliação qualitativa e processual, levando em consideração as competências, habilidades e os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais.

Habilidades conceituais:

1. Apreender conceitos e saberes voltados ao turismo.
2. Estabelecer relações entre práticas econômicas locais/regionais e o turismo.
3. Conhecer e compreender o conceito de política pública e seu impacto na sociedade.
4. Compreender a relação entre representantes da sociedade civil e os setores públicos e privados na participação da gestão voltada ao turismo da cidade/região.
5. Reconhecer a importância do turismo responsável e inteligente.

Habilidades procedimentais:

1. Assumir papéis sociais, em experiências simuladas e reais, de forma ética e propositiva.
2. Praticar o diálogo e debate durante as reuniões do Conselho Municipal de Turismo.
3. Analisar dados, tabelas e gráficos sobre atividades econômicas relacionadas ao turismo.
4. Utilizar estratégias e ferramentas de pesquisa e coleta de dados.
5. Utilizar ferramentas digitais para a produção do Plano Municipal de Turismo.
6. Planejar e executar o empreendedorismo digital, bem como a sua divulgação.
7. Desenvolver competências da oralidade para a apresentação e divulgação

COMPETÊNCIAS ATITUDINAIS:

1. Respeito ao professor e aos colegas de turma.
2. Postura ética e tolerante.
3. Sociabilidade e trabalho em equipe.
4. Pontualidade, assiduidade, organização e participação.
5. Pontualidade na entrega de trabalhos.
6. Autonomia e protagonismo.

AUTOAVALIAÇÃO

Propor práticas de autoavaliação após as atividades de cada eixo e uma autoavaliação final. As autoavaliações podem ser destinadas à reflexão do desenvolvimento individual e do grupo sobre os aspectos conceituais e atitudinais. A autoanálise é uma importante ferramenta para a construção de estudantes ativos e colaborativos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

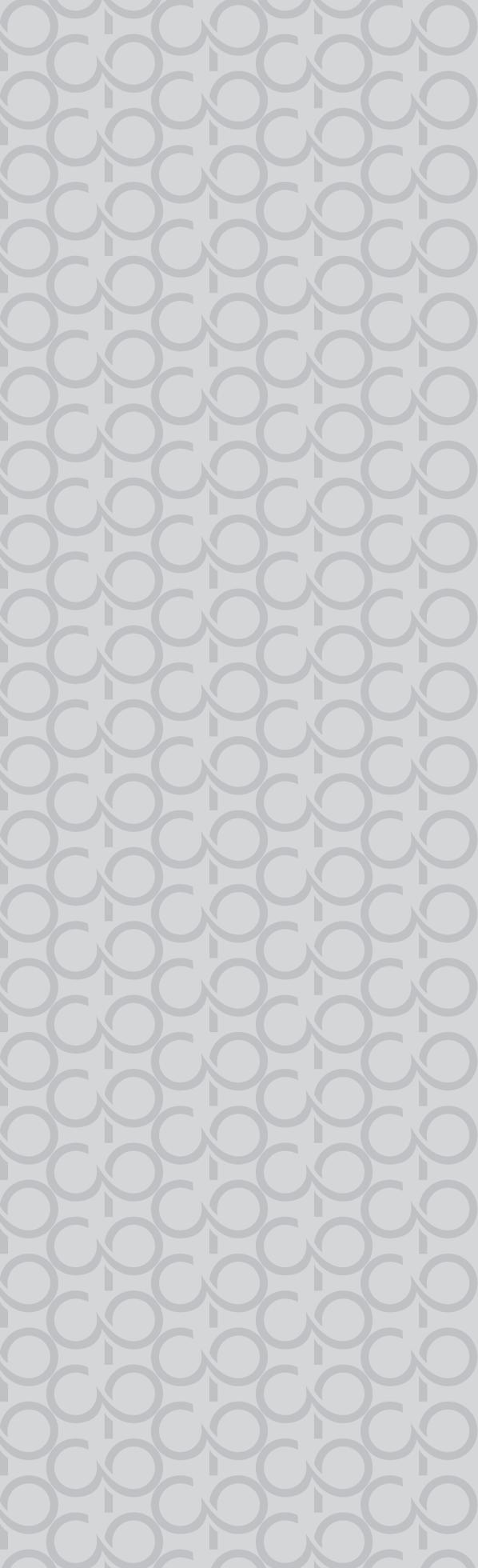
Currículo Paulista. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: <https://cutt.ly/8LKDyDQ>.

Turismo na escola (cartilha). SECRETARIA DE TURISMO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: <https://www.turismo.sp.gov.br/publico/noticia.php?codigo=2115>.

Turismo SP 20-30. SECRETARIA DE TURISMO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: <https://www.turismo.sp.gov.br/datafiles/suite/escritorio/aplicativo/webdesign/abertura/Plano%20Turismo%20SP%2020-30%20site09dez2020.pdf>.

Turismo responsável (guias). MINISTÉRIO DO TURISMO DO GOVERNO FEDERAL. Disponível em: https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo-/copy_of_publicacoes/turismo-responsavel.

Ética no turismo. Cadernos Sesc de Cidadania. Disponível em: https://www.sescsp.org.br/files/edicao_revista/fd361d90/497e/4ee4/87d3/252f5e26bf7b.pdf.



Boas Práticas da Rede

PLANO DA ELETIVA (ENSINO MÉDIO)

Título:

A Identidade Afro-Brasileira

Professores(as):

Ariane Guassu Pitorelli de Campos e Karen Esser Cordeiro

Turmas:

1ª e 2ª séries do Ensino Médio

EMENTA

A desvalorização e a discriminação da etnia e da cultura afro-brasileira estão estruturadas na sociedade brasileira. Além disso, apesar de haver 56,10% de pessoas que se declaram negras no Brasil, isto é, a maioria da população, o cidadão negro não usufrui das mesmas oportunidades que são ofertadas aos demais cidadãos. Levando em consideração essas constatações, valorizar a história identidade afro-brasileira não se trata de uma escolha, mas de uma questão humanitária. Nesse sentido, baseando-se em diversas situações e discussões, os estudantes poderão aperfeiçoar o olhar crítico a partir da desconstrução de preconceitos raciais. Ademais, o componente curricular tem a finalidade de criar espaços e realizar intervenções com produção de arquivos por meio de mídias digitais, para que toda a comunidade escolar compreenda e participe na construção de uma educação antirracista. Como a maioria da população negra ainda sofre com diversas formas de violências, silenciamentos e omissão dos direitos sociais, na Eletiva “*A identidade Afro-Brasileira*” será possível descobrir as razões, as lutas e resistências de nosso povo tomando por base o uso de metodologias ativas.

JUSTIFICATIVA

Será que todos nós temos as mesmas oportunidades ao longo da vida? A maioria das pessoas se declaram negras em nosso país, segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) Contínua do IBGE. Do total de 209,2 milhões de habitantes, 19,2 milhões se assumem como pretos, enquanto 89,7 milhões se declaram pardos. Nesse sentido, os negros, que são conceituados como a soma de pretos e pardos, são prevalentes na sociedade brasileira.

Contudo, infelizmente o espaço para negros é cada vez mais cerceado no Brasil, cabendo aos órgãos que trabalham com as políticas públicas educacionais, por meio de ações afirmativas, evidenciarem a identidade afro-brasileira como um povo de diversas contribuições culturais e não somente como um povo escravizado.

Tendo isso em vista, justifica-se a oferta da Eletiva “*A identidade Afro-Brasileira*”, pois para definir e reconstruir a identidade da população afro-brasileira, é necessário reconhecer que as heranças africanas são visíveis, seja no modo de sentir, pensar e agir, chegando a construir fundamentos essenciais da cultura brasileira (SILVÉRIO, 2013).

Assim, faz-se fundamental sensibilizar e preparar os estudantes por meio do incentivo às discussões que fomentem a desconstrução de preconceitos raciais e de noções equivocadas sobre o passado, as quais contribuam para elevar a autoestima dos estudantes em relação à ancestralidade e reconhecimento da identidade afro-brasileira.

OBJETIVOS

- Promover reflexões sobre o processo de formação da cultura Afro-Brasileira.
- Formar integralmente o estudante para tornar-se um cidadão ativo, consciente dos direitos civis, sociais e humanos.
- Desenvolver atividades em que sejam trabalhadas a empatia, a autoconfiança, a cidadania e a iniciativa social.
- Identificar as formas de resistência negra no período posterior à abolição da escravização no Brasil (Lei Áurea e seus reflexos para o povo brasileiro).
- Fomentar discussões acerca do racismo estrutural que ainda prevalece na sociedade.
- Reconhecer a importância das ações afirmativas, da representatividade e dos movimentos sociais.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Este projeto permite abordar competências, objetos de conhecimento e habilidades previstas no Currículo.

Competências gerais:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens — verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital —, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, valorizar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo a si mesmo na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

HABILIDADES DO CURRÍCULO A SEREM DESENVOLVIDAS NO ENSINO MÉDIO, LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO A ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E OS COMPONENTES CURRICULARES DE HISTÓRIA E MATEMÁTICA:

EM13CHS601 - Identificar e analisar as demandas e os protagonismos políticos, sociais e culturais dos povos indígenas e das populações afrodescendentes (incluindo os quilombolas) no Brasil contemporâneo considerando a história das Américas e o contexto de exclusão e inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual, promovendo ações para a redução das desigualdades étnico-raciais no país.

EF07HI20* - Relacionar o racismo da contemporaneidade ao processo de escravização das populações africanas e afrodescendentes no período colonial.

EF09MA08 - Resolver e elaborar problemas que envolvam relações de proporcionalidade direta e inversa entre duas ou mais grandezas, inclusive escalas, divisão em partes proporcionais e taxa de variação, em contextos socioculturais, ambientais e de outras áreas.

EIXOS TEMÁTICOS

X	PROCESSOS CRIATIVOS	X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL
----------	----------------------------	----------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Dominação e resistência das populações afrodescendentes diante da ofensiva civilizatória: silenciamento dos saberes.
2. Diáspora africana e seus efeitos na formação das sociedades latino-americanas.
3. A cultura afro-brasileira como elemento de resistência e superação das discriminações.
4. A desigualdade, a exclusão e os direitos: os distintos aspectos da sociabilidade e da cidadania.
5. As políticas públicas (redistributivas de renda, ações afirmativas, cotas).

METODOLOGIA

A Eletiva segue o princípio da metodologia ativa baseada em projetos, tendo como perspectiva:

- A construção do conhecimento a partir da aplicação prática dos conceitos abordados e discutidos na Eletiva, por meio de tarefas reflexivas ao longo das aulas, sintetizadas em formulários;
- O professor como mediador e orientador no processo de ensino e aprendizagem, por meio do WhatsApp, do acompanhamento das aulas no CMSP e presencialmente na escola;

- Os estudantes como agentes ativos e protagonistas no processo de ensino/aprendizagem;
- Os estudantes responsáveis pela execução do projeto com base em processos criativos e mediações/intervenções sociais;
- A proposição de rodas de conversas e leitura compartilhada de textos e imagens a partir do roteiro de atividade, debates, pesquisas, possibilitando aos estudantes a construção do pensamento crítico e do protagonismo;
- O desenvolvimento de habilidades socioemocionais dos estudantes: resolução de problemas, criatividade, colaboração, empatia, resiliência, diálogo e engajamento com os outros.

RECURSOS DIDÁTICOS

1. Projetor
2. Caderno
3. Lápis, caneta, borracha
4. Computadores e celulares
5. Folha sulfite
6. Aparelho de som
7. Livro Didático PNLD e livros disponíveis na sala de leitura da escola
8. Materiais de estudo, pesquisa e atuação, tais como: roteiros, fichas, formulários de pesquisa etc.

EIXOS TEMÁTICOS

Eixo 1 - Acolhimento e introdução à Eletiva “A Identidade Afro-brasileira”.

Eixo 2 - Discussões temáticas – investigação, planejamento participativo e propostas de atuação.

Eixo 3 - Elaboração e finalização dos produtos.

CULMINÂNCIA

1. Produção de pesquisa de biografias de personalidades afro-brasileiras que os estudantes admiram.
2. Criação de arquivos por meio das mídias digitais, a partir de vídeos com imagens, legendas e músicas.
3. Apresentação dos produtos e divulgação em redes sociais.

AVALIAÇÃO

Avaliação será qualitativa e processual, levando em consideração as competências, habilidades e os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais, por meio da observação do desenvolvimento e engajamento do estudante, isto é, desde o processo de aprendizagem até a elaboração da culminância.

Ademais, as práticas de autoavaliação serão propostas após as atividades de cada eixo e uma autoavaliação final. As autoavaliações podem ser destinadas à reflexão do desenvolvimento individual e do grupo sobre os aspectos conceituais e atitudinais.

CRONOGRAMA SEMESTRAL

1º momento: Introdução à Eletiva.

- a. Acolhimento dos estudantes e explicação do componente curricular de Eletivas, a ementa, a justificativa e seus objetivos.
- b. Realização do Feirão das Eletivas.
- c. Divulgação do resultado do Feirão das Eletivas.

2º momento: Discussões temáticas – investigação, planejamento participativo e propostas de atuação.

- a. Dominação e resistência das populações afrodescendentes diante da ofensiva civilizatória: silenciamento dos saberes; diáspora africana e seus efeitos na formação das sociedades latino-americanas.
- b. A cultura afro-brasileira como elemento de resistência e superação das discriminações.
- c. A desigualdade, a exclusão e os direitos: os distintos aspectos da sociabilidade e da cidadania. Elaboração e análise de gráficos sobre “As Desigualdades Sociais por Cor ou Raça no Brasil – IBGE”.
- d. As políticas públicas (redistributivas de renda, ações afirmativas, cotas).

3º momento: Elaboração dos produtos.

- a. Roda de Conversa sobre “Djamila Ribeiro – Vídeo: Precisamos romper com os silêncios”.
- b. Debate sobre a importância da Representatividade.

4º momento: Finalização dos produtos.

- a. Orientação e produção da culminância pelos estudantes.
- b. Apresentação da culminância para toda a comunidade escolar.

REFERÊNCIAS

Currículo Paulista. **SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO**. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>. Acesso em 20 abr. 2021.

IBGE. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Desigualdades sociais por cor ou raça no Brasil**. Rio de Janeiro: IBGE, 2019. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101681_informativo.pdf. Acesso em: 20 abr. 2021.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno manual antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

RIBEIRO, Djamila. **Precisamos romper com os silêncios**. In: TEDxSaoPauloSalon. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6JEdZQUmdbc>. Acesso em: 20 abr. 2021.

SILVÉRIO, V. et al. **Síntese da coleção da África: Pré-história ao século XVI**. Brasília: UNESCO, MEC, UFSCar, 2013.

SOUZA, Duda Porto de & CARARO, Aryane. **Extraordinárias – Mulheres que revolucionaram o Brasil**. São Paulo: Ed. Seguinte, 2017.

PLANO DA ELETIVA (ENSINO MÉDIO)

Título:

Educação Antirracista

Professores(as):

Cleonice Dias Vieira Kunze e Rubia Carla do Prado

Turmas:

Ensino Médio

EMENTA

A Secretaria está engajada na causa de construirmos uma sociedade antirracista. Elucidar a importância de falar sobre o assunto. Informar sobre leis e conhecimentos que regem essa temática, buscando principalmente o aprofundamento nos estudos referente a luta da história dos negros brasileiros e inclusive da história da África e dos Africanos. Estudaremos personalidades negras que inspiraram a história em todas as áreas de conhecimento.

A Lei 10.639 é uma lei do Brasil que estabelece a obrigatoriedade do ensino de "História e cultura Afro-brasileira" dentro das disciplinas que já fazem parte das grades curriculares dos ensinos Fundamental e Médio. Também estabelece o dia 20 de novembro como o Dia da Consciência Negra no calendário escolar. Foi promulgada em 9 de janeiro de 2003. Ampliação em 2008. Em 10 de março de 2008, a Lei 11.645 ampliou a ação da Lei 10.639, incluindo, dentro da temática obrigatória, a "História e cultura Indígena".

JUSTIFICATIVA

Para que um número maior de estudantes, tenham consciência, reconhecimento referente a essa temática e também da importância dos personagens negros na história, em todas áreas de conhecimento.

OBJETIVOS

Formar pessoas conscientes, sensibilizando outras a serem construtoras de pontes, em busca de uma sociedade antirracista.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Este projeto permite abordar competências, objetos de conhecimento e habilidades previstas no Currículo.

Competências gerais:

1. **(EM13CHS601)** Identificar e analisar as demandas e os protagonismos políticos, sociais e culturais dos povos indígenas e das populações afrodescendentes (incluindo os quilombolas) no Brasil contemporâneo considerando a história das Américas e o contexto de exclusão e

inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual, promovendo ações para a redução das desigualdades étnico-raciais no país.

2. **(EF07HI20*)** Relacionar o racismo da contemporaneidade ao processo de escravização das populações africanas e afrodescendentes no período colonial.

EIXOS TEMÁTICOS

	INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA		PROCESSOS CRIATIVOS
X	MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL		EMPREENDEDORISMO

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Personalidades negras importantes para a história do nosso país ou não.

METODOLOGIA

Professor, peça para formarem grupos, e cada grupo, escolher uma personalidade negra, brasileira ou não, e trazer informações sobre essa personalidade e seus feitos.

Informe os estudantes, que deverão apontar os pontos positivos, os negativos, os que mais chamaram a atenção deles, peça para que expliquem o motivo que os levou a escolherem essa personalidade, quais as sensações que sentiram sobre os descobrimentos da pesquisa. E também deverão projetar fotos dessa personalidade escolhida.

RECURSOS DIDÁTICOS

Produção de pesquisa de biografias de personalidades afro-brasileiras.

1. Projetor.
2. Caderno.
3. Lápis e borracha.
4. Canetas.
5. Computadores e celulares.
6. Folhas de papel.

EIXOS TEMÁTICOS

Eixo 1 - Acolhimento e introdução à Eletiva “Antirracismo”

Eixo 2 - Discussões temáticas – investigação, planejamento participativo e propostas de atuação.

Eixo 3 - Elaboração e finalização dos produtos.

CULMINÂNCIA

1. Produção de pesquisa de biografias de personalidades afro-brasileiras.
2. Apresentação do produto da pesquisa.

AVALIAÇÃO

Avaliação será por meio da observação e registro do desenvolvimento e engajamento do estudante.

CRONOGRAMA SEMESTRAL

1º momento: Introdução à Eletiva.

- c. Acolhimento dos estudantes e explicação do componente curricular de eletivas, a ementa, a justificativa e seus objetivos.

2º momento: Discussões temáticas – investigação, planejamento participativo e propostas de atuação.

- a. A cultura Afro-brasileira como elemento de resistência e superação das discriminações.
- b. A desigualdade, a exclusão e os direitos: os distintos aspectos da sociabilidade e da cidadania.

3º momento: Elaboração dos produtos.

- a. Roda de Conversa sobre as personalidades pesquisadas que o Professor e os estudantes trouxeram.
- b. Debate sobre a importância da Representatividade.

4º momento: Finalização dos produtos.

- a. Orientação e produção realizadas pelos alunos.

Obs.: Pensamos como produto final, os estudantes elaborarem um varal com as fotos das personalidades pesquisadas.

REFERÊNCIAS

Currículo Paulista. **SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO**. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>. Acesso em 20 abr. 2021.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno manual antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

RIBEIRO, Djamila. **Precisamos romper com os silêncios**. In: TEDxSaoPauloSalon. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6JEdZQUmdbc>. Acesso em: 20 abr. 2021.

Secretaria de Estado da Educação**COORDENADORIA PEDAGÓGICA – COPEP***Coordenadora*

Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Diretora do Departamento de Desenvolvimento Curricular e de Gestão Pedagógica – DECEGEP

Valéria Tarantello de Georget

EDUCAÇÃO MÍDIÁTICA

Eletivas: Meio ambiente em perigo; Representação e racismo; O mundo conectado.

Elaboração: Ana Claudia Ferrari - Instituto Palavra Aberta/ Programa EducaMídia / Flávia Aidar - Instituto Palavra Aberta/ Programa EducaMídia / Januária Cristina Alves - Instituto Palavra Aberta/ Programa EducaMídia.

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Instituto Palavra Aberta/ Programa EducaMídia.

EDUCAÇÃO SOCIOAMBIENTAL

Eletivas: Guardiãs e guardiões da água; O que a água tem a ver com a mudança climática; Água, energia e alimentos: por um presente e futuro de abundância.

Elaboração: Edson Grandisoli - Consultor – UNESCO.

Leitura Crítica: Mariana Martins Lemes - Equipe Curricular de Geografia/CEFAF/DECEGEP/COPEP; Robson Cleber da Silva - Equipe Curricular de Ciências da Natureza/CEFAF/DECEGEP/COPEP;

Sergio Luiz Damiaty - Equipe Curricular de Geografia/CEM/DECEGEP/COPEP; Tatiana Rossi Alvarez - Equipe Curricular de Ciências da Natureza e suas Tecnologias/CEM/DECEGEP/COPEP; Rita Zanetti - Assessora Técnica/ Coordenadoria de Educação Ambiental - Secretaria de Infraestrutura e Meio Ambiente.

Coordenação: Adriana dos Santos Cunha - DEMOD

Revisão Final: Adriana dos Santos Cunha - DEMOD; Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Colaboração: Kauê Gonçalves Grecco - Executivo Público/COPEP; Maria de Lourdes Rocha Freire - Coordenadora/ Coordenadoria de Educação Ambiental/ Secretária de Infraestrutura e Meio Ambiente. Ana Thereza Machado Junqueira - Assistente Técnica/ Coordenadoria de Educação Ambiental/ Secretária de Infraestrutura e Meio Ambiente.

Parceria: Secretária de Infraestrutura e Meio Ambiente.

Secretário de Infraestrutura e Meio Ambiente: Marcos Rodrigues Penido

SOCIEDADE E CULTURA

Eletiva: Diálogo, Debate e Negociação

Elaboração: Anna Paula Vivolo Lopes e Souza - Politize!

Revisão: Beatriz Souza Ramos dos Santos - Politize!; Kamila Nunes da Silva - Politize!; Paula Samogin Campioni - Politize!;

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Instituto de Educação Política - Politize!/Programa "Escola da Cidadania Ativa"

Eletiva: Entre o Direito e a Justiça

Elaboração: Adonias Calebe de Moraes - Politize!; Bianca Ferreira Mesquita dos Santos - Politize!

Revisão: Paula Samogin Campioni - Politize!; Beatriz Souza Ramos dos Santos - Politize!; Kamila Nunes da Silva - Politize!; Lahis Cristina da Silva Belizário - Politize!

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Instituto de Educação Política - Politize!/Programa "Escola da Cidadania Ativa"

Eletiva: Jornalismo, Imprensa e Democracia

Elaboração: Beatriz Triesse Gonzalez - Politize!; Amanda Lopes Santiago - Politize!

Revisão: Kamila Nunes da Silva - Politize!; Paula Samogin Campioni - Politize!; Beatriz Souza Ramos dos Santos - Politize!

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Instituto de Educação Política - Politize!/Programa "Escola da Cidadania Ativa"

Eletiva: Informação e (Des)informação

Elaboração: Beatriz Triesse Gonzalez - Politize!; Amanda Lopes Santiago - Politize!

Revisão: Paula Samogin Campioni - Politize!; Beatriz Souza Ramos dos Santos - Politize!; Kamila Nunes da Silva - Politize!; Fernanda Asséf Menin - Politize!

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Instituto de Educação Política - Politize!/Programa "Escola da Cidadania Ativa"

Eletiva: Inovação e Sustentabilidade

Elaboração: Anna Paula Vivolo Lopes e Souza - Politize!; Beatriz Souza Ramos dos Santos - Politize!

Revisão: Paula Samogin Campioni - Politize!; Beatriz Souza Ramos dos Santos - Politize!; Kamila Nunes da Silva - Politize!

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Instituto de Educação Política - Politize!/Programa "Escola da Cidadania Ativa"

TECNOLOGIA

Eletiva: Conexão Rádio Jovem

Elaboração: Ana Laura Bereta de Godoi EFAPE/DEPEC/CEFOP; André Ricardo Ferreira COPEP/DECEGEP/CEIN/CEBP; Sirlândia Maria Leão dos Reis COPEP/DECEGEP/CEIN/CEBP.

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Eletiva: Aiô, mundo! Lógica de programação e autoria

Elaboração: Monica Mandaji - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Ricardo Dualde - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Vanessa Reis - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dávius Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dulce ngela da Silva - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T);

Professora Natália Mariana Ferreira Rosa Cruz - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Equipe técnica responsável pela produção do material: Americo Mattar - Fundação Telefônica Vivo;

Luciana Scuarcialupi - Fundação Telefônica Vivo; Beatriz Píramo Torres de Oliveira - Fundação Telefônica Vivo; Eliane Matiko Imanaga - Fundação Telefônica Vivo; Tatiana Gimenes Pereira - Fundação Telefônica Vivo

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Fundação Telefônica Vivo

Eletiva: "Eu Robô!" A Robótica Sustentável e o engajamento social

Elaboração: Monica Mandaji - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Professora Scheila Aparecida Leal Dantas - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Ricardo Dualde - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ;Vanessa Reis - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dávius Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Vinicius Garcia Ribeiro Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dulce ngela da Silva - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Professor Diego de Melo - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Educadora Ambiental Daniele Gomes Bispo - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Professora Faustina Loss Justos - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Glaucio Soprano Machado - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T)

Equipe técnica responsável pela produção do material: Americo Mattar - Fundação Telefônica Vivo; Luciana Scuarcialupi - Fundação Telefônica Vivo; Beatriz Píramo Torres de Oliveira - Fundação Telefônica Vivo; Tatiana Gimenes Pereira - Fundação Telefônica Vivo

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes Dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Fundação Telefônica Vivo

Eletiva: Hackeando Futuros: Desenvolver habilidades de programação para resolução de problemas

Elaboração: Monica Mandaji - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Professora Scheila Aparecida Leal Dantas - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Ricardo Dualde - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ;Vanessa Reis - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dávius Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Vinicius Garcia Ribeiro Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dulce ngela da Silva - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Professor Diego de Melo - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Educadora Ambiental Daniele Gomes Bispo - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Professora Faustina Loss Justos - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Glaucio Soprano Machado - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T)

Equipe técnica responsável pela produção do material: Americo Mattar - Fundação Telefônica Vivo; Luciana Scuarcialupi - Fundação Telefônica Vivo; Beatriz Píramo Torres de Oliveira - Fundação Telefônica Vivo; Tatiana Gimenes Pereira - Fundação Telefônica Vivo

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes Dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Fundação Telefônica Vivo

Eletiva: Jogos de ativismo - O que um gato pode ensinar para o computador?

Elaboração: Monica Mandaji - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Ricardo Dualde - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ;Vanessa Reis - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dávius Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Vinicius Garcia Ribeiro Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dulce ngela da Silva - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T);

Tamires Rodrigues da Silva Santos - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Vitória Guilhermina Alves Moreira - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Bianca Tracanela - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Luiz Lucas, Laura da Silva - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Mariana Rosa F. Teixeira - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T)

Equipe técnica responsável pela produção do material: Americo Mattar - Fundação Telefônica Vivo; Luciana Scuarcialupi - Fundação Telefônica Vivo; Beatriz Píramo Torres de Oliveira - Fundação Telefônica Vivo; Tatiana Gimenes Pereira - Fundação Telefônica Vivo

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Parceria: Fundação Telefônica Vivo

Eletiva: Jogos de ativismo - O que um gato pode ensinar para o computador?

Elaboração: Monica Mandaji - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Ricardo Dualde - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ;Vanessa Reis - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dávius Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Vinicius Garcia Ribeiro Sampaio - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Dulce ngela da Silva - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T);

Tamires Rodrigues da Silva Santos - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T) ; Vitória Guilhermina Alves Moreira - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Bianca Tracanela - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Luiz Lucas, Laura da Silva - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T); Mariana Rosa F. Teixeira - Inst. Conhecimento para Todos(IK4T)

Equipe técnica responsável pela produção do material: Americo Mattar - Fundação Telefônica Vivo; Luciana Scuarcialupi - Fundação Telefônica Vivo; Beatriz Píramo Torres de Oliveira - Fundação Telefônica Vivo; Tatiana Gimenes Pereira - Fundação Telefônica Vivo

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Lucifrance Elias Carvalhar.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPEP/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPEP/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.
Parceria: Fundação Telefônica Vivo

TURISMO

Eletivas: Expresso Turístico; Ecoturismo e Aventura; Redes Turísticas
Elaboração: Diogo da Silva Nascimento – Fundação Instituto de Administração – FIA/SETUR
Revisão: José Veríssimo Romão Netto – Fundação Instituto de Administração – FIA/SETUR; Diego Bonaldo Coelho – Fundação Instituto de Administração – FIA/SETUR; Rafael Cordeiro Felismino - SETUR
Leitura crítica/organização: José Veríssimo Romão Netto – Fundação Instituto de Administração – FIA/SETUR
Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.
Revisão de Texto: Lucifrance Elias Carvalhar.
Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPED/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPED/DECEGEP/CEIN.
Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.
Parceria: Secretaria de Turismo e Viagens do Estado de São Paulo
Secretário de Turismo e Viagens do Estado de São Paulo: Vinicius Lummertz

BOAS PRÁTICAS DA REDE

Ementa de Eletiva: A Identidade Afro-Brasileira

Elaboração: Professora Ariane Guassu Pitorelli de Campos, Licenciada em Matemática e Professora Karen Esser Cordeiro, Licenciada em História - E.E. Prof. Eruce Paulucci/Diretoria de Ensino – Região de Avaré.

Revisão: Professora Sthefanie Kalil Kairallah, Mestra em Linguística e Língua Portuguesa/PCNP de Tecnologia Educacional/Diretoria de Ensino – Região de Avaré.

Leitura crítica: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Revisão Final: Isis Fernanda Ferrari EFAPE/DEPEC/CEFOP; Roberta Fernandes dos Santos - COPED/DECEGEP/CEIN; Bruno Westmann Prado - COPED/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Ementa de Eletiva: Educação Antirracista

Elaboração: Professoras Cleonice Dias Vieira Kunze SEDUC-SP/Gabinete e Rubia Carla do Prado COPED/DECEGEP/CEART.

Leitura crítica: Bruno Westmann Prado - COPED/DECEGEP/CEIN.

Revisão Final: Bruno Westmann Prado COPED/DECEGEP/CEIN; Roberta Fernandes dos Santos - COPED/DECEGEP/CEIN.

Organização: Isis Fernanda Ferrari - EFAPE/DEPEC/CEFOP.

Material de Apoio SEDUC-SP/USP

Leitura crítica: Roberta Fernandes Dos Santos - COPED/DECEGEP/CEIN.

Revisão Final: Roberta Fernandes Dos Santos - COPED/DECEGEP/CEIN



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação