



Guia Digital  
**PNLD2021**  
PROJETOS INTEGRADORES  
E PROJETO DE VIDA

Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Básica  
Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação

# Linguagens e suas Tecnologias



# Equipe do Guia

---

## MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Secretaria de Educação Básica – SEB

Diretoria de Apoio às Redes de Educação Básica – Dare

Coordenação-Geral de Materiais Didáticos – Cogeam

Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação – FNDE

Diretoria de Ações Educacionais – DIRAE

Coordenação-Geral dos Programas do Livro – CGPLI

## EQUIPE DA SEB

Adriana Irajá Pereira da Fonseca

Ana Carolina Bezerra de Melo Costa

Cleidilene Brandão Barros

Daiane de Oliveira Lopes

Felipe Magalhães Boaventura

Fernanda Dias Fernandes

Flavia de Souza Pinto Borges

Francismara Alves de Oliveira Lima

Giselle Ramalho de Araújo S. Vieira

Helena Maria Tonet

Lauridemia Almeida de Melo

Leila Marcia Borges Batista

Leila Rodrigues de Macêdo Oliveira

Lenilson Silva de Matos

Rejane Santos Rodrigues

Samara Danielle dos Santos Zacarias

Sarah de Oliveira Santana

## COLABORADORES – APOIOS DIRETOS

Brendo Augusto dos Santos Tertuliano

Estefany Mathias Alves

Jessé da Silva Lima

Raiane Gomes de Oliveira

## EQUIPE DO FNDE

Ana Carolina Silva e Souza

Geová da Conceição Silva

Karina de Oliveira Scotton

Nadja Cezar Ianzer rodrigeus

Silvério Moraes da Cruz

## COMISSÃO TÉCNICA

### ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

Mariana Santos (UFSCAR) - Doutorado

Márlon Herbert Flora Barbosa Soares (UFG) - Doutorado

## ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Cristiani Bereta da Silva (UDESC) - Doutorado

Daniel Mallmann Valerius (UFT) - Doutorado

## ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Ana Maria Costa de Araujo Lima (UFPE) - Doutorado

Orna Messer Levin (UNICAMP) - Doutorado

## ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

Mauricio Rosa (UFRGS) - Doutorado

Washington Luis Parga Garrido Junior (SEDUC-MA) - Mestrado

## PROJETOS INTEGRADORES

## COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

## ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Edna Rezende Silveira de Âlcantara (UFJF) - Doutorado

Robson Santos de Carvalho (UNIFAL) - Doutorado

## ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

Antônio Maurício Medeiros Alves (UFPEL) - Doutorado

## ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Leandro Raizer (UFRGS) - Doutorado

## ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

Nyara Araújo da Silva Mesquita (UFG) - Doutorado

## PROJETO DE VIDA

Rosângela Hammes Rodrigues (UFSC) - Doutorado

Simone Bueno Borges da Silva (UFBA) - Doutorado

## COORDENADORES ADJUNTOS

## ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

Adriano Vargas Freitas (IEAR) - Doutorado

Aparecida Augusta da Silva (UFMT) - Doutorado

Debora de Lima Velho Junges (IFC) - Doutorado

Enio Freire de Paula (IFSP) - Doutorado

Fabio Garcia Bernardo (Cederj) - Mestrado

Maria Inmaculada Chao Cabanas (UNESA) - Doutorado

Maria Raquel Miotto Morelatti (UNESP) - Doutorado

Veridiana Rezende (UNESPAR) - Doutorado

## PROJETO DE VIDA

Alessandra Preussler de Almeida (UAB) - Doutorado  
Alita Carvalho Miranda Paraguassu (IFG) - Doutorado  
Álvaro Pereira do Nascimento (UFRRJ) - Doutorado  
Analisa Zorzi (UFPEL) - Doutorado  
Aurelina Ariadne Domingues Almeida (UFBA) - Doutorado  
Claudia Mara de Souza (UFMG) - Doutorado  
Gabriel Arcanjo Santos de Albuquerque (UFAM) - Doutorado  
Gabriel Siqueira Correa (UERJ) - Doutorado  
Ivo da Costa do Rosário (UFF) - Doutorado  
Julio Neves Pereira (PROFLETRAS) - Doutorado  
Jussara Fraga Portugal (UNEB) - Doutorado  
Letícia Lovato Dellazzana Zanon (PUC) - Doutorado  
Lucienio Macedo Teixeira Vasconcelos (UFCG) - Doutorado  
Marco Aurélio Oliveira da Silva (UFBA) - Doutorado  
Priscila Gomes Dornelles (UFRB) - Doutorado  
Sergio Luiz Alves da Rocha (IFRJ) - Doutorado  
Suzi Samá Pinto (FURG) - Doutorado  
Talita de Cássia Marine (UFU) - Doutorado  
Wagner Barros Teixeira (UFAM) - Doutorado

## ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

Ana Flávia Vigarrio (UFG) - Doutorado  
Ana Luiza de Quadros (UFMG) - Doutorado  
Dulcimeire Aparecida Volante Zanon (UFSCAR) - Doutorado  
Graciella Watanabe (UFABC) - Doutorado  
Jose Artur Barroso Fernandes (UFF) - Doutorado  
José Rildo Oliveira Queiroz (UFG) - Doutorado  
Marcelo Zanotello (UFABC) - Doutorado  
Mario Cezar Amorim de Oliveira (UECE) - Mestrado  
Paulo Marcelo Marini Teixeira (UESB) - Doutorado

## ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Antonio Edmilson Paschoal (UFPR) - Doutorado  
Denise Wildner Theves (UDESC) - Doutorado  
Diogo Tourino de Sousa (UFV) - Doutorado  
Eduardo Barra (UFPR) - Doutorado  
Erlando da Silva Reses (UNB) - Doutorado  
Flaviana Gasparotti Nunes (UFGD) - Doutorado  
Luciana Rossato (UPC) - Doutorado  
Luciene Maciel Stumbo Moraes (Colégio Pedro II) - Doutorado  
Mariana Martins de Meireles (UFRB) - Doutorado  
Renilson Rosa Ribeiro (UFMT) - Doutorado

## ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Claudia Valeria Vieira Nunes Farias (UFF) - Doutorado  
Clecio dos Santos Bunzen Junior (UFPE) - Doutorado  
Cleide Alves da Silva (SEEC - RN) - Mestrado  
Denise Ivana de Paula Albuquerque (UNESP) - Doutorado  
Evando Carlos Moreira (UNESP) - Doutorado

Letícia de Oliveira Rodrigues (trabalhos solos) - Mestrado  
Luiz Espindola de Carvalho Junior (Colégio Estadual Dom Pedro I) - Mestrado  
Rita de Cassia Silva Dionisio Santos (UNIMONTES) - Doutorado  
Sílvia Matravolgyi Damiao (UNITAU) - Doutorado  
Vania Lucia Rodrigues Dutra (UERJ) - Doutorado

## ASSESSORES PEDAGÓGICOS

### ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

Marcia Cristina Costa Trindade Cyrino (UEL) - Doutorado

### ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Gislene Maria Barral Lima Felipe da Silva (UNB) - Doutorado

Maria Susley Pereira (SEDF) - Doutorado

## PROJETO DE VIDA

Fernando Rodrigues de Oliveira (IFRGS) - Doutorado

Glicia Marili Azevedo de Medeiros Tinoco (UFRN) - Doutorado

### ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Helenice Aparecida Bastos Rocha (UERJ) - Doutorado

Roselane Zordan Costella (UFRGS) - Doutorado

## AVALIADORES

### ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

Andrey Patrick Monteiro de Paula (UFT) - Mestrado

Carlos Alberto Gaia Assuncao (UNIFESSPA) - Doutorado

Clelia Maria Ignatius Nogueira (CESUMAR) - Doutorado

Fernando Soares de Carvalho (UNB) - Mestrado

Gisela Maria da Fonseca Pinto (UFRRJ) - Doutorado

Graciana Ferreira Dias (UFRB) - Doutorado

Gresiel Ramos de Carvalho Souza (SEDUC-MT) - Mestrado

Idalise Bernardo (IFSP) - Doutorado

Ilisandro Pesente (IFRS) - Mestrado

Iuri de Souza Simoes Ferreira (SEDF) - Mestrado

João Alberto Silva (FURG) - Doutorado

Jose Luiz Magalhaes de Freitas (UFMS) - Doutorado

Karin Ritter Jelinek (FURG) - Doutorado

Luana Leal Alves (GOV-RS-Pelotas) - Mestrado

Marilda Massucatto Braga (SEDUC-SP) - Mestrado

Marta Elid Amorim Mateus (UFS) - Doutorado

Mauren Porciuncula Moreira da Silva (SBEM) - Doutorado

Monica Dias do Nascimento (IQE) - Mestrado

Neiva Nazareth da Silva (REE-MS) - Mestrado

Paula Etiele Sarmento Schuster (IFRGS) - Mestranda

Rafael Montoito Teixeira (IFSUL-CAMPUS PELOTAS) - Mestrado

Renata Camacho Bezerra (UNIOESTE) - Doutorado

Rita Cineia Meneses Silva (UFBA) - Mestrado

Rosana Cristina Macelonni Alvarenga (FATEC - Garça) - Doutorado

Rosana Jorge Monteiro Magni (SEDUC-SP) - Doutorado  
Rosana Piovesan Pinheiro (CAPES) - Doutorado  
Rosilangela Maria de Lucena Scanoni (UFPE) - Doutorado  
Rubia Barcelos Amaral Schio (UNESP) - Pós-Doutorado  
Sabrine Costa Oliveira (IFES) - Mestrado  
Thaís Philipsen Grützmann (UFPEL) - Doutorado  
Tiago Dziekaniak Figueiredo (UFGD) - Doutorado  
Viviane de Oliveira Santos (UFAL) - Doutorado

## ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

Abdalla Antonios Kayed Elias (IFG) - Mestrado  
Adriana Lopes Leal (IFTO) - Doutorado  
Adriana Ramos dos Santos (UFAC) - Doutorado  
Adriana Vieira Dos Santos (IFBA) - Doutorado  
Ailton Marcolino Liberato (UNIR) - Doutorado  
Ana Carolina Garcia de Oliveira (UNIR) - Doutorado  
Anderson Dias Cezar (UNESA) - Doutorado  
Andrea Ines Goldschmidt (UFSM) - Doutorado  
Beine Jose da Silva (CCJ-MT) - Mestrado  
Bruno Silva Leite (UFRPE) - Doutorado  
Camila Silveira da Silva (UFPA) - Doutorado  
Christina Vargas Miranda e Carvalho (IFGOIANO) - Doutorado  
Cirlande Cabral da Silva (IFAM) - Doutorado  
Claudia Santos do Nascimento Vilas Bôas (EE Manoel Bonifácio Nunes da Cunha - MS) - Mestrado  
Cristiane da Silva Oliveira Espindola (SEDUC-RJ) - Mestrado  
Daniela Ripoll (ULBRA) - Doutorado  
Edson Jose Wartha (UFS) - Doutorado  
Elaine Alves de Faria Braga (IFG) - Doutorado  
Elaine Pavini Cintra (IFSP) - Doutorado  
Elder Sales Teixeira (UEFS) - Doutorado  
Eliane Franca de Sousa (CEEP-RR) - Mestrado  
Elton Casado Fireman (UFU) - Doutorado  
Fernanda Helena Nogueira Ferreira (UFU) - Doutorado  
Fernando Lourenco Pereira (UFMT) - Doutorado  
Gabriela Farah Dias (ETEVM) - Mestrado  
Giselle Watanabe (UFABC) - Doutorado  
Gislene Margaret Avelar (GOV-GO-Goiânia) - Doutorado  
Inez Reptton Dias (UFSCAR) - Doutorado  
Jeruza Maria Novaes Souza (Colégio Municipal Stela Câmara Dubois - BA) - Mestrado  
Jonas Spolador (IFMT) - Doutorado  
Jose Machado Moita Neto (IFPI) - Doutorado  
Karla Ferreira Dias Cassiano (IFG) - Doutorado  
Leonardo Salvalaio Muline (IFF) - Doutorado  
Luiz Caldeira Brant de Tolentino (UFSM) - Doutorado  
Luiz Clement (UDESC) - Doutorado  
Maicon Jeferson da Costa Azevedo (CEFET - RJ) - Doutorado  
Marcos Cesar Danhoni Neves (UEM) - Doutorado  
Marcus Eduardo Maciel Ribeiro (IFSUL) - Doutorado  
Maria Ines de Affonseca Jardim (UFMS) - Doutorado  
Marivane de Oliveira Biazus (IECA) - Mestrado

Midiã Medeiros Monteiro (UFERSA) - Mestrado  
Nicole Glock Maceno (UDESC) - Doutorado  
Paulo Henrique Dias Menezes (UFJF) - Doutorado  
Renato Henriques de Souza (UFAM) - Doutorado  
Sandro Rogerio Vargas Ustra (UFU) - Doutorado  
Sidilene Aquino De Farias (UFAM) - Doutorado  
Silvania Sousa do Nascimento (UFMG) - Doutorado  
Simone Sendin Moreira Guimaraes (UFG) - Doutorado  
Vitor de Oliveira Lunardi (UFERSA) - Doutorado  
Wilton Rabelo Pessoa (UFPA) - Doutorado  
Zilene Moreira Pereira Soares (UFG) - Doutorado

## ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Adriana Kivanski de Senna (FURG) - Doutorado  
Afonso Vieira Ferreira (EE Pedro Macedo) - Mestrado  
Aldair Oliveira de Andrade (UFAM) - Doutorado  
Aldenei Moura Barros (EE Profa Sebastiana Braga) - Mestrado  
Alexandre Jordão Baptista (UFMA) - Doutorado  
Amurabi Oliveira (UFSC) - Doutorado  
Ana Paula Nunes Chaves (UDESC) - Doutorado  
André Rocha Santos (IFSP) - Doutorado  
Andrea Coelho Lastoria (USP) - Doutorado  
Antonio Alberto Trindade (T&P EDUCACIONAL) - Doutorado  
Armstrong Miranda Evangelista (UFPI) - Doutorado  
Bruno Oliveira Lima (SEDUC-RN) - Doutorado  
Carina Copatti (UFFS) - Doutorado  
Carina Santiago dos Santos (SME-SC) - Mestrado  
Celia Regina Delacio Fernandes (UFGD) - Doutorado  
Celia Santana Silva (UNEB) - Doutorado  
Christian Lindberg (UFS) - Doutorado  
Cristiano das Neves Bodart (UFAL) - Doutorado  
Danilo Correa Bernardino (SEDF) - Mestrado  
Elsio Jose Cora (UFFS) - Doutorado  
Érico Andrade Marques De Oliveira (UFPE) - Doutorado  
Fabiolla Falconi Vieira (IEE-SC) - Mestrado  
Fernando Seffner (UFRGS) - Doutorado  
Flavia Spinelli Braga (UERN) - Doutorado  
Flavio José de Carvalho (UFCG) - Doutorado  
Francisco dos Santos Kieling (UFPEL) - Doutorado  
Francisco Ednardo Goncalves (IFRN) - Mestrado  
Frederico Guilherme Monturil Rego (UNB) - Doutorado  
Gabriele Cornelli (UNB) - Doutorado  
Gilberto Cesar Lopes Rodrigues (UFOPA) - Doutorado  
Gustavo Henrique Cepolini Ferreira (UNIMONTES) - Doutorado  
Heitor Silva Sabota (SEDUC-GO) - Mestrado  
Henrique Duarte (SEDUC-MT) - Mestrado  
Hugo Gabriel da Silva Mota (SME-GO) - Mestrado  
Iapony Rodrigues Galvão (UFRN) - Doutorado  
Ivan Lima Gomes (UFG) - Doutorado  
Joana Elisa Rower (UNILAB) - Doutorado

Jocyleia Santana Dos Santos (UFT) - Doutorado  
José Luiz Bica de Melo (UNB) - Doutorado  
Josefa Alexandrina Silva (UNIFAL) - Doutorado  
Juliana Teixeira Souza (UFRN) - Doutorado  
Juliano Paccos Caram (UFFS) - Doutorado  
Karl Schurster Verissimo Leão (UPE) - Doutorado  
Kátia Cilene do Couto (UFAM) - Doutorado  
Leonardo Pinto dos Santos (UFPA) - Doutorado  
Leonardo Renner Koppe (IFSUL) - Doutorado  
Leovan Alves dos Santos (SEDUC-GO) - Mestrado  
Lucas Victor Silva (UFRP) - Doutorado  
Luís Fernando Santos Corrêa da Silva (UFFS) - Doutorado  
Maira Pires Andrade (SED-SP) - Mestrado  
Manoel Moreira de Sousa Neto (SEDUC-CE) - Mestrado  
Marcelo Pinheiro Cigales (UNB) - Doutorado  
Marcos Sidnei Pagotto Euzebio (USP) - Doutorado  
Maria Anezilany Nascimento (UECE) - Doutorado  
Maria Claudia Severino Romao (SED-SP) - Mestrado  
Maria Izabel de Medeiros Valle (UFAM) - Doutorado  
Marili Peres Junqueira (UFU) - Doutorado  
Marta Vitória de Alencar (USP) - Mestrado  
Mauro Meirelles (UNISINOS) - Doutorado  
Orlando Ednei Ferretti (UFSC) - Doutorado  
Pablo Sebastian Moreira Fernandez (UFRN) - Doutorado  
Patrícia Del Nero Velasco (UFABC) - Doutorado  
Paulo Henrique de Queiroz Nogueira (UFMG) - Doutorado  
Priscylla Karoline de Menezes (UFPE) - Doutorado  
Raquel da Silva Alves (SEDUC-CE) - Doutorado  
Regina Celia Padovan (UFT) - Doutorado  
Roniel Sampaio Silva (IFPI) - Mestrado  
Rosângela Duarte Pimenta (UEVA) - Doutorado  
Rosiane Ribeiro Bechler (UEMG) - Doutorado  
Samuel Mendonça (PUC-CAMPINAS) - Doutorado  
Simone Magalhães Brito (UFPB) - Doutorado  
Simone Santos de Oliveira (UNEB) - Doutorado  
Suzana Ribeiro Lima Oliveira (UFJ) - Doutorado  
Taís Silva Pereira (CEFET-RJ) - Doutorado  
Talita Rondam Herechuck (SMED-Porto Alegre) - Mestrado  
Walter Matias Lima (UFAL) - Doutorado  
Wellington Alves Aragão (IFAC) - Doutorado

#### ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Aline Soares Campos (EEFM - Santa Luzia) - Mestrado  
Almir Anacleto de Araujo Gomes (UFMG) - Doutorado  
Ana Claudia Cunha Salum (UFU) - Doutorado  
Anna Cristina Cardozo da Fonseca (Colégio Pedro II) - Doutorado  
Camila Larissa Firmino de Luna (GOV-RN-Nísia Floresta) - Mestrado  
Cristina Batista de Araujo (UFMT) - Doutorado  
Daniele Cristina Carqueijeiro de Medeiros (GOV-SP-Campinas) - Mestrado  
Diego Fernandes Coelho Nunes (IFBA) - Mestrado  
Edilaine Aparecida Vieira (FAMA) - Doutorado



Eduardo Marks de Marques (UFPEL) - Doutorado  
Elcimar Simao Martins (UNILAB) - Doutorado  
Eliamar Godoi (UFU) - Doutorado  
Eliane Vitorino de Moura Oliveira (UFAL) - Doutorado  
Elison Oliveira Franco (SEED-DF) - Mestrado  
Ewerton Avila dos Anjos Luna (UFRPE) - Doutorado  
Ewerton Batista Duarte (Colégio Técnico Opção) - Mestrado  
Fabio Travassos de Araujo (SEED-DF) - Mestrado  
Fellipe Eloy Teixeira Albuquerque (SME-SP) - Mestrado  
Fernanda Areias de Oliveira (UFMA) - Doutorado  
Fernando Garcez de Melo (UNEMAT) - Mestrado  
Francisco Sebastiao de Paula (IFCE) - Doutorado  
Gabriela Schmitt Prym Martins (UPF) - Mestrado  
Gustavo Henrique da Silva Lima (UFAPE) - Doutorado  
Jose Herbertt Neves Florencio (UFCG) - Doutorado  
Juliana Anunciação Almeida (Escola Naval) - Mestrado  
Karine Storck (UFRGS) - Mestrado  
Luciana Lins Rocha (Colégio Dom Pedro II) - Doutorado  
Marcela Moura Torres Paim (UFRPE) - Doutorado  
Maria Clara Catanho Cavalcanti (IFPE) - Doutorado  
Marlon Andre da Silva (IFRS) - Doutorado  
Mayra Moreira (GOV-RS-Caxias) - Mestrado  
Mercia Maria Machado Guimarães (SEDUC-SE) - Mestrado  
Michel Binda Beccalli (ESFA) - Mestrado  
Patricia da Silva Valerio (UPF) - Doutorado  
Patrícia Helena da Silva Costa (SME-RJ) - Doutorado  
Paulo Nin Ferreira (UFAL) - Doutorado  
Rogerio Vicente Ferreira (UFMS) - Doutorado  
Rosa Maria Garcia Monaco Paiva (SEEDUC-RJ) - Mestrado  
Rousejanny da Silva Ferreira (IFG) - Mestrado  
Taiane Oliveira de Arruda (GOV-RS) - Mestrado  
Vanessa Priscila da Costa (SMED-Porto Alegre) - Mestrado  
Vilma Reche Correa (UNB) - Doutorado

## PROJETO DE VIDA

Agnes Iara Domingos Moraes (UFMS) - Doutorado  
Alexandra Ayach Anache (UFMS) - Doutorado  
André Luis Campanha Demarchi (UFT) - Doutorado  
Angela Francine Fuza (UFT) - Doutorado  
Bruno De Assis Freire de Lima (IFMG) - Doutorado  
Carlos Eduardo Martins Torcato (UERN) - Doutorado  
Cilene Rodrigues Carneiro Freitas (UNB) - Mestrado  
Cinthia Nepomuceno Xavier (IFB) - Doutorado  
Daniel Guerrini (UTFPR) - Doutorado  
Daniel Tourinho (UFBA) - Doutorado  
Dernival Venâncio Ramos Júnior (UFT) - Doutorado  
Doris Cristina Vicente da Silva Matos (UFS) - Doutorado  
Eliane Santana Dias Debus (UFSC) - Doutorado  
Erico Felden (UDESC) - Doutorado  
Filipe Gabriel Ribeiro (EE Professor Francisco Faria) - Doutorado

Francisca Eliane Carvalho (SEDUC-CE) - Doutorado  
Francisco Linhares Fonteles Neto (UERN) - Doutorado  
Gisela Maria Brustolin (GOV-SP-Jundiaí) - Mestrado  
Karen Cristina Carvalho Correa (GOV-MS-Três Lagoas) - Mestrado  
Luciana Ferreira Leal (UNESPAR) - Doutorado  
Lucineide Mendes Pires E Silva (UEG) - Doutorado  
Ludmila Portela Gondim Braga (Colégio Universitário) - Doutorado  
Marcello Paniz Giacomoni (UFRGS) - Doutorado  
Maria De Fatima Silva dos Santos (UFRPE) - Doutorado  
Maria Emilia Sardelich (UFBA) - Doutorado  
Mirian Hisae Yaegashi Zappone (UEM) - Doutorado  
Natalia Aparecida Morato (UFTM) - Doutorado  
Neusa Conceição Alves (Colégio Estadual Félix da Cunha) - Especialista  
Nilton Mullet (UFRGS) - Doutorado  
Noemi Pereira De Santana (UFBA) - Doutorado  
Onilda Sanches Nincao (UFMS) - Doutorado  
Osvaldo Rodrigues Júnior (UFMT) - Doutorado  
Pollyanne Bicalho Ribeiro (UFCE) - Doutorado  
Ricardo Desidério (UNESPAR) - Doutorado  
Roberta Puccetti Polízio Bueno (UEL) - Doutorado  
Rodrigo Acosta Pereira (UFSC) - Doutorado  
Rosa Gabriella (UFBA) - Doutorado  
Rosemberg Aparecido Lopes (UFT) - Doutorado  
Ruberval Franco Maciel (UFMS) - Doutorado  
Sharlene Davantel Valarini (SEED-PR) - Doutorado  
Simone Souza de Assumpcao (UFBA) - Doutorado  
Valnecy Oliveira Correa (UFMA) - Doutorado

## LEITORES CRÍTICOS

Eliamar Godoi (UFU) - Doutorado  
Helenice Aparecida Bastos Rocha (UERJ) - Doutorado  
Marcia Cristina Costa Trindade Cyrino (UEL) - Doutorado  
Roselane Zordan Costella (UFRGS) - Doutorado  
Roziane Marinho Ribeiro (UFMG) - Doutorado

## EQUIPE RESPONSÁVEL PELA ANÁLISE DE RECURSOS

Ducinei Garcia (UFSCAR) - Doutorado  
Érica de Cássia Maia (SASE/MEC) - Mestrado  
Hugo Heleno Camilo Costa (UFMT) - Doutorado  
Jorge Luiz Viesenteiner (UNICAMP) - Doutorado  
Jose Maximiano Arruda Ximenes de Lima (IFCE) - Doutorado  
Liz Cristiane Diaz (UFPEL) - Doutorado  
Mylena Guedes Passeri (SEEDUC-RJ) - Mestrado  
Ronai Pires Rocha (UFSM) - Doutorado

## INSTITUIÇÃO RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO DO GUIA

Universidade Federal de Alagoas - UFAL

## COORDENAÇÃO GERAL

Leonardo Brandão Marques – Doutor em Psicologia

#### VICE-COORDENAÇÃO GERAL

Diego Dermeval Medeiros da Cunha Matos – Doutor em Ciência da Computação

#### COORDENAÇÃO TÉCNICA

Ig Ibert Bittencourt Santana Pinto (UFAL) – Doutor em Ciência da Computação

#### ASSESSORIA PEDAGÓGICA

Ranilson Oscar Araújo Paiva (UFAL) – Doutor em Ciência da Computação

Seiji Isotani (USP) - Doutor em Information and Communication Engineering

#### EQUIPE DE GOVERNANÇA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Alan Pedro da Silva (UFAL) - Doutor em Ciência da Computação

Geiser Chalco Chalco (UFAL) - Doutor em Ciência da Computação

Mário Batista Gomes (UFAL) - Mestre em Engenharia da Produção

#### DESENVOLVIMENTO DO GUIA DIGITAL

Davi Brandão Zanotto (UFABC) - Mestre em Engenharia da Informação

Francisco Bruno de Souza Meneses (UFAL) - Mestre em Modelagem Computacional do Conhecimento

Luiz Cláudio Ferreira da Silva Júnior (UFAL) - Doutorando em Educação

Sofia de Almeida Prado Simanke (UFSCar) - Pós-graduanda em Desenvolvimento de Software para Web

Wellington Batista da Silva (UFAL) - Graduado em Sistemas de Informação

#### APOIO TÉCNICO

Daniella Pontes Silva Cirilo (UFAL) – Mestranda em Ciência da Informação

José Augusto Rocha Neto (UFAL) – Graduado em Letras – Português – Inglês

# Equipe de Avaliação

---

## COMISSÃO TÉCNICA

### ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Ana Maria Costa de Araujo Lima (UFPE) - Doutorado

Orna Messer Levin (UNICAMP) - Doutorado

## COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

### ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Edna Rezende Silveira de Âncantara (UFJF) - Doutorado

Robson Santos de Carvalho (UNIFAL) - Doutorado

## COORDENADORES ADJUNTOS

### ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Claudia Valeria Vieira Nunes Farias (UFF) - Doutorado

Clecio dos Santos Bunzen Junior (UFPE) - Doutorado

Cleide Alves da Silva (SEEC - RN) - Mestrado

Denise Ivana de Paula Albuquerque (UNESP) - Doutorado

Evando Carlos Moreira (UNESP) - Doutorado

Leticia de Oliveira Rodrigues (trabalhos solos) - Mestrado

Luiz Espindola de Carvalho Junior (Colégio Estadual Dom Pedro I) - Mestrado

Rita de Cassia Silva Dionisio Santos (UNIMONTES) - Doutorado

Silvia Matravolgyi Damiao (UNITAU) - Doutorado

Vania Lucia Rodrigues Dutra (UERJ) - Doutorado

## ASSESSORES PEDAGÓGICOS

### ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Gislene Maria Barral Lima Felipe da Silva (UNB) - Doutorado

Maria Susley Pereira (SEDF) - Doutorado

## AVALIADORES

### ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Aline Soares Campos (EEFM - Santa Luzia) - Mestrado

Almir Anacleto de Araujo Gomes (UFCEG) - Doutorado

Ana Claudia Cunha Salum (UFU) - Doutorado

Anna Cristina Cardozo da Fonseca (Colégio Pedro II) - Doutorado

Camila Larissa Firmino de Luna (GOV-RN-Nísia Floresta) - Mestrado

Cristina Batista de Araujo (UFMT) - Doutorado

Daniele Cristina Carqueijeiro de Medeiros (GOV-SP-Campinas) - Mestrado

Diego Fernandes Coelho Nunes (IFBA) - Mestrado

Edilaine Aparecida Vieira (FAMA) - Doutorado

Eduardo Marks de Marques (UFPEL) - Doutorado

Elcimar Simao Martins (UNILAB) - Doutorado

Eliamar Godoi (UFU) - Doutorado

Eliane Vitorino de Moura Oliveira (UFAL) - Doutorado  
Elison Oliveira Franco (SEED-DF) - Mestrado  
Ewerton Avila dos Anjos Luna (UFRPE) - Doutorado  
Ewerton Batista Duarte (Colégio Técnico Opção) - Mestrado  
Fabio Travassos de Araujo (SEED-DF) - Mestrado  
Fellipe Eloy Teixeira Albuquerque (SME-SP) - Mestrado  
Fernanda Areias de Oliveira (UFMA) - Doutorado  
Fernando Garcez de Melo (UNEMAT) - Mestrado  
Francisco Sebastiao de Paula (IFCE) - Doutorado  
Gabriela Schmitt Prym Martins (UPF) - Mestrado  
Gustavo Henrique da Silva Lima (UFAPE) - Doutorado  
Jose Herbertt Neves Florencio (UFCG) - Doutorado  
Juliana Anunciação Almeida (Escola Naval) - Mestrado  
Karine Storck (UFRGS) - Mestrado  
Luciana Lins Rocha (Colégio Dom Pedro II) - Doutorado  
Marcela Moura Torres Paim (UFRPE) - Doutorado  
Maria Clara Catanho Cavalcanti (IFPE) - Doutorado  
Marlon Andre da Silva (IFRGS) - Doutorado  
Mayra Moreira (GOV-RS-Caxias) - Mestrado  
Mercia Maria Machado Guimarães (SEDUC-SE) - Mestrado  
Michel Binda Beccalli (ESFA) - Mestrado  
Patricia da Silva Valerio (UPF) - Doutorado  
Patrícia Helena da Silva Costa (SME-RJ) - Doutorado  
Paulo Nin Ferreira (UFAL) - Doutorado  
Rogerio Vicente Ferreira (UFMS) - Doutorado  
Rosa Maria Garcia Monaco Paiva (SEEDUC-RJ) - Mestrado  
Rousejanny da Silva Ferreira (IFG) - Mestrado  
Taiane Oliveira de Arruda (GOV-RS) - Mestrado  
Vanessa Priscila da Costa (SMED-Porto Alegre) - Mestrado  
Vilma Reche Correa (UNB) - Doutorado

# SUMÁRIO

SUMÁRIO	2
Por que ler o guia?	4
Obras didáticas	6
Princípios e critérios	10
Coleções aprovadas	18
Ficha de avaliação	23
Referências	62
RESENHAS	63
+ AÇÃO NA ESCOLA E NA COMUNIDADE - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	64
#NOVO ENSINO MEDIO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	68
AÇÕES EM LINGUAGENS PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	72
CAMINHAR E CONSTRUIR - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	76
CONHECER E TRANSFORMAR: PROJETOS INTEGRADORES	80
DA ESCOLA PARA O MUNDO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	84
IDENTIDADE EM AÇÃO: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	88
INTEGRAMUNDO: PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS	92
INTEGRANDO CONHECIMENTOS - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	96
JOVEM PROTAGONISTA PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	100
LINGUAGENS EM PROJETOS INTEGRADORES	104
MODERNA EM PROJETOS: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	108
PALAVRAS PARA INTEGRAR: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	112
PRÁTICAS NA ESCOLA - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	116
SER PROTAGONISTA PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	120
VAMOS JUNTOS, PROFE! - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	124
VER O MUNDO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	128
VOCÊ NO MUNDO: PROJETOS INTEGRADORES: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	132



# Por que ler o guia?

---

Prezada Professora, Prezado Professor,

Este texto é aberto com um convite, espera-se, que irá contribuir para o seu trabalho com estudantes situados(as) no extenso e diverso território que forma o Brasil. É o convite para a leitura deste Guia. E por que lê-lo? A resposta é simples, mas aponta para um pedido, um aceno: aqui você irá encontrar registros e materiais diversos que irão contribuir para a escolha do livro didático que irá acompanhar seu cotidiano escolar com os(as) estudantes do Ensino Médio.

No trabalho pedagógico, muitas instâncias convergem: os saberes dos(as) estudantes que chegam até nós, com suas muitas vivências construídas ao longo de suas vidas; os saberes docentes e cidadãos; os saberes de outros profissionais que circulam no dia a dia das instituições de educação; as teorias de muitos autores; os currículos sistematizados nas fronteiras dos municípios, dos estados e da federação brasileira; as legislações e muitas outras coisas que fazem parte do ser/estar no ofício da docência.

O espaço escolar é o local onde essas diversas dimensões sociais convergem, incluindo o livro didático. Artefato cultural importante de mediação e apoio ao seu fazer pedagógico, sua escolha deve ser feita com bastante cautela e certeza. A cautela para a boa seleção é a de que será em consonância com o projeto político pedagógico que sua escola adota e defende como caminho educativo para o desenvolvimento dos(as) estudantes e fortalecimento da esperança de um Brasil mais justo. Lembre-se de que os livros didáticos são possibilidades para os estudantes sentirem e conhecerem novas experiências e vivências.

Por isso, este Guia foi escrito e deve ser lido! Aqui você encontrará informações de diferenciadas coleções didáticas sobre as obras aprovadas no PNLD 2021 e, agora, disponíveis para chegar até a sua instituição. Para ajudar nessa escolha, diversas resenhas foram escritas, com o intuito de apresentar não apenas as estruturas que formam cada obra didática, mas também seus conteúdos, princípios, fundamentos teóricos e suas propostas de atividades e avaliações. As resenhas foram divididas nas seguintes seções:

**Visão Geral:** apresenta as características gerais da obra, os propósitos, os referenciais teórico-metodológicos, os conceitos centrais, a abordagem didático-pedagógica e a organização do Manual do Professor Impresso e do Material Digital do Professor, para que você tenha a visão inicial e dos pressupostos que formam a obra.

**Descrição da Obra:** descreve, de forma detalhada, a estrutura e a organização das obras (número de páginas, capítulos, temas, conteúdos), as relações entre estes e outras informações relevantes da obra didática.

**Análise da Obra:** aponta as qualidades, ressalvas, o arranjo das competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a formação cidadã, o respeito à legislação, às diretrizes educacionais, a qualidade do projeto gráfico, ou seja, delinea a proposta pedagógica da obra em sua totalidade: Livro do Estudante Impresso, Manual do Professor Impresso e Material Digital do Professor.

**Em Sala de Aula:** indica, de forma mais explícita, como a obra se vincula ao cotidiano do espaço escolar. Aponta suas potencialidades pedagógicas e seus limites, onde você, professor(a), deve atuar mais intensamente, complementando detalhes para além dos livros e das páginas escritas que chegam até os(as) estudantes.

Este Guia espera subsidiar os critérios de sua escolha consciente. Daqui para frente é com você, mas este processo não deve ser solitário. Converse com outros professores e professoras, com outros profissionais



de sua escola e, coletivamente, definam as obras que irão ajudar a fortalecer o trabalho e a ação pedagógica de todos que lutam por um Brasil melhor!

Convite feito! Boas leituras!

# Obras didáticas

---

Professora, Professor.

É com grande satisfação que apresentamos o Guia do Programa Nacional do Livro e do Material Didático 2021 (PNLD 2021), que contém as resenhas das obras de Projetos Integradores e de Projetos de Vida aprovadas para o Ensino Médio. Trata-se de um material didático original, produzido e distribuído pela primeira vez no país, e que poderá oferecer subsídios para o trabalho interdisciplinar, assim como para o aprimoramento dos processos de ensino e de aprendizagem.

As obras de Projetos Integradores e de Projetos de Vida foram elaboradas com base nas diretrizes da reforma do Ensino Médio, cujo objetivo é promover uma trajetória escolar que faça sentido para os jovens, que seja capaz de engajá-los em ações transformadoras, estabelecendo diálogo efetivo com seus planos e realizações, ao mesmo tempo que desenvolva conhecimentos, habilidades, atitudes e valores com potencial de os empoderar para lidar com os desafios da sociedade contemporânea. Do ponto de vista escolar, a reformulação do Ensino Médio compreende a ampliação da carga horária mínima e a flexibilização curricular. Ela implica também um direcionamento do foco, voltando-se para o estudante, de modo a incorporar práticas mais dinâmicas e interativas, que considerem as especificidades e demandas dos jovens deste século. Nesse sentido, os jovens passam a ocupar lugar estratégico no processo educacional, transformando-se no centro do trabalho pedagógico. No novo Ensino Médio, espera-se que a escola se organize para acolher as culturas juvenis atuais e considere os diferentes perfis de seus estudantes, respeitando seus direitos, singularidades, interesses e aspirações. Espera-se igualmente que a escola possa promover o desenvolvimento integral dos estudantes, o que significa contemplar não apenas a formação intelectual, mas também estimular as dimensões física, social, emocional e cultural da aprendizagem, a fim de preparar o alunado para resolver situações corriqueiras, das mais simples às mais complexas, atuar no mundo do trabalho e exercer a cidadania plena.

Do ponto de vista normativo, as obras didáticas seguem um conjunto de princípios éticos e marcos legais para a Educação determinados pelo Edital de convocação No 03/2019 - CGPLI, dentre as quais a Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (Lei 9.394/1996), a Reforma do Ensino Médio (Lei no 13.415/17), o Plano Nacional de Educação PNE - 2014-2024 (Lei 13.005/2014), o Programa Nacional de Direitos Humanos PNDH-3 (Decreto 7.037/2009), o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069/1990), as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (Parecer CNE/CEB no7/2010 e Resolução CNE/CEB no 4/2010) e a Resolução que institui e orienta a implementação da Base Nacional Comum Curricular (CNE/CP No 02/2017).

No que se refere aos princípios éticos, as obras didáticas do Ensino Médio, precisam estar isentas de qualquer tipo de estereótipo ou preconceito quanto à condição socioeconômica, regional, étnico-racial, quanto à opção religiosa, de gênero, de orientação sexual, bem como quanto à idade, linguagem ou necessidades especiais. Para serem aprovadas, também devem estar livres de outras formas de discriminação, de violência ou de violação aos direitos humanos. Devem representar a diversidade cultural social, histórica e econômica do país, promover positivamente a imagem da mulher, de afrodescendentes, quilombolas, povos indígenas e povos do campo, considerando sua participação em diferentes trabalhos, profissões e espaços de poder, no intuito de valorizar seus saberes e sua cultura, para garantir-lhes visibilidade e protagonismo. As obras devem, ainda, representar a diversidade histórica, econômica, política, demográfica e cultural do Brasil e as diferenças em relação à diversidade de outros povos, a fim de subsidiar a análise crítica, criativa e propositiva da realidade brasileira em comparação com a do resto do mundo.

No que se refere aos marcos legais, além de assegurar a qualidade, correção e adequação dos conteúdos impressos e digitais apresentados, as obras precisam garantir os direitos de aprendizagem aos

estudantes do Ensino Médio, conforme previsto nas orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os materiais didáticos devem, portanto, contemplar as competências gerais, competências específicas e habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias, na qual se inserem os Projetos Integradores e os Projetos de Vida.

As obras didáticas de Projetos Integradores são compostas por seis projetos, que promovem o desenvolvimento de nove competências gerais da BNCC. Quatro projetos abordam temas integradores obrigatórios (STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos) e dois são de livre escolha dos autores. Além dos temas obrigatórios, os projetos precisam abordar ao menos um tema contemporâneo transversal (TCT). Com relação às competências gerais da BNCC, cabe ressaltar nos projetos a ênfase à competência geral 7, “argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias”. Essa competência relacionada à argumentação deve ser trabalhada prioritariamente em todos os seis Projetos Integradores.

O mesmo enfoque na argumentação é exigido das obras de Projetos de Vida. Nessas obras espera-se igualmente o desenvolvimento da competência geral 6, “valorizar-se e apropriar-se de conhecimentos e experiências para entender o mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas à cidadania e ao seu projeto de vida”. As obras de Projetos de Vida são divididas em três partes, correspondentes às três dimensões do desenvolvimento, que objetivam criar oportunidades para os jovens se conhecerem e se fortalecerem: dimensão pessoal (encontro consigo mesmo), dimensão cidadã (encontro com o mundo), dimensão profissional (encontro com o futuro e o nós).

Do ponto de vista metodológico, a adoção da Pedagogia de Projetos no material didático do Ensino Médio segue o pressuposto de uma atuação efetiva por parte dos estudantes dessa faixa etária, a quem se quer dar protagonismo, enquanto se confere ao professor o importante papel de mediador e orientador do processo de aprendizagem. De acordo com essa perspectiva, o conhecimento se constrói ao longo dos projetos, de maneira contínua, ativa e cooperativa, seja no desempenho individual, seja no coletivo da turma. Quanto a isso, as obras de Projetos Integradores respondem ao desafio lançado pela reforma do Ensino Médio de motivar os estudantes a partir de um problema ou questão desafiadora que exija deles o uso da criatividade. Os projetos propiciam situações de aprendizagem contextualizadas, em que a conexão com a realidade dos jovens pode ocorrer, de modo que o processo de aprendizagem se torne efetivo, fazendo sentido para sua vida pessoal e comunitária. O conhecimento contextualizado possibilita aos estudantes estabelecerem conexões entre as realidades local, regional, nacional e mundial.

O material didático de Projetos Integradores explora a aprendizagem interdisciplinar, sugerindo caminhos de articulação entre os diferentes componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias (Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa). As práticas específicas desses componentes curriculares devem contribuir para que a diversidade de vivências e experiências seja favorecida na articulação que o trabalho com projetos proporciona. Os diferentes percursos e etapas de desenvolvimento dos projetos devem conduzir à criação de um produto final, de relevância para a comunidade escolar e extraescolar, com a qual será compartilhado. Alguns produtos finais podem ganhar a forma de apresentações orais ou escritas, manifestações artísticas ou culturais (livros, *fanzines*, exposições, espetáculos de teatro ou música, instalações etc.), produtos midiáticos (reportagens, vídeos, *sites*, *blogs*, *vlogs*, programas de rádio, jornais), objetos que propiciem a chamada “cultura *maker*” (jogos, aplicativos) ou propostas de intervenção social para resolução de problemas da escola ou da comunidade local.

O material didático de Projetos de Vida objetiva principalmente atender ao conceito de ‘protagonismo’. Nesse material, o protagonismo dos estudantes é incentivado nas variadas vivências relacionadas às práticas de leitura e escrita – na língua materna, na língua inglesa, nas tecnologias digitais –, no cuidado com o próprio corpo e o respeito com o corpo do outro, em ações voltadas ao bem comum para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. Essas vivências estão ligadas à identidade pessoal e a questões sociais, culturais e ambientais contemporâneas, na perspectiva de uma formação

cidadã. As obras de Projeto de Vida, ainda, abrem espaço para que os jovens pensem sobre como desejam continuar seus estudos após o Ensino Médio e quais as suas aspirações e oportunidades para inserção no mundo do trabalho.

Visando à criação e ao fortalecimento de uma escola que acolhe as juventudes, o material didático de Projetos de Vida foi elaborado com base na consideração de que a formação dos jovens dá-se em três dimensões que se interconectam: (1) a dimensão pessoal, na qual se pretende incentivar o autoconhecimento dos estudantes, para que eles descubram suas aspirações, interesses, potenciais e desafios pessoais; (2) a dimensão cidadã, na qual se objetiva estimular, nos jovens, a ampliação dos seus relacionamentos interpessoais e a adoção de um comportamento respeitoso e ético, na perspectiva das regras de uma boa convivência; (3) a dimensão profissional, na qual se almeja abrir caminhos para que o jovem se encontre como profissional e cidadão.

Assim, as atividades propostas nas obras de Projetos de Vida não podem perder de vista essas três dimensões. No desenvolvimento da primeira dimensão – a do autoconhecimento – a escola deve, entre outras ações, oportunizar ao jovem a identificação de seus interesses e necessidades; o conhecimento de suas atitudes como estudante (por exemplo, saber por que, com quem e como estudar e aprender); o estabelecimento de objetivos e metas; a reflexão sobre as maneiras como se relaciona com o outro e com o bem comum; a compreensão de suas emoções e de como lidar com elas; a abertura para novas culturas, pessoas e ideias; a identificação de caminhos e estratégias para superar as dificuldades; a busca da realização dos sonhos e o enfrentamento do futuro sem medo.

No desenvolvimento da segunda dimensão, cabe à escola propiciar a reflexão sobre os princípios éticos necessários à construção da cidadania e à atuação coletiva, o que implica levar o aluno a conhecer os direitos e deveres perante si mesmo e a sociedade; a percepção do estudante como parte de um coletivo e como parte interdependente de redes locais e virtuais, de modo que ele reconheça a força de agir coletivamente e a necessidade de agir com empatia, sendo capaz de assumir a perspectiva dos outros, compreendendo as necessidades e sentimentos alheios; a busca de soluções concretas para problemas existentes; e a percepção de seu valor como integrante de uma família, escola, comunidade.

No desenvolvimento da terceira dimensão, a escola deve compreender o mundo do trabalho como um espaço de competição, em que há variados níveis de sociabilidade, com chefia, colegas de trabalho e público em geral. Assim, a escola deve apoiar o jovem no planejamento de sua caminhada, tanto no final do Ensino Médio quanto após o seu término. As vivências e experiências escolares devem possibilitar ao jovem a reflexão e o diálogo sobre seus interesses em relação à inserção no mundo do trabalho, bem como em relação à ampliação dos conhecimentos sobre os contextos, as características, as possibilidades e os desafios do trabalho no século XXI; o reconhecimento de si mesmo como estudante no final da Educação Básica, identificando os caminhos de desenvolvimento até o momento, as necessidades de melhorar e as possíveis continuidades de estudos para o futuro.

Além disso, é importante esclarecer aos estudantes e professores que a construção dos projetos de vida no novo Ensino Médio depende de a comunidade escolar compartilhar o entendimento acerca das juventudes nela presente. Nessa perspectiva, as vivências coletivas na transição das dimensões devem ser planejadas com muita atenção, para possibilitar uma escuta ativa e responsiva dos estudantes, por meio de ações pedagógicas baseadas em metodologias ativas.

Por fim, este Guia oferece a você, professor ou professora, o resultado da avaliação das obras de Projetos Integradores e de Projetos de Vida. É responsabilidade sua, agora, escolher as obras que são mais apropriadas para a sua prática pedagógica, a realidade de sua escola e a da comunidade em que a escola está inserida. Sua escolha deve ser feita com cuidado, para que, em suas mãos, essas obras produzam aprendizagens significativas, que promovam a educação integral de seus estudantes, considerando as competências e habilidades previstas para o Ensino Médio. É importante, portanto, ler este Guia com

atenção. Nele você encontra, além de informações importantes sobre a BNCC, as resenhas das obras aprovadas, por áreas de conhecimento.

O Ministério da Educação conta com a sua leitura atenta e com sua escolha cuidadosa do material didático a ser trabalhado. Por fim, queremos registrar nossos agradecimentos, pela parceria de sempre no esforço conjunto para termos uma educação pública de qualidade e – principalmente – para vermos nossos jovens do Ensino Médio motivados com os estudos e estimulados para serem agentes de transformação social.

# Princípios e critérios

---

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Conforme disposto no Anexo III do Edital do PNLD 2021 (Edital 03/2019 – CGPLI), a avaliação das obras didáticas submetidas à inscrição no PNLD 2021 busca garantir a qualidade do material a ser encaminhado à escola, incentivando a produção de materiais cada vez mais adequados às necessidades da educação pública brasileira, em conformidade com os objetivos da legislação da Educação Básica.

A avaliação objetiva sobretudo garantir que os materiais contribuam para o desenvolvimento das competências e habilidades envolvidas no processo de aprendizagem no Ensino Médio, conforme definidas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A avaliação das obras didáticas inscritas no PNLD 2021 foi feita por meio de um conjunto de critérios eliminatórios comuns e de critérios eliminatórios específicos descritos em edital.

A não observância de qualquer um desses critérios, detalhados a seguir, resulta em proposta incompatível com os objetivos estabelecidos para o Ensino Médio, o que justificará, *ipso facto*, sua exclusão do PNLD 2021.

### 2. Critérios Eliminatórios Comuns

2.1. Serão reprovadas as obras didáticas inscritas no PNLD 2021 que não atenderem ao disposto nos seguintes critérios eliminatórios comuns:

- a. Respeito à legislação, às diretrizes e às normas oficiais relativas à Educação.
- b. Observância aos princípios éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano.
- c. Coerência e adequação da abordagem teórico-metodológica.
- d. Correção e atualização de conceitos, informações e procedimentos.
- e. Adequação e pertinência das orientações prestadas ao professor.
- f. Observância às regras ortográficas e gramaticais da língua na qual a obra tenha sido escrita.
- g. Adequação da estrutura editorial e do projeto gráfico.
- h. Qualidade do texto e adequação temática.
- i. Qualidade dos materiais digitais.
- j. Temas Contemporâneos Transversais (TCTs).

2.1.1. Respeito à legislação, às diretrizes e às normas oficiais relativas à Educação

2.1.1.1. A obra didática deve obedecer aos preceitos legais instituídos nos seguintes documentos legais:

- a. Constituição Federal de 1988;
- b. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (Lei no 9.394/1996);
- c. Reforma do Ensino Médio (Lei no 13.415/17);
- d. Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (Lei no 8.069/1990);
- e. Plano Nacional de Educação PNE - 2014-2024 (Lei no 13.005/2014);
- f. Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei no 13.146/2015);
- g. Código de Trânsito Brasileiro (Lei no 9.503/1997);
- h. Política Nacional de Educação Ambiental (Lei no 9.795/1999);
- i. Estatuto do Idoso (Lei no 10.741/2003);
- j. Estatuto da Igualdade Racial (Lei no 12.288/2010)
- k. Lei de Alimentação Escolar (Lei no 11.947/2009);
- l. Programa Nacional de Direitos Humanos PNDH-3 (Decreto no 7.037/2009);
- m. Objetivos e diretrizes do Programa Nacional do Livro e do Material Didático, dispostas no Decreto no 9.099/2017;
- n. Atendimento Educacional Especializado (AEE) (Decreto no 7.611/2011);
- o. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (Parecer CNE/CEB no 7/2010 e Resolução CNE/CEB no 4/2010);
- p. Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do Campo (Decreto no 7.532/2010, Parecer CNE/CEB no 36/2001, Resolução CNE/CEB no 1/2002, Parecer CNE/CEB no 3/2008 e Resolução CNE/CEB no 2/2008);
- q. Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica (Resolução CNE/CEB no 4/2009 e Parecer CNE/CEB no 13/2009);
- r. Diretrizes Nacionais para a Educação Escolar Quilombola (Decreto no 7.352/2010, Resolução CNE/CEB no 8/2012);
- s. Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos (Resolução CNE/CP no 1/2012);
- t. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (Resolução CNE/CEB no 03/2018).
- u. Diretrizes Operacionais para a Educação de Jovens e Adultos - EJA (Parecer CNE/CEB no 23/2008, Parecer CNE/CEB no 23/2008, Resolução CNE/CEB no 1/2012);
- v. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de

História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (Parecer CNE/CP no 3/2004 e Resolução CNE/CP no 01/2004);

w. Resolução que institui e orienta a implementação da Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio (CNE/CP no 4/2018);

x. Resolução relativa à pertinência do uso de imagens comerciais nos livros didáticos (Parecer CNE/CEB no 15/2000);

y. Portaria MEC no 1.348, de 14 de dezembro de 2018, que homologa a BNCC para o Ensino Médio;

z. Portaria no 451, de 16 de maio de 2018, que define critérios e procedimentos para a produção, recepção, avaliação e distribuição de recursos educacionais abertos ou gratuitos voltados para a educação básica em programas e plataformas oficiais do Ministério da Educação.

2.1.2. Observância aos princípios éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano

2.1.2.1. Em decorrência do marco legal supracitado, a obra didática deve:

a. Estar livre de estereótipos ou preconceitos de condição socioeconômica, regional, étnico-racial, de gênero, de orientação sexual, de idade, de linguagem, de deficiência, religioso, assim como de qualquer outra forma de discriminação, violência ou violação de direitos humanos.

b. Estar livre de doutrinação religiosa, política ou ideológica, respeitando o caráter laico e autônomo do ensino público.

c. Promover, ao longo da obra, pluralismo de ideias que impeça qualquer forma de doutrinação.

d. Promover positivamente a imagem de afrodescendentes e indígenas, considerando sua participação em diferentes trabalhos, profissões e espaços de poder, ao longo da obra, com o intuito explícito de valorizar sua visibilidade e protagonismo social.

e. Promover positivamente a imagem da mulher, considerando sua participação e diferentes trabalhos, profissões e espaços de poder, ao longo da obra, com o intuito explícito de valorizar sua visibilidade e protagonismo social, com especial atenção para o compromisso educacional com a agenda da não-violência contra a mulher.

f. Promover positivamente a cultura e a história afro-brasileira, quilombola, dos povos indígenas e dos povos do campo, ao longo da obra, com o intuito explícito de valorizar seus saberes, conhecimentos, tradições, organizações, valores e formas de participação social.

g. Representar a diversidade social, histórica, política, econômica, demográfica e cultural do Brasil com o intuito explícito de subsidiar a análise crítica, criativa e propositiva da realidade brasileira.

h. Representar as diferenças sociais, históricas, políticas, econômicas, demográficas e culturais de outros povos e países com o intuito explícito de subsidiar a análise crítica, criativa e propositiva da realidade brasileira em comparação com o resto do mundo.

i. Promover, ao longo da obra, práticas (orais e escritas) de argumentação fundamentada em dados científicos a respeito dos princípios éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano.



j. Estar isenta de imagens e textos que contenham violência sem a devida justificativa pedagógica (de forma homóloga à isenção de publicidade, de marcas, produtos ou serviços comerciais, sem a devida justificativa pedagógica, conforme disposto no parecer supracitado, CEB no 15/2000).

### 2.1.3. Coerência e adequação da abordagem teórica-metodológica

2.1.3.1. Por mais diversificadas que sejam as concepções e as práticas de ensino e aprendizagem, a obra didática deve propiciar ao estudante uma efetiva apropriação de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores, conforme estabelecido pela BNCC. Nessa perspectiva, a obra deve:

a. Apresentar abordagem teórico-metodológica que, ao contemplar distintos modelos pedagógicos, possibilite a aquisição eficiente das competências gerais, competências específicas e habilidades por estudantes com perfis diferentes.

b. Assegurar a uniformidade e a funcionalidade dessa abordagem em toda a obra (no conjunto dos textos, atividades, exercícios, ilustrações, imagens, referências...), possibilitando a efetiva apropriação de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores de forma sistemática.

c. Garantir a devida contextualização e articulação entre os conhecimentos, habilidades, atitudes e valores, a fim de promover o desenvolvimento integral dos estudantes em toda a obra.

d. Considerar as dimensões física, social, emocional e cultural dos estudantes, para além do seu desenvolvimento intelectual de forma explícita.

e. Considerar as culturas juvenis, os diferentes interesses e as novas formas de aprendizagem dos estudantes de forma explícita.

f. Relacionar constantemente teoria e prática, utilizando metodologias ativas que possibilitem aos estudantes aplicar, na vida cotidiana, os conhecimentos, habilidades, atitudes e valores desenvolvidos.

g. Ser organizada de forma a permitir uma progressão de aprendizagens que garanta flexibilização no uso de seus respectivos volumes autocontidos.

### 2.1.4. Correção e atualização de conceitos, informações e procedimentos

2.1.4.1. Em nome do respeito e da valorização das conquistas científicas mais recentes, bem como dos princípios de uma adequada mediação pedagógica, a obra didática deve:

a. Apresentar linguagem que seja atrativa aos jovens e que preserve a riqueza e a precisão conceitual indispensável para o ensino médio, em conformidade com a BNCC.

b. Explorar conceitos, informações e procedimentos corretos e atualizados em toda obra (no conjunto dos textos, atividades, exercícios, ilustrações, imagens, referências...).

c. Disponibilizar os últimos avanços sobre o ensino da argumentação, da inferência e do pensamento computacional.

d. Estar livre de indução ao erro, contradições ou ideias equivocadas.

### 2.1.5. Adequação e pertinência das orientações prestadas ao professor

### 2.1.5.1. O manual do professor deve:

- a. Disponibilizar a formação disciplinar do professor indicado para trabalhar, de forma prioritária, com cada segmento correspondente da obra.
- b. Disponibilizar subsídios para o planejamento individual e coletivo (com professores do mesmo ou de outros componentes curriculares) para cada segmento correspondente da obra.
- c. Disponibilizar subsídios para a autonomia do professor, possibilitando diferentes modos de apresentação e ordenação do conteúdo.
- d. Demonstrar a diferença de se trabalhar com competências gerais, com competências específicas e com habilidades a partir de exemplos concretos da obra.
- e. Demonstrar o que implica trabalhar com a BNCC de forma consistente, oferecendo esclarecimentos sobre o trabalho com conhecimentos, habilidades, atitudes e valores.
- f. Apresentar procedimentos para mapear os conhecimentos, habilidades, atitudes e valores que o estudante detém ao chegar à sala de aula e procedimentos correlatos de como planejar as aulas a partir desses diagnósticos.
- g. Apresentar procedimentos para se trabalhar com grupos grandes de estudantes que possuam diferenças significativas de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores.
- h. Apresentar procedimentos para se trabalhar as culturas juvenis e o Projeto de Vida, de forma transversal, com estudantes de diferentes perfis.
- i. Apresentar soluções detalhadas de todos os problemas, atividades e exercícios, além de como tirar o melhor proveito dessas tarefas.
- j. Oferecer orientações claras e precisas de como desenvolver a capacidade de produzir análises críticas, criativas e propositivas em estudantes de diferentes perfis.
- k. Oferecer orientações claras e precisas de como desenvolver a capacidade de argumentar (oralmente e pela escrita) em estudantes de diferentes perfis.
- l. Oferecer orientações claras e precisas de como ensinar estudantes de diferentes perfis a atingir sistematicamente o nível inferencial nos processos de leitura.
- m. Oferecer orientações claras e precisas de como ensinar estudantes de diferentes perfis a desenvolver o pensamento computacional.
- n. Propor diferentes atividades que estimulem, por meio de interação, o reconhecimento da diferença e o convívio social republicano junto à família; à comunidade escolar e à sociedade em geral, especialmente, em relação ao mercado de trabalho.
- o. Propor diferentes atividades que promovam o combate a todos os tipos de violência, especialmente a intimidação sistemática (bullying).
- p. Propor diferentes atividades que promovam a saúde mental dos estudantes.

q. Alertar, sistematicamente, para a necessidade de se promover a cultura de paz na comunidade escolar e na sociedade em geral.

r. Alertar para os eventuais riscos na realização das atividades e dos experimentos propostos, garantindo a integridade física de estudantes, professores e demais pessoas envolvidas no processo educacional.

s. Estimular, de forma recorrente, o pluralismo de ideias e a investigação científica.

2.1.6. Observância às regras ortográficas e gramaticais da língua na qual a obra tenha sido escrita

2.1.7. Adequação da estrutura editorial e do projeto gráfico

2.1.7.1. A proposta didático-pedagógica de uma obra deve traduzir-se em projeto gráfico-editorial compatível com suas opções teórico-metodológicas, considerando-se, dentre outros aspectos, a faixa etária e o desenvolvimento cognitivo esperado para os estudantes do ensino médio. Nesse sentido, a obra deve apresentar:

a. Organização clara, coerente e funcional.

b. Legibilidade gráfica adequada ao ensino médio, no que se refere ao desenho, tamanho e espaçamento entre letras, palavras e linhas; formato, dimensões e disposição dos textos na página.

c. Impressão em preto do texto principal.

d. Títulos e subtítulos claramente hierarquizados por meio de recursos gráficos compatíveis.

e. Sumário que reflita claramente a organização dos conteúdos e atividades propostos, além de permitir a rápida localização das informações.

f. Mancha gráfica proporcional ao tamanho da página.

g. Linguagem atrativa aos jovens e coerente com o desenvolvimento léxico-gramatical esperado para os estudantes do ensino médio.

h. Seleção textual, em intenso diálogo com as culturas juvenis, que se justifica pela qualidade da experiência de leitura e de identificação que possa propiciar aos estudantes do ensino médio.

i. Legendas sintéticas, com cores definidas, sem informações em excesso.

j. Fontes fidedignas na citação de textos e mapas (não podendo ser utilizadas representações de outros autores sem a correta citação).

k. Referencial bibliográfico comentado.

l. Ausência de repetição de conteúdos já abordados sem seu devido aprofundamento, gerando ampliação desnecessária no total de páginas das obras.

m. Impressão que não prejudique a legibilidade no verso da página.

n. Isenção de erros de revisão e /ou impressão.

2.1.7.2. No que diz respeito especificamente às ilustrações, elas devem:

- o. Ser adequadas às finalidades para as quais foram elaboradas.
- p. Ser claras e precisas.
- q. Contribuir para a compreensão de textos e atividades e estar distribuídas equilibradamente na página.
- r. Quando, de caráter científico, respeitar as proporções entre objetos ou seres representados.
- s. Estar acompanhadas dos respectivos créditos e da clara identificação da localização das fontes ou acervos de onde foram reproduzidas.
- t. Apresentar títulos, legendas, fontes e datas, no caso de gráficos, tabelas e imagens artísticas.
- u. Apresentar, com devida legibilidade, legendas, escala, coordenadas e orientação em conformidade com as convenções cartográficas, no caso de mapas e outras representações gráficas do espaço.
- v. Apresentar ilustrações que exploram as múltiplas funções (como desenhos, figuras, gráficos, fotografias, reproduções de pinturas, mapas e tabelas) e significativas no contexto de ensino e de aprendizagem.
- w. Utilizar ilustrações que dialogam com o texto.
- x. Utilizar escala adequada ao objeto de conhecimento.
- y. Retratar adequadamente a diversidade étnica da população brasileira, a pluralidade social e cultural do país.

2.1.8. Qualidade do texto e adequação temática

2.1.8.1. As obras devem:

- a. Dispor de abordagens diversificadas e complementares dos mesmos processos cognitivos, objetos de conhecimento e modificadores, assegurando a efetiva apropriação das competências e habilidades previstas na BNCC.
- b. Garantir o confronto sistemático de diferentes concepções (pluralismo de ideias), por meio de método científico, com o intuito explícito de desenvolver, em estudantes de diferentes perfis, a autonomia de pensamento e a capacidade de produzir análises, embasadas pela ciência, que sejam críticas, criativas e propositivas.
- c. Valorizar, em toda a obra, as potencialidades do pensamento científico, demonstrando, sem idealismos, que as conquistas científicas normalmente são fruto do trabalho de diversos membros da comunidade e não atos isolados de personalidades singulares.
- d. Assegurar o tratamento da argumentação, da leitura inferencial e do pensamento computacional nos textos e/ou atividades.
- e. Propor, de forma contextualizada, pesquisas de campo; visitas guiadas (a museus, centros de pesquisas, empresas...) e o uso pedagógico da tecnologia (laboratórios virtuais, simuladores, videogames).

f. Sugerir, de forma contextualizada, fontes diversificadas de informação (televisão, podcasts, familiares e integrantes da comunidade com saberes específicos etc.) para professores e estudantes.

#### 2.1.9. Qualidade dos materiais digitais

2.1.9.1. Os arquivos dos videotutoriais que acompanham as obras didáticas devem apresentar adequação do conteúdo relacionado a seguir:

a. Todo o conteúdo dos videotutoriais deve atender às normas do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, salvo quando se faça necessário para fins de entendimento do conteúdo;

b. Os videotutoriais devem ter legendas sobre todo conteúdo em áudio.

c. Cada videotutorial deve apresentar seu conteúdo estruturado de acordo com as especificidades de cada aplicação, conforme se segue.

##### 2.1.9.1.1. Qualidade visual:

a. Os videotutoriais devem possuir iluminação adequada.

b. O cenário deve ser adequado ao conteúdo e ao público-alvo.

c. Todos os elementos gráficos, como infográficos, animações, textos, entre outros, devem ser bem definidos, de fácil leitura e adequados ao público, à finalidade pedagógica explicitada e ao tema apresentado.

##### 2.1.9.1.2. Qualidade sonora:

a. Os videotutoriais não devem conter ruídos e devem estar em uma intensidade sonora adequada.

b. Todas as falas devem ser inteligíveis e claras.

c. Os videotutoriais devem ter um padrão de volume, exceto para casos de intencionalidade clara no uso de distinção de volume.

##### 2.1.9.1.3. Correlação Áudio x Vídeo:

a. Deve apresentar relação clara entre o conteúdo visual e o sonoro, facilitando o entendimento dos conceitos abordados nos videotutoriais.

##### 2.1.9.1.4. Utilização de múltiplos formatos visuais:

a. Os videotutoriais devem utilizar múltiplos formatos de apresentação, como, por exemplo, pessoa falando, imagens/cenários com narração, situações, animações, simulações, entre outras.

#### 2.1.10. Temas Contemporâneos Transversais (TCTs)

2.1.10.1. As obras didáticas devem contemplar ao menos um tema contemporâneo em cada volume.

# Coleções aprovadas

---

## COERÊNCIA E PERTINÊNCIA DA ABORDAGEM TEÓRICO-METODOLÓGICA

As obras aprovadas no Programa Nacional do Livro Didático 2021 (PNLD 2021) Projetos Integradores demonstram o duplo desafio que significou para seus autores, de um lado a produção de um material didático que promovesse a integração de diferentes componentes curriculares em atividades transdisciplinares; de outro lado, uma nova abordagem dos objetos de conhecimento que agora devem entrelaçar-se para estimular os estudantes a aplicar os conhecimentos disciplinares na solução de problemas do mundo real.

Em face da novidade que essas obras representam em si e das indefinições que cercam o seu uso no contexto de implantação do Novo Ensino Médio, os materiais didáticos desenvolvidos apresentam potencialidades e fragilidades para o trabalho integrado dos componentes curriculares da área de linguagens. Entre as potencialidades destaca-se a forte intenção formativa de algumas obras no sentido de apoiar um trabalho docente mais integrado, criativo e colaborativo em um campo muito expandido de referências e práticas. Entre as fragilidades destaca-se o fato de algumas obras não chegarem a alcançar o propósito de uma abordagem realmente transversal dos temas integradores e envolver, de maneira equitativa, todos os componentes da área de linguagens.

A despeito das diferenças no tratamento e no aprofundamento que conferem aos referenciais, as obras buscam apresentar os fundamentos teórico-metodológicos que as sustentam. Há aquelas que primeiro discutem noções basilares que encaminharão o trabalho de articulação dos temas integradores e os principais objetivos dos projetos, com as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), além de justificar a escolha do perfil do professor líder de cada projeto, sem perder de vista aspectos da avaliação. Outras deixam depreender a dificuldade que enfrentaram para construir eficientemente tais conexões, legando à responsabilidade do professor a tarefa de inferir sobre a coerência e a pertinência da abordagem.

Ainda assim, as obras buscam introduzir os estudantes e professores no conhecimento dos documentos orientadores (BNCC Ensino Médio) apresentando reflexões específicas sobre o Ensino Médio; expõem seus fundamentos teórico-metodológicos e explicam como se dá a aplicação geral desses conhecimentos introdutórios ao desenvolvimento dos seis projetos que articulam os quatro temas integradores de tratamento obrigatório, de acordo com o Edital.

Com maior ou menor êxito, os materiais didáticos promovem reflexões e práticas sobre as diversas linguagens (artística, corporal, verbal e multissemiótica) *que são objeto dos diferentes componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa (BRASIL, 2018)*.

Algumas obras, de maneira mais propositiva e estruturada, trabalham para a promoção da interdisciplinaridade nas propostas pedagógicas, sendo uma das oportunidades de uso criativo das referências que articulam e que podem, tanto estabelecer diálogo com os componentes curriculares da Área de Linguagens, como com o território de práticas culturais com o qual a escola trava relações de afeto e de cooperação.

As obras didáticas investem na diversidade de fontes e referências como autores, criadores, obras de arte, estratégias poéticas, organizando um conjunto representativo de períodos históricos e manifestações nacionais e internacionais, para oferecer uma abordagem mais ampla sobre o ensino das Linguagens, ao mesmo tempo que expõem uma visão expandida das interações possíveis com suas manifestações. Os

docentes poderão contar com uma ampla gama de gêneros textuais que abordam inúmeras temáticas representativas da pluralidade cultural brasileira. Tal diversidade desloca as experiências e vivências das linguagens por um alargado território de práticas, identidades e culturas, contemplando os novos gêneros e discursos como as performances, as instalações, a arte produzida em celulares, o hip hop, a dança contemporânea, a linguagem midiática, publicitária e multissemiótica. Esta pluralidade de referências amplia a possibilidade de utilização destes materiais em qualquer região do país, pois são isentos de tendências regionais exclusivas e aptos a contemplar a diversidade dos territórios culturais que abrigam as escolas brasileiras, bastando aos professores realizar as adequações e ajustes necessários.

Diante da diversidade que caracteriza as escolas brasileiras, o material didático precisa ser entendido como uma ferramenta a mais no auxílio dos docentes em suas práticas criativas em sala de aula. Não se espera que seja tomado como um guia incontestável ao qual se submete cegamente. Portanto deverão ser feitas escolhas e percursos personalizados e adaptados à realidade de cada ambiente escolar e de cada perfil profissional. O docente será o mediador da construção dos conhecimentos de forma satisfatória, tendo no livro didático um apoio teórico e prático que suas experiências com a sala de aula consolidam.

Nas atividades propostas, o estudante atua como sujeito do processo, construindo seus conhecimentos e exercitando seu pensamento crítico, a autoavaliação e promovendo a emancipação intelectual e o protagonismo juvenil. A experimentação, a pesquisa e a vivência dos objetos de conhecimento são estimuladas no Livro do Estudante (LE), bem como no Manual do Professor (MP), com indicações de registros da avaliação da aprendizagem, individuais ou coletivos. Confirma-se o interesse das obras em ativar os sujeitos de aprendizagem que podem vivenciar e experimentar as múltiplas dimensões do seu encontro com as Linguagens.

A implementação dos saberes, valores, atitudes, habilidades e competências preconizados no contexto do Ensino Médio, conforme determina a BNCC são subsidiados, em maior ou menor medida, nas obras aprovadas. A despeito das diferenças entre si, elas buscam introduzir os estudantes e professores no conhecimento dos documentos orientadores (BNCC) apresentando reflexões específicas sobre o Novo Ensino Médio.

As propostas das obras, numas mais e noutras menos, promovem um trabalho com as Linguagens no Ensino Médio da perspectiva de consolidação e de ampliação dos saberes e práticas desenvolvidos no ensino fundamental, com forte apelo aos recursos multimídia. Ao mesmo passo que tal abordagem configura uma potencialidade, pode também representar dificuldade para algumas comunidades em face da exigência de acesso à internet de qualidade, smartphones e outros equipamentos.

#### QUALIDADE DAS ORIENTAÇÕES PRESTADAS AO(À) PROFESSOR(A) - MP

O MP traz orientações sobre os quatro Projetos obrigatórios: STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos. Na maior parte dos casos, o MP apresenta de forma consistente as propostas teórico-metodológicas que embasam a obra e os quatro temas integradores obrigatórios são apresentados em projetos que articulam diferentes campos de atuação humana de forma aplicada. Poucos foram os casos em que os projetos e respectivos temas integradores foram usados como uma espécie de máscara, para conteúdos e pedagogias tradicionais, sem apresentar uma proposta adequada à natureza de cada tema.

As obras de Projetos Integradores da área de Linguagens organizaram os 06 projetos de modo que cada componente curricular pudesse assumir a liderança do trabalho em pelo menos um projeto. Salvo algumas exceções, todos os quatro componentes (Artes, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa) se alternam na primazia dos projetos.

O componente curricular de Língua Portuguesa é o mais requisitado como líder, seguido pelo de Artes.

Com menor visibilidade, aparecem Educação Física e Língua Inglesa, nessa ordem. Assim, a distribuição dos projetos por componente curricular atende aos diferentes Temas Integradores. Por exemplo, o tema STEAM é preferencialmente conduzido por atividades de Artes, seguidas por Língua Portuguesa, Educação Física e Língua Inglesa. O tema de Protagonismo Juvenil aciona Artes mais vezes, também seguido por Língua Portuguesa, e depois os componentes Língua Inglesa e Educação Física. Já em Mídiaeducação, Língua Portuguesa é o componente líder no maior número de projetos, seguido de Artes, Educação Física e Língua Inglesa. O mesmo comportamento se observa na Mediação de Conflitos, cujo maior número de projetos é liderado pelo componente Língua Portuguesa, seguido por Artes, Educação Física e Língua Inglesa.

Nos seis Projetos de cada obra há, na maioria dos casos, encadeamento lógico de forma coerente entre as atividades, exercícios e vivências; há fomento a práticas inovadoras de ensino e aprendizagem, sem, contudo, ser de forma sistemática. A competência 7 da BNCC, na maior parte das obras, é abordada de modo a promover o desenvolvimento da argumentação. Já as produções artísticas e as atividades de pesquisa social são apresentadas com pouco detalhamento das etapas e protocolos de pesquisa e investigação que devem ser observados. Nem sempre há orientações claras aos alunos, mas há atividades intimamente ligadas à resolução de problemas reais da vida dos estudantes de Ensino Médio.

Poucas obras abrem espaço para a reflexão e discussão sobre o trabalho pedagógico integrado de diferentes linguagens e suas tecnologias, incentivando o uso criativo e flexível das propostas didáticas, que poderão ser ajustadas às demandas da escola e dos atores deste processo escolar.

#### FUNCIONALIDADE DO PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL

O Projeto gráfico-editorial das obras tem natureza diversificada, considerando as escolhas visuais determinadas pelas fontes e cores utilizadas ou pela decisão de operar com maior ou menor ênfase sobre a escala das imagens e seu posicionamento em relação aos textos. No entanto, todas as obras concordam com os propósitos funcionais e com o atendimento à necessidade editorial de uma resolução gráfica ergonômica, clara e objetiva, que permita a boa organização das instruções e propostas didáticas.

As coleções apresentam estrutura visual, de maneira geral, equilibrada entre o texto principal, as imagens e as informações complementares. Na organização espacial de cada página, são marcadas as passagens e diferenciadas as informações entre o corpo do texto e as caixas (seções) diversas, com o uso de contrastes cromáticos, o que facilita o rápido reconhecimento dos diferentes tipos de informação. Algumas obras incluem um glossário, com termos e significados, para a ampliação do vocabulário e instrumentaliza os usuários para uma melhor leitura e interpretação dos textos e imagens.

Diversas imagens são dispostas na página visando possibilitar a aproximação dos estudantes à temática que será desenvolvida no projeto. As imagens se apresentam com boa resolução e estão acompanhadas dos respectivos créditos e legendas propiciando a construção, de modo geral, de um conjunto visual impactante e atrativo. As interações entre as imagens e os textos verbais qualificam a imersão no tema considerando que frequentemente os códigos visuais operam também como narrativas.

Com poucas variações estruturais, todos os projetos do LE são organizados em etapas articuladas, introduzidas por uma página de abertura que aproxima os estudantes e professores da temática desenvolvida em cada projeto, além de diversos quadros, os quais têm a função de dispor orientações e informações importantes para o seu desenvolvimento. São apresentadas também, em destaque, questões desafiadoras para os estudantes, para balizar o desenvolvimento do projeto, sendo retomada ao final, inclusive na fase de avaliação. Há direcionamento para a compreensão da proposta didática, relativa ao produto final a ser elaborado (uma exigência do Edital), ao tema integrador e ao tema transversal desenvolvido; além dos objetivos do projeto.



A maioria das obras apresenta o mapeamento da combinação entre os objetivos dos projetos e as competências gerais, competências específicas e habilidades da BNCC.

#### QUALIDADE DO TRATAMENTO DOS PRINCÍPIOS ÉTICOS

Atendendo aos documentos normativos que orientam o edital PNLD 2021, as obras não apresentam atividades com estereótipos ou preconceitos de qualquer espécie, assim como qualquer outra forma de discriminação ou violação de direitos humanos. Não foram identificadas publicidade, promoção ou difusão de marcas, produtos e/ou serviços comerciais.

Ao contrário, as obras promovem a diversidade e o respeito às diferenças individuais, colaborando com a organização de um espaço escolar mais acolhedor, capaz de acomodar os diversos saberes, incentivar as diversas visões de mundo e valorizar a heterogeneia das experiências individuais e coletivas dos sujeitos.

Desta perspectiva, as obras desenvolvem temáticas de respeito à diversidade, à pluralidade e à contribuição das diferentes culturas, nacionais e internacionais, históricas e contemporâneas, incluindo as que deram origem ao povo brasileiro, como as indígenas, europeias, africanas e afro-brasileiras. Lançam luz a questões universais da sociedade contemporânea como racismo, meio ambiente, sustentabilidade, cultura popular, violência, violência contra mulheres e cidadania, temas fundamentais para promover proposições transdisciplinares e interculturais que façam sentido para os jovens.

Tal amplitude de assuntos é operada por meio de uma abordagem não cronológica, que opta por não atribuir juízos de valor a produções diversas, enfatizando nos textos e atividades o papel da cultura brasileira e se apresentando como ferramenta pedagógica para desenvolver o senso estético e crítico dos adolescentes e jovens.

As experiências de aprendizagem resultantes do encontro dos estudantes com as linguagens não objetivam somente à construção de competências e à consolidação de habilidades específicas da área de conhecimento e seus componentes, mas buscam impactar a construção do sujeito social e aprimorar o ambiente escolar, assim como a comunidade onde a escola se insere e cujos valores, frequentemente, replica. As propostas das obras, em menor ou maior grau, procuram apresentar um ensino de Linguagens alinhado com a BNCC e engajado no aprimoramento dos estudantes como pessoas humanas, contribuindo para sua formação ética e cidadã; criando condições para o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia intelectual.

Para alcançar tais finalidades, as obras lançam mão de temáticas afinadas com a cultura juvenil que incentivam o debate e a reflexão entre os estudantes sob uma perspectiva crítica, criativa e propositiva. Há forte incentivo ao trabalho colaborativo integrado a uma postura cidadã e ao mundo do trabalho como uma vivência indispensável nessa etapa de ensino.

#### COERÊNCIA E PERTINÊNCIA DO MATERIAL DO PROFESSOR DIGITAL

O Material Digital do Professor (MDP)/Videotutoriais foi utilizado pela maior parte das obras como apresentação do material impresso, sem, contudo, constituir-se ferramenta complementar ao trabalho do professor, como era a proposta inicial. Ainda assim este material apresenta as sequências de desenvolvimento dos Projetos Integradores que, de modo geral, reincidentem, com alguma variação, sobre as informações, sugestões e atividades constantes no MP, tentando oferecer orientações adicionais ao desenvolvimento do trabalho. Há algumas dicas e sugestões para o professor conduzir as atividades. Há também a explicitação dos objetos de conhecimento e das habilidades e competências a serem exploradas.

Em algumas obras, o MDP expõe parâmetros para que o professor possa avaliar o percurso dos estudantes, individualmente ou em grupo, valorizando e considerando as culturas, as vivências, as experiências e os recursos de expressão dos próprios estudantes, para garantir o desenvolvimento das habilidades e alcançar satisfatoriamente as competências mencionadas nas etapas do projeto. Procura-se fornecer instruções sobre a necessidade do acompanhamento constante das aprendizagens discentes e alerta-se sobre a importância das abordagens diferenciadas para aqueles que necessitem de maior cuidado para alcançar as aprendizagens esperadas, de modo que todos tenham condições equânimes de avançar em suas aprendizagens, respeitando a diversidade.

As imagens de vídeo e as fotográficas apresentam-se com boa resolução, os áudios correspondem em qualidade sonora. Os arquivos disponibilizados foram produzidos em enquadramento dinâmico e com qualidade de edição aceitável. Em cada vídeo são apresentados conceitos, princípios, processos a partir dos quais o professor poderá ter uma visão geral da proposta pedagógica de cada projeto. Os videotutoriais procuram aproximar os projetos da vivência do professor, considerando que os meios digitais fazem parte dos recursos docentes e que, por meio deles, o docente poderá construir uma reflexão pessoal sobre os temas e assimilar mais rapidamente as orientações do livro impresso, proporcionando uma atuação mais fluida junto aos alunos.

# Ficha de avaliação

---

## 0 Panorama Inicial

### 1.1 Descrição geral do livro do estudante (LE) - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

#### 1.1 Descrição geral do livro do estudante (LE)

### 1.2 Descrição geral do manual do professor impresso (MP Impresso) - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

#### 1.2 Descrição geral do manual do professor impresso (MP Impresso)

## 1 Manual do Professor Impresso

### 1. Adequação e Pertinência das Orientações Prestadas ao Professor - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

1.1 O manual do professor informa a formação disciplinar do professor indicado para trabalhar, de forma prioritária, com cada projeto integrador?

Justificativa:

1.2 O manual do professor disponibiliza subsídios para o planejamento individual e coletivo (com professores do mesmo ou de outros componentes curriculares) para cada projeto integrador da obra?

Justificativa:

1.3 O manual do professor disponibiliza subsídios para a autonomia do professor, possibilitando diferentes modos de apresentação e ordenação do conteúdo?

Justificativa:

1.4 O manual do professor demonstra como trabalhar as competências gerais ou específicas a partir de exemplos concretos?

Justificativa:

1.5 O manual do professor demonstra o que implica trabalhar com a BNCC de forma consistente, oferecendo esclarecimentos sobre o trabalho com conhecimentos, atitudes e valores?

Justificativa:

1.6 O manual do professor apresenta procedimentos para mapear os conhecimentos, atitudes e valores que o estudante detém ao chegar à sala de aula e procedimentos para o planejamento das aulas a partir desses diagnósticos?

Justificativa:

1.7 O manual do professor apresenta procedimentos para se trabalhar com grupos de estudantes que possuam diferenças significativas de conhecimentos, atitudes e valores?

Justificativa:

1.8 O manual do professor apresenta procedimentos para se trabalhar as culturas juvenis, de forma transversal, com estudantes de diferentes perfis?

Justificativa:

1.9 O manual do professor apresenta soluções detalhadas de todos os problemas, atividades e exercícios, além de sugerir como tirar o melhor proveito dessas tarefas?

Justificativa:

1.10 O manual do professor oferece orientações sobre como desenvolver a capacidade de produzir análises críticas, criativas e propositivas em estudantes de diferentes perfis?

Justificativa:

1.11 O manual do professor oferece orientações sobre como desenvolver a capacidade de argumentar (oralmente e pela escrita) em estudantes de diferentes perfis?

Justificativa:

1.12 O manual do professor oferece orientações sobre como ensinar estudantes de diferentes perfis a atingir o nível inferencial nos processos de leitura?

Justificativa:

1.13 O manual do professor oferece orientações sobre como ensinar estudantes de diferentes perfis a desenvolver o pensamento computacional?

Justificativa:

1.14 O manual do professor propõe diferentes atividades que estimulem, por meio de interação, o reconhecimento da diferença e o convívio social republicano junto à família, à comunidade escolar e à sociedade em geral, especialmente, em relação ao mercado de trabalho?

Justificativa:

1.15 O manual do professor propõe diferentes atividades que promovam o combate a todos os tipos de violência, especialmente a intimidação sistemática (bullying)?

Justificativa:

1.16 O manual do professor propõe diferentes atividades que promovam a saúde mental dos estudantes?

Justificativa:

1.17 O manual do professor alerta, para a necessidade de se promover a cultura de paz na comunidade escolar e na sociedade em geral?

Justificativa:

1.18 O manual do professor alerta para os eventuais riscos na realização das atividades e dos experimentos propostos, garantindo a integridade física de estudantes, professores e demais pessoas envolvidas no processo educacional?

Justificativa:

1.19 O manual do professor estimula o pluralismo de ideias e a investigação científica

Justificativa:

2. Diretrizes Gerais do MP Impresso - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1 O manual do professor apresenta, de forma destacada, a numeração do projeto (de 1 a 6)?

Justificativa:

2.2 O manual do professor apresenta, de forma destacada, o tema integrador a ser trabalhado?

Justificativa:

2.3 O manual do professor apresenta, de forma destacada, a abordagem teórico-metodológica?

Justificativa:

2.4 O manual do professor apresenta, de forma destacada, o(s) objetivo(s) a ser(em) desenvolvido(s) no âmbito de cada projeto integrador?

Justificativa:

2.5 O manual do professor apresenta, de forma destacada, a justificativa da pertinência desse(s) objetivo(s)?

Justificativa:

2.6 O manual do professor apresenta, de forma destacada, a identificação de todas as competências gerais e competências específicas que serão trabalhadas?

Justificativa:

2.7 O manual do professor apresenta, de forma destacada, texto introdutório que explique como, a partir da abordagem teórico-metodológica, se articulam os temas integradores com os principais objetivos e justificativas, assim como as principais competências que serão trabalhadas?

Justificativa:

2.8 O manual do professor apresenta, de forma destacada, as informações sobre as atividades e os materiais que serão utilizados no desenvolvimento de cada projeto (com possibilidades de adaptações ou trocas)?

Justificativa:

2.9 O manual do professor apresenta, de forma destacada, as proposições de avaliação das aprendizagens, incluindo autoavaliação e avaliação em grupo, para cada projeto?

Justificativa:

2.10 O manual do professor apresenta sugestões de cronograma?

Justificativa:

2.11 O manual do professor apresenta, de forma destacada, explicações claras sobre os produtos finais que deverão ser realizados e sobre como ajudar os estudantes a fazê-los, em linguagem de fácil entendimento, inclusive, para aqueles professores que não estão habituados a trabalhar com metodologias baseadas em projetos?

Justificativa:

2.12 O manual do professor apresenta, de forma destacada, referências bibliográficas comentadas e complementares para pesquisa ou consulta (sites, vídeos, livros etc.), tanto sobre o projeto em si (diferentes das do livro do estudante), quanto de metodologias baseadas em projetos?

Justificativa:

2 BNCC – Base Nacional Comum Curricular - Competências Gerais

2.1.1 Competência Geral 1- CONHECIMENTO— A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1.1 A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? 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.

Justificativa:

2.1.2 Competência Geral 2 - PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO— A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1.2 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.

Justificativa:

2.1.3 Competência Geral 3 - REPERTÓRIO CULTURAL— A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1.3 Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Justificativa:

**2.1.4 Competência Geral 4 - COMUNICAÇÃO – A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

2.1.4 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.

Justificativa:

**2.1.5 Competência Geral 5 - CULTURA DIGITAL – A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

2.1.5 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.

Justificativa:

**2.1.6 Competência Geral 6- TRABALHO E PROJETO DE VIDA – A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

2.1.6 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.

Justificativa:

**2.1.7 Competência Geral 7- ARGUMENTAÇÃO – A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

2.1.7 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.

Justificativa:

**2.1.8 Competência Geral 8- AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO – A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

2.1.8 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.

Justificativa:

**2.1.9 Competência Geral 9- EMPATIA E COOPERAÇÃO – A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? -**

(1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1.9 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.

Justificativa:

2.1.10 Competência Geral 10- RESPONSABILIDADE E CIDADANIA – A Obra Atende as Seguintes Competências Gerais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1.10 Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Justificativa:

2.2 Projeto 1 - TEMA INTEGRADOR: STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática)

2.2.1 Competência Geral 7 - ARGUMENTAÇÃO – O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências gerais, de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.1 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.

Justificativa:

2.2.2 Competência Geral 1 - CONHECIMENTO – O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências gerais, de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.2 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.

Justificativa:

2.2.3 Competência Geral 2 - PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO – O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências gerais, de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.3 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.

Justificativa:

2.2.4 Competência Específica 1 - O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)



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

Justificativa:

2.2.5 Competência Específica 2- O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.5 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

Justificativa:

2.2.6 Competência Específica 3 - O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.2.7 Competência Específica 4 - O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.7 Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

Justificativa:

2.2.8 Competência Específica 5 - O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.8 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

Justificativa:

2.2.9 Competência Específica 6 - O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.9 Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas

características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Justificativa:

2.2.10 Competência Específica 7 - O PROJETO STEAM trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.2.11 O tema integrador STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática) é trabalhado (ou trata-se apenas de uma máscara para formas tradicionais de se abordar conteúdos)? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.11 O tema integrador STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática) é trabalhado (ou trata-se apenas de uma máscara para formas tradicionais de se abordar conteúdos)?

Justificativa:

2.2.12 O projeto STEAM articula explicitamente e por meio de problemáticas reais todos os 5 campos que compõem esse tema (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática)? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.12 O projeto STEAM articula explicitamente e por meio de problemáticas reais todos os 5 campos que compõem esse tema (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática)?

Justificativa:

2.2.13 O projeto STEAM apresenta conceitos científicos e saberes que caracterizam cada subárea (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) e suas relações com questões contextuais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.2.13 O projeto STEAM apresenta conceitos científicos e saberes que caracterizam cada subárea (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) e suas relações com questões contextuais?

Justificativa:

2.3 Projeto 2 - TEMA INTEGRADOR: Protagonismo Juvenil

2.3.1 Competência Geral 7 - ARGUMENTAÇÃO – O PROJETO PROTAGONISMO JUVENIL trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.1 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.

Justificativa:

2.3.2 Competência Geral 3 - REPERTÓRIO CULTURAL – O PROJETO PROTAGONISMO JUVENIL trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.2 Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Justificativa:

2.3.3 Competência Geral 8 - AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO - O PROJETO PROTAGONISMO JUVENIL trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.3 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.

Justificativa:

2.3.4 Competência Específica 1- O projeto Protagonismo Juvenil trabalha as seguintes competências específicas da área de LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.3.5 Competência Específica 2 - O projeto Protagonismo Juvenil trabalha as seguintes competências específicas da área de LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.5 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

Justificativa:

2.3.6 Competência Específica 3 - O projeto Protagonismo Juvenil trabalha as seguintes competências específicas da área de LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.3.7 Competência Específica 4 - O projeto Protagonismo Juvenil trabalha as seguintes competências específicas da área de LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.7 Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

Justificativa:

2.3.8 Competência Específica 5 - O projeto Protagonismo Juvenil trabalha as seguintes competências específicas da área de LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.8 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

Justificativa:

2.3.9 Competência Específica 6 - O projeto Protagonismo Juvenil trabalha as seguintes competências específicas da área de LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.3.10 Competência Específica 7 - O projeto Protagonismo Juvenil trabalha as seguintes competências específicas da área de LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.3.11 O tema integrador PROTAGONISMO JUVENIL é trabalhado (ou trata-se apenas de uma máscara para formas tradicionais de se abordar conteúdos)? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.11 O tema integrador PROTAGONISMO JUVENIL é trabalhado (ou trata-se apenas de uma máscara para formas tradicionais de se abordar conteúdos)?

Justificativa:

2.3.12 Na temática PROTAGONISMO JUVENIL as culturas juvenis são o centro da proposta, estimulando a participação ativa do jovem em perspectiva cidadã? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.12 Na temática PROTAGONISMO JUVENIL as culturas juvenis são o centro da proposta, estimulando a

participação ativa do jovem em perspectiva cidadã?

Justificativa:

2.3.13 Na temática PROTAGONISMO JUVENIL, há a proposição de trabalhos conjuntos entre os jovens que possam levar ao engajamento e que tenham relação direta com sua realidade? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.13 Na temática PROTAGONISMO JUVENIL, há a proposição de trabalhos conjuntos entre os jovens que possam levar ao engajamento e que tenham relação direta com sua realidade?

Justificativa:

2.3.14 A temática PROTAGONISMO JUVENIL apresenta conceitos e saberes que caracterizam cada área e suas relações com questões contextuais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.3.14 A temática PROTAGONISMO JUVENIL apresenta conceitos e saberes que caracterizam cada área e suas relações com questões contextuais?

Justificativa:

2.4 Projeto 3 - TEMA INTEGRADOR: Mídiaeducação

2.4.1 Competência Geral 7 - ARGUMENTAÇÃO – O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.1 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.

Justificativa:

2.4.2 Competência Geral 4 - COMUNICAÇÃO – O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.2 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.

Justificativa:

2.4.3 Competência Geral 5 - CULTURA DIGITAL – O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.3 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.

Justificativa:

2.4.4 Competência Específica 1 - O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências específicas da área de Linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.4.5 Competência Específica 2 - O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências específicas da área de Linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.5 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza

Justificativa:

2.4.6 Competência Específica 3 - O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências específicas da área de Linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.4.7 Competência Específica 4 - O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências específicas da área de Linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.7 Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza

Justificativa:

2.4.8 Competência Específica 5 - O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências específicas da área de Linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.8 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

Justificativa:

2.4.9 Competência Específica 6 - O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências específicas da área de Linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.4.10 Competência Específica 7 - O PROJETO MÍDIAEDUCAÇÃO trabalha as seguintes competências específicas da área de Linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.4.11 O tema integrador MÍDIAEDUCAÇÃO é trabalhado (ou trata-se apenas de uma máscara para formas tradicionais de se abordar conteúdos)? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.11 O tema integrador MÍDIAEDUCAÇÃO é trabalhado (ou trata-se apenas de uma máscara para formas tradicionais de se abordar conteúdos)?

Justificativa:

2.4.12 A temática MÍDIAEDUCAÇÃO oferece a oportunidade de entender como funciona a produção, circulação e apropriação de informações nas diversas mídias que existem contemporaneamente de forma crítica e propositiva? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.12 A temática MÍDIAEDUCAÇÃO oferece a oportunidade de entender como funciona a produção, circulação e apropriação de informações nas diversas mídias que existem contemporaneamente de forma crítica e propositiva?

Justificativa:

2.4.13 As mídias trabalhadas na temática MÍDIAEDUCAÇÃO são factíveis para diversas realidades escolares brasileiras e são exequíveis? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.13 As mídias trabalhadas na temática MÍDIAEDUCAÇÃO são factíveis para diversas realidades escolares brasileiras e são exequíveis?

Justificativa:

2.4.14 A temática MÍDIA E EDUCAÇÃO apresenta conceitos e saberes que caracterizam cada área e suas relações com questões contextuais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.4.14 A temática MÍDIA E EDUCAÇÃO apresenta conceitos e saberes que caracterizam cada área e suas relações com questões contextuais?

Justificativa:

Ocorrências:

## 2.5 Projeto 4 - TEMA INTEGRADOR: Mediação de Conflitos

2.5.1 Competência Geral 7 - ARGUMENTAÇÃO – O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.1 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.

Justificativa:

2.5.2 Competência Geral 9 - EMPATIA E COOPERAÇÃO – O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.2 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.

Justificativa:

2.5.3 Competência Geral 10 - RESPONSABILIDADE E CIDADANIA – O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências gerais de forma prioritária? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.3 Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Justificativa:

2.5.4 Competência Específica 1 - O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.5.5 Competência Específica 2 - O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.5 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos



Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

Justificativa:

2.5.6 Competência Específica 3 - O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.5.7 Competência Específica 4 - O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.7 Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

Justificativa:

2.5.8 Competência Específica 5 - O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.8 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

Justificativa:

2.5.9 Competência Específica 6 - O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.5.10 Competência Específica 7 - O PROJETO MEDIAÇÃO DE CONFLITOS trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.5.11 O tema integrador MEDIAÇÃO DE CONFLITOS é trabalhado (ou trata-se apenas de uma máscara para formas tradicionais de se abordar conteúdos)? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.11 O tema integrador MEDIAÇÃO DE CONFLITOS é trabalhado (ou trata-se apenas de uma máscara para formas tradicionais de se abordar conteúdos)?

Justificativa:

2.5.12 A temática MEDIAÇÃO DE CONFLITOS descreve adequadamente o significado de “conflito” em uma perspectiva cidadã e considerando as realidades locais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.12 A temática MEDIAÇÃO DE CONFLITOS descreve adequadamente o significado de “conflito” em uma perspectiva cidadã e considerando as realidades locais?

Justificativa:

2.5.13 A temática MEDIAÇÃO DE CONFLITOS apresenta diferentes caminhos de resolução e mediação de conflitos e valorização da cultura da paz? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.13 A temática MEDIAÇÃO DE CONFLITOS apresenta diferentes caminhos de resolução e mediação de conflitos e valorização da cultura da paz?

Justificativa:

2.5.14 A temática MEDIAÇÃO DE CONFLITOS apresenta conceitos e saberes que caracterizam cada área e suas relações com questões contextuais? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.5.14 A temática MEDIAÇÃO DE CONFLITOS apresenta conceitos e saberes que caracterizam cada área e suas relações com questões contextuais?

Justificativa:

2.6 Projeto 5 - TEMA INTEGRADOR: Livre Escolha

2.6.1 Competência Geral 7 - ARGUMENTAÇÃO – O PROJETO 5 trabalha prioritariamente três competências gerais sendo uma delas a competência 7? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.6.1 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.

Justificativa:

2.6.2 Competência Específica 1 - O PROJETO 5 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.6.2 Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de

atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Justificativa:

2.6.3 Competência Específica 2 - O PROJETO 5 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.6.3 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

Justificativa:

2.6.4 Competência Específica 3 - O PROJETO 5 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.6.5 Competência Específica 4 - O PROJETO 5 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.6.5 Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza

Justificativa:

2.6.6 Competência Específica 5 - O PROJETO 5 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.6.6 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade

Justificativa:

2.6.7 Competência Específica 6 - O PROJETO 5 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.6.7 Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo

de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas

Justificativa:

**2.6.8 Competência Específica 7 - O PROJETO 5 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

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

Justificativa:

**2.6.9 O tema integrador do projeto 5, caso retorne algum tema anterior, desenvolve as competências prioritárias exigidas, ou caso o tema seja novo, enfoca três competências, sendo uma delas obrigatoriamente a competência de número 7 (argumentação) da BNCC? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

2.6.9 O tema integrador do projeto 5, caso retorne algum tema anterior, desenvolve as competências prioritárias exigidas, ou caso o tema seja novo, enfoca três competências, sendo uma delas obrigatoriamente a competência de número 7 (argumentação) da BNCC?

Justificativa:

**2.7 Projeto 6 - TEMA INTEGRADOR: Livre Escolha**

**2.7.1 Competência Geral 7 - ARGUMENTAÇÃO – O PROJETO 6 trabalha prioritariamente três competências gerais sendo uma delas a competência 7? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

2.7.1 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.

Justificativa:

**2.7.2 Competência Específica 1 - O PROJETO 6 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

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

Justificativa:

**2.7.3 Competência Específica 2 - O PROJETO 6 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)**

2.7.3 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar

socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza

Justificativa:

2.7.4 Competência Específica 3 - O PROJETO 6 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.7.5 Competência Específica 4 - O PROJETO 6 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.7.5 Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

Justificativa:

2.7.6 Competência Específica 5 - O PROJETO 6 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.7.6 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

Justificativa:

2.7.7 Competência Específica 6 - O PROJETO 6 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

Justificativa:

2.7.8 Competência Específica 7 - O PROJETO 6 trabalha as seguintes competências específicas da área de linguagens e suas tecnologias? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

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

pessoal e coletiva

Justificativa:

2.7.9 O tema integrador do projeto 6, caso retorne algum tema anterior, desenvolve as competências prioritárias exigidas, ou caso o tema seja novo, enfoca três competências, sendo uma delas obrigatoriamente a competência de número 7 (argumentação) da BNCC? - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.7.9 O tema integrador do projeto 6, caso retorne algum tema anterior, desenvolve as competências prioritárias exigidas, ou caso o tema seja novo, enfoca três competências, sendo uma delas obrigatoriamente a competência de número 7 (argumentação) da BNCC?

Justificativa:

### 3 Considerações Gerais Dos Projetos Integradores

#### 1. Considerações Gerais dos Projetos/ Por Projetos - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

##### 1 Considerações Gerais dos Projetos/ Por Projetos

#### 4 Coerência da abordagem teórico-metodológica, correção, adequação e qualidade do texto

##### 1. Coerência e Adequação da Abordagem Teórico-Metodológica - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

1.1 A obra apresenta abordagem teórico-metodológica que, ao contemplar distintos modelos pedagógicos, possibilite a aquisição das competências gerais e competências específicas por estudantes com perfis diferentes

Justificativa:

1.2 A obra assegura a uniformidade e a funcionalidade dessa abordagem em todos os projetos (no conjunto dos textos, atividades, exercícios, ilustrações, imagens, referências...), possibilitando a efetiva apropriação de conhecimentos, atitudes e valores de forma sistemática?

Justificativa:

1.3 A obra garante a devida contextualização e articulação entre os conhecimentos, atitudes e valores, a fim de promover o desenvolvimento dos estudantes em todos os projetos?

Justificativa:

1.4 A obra considera as dimensões física, social, emocional e cultural dos estudantes, para além do seu desenvolvimento intelectual, de forma explícita?

Justificativa:

1.5 A obra considera as culturas juvenis, os diferentes interesses e as novas formas de aprendizagem dos estudantes de forma explícita?

Justificativa:

1.6 A obra relaciona constantemente teoria e prática, utilizando metodologias ativas que possibilitem aos estudantes aplicar, na vida cotidiana, os conhecimentos, atitudes e valores desenvolvidos?

Justificativa:

2. Correção e Atualização de Conceitos, Informações e Procedimentos - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1 A obra apresenta linguagem que seja atrativa aos jovens e que preserve a riqueza conceitual indispensável para o ensino médio, em conformidade com a BNCC?

Justificativa:

2.2 A obra explora conceitos, informações e procedimentos corretos e atualizados em todos os projetos (no conjunto dos textos, atividades, exercícios, ilustrações, imagens, referências...)?

Justificativa:

2.3 A obra apresenta os últimos avanços sobre o ensino da argumentação, da inferência e do pensamento computacional?

Justificativa:

2.4 A obra está livre de indução ao erro, contradições ou ideias equivocadas?

Justificativa:

3. Adequação da Estrutura Editorial e do Projeto Gráfico - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

3.1 A obra apresenta organização clara, coerente e funcional?

Justificativa:

3.2 A obra apresenta legibilidade gráfica adequada ao ensino médio, no que se refere ao desenho, tamanho e espaçamento entre letras, palavras e linhas; formato, dimensões e disposição dos textos na página?

Justificativa:

3.3 A obra apresenta impressão em preto do texto principal?

Justificativa:

3.4 A obra apresenta títulos e subtítulos claramente hierarquizados por meio de recursos gráficos compatíveis?

Justificativa:

3.5 A obra apresenta sumário que reflita claramente a organização dos conteúdos e atividades propostos, além de permitir a rápida localização das informações?

Justificativa:

3.6 A obra apresenta mancha gráfica proporcional ao tamanho da página?

Justificativa:

3.7 A obra apresenta linguagem atrativa aos jovens e coerente com o desenvolvimento léxico-gramatical esperado para os estudantes do ensino médio?

Justificativa:

3.8 A obra apresenta seleção textual, em intenso diálogo com as culturas juvenis, que se justifica pela qualidade da experiência de leitura e de identificação que possa propiciar aos estudantes do ensino médio?

Justificativa:

3.9 A obra apresenta legendas sintéticas, com cores definidas, sem informações em excesso?

Justificativa:

3.10 A obra apresenta fontes fidedignas na citação de textos e mapas (não podendo ser utilizadas representações de outros autores sem a correta citação)?

Justificativa:

3.11 A obra apresenta referencial bibliográfico comentado?

Justificativa:

3.12 A obra está isenta de repetição de conteúdos já abordados sem seu devido aprofundamento, gerando ampliação desnecessária no total de páginas das obras?

Justificativa:

3.13 A obra apresenta isenção de erros de revisão e /ou impressão?

Justificativa:

3.14 A obra apresenta ilustrações adequadas às finalidades para as quais foram elaboradas?

Justificativa:

3.15 A obra apresenta ilustrações claras e precisas?

Justificativa:

3.16 A obra apresenta ilustrações que contribuem para a compreensão de textos e atividades e estão distribuídas equilibradamente na página?

Justificativa:



3.17 A obra apresenta ilustrações de caráter científico que respeitam as proporções entre objetos ou seres representados?

Justificativa:

3.18 A obra apresenta ilustrações que estão acompanhadas dos respectivos créditos e da clara identificação da localização das fontes ou acervos de onde foram reproduzidas?

Justificativa:

3.19 A obra apresenta ilustrações que trazem títulos, legendas, fontes e datas, no caso de gráficos, tabelas e imagens artísticas?

Justificativa:

3.20 A obra apresenta ilustrações que trazem, com devida legibilidade, legendas, escala, coordenadas e orientação em conformidade com as convenções cartográficas, no caso de mapas e outras representações gráficas do espaço?

Justificativa:

3.21 A obra apresenta ilustrações que exploram as múltiplas funções (como desenhos, figuras, gráficos, fotografias, reproduções de pinturas, mapas e tabelas) e significativas no contexto de ensino e de aprendizagem?

Justificativa:

3.22 A obra apresenta ilustrações que dialogam com o texto?

Justificativa:

3.23 A obra apresenta ilustrações que utilizam escala adequada ao objeto de conhecimento?

Justificativa:

3.24 A obra apresenta ilustrações que retratam adequadamente a diversidade étnica da população brasileira, a pluralidade social e cultural do país?

Justificativa:

4. Qualidade do Texto e Adequação Temática - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

4.1 A obra dispõe de abordagens diversificadas e complementares dos mesmos processos cognitivos, objetos de conhecimento e modificadores, assegurando a efetiva apropriação das competências previstas na BNCC?

Justificativa:

4.2 A obra garante o confronto de diferentes concepções (pluralismo de ideias), por meio de método científico, com o intuito explícito de desenvolver, em estudantes de diferentes perfis, a autonomia de

pensamento e a capacidade de produzir análises, embasadas pela ciência, que sejam críticas, criativas e propositivas?

Justificativa:

4.3 Ao longo de toda a obra, há valorização das potencialidades do pensamento científico, demonstrando, sem idealismos, que as conquistas científicas normalmente são fruto do trabalho de diversos membros da comunidade e não atos isolados de personalidades singulares?

Justificativa:

4.4 A obra assegura o tratamento da argumentação, da leitura inferencial e do pensamento computacional nos textos e/ou atividades?

Justificativa:

4.5 A obra propõe de forma contextualizada, pesquisas de campo; visitas guiadas (a museus, centros de pesquisas, empresas...) e o uso pedagógico da tecnologia (laboratórios virtuais, simuladores, videogames)?

Justificativa:

4.6 A obra sugere de forma contextualizada, fontes diversificadas de informação (televisão, podcasts, familiares e integrantes da comunidade com saberes específicos etc.) para professores e estudantes?

Justificativa:

5. Observância às Regras Ortográficas e Gramaticais da Língua - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

5.1 A obra demonstra observância às regras ortográficas e gramaticais da Língua Portuguesa?

Justificativa:

5 Princípios Éticos e Marco Legal

1. Respeito à Legislação, às Diretrizes e às Normas Oficiais Relativas à Educação - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

1.1 A obra obedece aos preceitos legais da Constituição Federal de 1988?

Justificativa:

1.2 A obra obedece aos preceitos legais da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (Lei no 9.394/1996)?

Justificativa:

1.3 A obra obedece aos preceitos legais da Reforma do Ensino Médio (Lei no 13.415/17)?

Justificativa:

1.4 A obra obedece aos preceitos legais do Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (Lei no 8.069/1990)?

Justificativa:

1.5 A obra obedece aos preceitos legais do Plano Nacional de Educação PNE - 2014-2024 (Lei no 13.005/2014)?

Justificativa:

1.6 A obra obedece aos preceitos legais do Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei no 13.146/2015)?

Justificativa:

1.7 A obra obedece aos preceitos legais do Código de Trânsito Brasileiro (Lei no 9.503/1997)?

Justificativa:

1.8 A obra obedece aos preceitos legais da Política Nacional de Educação Ambiental (Lei no 9.795/1999)?

Justificativa:

1.9 A obra obedece aos preceitos legais do Estatuto do Idoso (Lei no 10.741/2003)?

Justificativa:

1.10 A obra obedece aos preceitos legais do Estatuto da Igualdade Racial (Lei no 12.288/2010)?

Justificativa:

1.11 A obra obedece aos preceitos legais da Lei de Alimentação Escolar (Lei no 11.947/2009)?

Justificativa:

1.12 A obra obedece aos preceitos legais do Programa Nacional de Direitos Humanos PNDH-3 (Decreto no 7.037/2009)?

Justificativa:

1.13 A obra obedece aos preceitos legais dos Objetivos e Diretrizes do Programa Nacional do Livro e do Material Didático, dispostas no Decreto no 9.099/2017?

Justificativa:

1.14 A obra obedece aos preceitos legais do Atendimento Educacional Especializado (AEE) (Decreto no 7.611/2011)?

Justificativa:

1.15 A obra obedece aos preceitos legais das Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (Parecer CNE/CEB no 7/2010 e Resolução CNE/CEB no 4/2010)?

Justificativa:

1.16 A obra obedece aos preceitos legais das Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do Campo (Decreto no 7.532/2010, Parecer CNE/CEB no 36/2001, Resolução CNE/CEB no 1/2002, Parecer CNE/CEB no 3/2008 e Resolução CNE/CEB no 2/2008)?

Justificativa:

1.17 A obra obedece aos preceitos legais das Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica (Resolução CNE/CEB no 4/2009 e Parecer CNE/CEB no 13/2009)?

Justificativa:

1.18 A obra obedece aos preceitos legais das Diretrizes Nacionais para a Educação Escolar Quilombola (Decreto no 7.352/2010, Resolução CNE/CEB no 8/2012)?

Justificativa:

1.19 A obra obedece aos preceitos legais das Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos (Resolução CNE/CEB no 1/2012)?

Justificativa:

1.20 A obra obedece aos preceitos legais das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (Resolução CNE/CEB no 03/2018)?

Justificativa:

1.21 A obra obedece aos preceitos legais das Diretrizes Operacionais para a Educação de Jovens e Adultos – EJA (Parecer CNE/CEB no 23/2008 e Resolução CNE/CEB no 1/2012)?

Justificativa:

1.22 A obra obedece aos preceitos legais das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (Parecer CNE/CP no 3/2004 e Resolução CNE/CP no 01/2004)?

Justificativa:

1.23 A obra obedece aos preceitos legais da Resolução que institui e orienta a implementação da Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio (CNE/CP no 4/2018)?

Justificativa:

1.24 A obra obedece aos preceitos legais da Resolução relativa à pertinência do uso de imagens comerciais nos livros didáticos (Parecer CNE/CEB no 15/2000)?

Justificativa:

1.25 A obra obedece aos preceitos legais da Portaria MEC no 1.348, de 14 de dezembro de 2018, que

homologa a BNCC para o Ensino Médio?

Justificativa:

1.26 A obra obedece aos preceitos legais da Portaria no 451, de 16 de maio de 2018, que define critérios e procedimentos para a produção, recepção, avaliação e distribuição de recursos educacionais abertos ou gratuitos voltados para a educação básica em programas e plataformas oficiais do Ministério da Educação?

Justificativa:

2. Observância aos princípios éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1 A obra está livre de estereótipos ou preconceitos de condição socioeconômica, regional, étnico-racial, de gênero, de orientação sexual, de idade, de linguagem, de deficiência, religioso, assim como de qualquer outra forma de discriminação, violência ou violação de direitos humanos?

Justificativa:

2.2 A obra está livre de doutrinação religiosa, política ou ideológica, respeitando o caráter laico e autônomo do ensino público?

Justificativa:

2.3 A obra promove pluralismo de ideias que impeça qualquer forma de doutrinação?

Justificativa:

2.4 A obra promove positivamente a imagem de afrodescendentes e indígenas, considerando sua participação em diferentes trabalhos, profissões e espaços de poder, com o intuito explícito de valorizar sua visibilidade e protagonismo social?

Justificativa:

2.5 A obra promove positivamente a imagem da mulher, considerando sua participação em diferentes trabalhos, profissões e espaços de poder, com o intuito explícito de valorizar sua visibilidade e protagonismo social, com especial atenção para o compromisso educacional com a agenda da não violência contra a mulher?

Justificativa:

2.6 A obra promove positivamente a cultura e a história afro-brasileira, quilombola, dos povos indígenas e dos povos do campo, com o intuito explícito de valorizar seus saberes, conhecimentos, tradições, organizações, valores e formas de participação social?

Justificativa:

2.7 A obra representa a diversidade social, histórica, política, econômica, demográfica e cultural do Brasil com o intuito explícito de subsidiar a análise crítica, criativa e propositiva da realidade brasileira?

Justificativa:

2.8 A obra representa as diferenças sociais, históricas, políticas, econômicas, demográficas e culturais de outros povos e países com o intuito explícito de subsidiar a análise crítica, criativa e propositiva da realidade brasileira em comparação com o resto do mundo?

Justificativa:

2.9 A obra promove práticas (orais e escritas) de argumentação fundamentada em dados científicos a respeito dos princípios éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano?

Justificativa:

2.10 A obra está isenta de imagens e textos que contenham violência sem a devida justificativa pedagógica (de forma homóloga à isenção de publicidade, de marcas, produtos ou serviços comerciais, sem a devida justificativa pedagógica, conforme disposto no parecer CEB no 15/2000)?

Justificativa:

## 6 Estruturação dos Projetos Integradores

### 1. Livro do Estudante - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

1.1 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, a numeração do projeto (de 1 a 6)?

Justificativa:

1.2 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, o tema integrador a ser trabalhado?

Justificativa:

1.3 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, o(s) objetivo(s) a ser(em) desenvolvido(s) no âmbito do tema integrador?

Justificativa:

1.4 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, a justificativa da pertinência do(s) objetivo(s)?

Justificativa:

1.5 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, a identificação de todas as competências gerais e competências específicas que serão trabalhadas?

Justificativa:

1.6 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, informações sobre as atividades e os materiais que serão utilizados no desenvolvimento de cada projeto (com possibilidades de adaptações ou trocas)?

Justificativa:

1.7 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, explicações sobre os produtos finais que deverão ser realizados?

Justificativa:

1.8 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, referências bibliográficas comentadas e complementares para pesquisa ou consulta (sites, vídeos, livros etc.)?

Justificativa:

1.9 O livro do estudante apresenta, de forma destacada, conteúdos multimodais (textos verbais e imagéticos) de forma arrojada, criativa e atrativa para os jovens?

Justificativa:

## 2. Estruturação dos Projetos Integradores - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1 Na estruturação do conjunto dos projetos da obra, são propostas especificidades teórico-metodológicas dos diferentes componentes curriculares integrados nas áreas de conhecimento?

Justificativa:

2.2 Na estruturação do conjunto dos projetos da obra, são propostas situações que exijam o uso de diferentes competências e habilidades da BNCC?

Justificativa:

2.3 Na estruturação do conjunto dos projetos da obra, é proposto um problema ou questão desafiadora que exija dos estudantes o uso da criatividade?

Justificativa:

2.4 Todos os projetos da obra organizam-se em torno de práticas contextualizadas de forma a garantir que façam sentido para a vida do estudante?

Justificativa:

2.5 Na estruturação do conjunto dos projetos da obra, são propostas práticas concernentes a cada componente curricular que favoreçam formas diversas de examinar, compartilhar e registrar experiências?

Justificativa:

2.6 Na estruturação do conjunto dos projetos da obra, são propostas atividades individuais e coletivas (inclusive com grupos grandes)?

Justificativa:

2.7 Na estruturação do conjunto dos projetos da obra, é proposto o uso de tecnologias da informação?

Justificativa:

2.8 Na estruturação do conjunto dos projetos da obra, propõe práticas de argumentação, de leitura inferencial e de pensamento computacional?

Justificativa:

2.9 Na estruturação do conjunto dos projetos da obra, é proposto um produto final, preferencialmente coletivo, e de relevância para a comunidade local, que possa ser apresentado a um público, preferencialmente externo à escola?

Justificativa:

## 7 Material Digital do Professor

### 1. STEAM - Vídeotutorial 1 - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

1.1 Contextualização: (contextualize o videotutorial 1 de forma a apresentar o objetivo, o enredo, os conceitos discutidos, a estrutura, os recursos audiovisuais utilizados e demais elementos que você julga significativos).

1.2 O videotutorial 1 tem caráter complementar, retomando elementos-chave da obra sem repeti-los?

Justificativa:

1.3 O videotutorial 1 apresenta a abordagem teórico-metodológica, o(s) objetivo(s), a(s) justificativa(s), competências gerais da Base Nacional Comum Curricular contempladas e os procedimentos a serem executados?

Justificativa:

1.4 O videotutorial 1 tem duração de 5 a 10 minutos?

Justificativa:

1.5 O conteúdo escrito do videotutorial 1 observa as regras ortográficas e gramaticais da língua portuguesa?, salvo quando se faça necessário para fins de entendimento do conteúdo?

Justificativa:

1.6 O videotutorial 1 possui legendas para todo conteúdo em áudio?

Justificativa:

1.7 O videotutorial 1 possui iluminação adequada?

Justificativa:

1.8 O cenário do videotutorial 1 é adequado aos conteúdos e ao público-alvo (os professores)?



Justificativa:

1.9 Todos os elementos gráficos, como infográficos, animações, textos, entre outros, são bem definidos, de fácil leitura e adequados ao público, à finalidade pedagógica explicitada e ao tema apresentado?

Justificativa:

1.10 O videotutorial 1 está com uma intensidade sonora adequada, um adequado padrão de volume e sem ruídos de qualquer natureza?

Justificativa:

1.11 O videotutorial 1 possui todas as falas inteligíveis e claras?

Justificativa:

1.12 O videotutorial 1 possui relação clara entre o conteúdo visual e o sonoro, facilitando o entendimento dos conteúdos, conceitos e processos abordados?

Justificativa:

1.13 O videotutorial 1 utiliza múltiplos formatos de apresentação, como, por exemplo, pessoa falando, imagens/cenários com narração, situações, animações, simulações, entre outras?

Justificativa:

1.14 O videotutorial 1 apresenta conceitos de forma clara e correta, sem induzir o professor a erros?

Justificativa:

1.15 O videotutorial 1 possui roteiro e contextualização adequados aos conceitos trabalhados, de forma a permitir que o professor construa os conhecimentos necessários ao trabalho com a obra?

Justificativa:

## 2. PROTAGONISMO JUVENIL - Vídeotutorial 2 - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

2.1 Contextualização: (contextualize o videotutorial 2 de forma a apresentar o objetivo, o enredo, os conceitos discutidos, a estrutura, os recursos audiovisuais utilizados e demais elementos que você julga significativos).

2.2 O videotutorial 2 tem caráter complementar, retomando elementos-chave da obra sem repeti-los?

Justificativa:

2.3 O videotutorial 2 apresenta a abordagem teórico-metodológica, o(s) objetivo(s), a(s) justificativa(s), competências gerais da Base Nacional Comum Curricular contempladas e os procedimentos a serem executados?

Justificativa:

2.4 O videotutorial 2 tem duração de 5 a 10 minutos?

Justificativa:

2.5 O conteúdo escrito do videotutorial 2 observa as regras ortográficas e gramaticais da língua portuguesa? , salvo quando se faça necessário para fins de entendimento do conteúdo?

Justificativa:

2.6 O videotutorial 2 possui legendas para todo conteúdo em áudio?

Justificativa:

2.7 O videotutorial 2 possui iluminação adequada?

Justificativa:

2.8 O cenário do videotutorial 2 é adequado aos conteúdos e ao público-alvo (os professores)?

Justificativa:

2.9 Todos os elementos gráficos, como infográficos, animações, textos, entre outros, são bem definidos, de fácil leitura e adequados ao público, à finalidade pedagógica explicitada e ao tema apresentado?

Justificativa:

2.10 O videotutorial 2 está com uma intensidade sonora adequada, um adequado padrão de volume e sem ruídos de qualquer natureza?

Justificativa:

2.11 O videotutorial 2 possui todas as falas inteligíveis e claras?

Justificativa:

2.12 O videotutorial 2 possui relação clara entre o conteúdo visual e o sonoro, facilitando o entendimento dos conteúdos, conceitos e processos abordados?

Justificativa:

2.13 O videotutorial 2 utiliza múltiplos formatos de apresentação, como, por exemplo, pessoa falando, imagens/cenários com narração, situações, animações, simulações, entre outras?

Justificativa:

2.14 O videotutorial 2 apresenta conceitos de forma clara e correta, sem induzir o professor a erros?

Justificativa:

2.15 O videotutorial 2 possui roteiro e contextualização adequados aos conceitos trabalhados, de forma a

permitir que o professor construa os conhecimentos necessários ao trabalho com a obra?

Justificativa:

### 3. MIDIAEDUCAÇÃO - Videotutorial 3 - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

3.1 Contextualização: (contextualize o videotutorial 3 de forma a apresentar o objetivo, o enredo, os conceitos discutidos, a estrutura, os recursos audiovisuais utilizados e demais elementos que você julga significativos).

3.2 O videotutorial 3 tem caráter complementar, retomando elementos-chave da obra sem repeti-los?

Justificativa:

3.3 O videotutorial 3 apresenta a abordagem teórico-metodológica, o(s) objetivo(s), a(s) justificativa(s), competências gerais da Base Nacional Comum Curricular contempladas e os procedimentos a serem executados?

Justificativa:

3.4 O videotutorial 3 tem duração de 5 a 10 minutos?

Justificativa:

3.5 O conteúdo escrito do videotutorial 3 observa as regras ortográficas e gramaticais da língua portuguesa? , salvo quando se faça necessário para fins de entendimento do conteúdo?

Justificativa:

3.6 O videotutorial 3 possui legendas conteúdo em para todo áudio?

Justificativa:

3.7 O videotutorial 3 possui iluminação adequada?

Justificativa:

3.8 O cenário do videotutorial 3 é adequado aos conteúdos e ao público-alvo (os professores)?

Justificativa:

3.9 Todos os elementos gráficos, como infográficos, animações, textos, entre outros, são bem definidos, de fácil leitura e adequados ao público, à finalidade pedagógica explicitada e ao tema apresentado?

Justificativa:

3.10 O videotutorial 3 está com uma intensidade sonora adequada, um adequado padrão de volume e sem ruídos de qualquer natureza?

Justificativa:

3.11 O videotutorial 3 possui todas as falas inteligíveis e claras?

Justificativa:

3.12 O videotutorial 3 possui relação clara entre o conteúdo visual e o sonoro, facilitando o entendimento dos conteúdos, conceitos e processos abordados?

Justificativa:

3.13 O videotutorial 3 utiliza múltiplos formatos de apresentação, como, por exemplo, pessoa falando, imagens/cenários com narração, situações, animações, simulações, entre outras?

Justificativa:

3.14 O videotutorial 3 apresenta conceitos de forma clara e correta, sem induzir o professor a erros?

Justificativa:

3.15 O videotutorial 3 possui roteiro e contextualização adequados aos conceitos trabalhados, de forma a permitir que o professor construa os conhecimentos necessários ao trabalho com a obra?

Justificativa:

#### 4. MEDIAÇÃO DE CONFLITOS - Vídeotutorial 4 - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

4.1 Contextualização: (contextualize o videotutorial 4 de forma a apresentar o objetivo, o enredo, os conceitos discutidos, a estrutura, os recursos audiovisuais utilizados e demais elementos que você julga significativos).

4.2 O videotutorial 4 tem caráter complementar, retomando elementos-chave da obra sem repeti-los?

Justificativa:

4.3 O videotutorial 4 apresenta a abordagem teórico-metodológica, o(s) objetivo(s), a(s) justificativa(s), competências gerais da Base Nacional Comum Curricular contempladas e os procedimentos a serem executados?

Justificativa:

4.4 O videotutorial 4 tem duração de 5 a 10 minutos?

Justificativa:

4.5 O conteúdo escrito do videotutorial 4 observa as regras ortográficas e gramaticais da língua portuguesa, salvo quando se faça necessário para fins de entendimento do conteúdo?

Justificativa:

4.6 O videotutorial 4 possui legendas para todo conteúdo em áudio?

Justificativa:

4.7 O videotutorial 4 possui iluminação adequada?

Justificativa:

4.8 O cenário do videotutorial 4 é adequado aos conteúdos e ao público-alvo (os professores)?

Justificativa:

4.9 Todos os elementos gráficos, como infográficos, animações, textos, entre outros, são bem definidos, de fácil leitura e adequados ao público, à finalidade pedagógica explicitada e ao tema apresentado?

Justificativa:

4.10 O videotutorial 4 está com uma intensidade sonora adequada, um adequado padrão de volume e sem ruídos de qualquer natureza?

Justificativa:

4.11 O videotutorial 4 possui todas as falas inteligíveis e claras?

Justificativa:

4.12 O videotutorial 4 possui relação clara entre o conteúdo visual e o sonoro, facilitando o entendimento dos conteúdos, conceitos e processos abordados?

Justificativa:

4.13 O videotutorial 4 utiliza múltiplos formatos de apresentação, como, por exemplo, pessoa falando, imagens/cenários com narração, situações, animações, simulações, entre outras?

Justificativa:

4.14 O videotutorial 4 apresenta conceitos de forma clara e correta, sem induzir o professor a erros?

Justificativa:

4.15 O videotutorial 4 possui roteiro e contextualização adequados aos conceitos trabalhados, de forma a permitir que o professor construa os conhecimentos necessários ao trabalho com a obra?

Justificativa:

5. LIVRE ESCOLHA - Vídeotutorial 5 - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

5.1 Contextualização: (contextualize o videotutorial 5 de forma a apresentar o objetivo, o enredo, os conceitos discutidos, a estrutura, os recursos audiovisuais utilizados e demais elementos que você julga significativos).

5.2 O videotutorial 5 tem caráter complementar, retomando elementos-chave da obra sem repeti-los?

Justificativa:

5.3 O videotutorial 5 apresenta a abordagem teórico-metodológica, o(s) objetivo(s), a(s) justificativa(s), competências gerais da Base Nacional Comum Curricular contempladas e os procedimentos a serem executados?

Justificativa:

5.4 O videotutorial 5 tem duração de 5 a 10 minutos?

Justificativa:

5.5 O conteúdo escrito do videotutorial 5 observa as regras ortográficas e gramaticais da língua portuguesa, salvo quando se faça necessário para fins de entendimento do conteúdo?

Justificativa:

5.6 O videotutorial 5 possui legendas para todo conteúdo em áudio?

Justificativa:

5.7 O videotutorial 5 possui iluminação adequada?

Justificativa:

5.8 O cenário do videotutorial 5 é adequado aos conteúdos e ao público-alvo (os professores)?

Justificativa:

5.9 Todos os elementos gráficos, como infográficos, animações, textos, entre outros, são bem definidos, de fácil leitura e adequados ao público, à finalidade pedagógica explicitada e ao tema apresentado?

Justificativa:

5.10 O videotutorial 5 está com uma intensidade sonora adequada, um adequado padrão de volume e sem ruídos de qualquer natureza?

Justificativa:

5.11 O videotutorial 5 possui todas as falas inteligíveis e claras?

Justificativa:

5.12 O videotutorial 5 possui relação clara entre o conteúdo visual e o sonoro, facilitando o entendimento dos conteúdos, conceitos e processos abordados?

Justificativa:

5.13 O videotutorial 5 utiliza múltiplos formatos de apresentação, como, por exemplo, pessoa falando, imagens/cenários com narração, situações, animações, simulações, entre outras?

Justificativa:

5.14 O videotutorial 5 apresenta conceitos de forma clara e correta, sem induzir o professor a erros?

Justificativa:

5.15 O videotutorial 5 possui roteiro e contextualização adequados aos conceitos trabalhados, de forma a permitir que o professor construa os conhecimentos necessários ao trabalho com a obra?

Justificativa:

6. LIVRE ESCOLHA - Vídeotutorial 6 - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

6.1 Contextualização: (contextualize o videotutorial 6 de forma a apresentar o objetivo, o enredo, os conceitos discutidos, a estrutura, os recursos audiovisuais utilizados e demais elementos que você julga significativos).

6.2 O videotutorial 6 tem caráter complementar, retomando elementos-chave da obra sem repeti-los?

Justificativa:

6.3 O videotutorial 6 apresenta a abordagem teórico-metodológica, o(s) objetivo(s), a(s) justificativa(s), competências gerais da Base Nacional Comum Curricular contempladas e os procedimentos a serem executados?

Justificativa:

6.4 O videotutorial 6 tem duração de 5 a 10 minutos?

Justificativa:

6.5 O conteúdo escrito do videotutorial 6 observa as regras ortográficas e gramaticais da língua portuguesa, salvo quando se faça necessário para fins de entendimento do conteúdo?

Justificativa:

6.6 O videotutorial 6 possui legendas para todo conteúdo em áudio?

Justificativa:

6.7 O videotutorial 6 possui iluminação adequada?

Justificativa:

6.8 O cenário do videotutorial 6 é adequado aos conteúdos e ao público-alvo (os professores)?

Justificativa:

6.9 Todos os elementos gráficos, como infográficos, animações, textos, entre outros, são bem definidos, de fácil leitura e adequados ao público, à finalidade pedagógica explicitada e ao tema apresentado?

Justificativa:

6.10 O videotutorial 6 está com uma intensidade sonora adequada, um adequado padrão de volume e sem ruídos de qualquer natureza?

Justificativa:

6.11 O videotutorial 6 possui todas as falas inteligíveis e claras?

Justificativa:

6.12 O videotutorial 6 possui relação clara entre o conteúdo visual e o sonoro, facilitando o entendimento dos conteúdos, conceitos e processos abordados?

Justificativa:

6.13 O videotutorial 6 utiliza múltiplos formatos de apresentação, como, por exemplo, pessoa falando, imagens/cenários com narração, situações, animações, simulações, entre outras?

Justificativa:

6.14 O videotutorial 6 apresenta conceitos de forma clara e correta, sem induzir o professor a erros?

Justificativa:

6.15 O videotutorial 6 possui roteiro e contextualização adequados aos conceitos trabalhados, de forma a permitir que o professor construa os conhecimentos necessários ao trabalho com a obra?

Justificativa:

## 8 Considerações Adicionais dos Projetos Integradores

### 1. Considerações Adicionais - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

#### 1.1 Considerações Adicionais

## 9 Falhas Pontuais

### 9.1 Falhas Pontuais - Livro do Estudante

#### Falhas Pontuais da Coleção

Volume:

| Ensino Médio - 1a a 3a Série | Impresso | Manual do professor

Tipo Falha (Página):

Descrição da Falha:



Recomendações:

Comentário:

## 9.2 Falhas Pontuais - Livro do Estudante

Falhas Pontuais da Coleção

Volume:

| Ensino Médio - 1a a 3a Série | Impresso | Livro do aluno

Tipo Falha (Página):

Descrição da Falha:

Recomendações:

Comentário:

## 9.3 Falhas Pontuais - Material Digital do Professor

Falhas Pontuais da Coleção

Volume:

| Ensino Médio - 1a a 3a Série | Digital | Manual do professor

Tipo Falha (Página):

Descrição da Falha:

Recomendações:

Comentário:

## 10 Resenha

### 1. Resenha - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

#### 1.1 Resenha

## 11 Parecer

### 1. Parecer da Obra - (1a Série, 2a Série, 3a Série)

#### 1.1 PARECER

Justificativa:

# Referências

---

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 26 out. 2020.

BRASIL. Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CP n. 2/2017. Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=79631-rcp002-17-pdf&category\\_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79631-rcp002-17-pdf&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 26 out. 2020.

BRASIL. Parecer Homologado. Portaria nº 1.348, publicada no D.O.U. de 17/12/2018, Seção 1, Pág. 33.

BRASIL. Diário Oficial da União. Publicado em: 22/11/2018 | Edição: 224 | Seção: 1 | Página: 21. Órgão: Ministério da Educação/Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica. RESOLUÇÃO No 3, DE 21 DE NOVEMBRO DE 2018. [https://www.in.gov.br/materia/-/asset\\_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/51281622](https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/51281622). Acesso em: 10 dez. 2020

BRASIL. MEC. Edital de Convocação 3/2019-CGPLI. Processo de Inscrição e Avaliação de Obras Didáticas para o Programa Nacional do Livro Didático - PNLD 2021. Brasília: MEC, 2019.

BRASIL. Presidência da República. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.

Quadro Europeu Comum de Referências para Línguas (Common European Framework of Reference – CEFR), níveis A1, A2, B1 e B2

## RESENHAS

# + AÇÃO NA ESCOLA E NA COMUNIDADE - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## TÍTULO

+ AÇÃO NA ESCOLA E NA COMUNIDADE - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

ELIZETE APARECIDA DE ANDRADE DE OLIVEIRA; ANDREA GOMES DE ALENCAR; CONRAD PICHLER; ANA TANIS; RUBIANA DE SOUZA BARREIROS; FERNANDA RODRIGUES BARUEL; MARIA FILIPPA DA COSTA JORGE; RENATA LARA DE MORAES BOIM

## CÓDIGO DO LIVRO

0049P21505

## EDITORIAL

EDITORA FTD S A

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

+ AÇÃO NA ESCOLA E NA COMUNIDADE - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

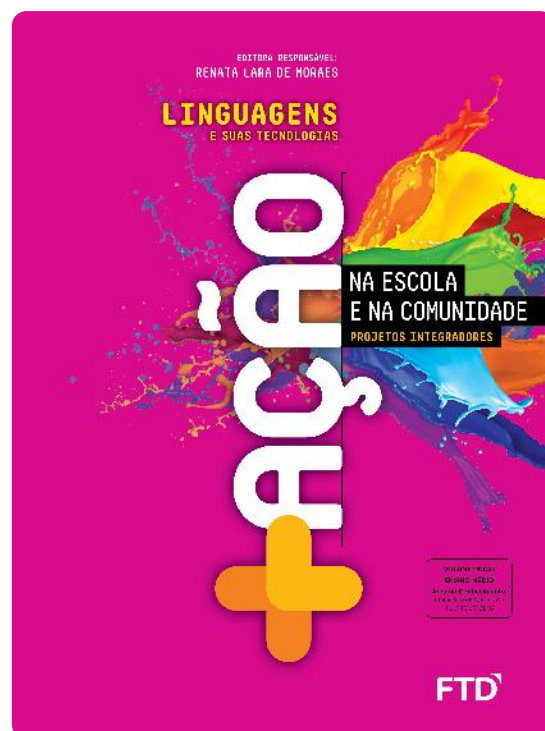
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

Esta obra didática de Projetos Integradores destina-se a professores e estudantes da escola pública, da 1ª à 3ª série do Ensino Médio. É composta pelo Manual do Professor (MP), pelo Livro do Estudante (LE) e pelo Material Digital do Professor (MDP). O LE se compõe de 06 (seis) Projetos Integradores, que são desenvolvidos em três etapas. Em atendimento ao Edital do PNLD 2021, os Projetos abordam os quatro temas obrigatórios (STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos) e mais dois de livre escolha. Com proposta pedagógica ancorada na metodologia de trabalho com projetos, a obra tem como objetivo atender às novas demandas educacionais, tornando a aprendizagem mais significativa e proporcionando a formação integral do estudante. Assim, o trabalho com Projetos Integradores proposto pela obra visa desenvolver ações, individuais e coletivas, que tragam impactos sociais e ambientais positivos para a comunidade, ao mesmo tempo em que desenvolvem as habilidades, competências, valores e atitudes dos estudantes.

## Descrição da Obra

O LE é introduzido por uma Apresentação, uma seção intitulada "Projetos Integradores" - na qual se explica o que são esses projetos -, a seção "Conheça seu livro" e o Sumário. Na sequência, vêm os seis capítulos, um para cada Projeto Integrador, na seguinte ordem: Projeto 1 - Acessibilidade: os museus são para todos? (tema STEAM), que propõe aos estudantes, como produto final, a organização de uma exposição acessível, tendo como componente líder Arte; Projeto 2 - Juventudes: como valorizar as manifestações e culturas juvenis na escola? (tema Protagonismo Juvenil), que desafia os estudantes a organizarem um festival cultural, tendo Língua Portuguesa como componente líder; Projeto 3 - Mídias digitais: é tudo verdade? (tema Mídiaeducação), que propõe a elaboração de um videotutorial, tem a Língua Portuguesa como componente líder; Projeto 4 - Papo aberto: como mediar conflitos na escola? (tema Mediação de Conflitos), que traz a proposta da criação de um "modelo de mediação de conflitos na escola", tendo como componente líder Língua Portuguesa; Projeto 5 - Imagens: manipulamos ou somos manipulados? (tema Mídiaeducação), que desafia os alunos a criarem a revista "Manipulação de imagens", contando com a liderança do componente Língua Portuguesa; Projeto 6 - Sustentabilidade: como reduzir os impactos ambientais por meio do consumo consciente? (Protagonismo Juvenil), que incentiva os alunos a organizarem uma feira de trocas, mais uma vez com Língua Portuguesa como componente líder. Cada projeto é iniciado com um breve texto, no qual se apresentam o tema, sua contextualização e a pergunta norteadora. Em seguida, constam os objetivos do projeto e a justificativa desses objetivos, acompanhados do box "Ficha de Estudo", no qual se apresentam as competências gerais, as específicas e as habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), não apenas da área de Linguagens e suas Tecnologias, mas também das demais áreas. Para a execução dos projetos, a obra opta por organizar as atividades em etapas, cuja quantidade varia de 3 a 5, além de uma "etapa final", na qual se define em detalhes o produto final a ser elaborado. Cada projeto é concluído com uma proposta de autoavaliação, que consiste de perguntas para o aluno analisar seu processo de aprendizagem ao longo das etapas desenvolvidas. O LE finaliza com a lista de todas as competências e habilidades citadas na obra e as referências bibliográficas comentadas. O MP é organizado em duas grandes partes: a primeira é a reprodução do LE, com algumas orientações para o Professor escritas em fonte menor, cor-de-rosa; a segunda é um encarte, intitulado "Orientações para o professor", que traz informações sobre o novo Ensino Médio, os Projetos Integradores, os Temas Contemporâneos Transversais, a abordagem teórico-metodológica da obra e a avaliação. Constam, ainda, informações específicas sobre a estrutura da obra e orientações para o desenvolvimento das etapas de cada projeto, além de referências bibliográficas comentadas. O MDP é composto de seis videotutoriais, um para cada projeto, e traz orientações complementares para o trabalho com os projetos propostos pela obra.

## Análise

Fazendo uso de uma linguagem atrativa ao público juvenil, a obra se destaca pela variedade de textos verbais e multissemióticos ao longo das atividades, os quais oportunizam o desenvolvimento e a consolidação das habilidades de uso e de reflexão sobre as diferentes linguagens. Característica que tem forte potencial para envolver os estudantes e também é marcante nessa obra é o diálogo que ela consegue estabelecer entre as temáticas trabalhadas e questões presentes na sociedade. A concepção pedagógica adotada, a metodologia de projetos, bem como as atividades propostas são formuladas para promover o desenvolvimento de habilidades e o alcance das competências exigidas pela BNCC, o que é favorecido pela abordagem interdisciplinar, da qual emergem os conceitos, conhecimentos, atitudes e valores que serão desenvolvidos, considerando os saberes e conhecimentos prévios dos estudantes. O conjunto de atividades oportuniza ao aluno o desenvolvimento de pesquisas, trabalhos de campo, debates, entrevistas, entre outros, que possibilitam a problematização das temáticas e estimulam o pensamento crítico, na medida em que o estudante é estimulado a argumentar, observar, interpretar e analisar os materiais disponibilizados. Nesse percurso, o universo digital e o pensamento computacional são mobilizados em vários momentos, nos quais será preciso acessar sites, utilizar câmeras digitais, programas de edição de imagem e aplicativos, propiciando a criatividade dos estudantes. Alguns Temas Contemporâneos Transversais são discutidos na obra, como "Educação em Direitos Humanos", "Diversidade Cultural" e "Educação Ambiental e Educação para o Consumo". As estratégias implementadas no LE estimulam os estudantes a interagir, compartilhar e defender suas concepções, o que propicia a conscientização do seu papel na sociedade atual e o desenvolvimento de atitudes responsáveis, éticas e cidadãs. É notável, nesta obra, o esforço para integrar os componentes curriculares da área de Linguagens, o que é alcançado com sucesso no diálogo que se estabelece entre Arte e Língua Portuguesa. A Educação Física aparece timidamente, em algumas referências a práticas culturais, como a dança e outras performances; e a Língua Inglesa se apresenta de forma periférica, na exploração de termos empregados em textos desse idioma. Em algumas atividades, ainda, os estudantes precisam mobilizar conhecimentos de outras áreas, principalmente da Matemática, para a elaboração e análise de gráficos, por exemplo. As atividades propostas ao longo do LE estão em consonância com a proposta teórico-metodológica descrita no MP. Nas orientações para o professor, é disponibilizado um conjunto de ferramentas pedagógicas que esclarece a trajetória metodológica a ser trilhada. Além disso, nesse material, o professor poderá contar com um importante arcabouço teórico, acompanhado de indicações de leituras e referências bibliográficas comentadas. Há, ainda, a recomendação de sites para consultas e links diversificados, que contemplam a discussão sobre os temas tratados. Os videotutoriais são claros, facilmente acessados e esclarecem como devem ser conduzidas as atividades, de modo que o professor tem, nesse material digital, mais um apoio ao seu trabalho diário.

## Sala de Aula

Com esta obra, você, professor, tem a oportunidade de adotar uma prática educacional contextualizada, através de uma metodologia dinâmica, capaz de promover experiências positivas na vida dos jovens do Ensino Médio, estimulando neles o pensamento criativo e a percepção crítica da realidade. Nessa perspectiva, é importante que você ofereça aos estudantes oportunidades de revelarem seus conhecimentos prévios, de formularem hipóteses, de expressarem sua opinião. Cabe a você, professor, então, permitir que os estudantes dialoguem e reflitam sobre seu comportamento e seu conjunto de valores. Para isso, é fundamental que você planeje suas ações, a partir da contextualização e articulação dos diferentes componentes curriculares, fortalecendo a conexão entre os componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias. Assim, o planejamento conjunto entre os professores de Arte, Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Educação Física é requerido para que as atividades da obra sejam executadas com sucesso. Professor, fique atento, ainda, para o fato de que as atividades propostas exigem variados recursos didáticos, de modo que cabe a você selecionar os recursos a serem utilizados, de acordo com seus objetivos. Dentre esses recursos, algumas atividades exigem acesso à internet de boa qualidade

e uso de equipamentos tecnológicos. Você deve então avaliar as condições da escola para decidir que estratégias didáticas adotar. No que se refere à avaliação, o MP traz diversos quadros avaliativos, que podem ser utilizados ao longo das etapas ou após a realização do produto final, de acordo com as necessidades de cada contexto.

# #NOVO ENSINO MEDIO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

#NOVO ENSINO MEDIO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

MARIANA DE LIMA E MUNIZ; GABRIELA CORDOVA CHRISTOFARO; MAURILIO ANDRADE ROCHA

## CÓDIGO DO LIVRO

0035P21505

## EDITORIAL

EDITORA SCIPIONE S.A.

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

#NOVO ENSINO MEDIO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1





## Visão Geral

A obra didática de projetos integradores destina-se a professores e estudantes do ensino médio. Está organizada em seis projetos que visam integrar os quatro componentes curriculares da área de linguagens e códigos: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. A obra é composta de um Livro do Estudante (LE), um Manual do Professor (MP) e seis videotutoriais que constituem o Material Digital do Professor (MDP) que, em caráter complementar, retoma elementos-chave da obra impressa em linguagem audiovisual, permitindo ao docente uma visão geral de cada um dos projetos. Está estruturada com quatro temas integradores de abordagem obrigatória: STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos e mais dois de livre escolha, que são: Protagonismo Juvenil e Educação Ambiental. A obra adota a metodologia de projetos focalizando a integração, a interdisciplinaridade e a transversalidade. Com base nos princípios metodológicos adotados (BENDER), propõe atividades e vivências em que os alunos devem resolver problemas da vida cotidiana a partir de uma questão orientadora. Com as propostas de atividades predominantemente coletivas, os projetos incentivam os estudantes a fazer escolhas que resultam nos subprodutos e produtos dos projetos. A obra promove a integração dos componentes curriculares procurando contribuir para a formação e o desenvolvimento dos alunos e professores, a fim de que tenham condições de exercer protagonismo, interação, engajamento, participação e criação coletiva. Contendo atividades, vivências e práticas compatíveis com as exigências curriculares da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), esta obra permite o desenvolvimento das propostas que integram os diferentes componentes da área em torno de problemas concretos, vividos pelos estudantes em seu cotidiano.

## Descrição da Obra

A obra consta de seis projetos integradores: Projeto 1 STEAM: "Música para nossos ouvidos"; O Projeto 2 Protagonismo Juvenil: "Somos protagonistas"; O Projeto 3 Mídiaeducação "Cuidado Nas Redes"; O Projeto 4 Mediação de Conflitos: "Conversando com a gente se entende"; O Projeto 5 Protagonismo Juvenil: "Empreender para transformar"; Projeto 6 Educação Ambiental: "Repense, reutilize, recicle". Os projetos partem de questões mobilizadoras para estimular os estudantes a recorrerem aos seus conhecimentos prévios sobre o assunto abordado. Os projetos são divididos em três etapas e têm uma seção intitulada "Fazer e Acontecer" cujo desenvolvimento conduz à construção do produto final. As Competências gerais e específicas, bem como as Habilidades da BNCC, que se pretende desenvolver são listadas em cada projeto. A organização dos projetos em três etapas definidas favorece a construção do conhecimento e a articulação interdisciplinar entre os componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias (LT). A questão orientadora que abre os projetos estimula os estudantes a buscarem soluções para problemas reais e a construir o conhecimento de forma coletiva. O MP descreve a fundamentação teórico-metodológica, o trabalho com as competências e habilidades, além de amparar os professores no suporte para o trabalho de cada uma das atividades em sala de aula, com detalhes sobre o planejamento, perfil do professor para cada projeto, sugestão de cronograma, sugestões de avaliação, referências bibliográficas comentadas por projeto e distintas referências utilizadas ao longo do texto. O MP contém sugestões de adaptações, tanto no que se refere ao cronograma, quanto aos materiais utilizados e ao desenvolvimento das propostas, de modo a abranger os vários níveis de conhecimento prévio mobilizados e os contextos diversos.

## Análise

A obra está organizada em 6 Projetos Integradores. Cada projeto trabalha um tema que leva à criação de um produto final, tendo um dos docentes de componentes curriculares como líder. O Projeto 1 STEAM:

"Música para nossos ouvidos" pretende estimular a compreensão dos estudantes acerca da produção dos sons, com o objetivo de construir um acervo de instrumentos não convencionais a partir de materiais reciclados. Prevê que o professor de Arte (música) seja líder, junto com de Língua portuguesa e Matemática. O Projeto 2 Protagonismo Juvenil: "Somos protagonistas" estimula a reflexão sobre como o estudante poderia intervir na comunidade. É liderado pelos professores de Arte (fotografia), Língua Portuguesa e Inglês, prevendo a publicação de duas temporadas de podcasts em plataforma digital como produto final. O Projeto 3 Mídiaeducação "Cuidado Nas Redes" questiona como usar as redes sociais de modo responsável e ético, a fim de conscientizar os estudantes sobre a exposição nas redes sociais e sobre os riscos da disseminação de notícias falsas. Liderado pelo componente de Língua portuguesa, com apoio de Inglês e Arte, prevê como produto final a realização de uma campanha de conscientização e prevenção de fake News. O Projeto 4 Mediação de Conflitos: "Conversando a gente se entende" indaga como promover a cultura da paz na escola. É liderado pelo professor de Educação Física, que irá atuar no intuito de detectar conflitos no ambiente escolar e ajudar a solucioná-los por meio de intervenções esportivas. Prevê a realização de uma assembleia com todos os agentes da comunidade escolar para apresentação e análise do plano de convivência elaborado pela turma. O Projeto 5 Protagonismo Juvenil: "Empreender para transformar" questiona como ter uma atitude empreendedora na organização de eventos, com a intenção de promover a organização de um evento de natureza artístico-cultural ou científica na escola, envolvendo a comunidade escolar e o público externo. É liderado pelos professores de Língua Portuguesa e Arte. O Projeto 6 Educação Ambiental: "Repense, reutilize, recicle" questiona como construir uma relação consciente com o meio ambiente. É liderado pelos professores Arte, Língua Portuguesa e Educação Física. Prevê uma intervenção artística para alertar a comunidade sobre a quantidade de resíduos sólidos gerados. As atividades exigem que os alunos exercitem a criatividade, a capacidade de interpretação de textos e contextos, e que desenvolvam a habilidade fundamental de argumentar, presente na Competência Geral 7 da BNCC. As sugestões de autoavaliação em cada projeto se mostram em sintonia com as teorias educacionais contemporâneas que propõem a avaliação processual. A obra aproxima o estudante de artistas contemporâneas, escritores, pensadores e líderes engajados nos movimentos sociais, culturais, ambientais e políticos da atualidade. Trabalhar o protagonismo juvenil, tratando da problemática da violência contra negros e do empoderamento da mulher negra. Trata dos povos indígenas, apresentando a luta huka-huka, o empreendedorismo indígena e reflexões de Ailton Krenak. Os temas contemporâneos transversais, trabalho e educação ambiental, mostram-se articulados a conceitos científicos e a produções artísticas. Há estímulo para a interação dos estudantes, o diálogo, o respeito e a empatia, promovendo a cultura de paz a partir do esporte, sobretudo, de lutas corporais. John Lennon e Yoko Ono, assim como atletas que são convocados na aproximação com o universo dos jovens. O diálogo com as culturas juvenis também se estabelece por meio de imagens de hip-hop, grafite e grafiteiros, da disputa de passinho e duelo de MCs, além do uso das tecnologias digitais, jogos de disputas, jogos teatrais, podcasts, performance e intervenções que instigam o protagonismo do estudante. A obra valoriza a ciência e os métodos científicos, com base em comprovação e estímulo a metodologias de pesquisa e à coleta de informações. Também valoriza os conhecimentos historicamente construídos por vários povos e em diferentes contextos. Promove o respeito aos direitos individuais, ao meio ambiente, às expressões culturais de diferentes origens, posicionando-se contra a discriminação étnica, econômica e geracional, o que contempla questões éticas e estimula reflexões ligadas à cidadania, aos direitos humanos e à justiça social. A obra confere protagonismo aos estudantes, deixando ao professor o papel de mediar as atividades, trazendo-lhe orientações aprofundadas e contextualizadas sobre as etapas de desenvolvimento dos projetos. Cabe ao professor auxiliar os alunos nos encaminhamentos de cada subproduto e do produto final. Trata-se de uma obra que promove a afirmação da identidade do estudante, permite crescimento e confere autonomia, além de auxiliar na construção de uma visão crítica do mundo. O projeto gráfico da obra é atraente, faz uso de fontes e cores adequadas, apresenta os títulos de forma bem visível e hierarquizada, inclui figuras e outras semioses bem posicionadas, diversificadas e de qualidade.

Professor, todas as atividades desenvolvidas nos projetos são estimulantes, inovadoras e podem ser facilmente adaptadas, de acordo com as necessidades específicas de cada escola. Em todos os projetos, a elaboração dos subprodutos e dos produtos finais se mostra exequível e vinculada aos interesses dos jovens, assim como da comunidade. A obra prevê que os saberes adquiridos na escola não sejam exclusivos, pelo contrário, se voltem para a comunidade, confirmando a pertinência e relevância das propostas. Dentre as atividades, é possível destacar a elaboração de playlists comentadas, o trabalho de edição de áudio, atividades de pesquisa em grupo, tarefas envolvendo a construção de instrumentos, ações de curadoria de arte, planejamento e organização de eventos, como a montagem de exposição fotográfica, jogos teatrais, práticas lúdicas e esportivas, privilegiando o envolvimento dos alunos em ações coletivas. Professor, o MP se confirma como importante recurso para seu trabalho, contendo subsídios teóricos e orientações sobre práticas pedagógicas adequados à área de LT. A obra permite que você utilize os subsídios com autonomia, relacionando os conteúdos trabalhados aos contextos de vida dos estudantes, da comunidade em que eles vivem e da escola. A obra apresenta diversas potencialidades que podem influenciar de forma positiva a prática docente e, conseqüentemente, a aprendizagem de qualidade.

# AÇÕES EM LINGUAGENS PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

AÇÕES EM LINGUAGENS PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

RICARDO LUIZ TEIXEIRA DE ALMEIDA (RICARDO LUIZ TEIXEIRA DE ALMEIDA); LUCIANA MARIA ALMEIDA DE FREITAS (LUCIANA MARIA ALMEIDA DE FREITAS); ELZIMAR GOETTENAUER DE MARINS COSTA (ELZIMAR GOETTENAUER DE MARINS COSTA)

## CÓDIGO DO LIVRO

0034P21505

## EDITORIAL

RICHMOND EDUCACAO LTDA.

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

AÇÕES EM LINGUAGENS PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

192

## ANO DA EDIÇÃO

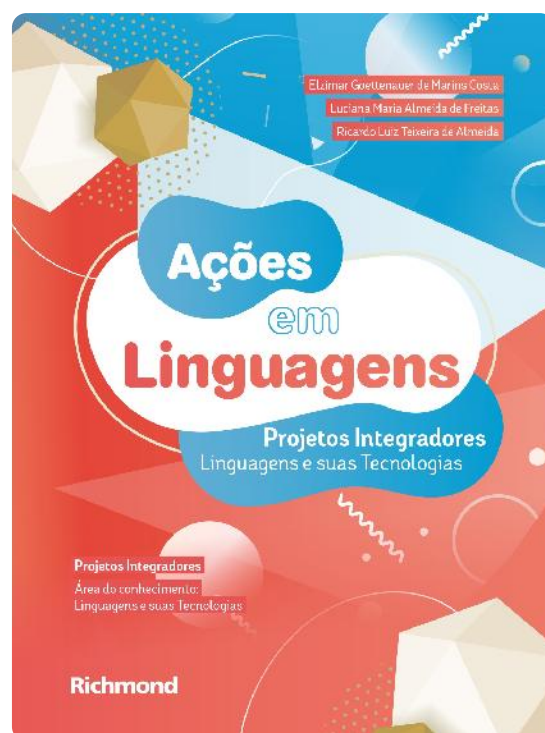
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

A obra é composta de Livro do Estudante (LE), Manual do Professor (MP) e Material Digital do Professor (MDP). Tem como cerne do projeto a realização de ações pelos estudantes, com a orientação conjunta de professores de diversos perfis profissionais. O estudo, a exploração dos temas, o repertório iconográfico e multimodal apresenta-se diverso e integrado, favorecendo a compreensão ampla do tema e o seu papel no desenvolvimento das competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A obra está organizada em seis projetos que visam articular competências gerais e específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias (LT) e ampliar as habilidades de uso e de reflexão sobre as diversas linguagens que são objeto dos diferentes componentes desta área de conhecimento: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Está estruturada por meio de etapas e seções que organizam e orientam experiências de ensino-aprendizagem no âmbito de quatro temas integradores de abordagem obrigatória: STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos e mais dois de livre escolha: Diálogos Culturais e Mediação e Intervenção Sociocultural no contexto de seis projetos. O MDP, organizado em conjunto de seis videotutoriais em caráter complementar, retoma elementos-chave da obra impressa em linguagem audiovisual, permitindo ao docente uma visão geral de cada um dos projetos.

## Descrição da Obra

Todos os projetos do LE estão organizados em etapas: Etapa 1 “ Para começo de conversa”; Etapa 2 “ Conversando a gente se entende”, com as seções Pensando e conversando 1 e 2; Etapa 3 “ Continuando a conversa”; Etapa 4 “ Afinando a conversa”, com as seções Pensando e realizando 1 a 5; Etapa 5 “ Para não jogar conversa fora”; e 6 “ Encerrando a conversa”, e contam com páginas de abertura, que aproximam os estudantes da temática desenvolvida em cada projeto, além de diversos quadros, os quais têm a função de dispor orientações e informações importantes para o seu desenvolvimento. O LE apresenta seis projetos desenvolvidos a partir de temas integradores. Os Projetos e os respectivos temas são: Projeto 1 STEAM: “Artes na ciência e ciência nas artes”; Projeto 2 Protagonismo Juvenil: “Juventude, educação e cultura”; Projeto 3 Mídiaeducação: “ #tecnologiaeeducação”; Projeto 4 Mediação de conflitos: Bullying não é brincadeira; Projeto 5 Diálogos Culturais: “Um Brasil diverso: povos e comunidades tradicionais”; e Projeto 6 Mediação e Intervenção Cultural: “É jogando que a gente se entende! ”. O MP apresenta orientações gerais; orientações específicas sobre o conteúdo de cada projeto; explicações sobre o produto final que a proposta pretende desenvolver; os gêneros discursivos que fazem parte da construção do projeto; o tema integrador e o tema desenvolvido; as características gerais do projeto; objetivos e a justificativa de sua pertinência. Também são apresentadas as competências e as habilidades da BNCC trabalhadas; explicitada a relação entre os objetivos, as competências e as habilidades trabalhados no projeto; sugerido o perfil do professor para conduzir a proposta; informações sobre o conteúdo de cada etapa; os materiais necessários; um cronograma de trabalho e propostas de avaliação das aprendizagens. Ao final são apresentadas as Referências bibliográficas comentadas e as Sugestões de referência complementares para pesquisa. O MDP, com seus seis videotutoriais, sintetiza e complementa as orientações constantes no MP.

## Análise

A obra considera que a compreensão dos pilares-metodológicos que a fundamentam é essencial para seu uso no dia-a-dia escolar e dispense especial importância às noções basilares que orientam o encaminhamento didático dos projetos propostos que são: linguagem, gêneros do discurso, multimodalidade; letramento, letramento crítico, multiletramentos, argumentação, interdisciplinaridade, transversalidade a partir da BNCC e trabalho com projeto. Com linguagem adequada à etapa de

escolarização e afinada com temas de interesse dessa faixa etária, a obra convida os estudantes a participarem e refletirem sobre problemas da sociedade, culturas juvenis na escola, tecnologias na educação, sofrimento psíquico no ambiente escolar, povos e as comunidades tradicionais e jogos. Tais temas são tratados sob a perspectiva da transversalidade, com a integração e diálogo efetivo entre os objetos próprios dos componentes curriculares que compõem a Área de conhecimento. A obra oferece subsídios fundamentais para o planejamento e organização do trabalho docente, garantindo que as competências gerais, específicas e as habilidades a elas relacionadas sejam trabalhadas. A argumentação é uma das competências gerais da BNCC que recebe especial atenção na obra. O seu desenvolvimento é fomentado desde a etapa inicial de cada projeto, com a deliberação das ações a serem realizadas pela turma, e vai sendo trabalhada no curso das etapas subsequentes, com a seleção dos argumentos, seu encadeamento e organização lógica, para que consigam efetivar o produto final proposto. Com essas ações, contribui para a autonomia do trabalho docente, oferecendo diferentes formas de apresentação dos projetos integradores, respeitando as especificidades das escolas, turmas, alunos, projetos pedagógicos e infraestrutura e permitindo um trabalho articulado entre professores dos diversos componentes da área de LT. A obra relaciona as linguagens às diversas práticas sociais em que se inserem e busca mobilizar recursos didáticos de natureza linguística híbrida e diversa que podem ser utilizados pelo professor, tais como: pintura, escultura, música, texto, infográfico ou obra de representação artística, informativa ou midiática, adequando-os às necessidades de cada contexto. O repertório iconográfico e multimodal apresenta-se diverso e integrado, favorecendo a compreensão ampla do tema e o seu papel no desenvolvimento das competências e habilidades. Uma das potencialidades desta obra está na reflexão que promove sobre a centralidade das disciplinas nos currículos e seu posicionamento efetivo em favor de práticas que contemplem os diferentes saberes disciplinares de forma mais transversal. Esta reflexão, fundamental para os propósitos de obra didáticas de projetos integradores, orienta uma atitude pedagógica coerentemente formativa que se manifesta em diversos momentos como, por exemplo, quando a obra cria, na seção “Conversa entre professores”, a oportunidade de reflexão e discussão sobre o trabalho pedagógico integrado de diferentes linguagens e suas tecnologias, viabilizando possibilidades de uso criativo e flexível das propostas didáticas, que poderão ser afinadas com as necessidades contextuais da escola e dos sujeitos envolvidos no processo educativo. Corroborando a intenção formativa da obra, destacam-se, ao longo de todo o MP, notas relativas a cada tema, que possibilitam reflexões e contribuem para ampliar o repertório cultural do professor. Ademais, a obra apresenta premissas gerais, que servem de base para cada Projeto: 1 - a importância de se promover práticas que favoreçam a aprendizagem e a permanência do estudante na escola; 2 - a necessidade de acolher a diversidade do público do Ensino Médio, com diferentes culturas juvenis; 3 - o aprimoramento dos estudantes como pessoas, contribuindo para sua formação cidadã e ética; 4 - o desenvolvimento do pensamento crítico, criativo, propositivo e da autonomia intelectual; 5 - a relação da teoria com a prática, por meio de uma atenção aos fundamentos científicos e tecnológicos; 6 - a consolidação e a ampliação das práticas das linguagens e da análise das manifestações artísticas, corporais e linguísticas como constitutivas da vida social do estudante; 7 - a concepção de ouvintes ou leitores como participantes ativos e construtores de sentidos da/na comunicação verbal; 8 - o diálogo entre as múltiplas linguagens, que viabilizam a interação entre os sujeitos; 9 - a formação de leitores mais reflexivos, sob a ótica do letramento crítico. A avaliação e autoavaliação apresentam-se como um momento importante para o processo de construção do projeto. A Etapa 6 (última de cada projeto) é dedicada especificamente a esse assunto. No LE, ela é apresentada de modo conciso, com a indicação de questões para debate entre estudantes e professores. No MP há maior detalhamento sobre a perspectiva da avaliação, de maneira que o professor realize uma avaliação pormenorizada, identificando as habilidades desenvolvidas, não se restringindo a um bate-papo com a turma.

## Sala de Aula

Professor, esta obra considera que o trabalho interdisciplinar e transversal com os projetos integradores deve orientar a articulação de conteúdos, conceitos, processos, atitudes e valores, permitindo a ampliação da reflexão sobre as diferentes linguagens que são objeto dos componentes curriculares da Área de LT.

Considerando isso, formula sua proposta educativa, buscando estreitar as relações entre as linguagens e as diversas práticas sociais em que se inserem. Assim, confere especial destaque à cultura juvenil, por um lado, como uma forma de alinhar-se com as características linguísticas dos jovens; por outro, visando valorizar suas manifestações. A obra mobiliza diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) e recursos variados de gêneros discursivos (chats, vlogs, playlists, tweets, posts, charges, gráficos, reportagens, diretrizes), favorecendo o multiletramento, ou seja, a capacidade de utilizar a linguagem vinculando-a à oralidade, à escrita, às imagens, às cores, às ilustrações em um processo complexo e profundo de produção de sentidos. A presença e a exploração adequada da multimodalidade, do letramento crítico e do multiletramento por sua vez, favorecem o desenvolvimento da argumentação e da inferência. Professor, estes são aspectos fundamentais na proposta para a educação integral e potencializam seu trabalho de mediação e a resolução de conflitos.

# CAMINHAR E CONSTRUIR - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

CAMINHAR E CONSTRUIR - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

THEDA CABRERA GONCALVES PEREIRA; LUCIANE BONACE LOPES FERNANDES; EBE CHRISTINA SPADACCINI; VIVIANE LETICIA SILVA CARRIJO

## CÓDIGO DO LIVRO

0046P21505

## EDITORIAL

SARAIVA EDUCAÇÃO S.A.

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

CAMINHAR E CONSTRUIR - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

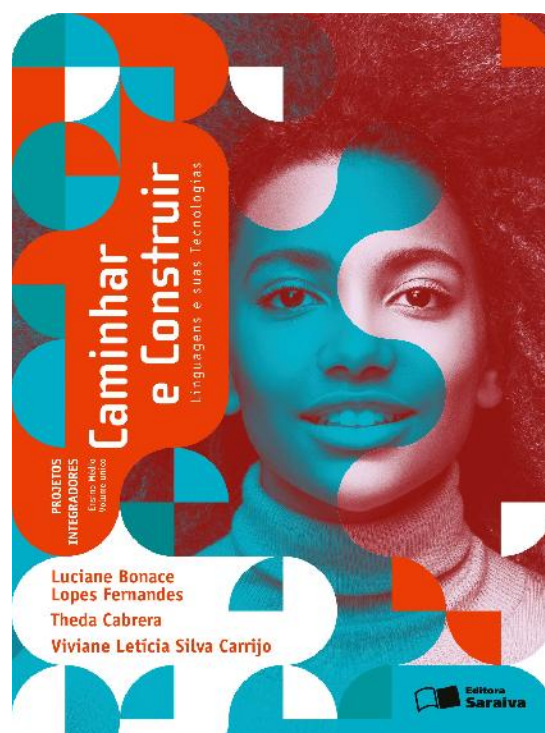
192

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1





## Visão Geral

A obra didática de projetos integradores destina-se a professores e estudantes da escola pública da 1ª à 3ª série do Ensino Médio. Está organizada em seis projetos que visam integrar os quatro componentes curriculares da área de linguagens e códigos: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Está estruturada por meio de seções, e/ou trilhas que organizam o trabalho com quatro temas integradores de abordagem obrigatória, de acordo com o Edital Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) 2021 (STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos) e mais dois de livre escolha no contexto de seis projetos. A obra professa adotar a metodologia de projetos "pautada na indagação crítica como estratégia de desenvolvimento do conhecimento HERNÁNDEZ, (1998). Defende o trabalho cooperativo, a formulação de hipóteses, a tomada de decisões, dentre outros. Valoriza a postura do aprendiz constante, inclusive pelo professor, conforme Elliot (2003). Trata-se de uma oportunidade de, segundo a obra, fortalecer a "integração do trabalho dos professores de cada área do conhecimento e, principalmente, a aproximação dos conteúdos escolares da realidade vivenciada pelos estudantes." A obra pretende "contribuir para a formação e o desenvolvimento dos alunos e professores, a fim de que tenham condições exercer protagonismo, interação, engajamento, participação e criação coletiva."

## Descrição da Obra

A obra é composta de um Livro do Estudante (LE), Manual do Professor (MP) e Material Digital do Professor (MDP). No LE cada um dos seis projetos é desenvolvido a partir de um tema integrador, organizado em etapas, quais sejam: 1- "Este mundo! Leituras deste nosso lugar"; 2- "Caminhos"; 3- "Em ação 1"; 4- "Em ação 2"; 5- "Em ação 3"; 6- "Puxando os fios"; 7- "Compartilhando"; e partem de questões mobilizadoras para estimular os estudantes a recorrerem aos seus conhecimentos prévios sobre o assunto abordado. As Competências gerais e específicas, bem como as Habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que se pretende desenvolver estão destacadas em cada um dos projetos. Cada projeto trabalha um tema integrador, propõe um dos componentes curriculares como líder e leva à criação de um produto final. O Projeto 1 - "Para não perder a energia" (tema STEAM) trata da crise energética no país. O componente líder é Língua Portuguesa, e o produto final é a criação de um manual digital de uso sustentável de energia elétrica. O Projeto 2 - "Viver por muito tempo (com qualidade de vida!)" (tema Protagonismo Juvenil) discute o processo de envelhecimento e qualidade de vida, respeito e valorização do idoso. O Componente líder é Língua Portuguesa e o produto final é a publicação de um livro, físico ou digital, de artigos de opinião sobre o tema "Juventude e velhice: dois lados de uma mesma moeda". O Projeto 3 - "Mundo midiático: viver bem e melhor" (tema Mídiaeducação) aborda o bom uso das mídias no cotidiano e na escola. O Componente líder é Língua Portuguesa e o produto final é um seminário de divulgação científica para divulgar a produção dos alunos em diferentes mídias. O Projeto 4 - "Jogos de regras para conviver melhor" (tema Mediação de Conflitos) discute a importância da cultura de paz na convivência cotidiana. O Componente líder pode ser Educação Física ou Artes, e o produto final é a criação de jogos e brincadeiras que funcionam como mediadores de conflitos entre criança. Projeto 5 - "Romeu e Julieta: amadurecidos e resilientes" (tema Protagonismo Juvenil) aborda cuidado consigo e com os demais, para o aumento da autoestima, autoeficácia e resiliência. O Componente líder é Arte, e o produto final é a montagem de um esquete teatral. Projeto 6 - "Vida na escola: entre diálogos e superações" (tema Mediação de Conflitos) trata da superação de conflitos, nas relações interpessoais. O Componente líder é Língua Portuguesa, e o produto final é a criação de um currículo para a construção da paz. O MP apresenta a obra aos professores e os orienta quanto ao trabalho com os projetos integradores. Descreve a abordagem teórico metodológica abordada e esclarece como trabalhar com a pedagogia de projetos. O MDP é constituído por seis videotutoriais com duração entre cinco e dez minutos que, em caráter complementar, retomam elementos-chave do MP em linguagem audiovisual, permitindo ao docente uma visão geral de cada um dos projetos.

## Análise

A obra apresenta atividades que buscam promover as relações sociais e estimular o trabalho em grupo com incentivo ao pensamento crítico e à argumentação. Isso é importante para a formação integral do estudante Ensino Médio. Estimula-se a pesquisa, as reflexões sobre temas atuais e há indicações de filmes, séries, livros e aspectos culturais. Tais estímulos são positivos para o trabalho na área de linguagens e para a fase de vida em que os estudantes se encontram. Assim, se contribui para a formação do usuário de diferentes linguagens no que se refere aos processos de recepção e produção de conhecimentos. Merece destaque a concepção de projeto adotada, uma vez que os Temas Integradores são trabalhados a partir de diferentes estratégias e recursos didáticos, bem como de diferentes linguagens, em prol do alcance das competências. As competências, gerais e específicas, são abordadas ao longo dos seis projetos. A Competência Geral 7 (Argumentação) ganha proeminência, enquanto a Competência Específica 5 (Cultura Digital) recebe tratamento superficial ao passo que competência 4 (Comunicação) está praticamente ausente, o que demandará do professor um trabalho complementar. A obra constrói um diálogo entre os componentes curriculares, mas a área de Língua Portuguesa é a que se sobressai em todos os projetos, sendo o docente responsável por esse componente curricular apontado como o professor-orientador em quatro dos seis projetos. As áreas de Artes e de Educação Física estão presentes em todos os projetos, mas, mais marcadamente, em dois, cujos professores-orientadores indicados são os responsáveis por esses componentes curriculares. A área de Língua Inglesa tem uma participação muito tímida na obra, refletindo-se na ausência de indicação de seu docente como professor-orientador de projetos. A presença da tecnologia digital é destaque em todos os projetos, senão como tema (como no projeto de Tema Integrador STEAM), como ferramenta para o desenvolvimento do trabalho ao longo da obra, quando se propõem atividades que fazem uso de ferramentas digitais, equipamentos de informática, internet. Considera-se, também, marcante a preocupação com a ciência, com a comprovação científica e com o método científico, por meio de vários textos apresentados para discussão e de algumas propostas para a elaboração de produtos de ações que consideram a pesquisa, a experimentação, a realidade dos estudantes, da comunidade escolar e da sociedade como um todo. Há referências bibliográficas consistentes e as demais fontes apresentadas subsidiam a discussão de fatos recentes e relevantes da história do Brasil e do mundo. Quanto à avaliação (com ênfase na autoavaliação), há uma seção específica no MP, configurando-se como um ponto positivo da obra. Possibilitam-se a regulação da aprendizagem e o redirecionamento de práticas, enfatizando seu aspecto diagnóstico. A proposta pedagógica e a avaliação relacionam-se de forma eficaz nesta obra. Há poucas fragilidades na obra. Uma delas é o fato de os componentes da área de linguagens não ocuparem espaço equivalente nos projetos, o que poderia prejudicar o caráter interdisciplinar da obra e reduzir o contato dos alunos com outros saberes, sobretudo os de língua inglesa. Algumas competências da BNCC são trabalhadas com pouca profundidade, exigindo mais protagonismo do professor com complementação da prática pedagógica a partir das sugestões de atividades do MP ou por meio de atividades extracurriculares em cada um dos componentes que envolvem a área de Linguagens. A obra se constitui numa nova proposta de educação para que os estudantes se tornem protagonistas das suas ações, das suas escolhas, da sua aprendizagem e dos rumos que permearão as suas vidas. É sugerida uma nova forma de atuação do professor em sala de aula como mediador, que conduz os alunos ao conhecimento de forma amigável, em parceria, construindo saberes que sejam relevantes para vida dos educandos.

## Sala de Aula

Professor, a obra marca uma nova organização do Ensino Médio brasileiro, induzindo uma prática pedagógica mais integrada da área, o que exigirá diálogo e compreensão. Será necessário ter sensibilidade com os diferentes contextos em que a obra será utilizada e com as diversas realidades da organização do trabalho com os Projetos nas escolas. Apesar de ser uma única obra, os estudantes têm necessidades e experiências distintas em relação aos conhecimentos mobilizados pela área de Linguagens e pelo trabalho com projetos. A obra apresenta diversos recursos, além do LE: as orientações

no material do professor, a descrição de questões teóricas e metodológicas, a referência às competências e habilidades da BNCC, as sugestões de referências comentadas, planos de desenvolvimento e avaliações no MP e explicações gerais no MDP. Esses recursos devem ser explorados para que sua prática pedagógica seja subsidiada pelas orientações desses materiais. A obra tem potencialidades que podem influenciar positivamente a prática docente na área de Linguagens e a aprendizagem de qualidade com estímulo ao pensamento crítico. Ao adotar esta obra, você poderá utilizar um conjunto vasto de propostas de atividades que envolvem diferentes linguagens. Há vários materiais complementares indicados tanto no LE como no MP. O planejamento docente deve considerar o perfil do grupo e a disponibilidade dos recursos para executar todos os projetos. Como as áreas de Língua Portuguesa e Artes estão mais presentes, o docente de Educação Física e, sobretudo, o de Língua Inglesa podem adaptar os projetos de modo a contemplar mais satisfatoriamente tais componentes. Será necessário aprofundar o trabalho com algumas competências específicas propostas na obra, em especial as relacionadas à vivência e variedade de línguas como forma de expressões identitárias, pessoais e coletivas. Também merecerá sua atenção a Competência Específica 4, relacionada à compreensão das línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, como uma boa oportunidade para reforçar a presença da Língua Inglesa no desenvolvimento dos projetos.

# CONHECER E TRANSFORMAR: PROJETOS INTEGRADORES

## TÍTULO

CONHECER E TRANSFORMAR: PROJETOS INTEGRADORES

## AUTORIA

MARIA HELENA WEBSTER (MARIA HELENA WEBSTER); LUIS FERNANDO PANADES ARANHA (LUIS ARANHA); RENATA GARCIA MARQUES (RENATA GARCIA MARQUES); MILDRED APARECIDA SOTERO (MILDRED APARECIDA SOTERO); GISELDA MARIA PICOSQUE (GISA PICOSQUE)

## CÓDIGO DO LIVRO

0010P21505

## EDITORIAL

EDITORA DO BRASIL SA

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

CONHECER E TRANSFORMAR: PROJETOS INTEGRADORES

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

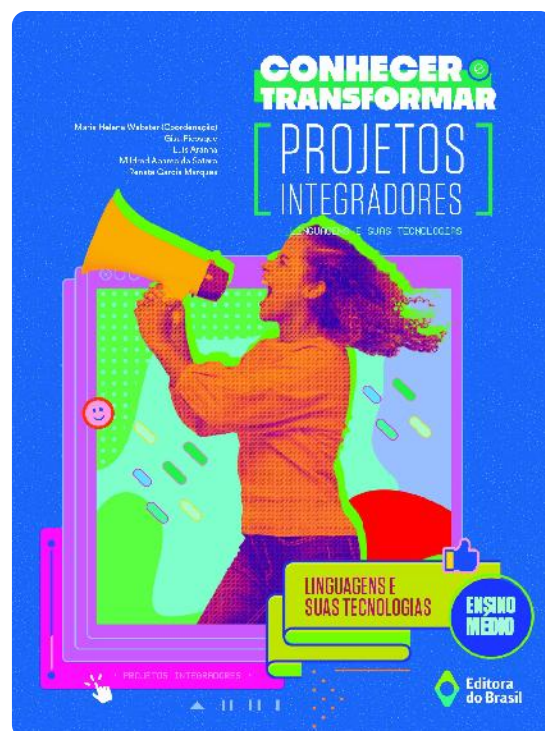
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

A obra de projetos integradores possui um Livro do Estudante (LE), um Manual do Professor (MP) e seis videotutoriais que constituem o Material Digital do Professor (MDP). Está organizada em seis projetos que visam articular competências gerais e específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias (LT) e tornar a aprendizagem significativa para os estudantes do Ensino Médio por meio da contextualização das práticas e conhecimentos, organizados de modo interdisciplinar no âmbito dos diferentes componentes desta área de conhecimento: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Todos os Projetos possuem uma estrutura de organização similar, dividida em fases, que orientam experiências de aprendizagem no âmbito de quatro temas integradores de abordagem obrigatória: STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de conflitos e dos temas integradores de livre escolha, o tema Empreendedorismo e Protagonismo Juvenil. A obra professa o alinhamento da sua meta ao pensamento de que a educação envolve entusiasmo, esperança, descoberta e desejos, propondo que os projetos integradores deste livro busquem concretizar esse ideal.

## Descrição da Obra

A obra aborda os seguintes temas: Projeto 1 STEAM: “Artes em frequência digital” ; Projeto 2 Protagonismo Juvenil: “Mulher e empoderamento social: promovendo direitos”; Projeto 3 Mídiaeducação: “Fake News: como evitar a trama da desinformação””; Projeto 4 Mediação de conflito: “Conversando a gente se entende”; Projeto 5 Empreendedorismo: “Turismo no Brasil para ver e sentir” e Projeto 6 Protagonismo Juvenil?: “Juventudes e as expressões artístico-culturais vamos escutar a voz da nossa comunidade”. A proposta do LE se organiza em etapas que organizam as orientações didáticas e pedagógicas para o desenvolvimento de todos os projetos. A primeira etapa é dedicada à aproximação ao tema e sua abordagem no Projeto; a segunda ao aprofundamento da discussão das especificidades do tema gerador; e a terceira orienta o desenvolvimento do produto final. As etapas abrigam as seguintes seções: 1- “Conhecendo o projeto”; 2- Objetivos a serem desenvolvidos; 3- Competências e habilidades que serão trabalhadas; 4- Justificativa; 5- Produto final; 6- Desenvolvimento do projeto; 7- Avaliando o projeto e 8- bibliografias comentadas. O sumário, composto de duas páginas, apresenta o título de cada projeto e situa as três etapas de realização (4, apenas no caso do Projeto 4) que compõem cada projeto, não evidenciando os passos constituintes de cada etapa. Cada elemento presente no LE se repete no MP com comentários focando questões gerais e específicas relacionadas à formação na Educação Básica. O MP apresenta também orientações, comentários e gabaritos para as atividades propostas no LE e orientações de natureza teórico-metodológica, explicitando as relações entre os objetivos dos projetos e as competências e habilidades que devem ser trabalhadas neste contexto, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Na seção destinada ao desenvolvimento dos projetos, há quadros explicitando as etapas, os passos que as compõem, o número de aulas previstas e o(s) componente(s) curriculares mobilizados. Apresenta-se ainda, a indicação do professor para liderar cada projeto. As bibliografias indicadas ao final do projeto possuem diferentes níveis de aproximação e diálogo com os componentes curriculares da área de LT. O MDP em caráter complementar, retoma elementos-chave da obra impressa em linguagem audiovisual, permitindo ao docente uma visão geral de cada um dos projetos.

## Análise

A obra apresenta orientações claras sobre cada projeto, etapa e passos, em linguagem de fácil entendimento, instruindo detalhadamente o estudante sobre o modo como deverão ser realizadas todas as atividades propostas. Uma potencialidade desta obra está na atualidade e diversidade dos temas abordados que demonstram ser essenciais para que algumas questões sejam discutidas no âmbito da

escola de educação básica como, por exemplo, o contexto da violência contra a mulher ou as fake news. A obra incentiva o professor a promover a abordagem de outros temas correlatos que se façam necessários a partir das experiências dos estudantes, alertando para a importância de que sejam observadas orientações pedagógicas relativas ao protagonismo dos estudantes na recriação dessas experiências. Busca-se a construção e integração de saberes com a mobilização de diferentes elementos da linguagem, situados no tempo, no espaço, na cultura e nos modos de organização social. Propõe, assim, ações que se expandem para além da sala de aula orientando atividades de mapeamento de problemas, análise, organização e posterior difusão dos dados, auxiliando no reconhecimento do potencial de engajamento entre a comunidade escolar e território em que a mesma está inserida. Enfatiza, desta maneira, o apoio à construção da autonomia dos estudantes, propondo projetos cujas ações sejam capazes de potencializar o trabalho de desenvolvimento de competências, habilidades, atitudes e valores. Uma das principais potencialidades da obra reside em que as propostas de atividades para a consecução dos produtos finais de cada projeto dão atenção aos contextos e às condições de produção das ações, textos, relatórios, exposições, apresentação, produtos digitais, propondo um trabalho de apresentação dos autores, com temáticas e estilos diferentes e recortes estéticos e socioculturais. Nesse caso, as atividades de estudos, pesquisas, produções orais e escritas estão mescladas entre o verbal e o não verbal mediado pelas tecnologias digitais e divulgadas pelas redes sociais, com orientações, etapas e passo a passo, todos trazidos pela obra de modo contextualizado, didático e informacional e sempre referenciadas às fontes. No entanto, em que pese a atualidade e diversidade das temáticas abordadas, a obra apresenta uma atitude pedagógica pouco propensa a construir o território de afinidades entre os conteúdos, conceitos e processos das diversas linguagens que compõem a área de LT. Organiza experiências de ensino-aprendizagem que se aproximam de um caráter de natureza mais disciplinar, com poucas oportunidades para a reflexão e a prática do diálogo transversal entre os saberes. Esta perspectiva manifesta-se na indicação do professor de Língua Portuguesa para a coordenação majoritária dos projetos integradores (5 dos 6 projetos), e é acentuada no conjunto dos objetos de conhecimento que mobiliza, na natureza das abordagens sugeridas, nas orientações para a condução dos projetos, nas análises que estimula e prioriza. Há pouco ou quase nenhum diálogo com conceitos, construções, problematizações, práticas, vivências, e saberes dos demais componentes, tanto do ponto de vista do entendimento desses componentes como campo de produção de conhecimentos, quanto do ponto de vista de sua constituição como uma das linguagens da área. A obra privilegia o trabalho com a linguagem verbal, com predominância do texto como forma de comunicação/expressão. Conhecimentos e saberes relacionados à leitura, interpretação e escrita são amplamente mobilizados em detrimento de questões mais afins às artes e à cultura corporal de movimento. No que se refere às abordagens dos elementos da cultura corporal de movimento como forma de manifestação construção, fruição, experimentação e (re) criação da cultura, a obra não apresenta questões que evidenciem essas diferentes dimensões do movimento humano, entendido como patrimônio da humanidade, limitando sua discussão a elementos colocados em plano de fundo, restritos a breves menções no Projeto 6. A perspectiva integradora, imperativo didático-pedagógico desta obra, necessitará intenso trabalho de mediação e articulação dos professores da área, no sentido de construir análises, saberes e fazeres que extrapolem a hegemonia dos elementos e gêneros textuais. Essa articulação se fará necessária para que os diferentes componentes curriculares da área de LT sejam articulados com propriedade, em diálogo produtivo, com vistas a romper com práticas cristalizadas que contrastam com a cultura interdisciplinar tão cara à esta etapa de escolarização.

## Sala de Aula

Professor, a obra estabelece, em cada um dos projetos, um problema gerador que serve de fio condutor para as etapas e passos da pesquisa e desenvolvimento do projeto. A proposta é que o estudante, por meio de tarefas individuais e coletivas, elabore um produto final que traga respostas para o problema levantado no início de cada projeto. Este produto final, além de relevante para a escola, também é voltado para a comunidade, uma vez que sua exposição envolve alunos, professores e habitantes da região onde a escola se localiza. Dada a importância do estudante na preparação, organização e elaboração das atividades até a criação do produto final, pode-se dizer que ele assume papel central ao longo do processo de ensino-

aprendizagem. A você, professor, cabe a função de mediador, de forma que oriente e acompanhe o estudante no decorrer dos projetos, auxiliando-o em todos os momentos e que aproveite as diferentes indicações de materiais para serem estudados e/ou abordados em sala de aula, como filmes, textos, livros e músicas e contribua para a ampliação e expansão da experiência humana dos estudantes, por meio dos diferentes elementos da linguagem. As atividades propostas contemplam aspectos gerais e específicos de prática de leitura, além de questões voltadas à leitura crítica/reflexiva e à multimodalidade. Para tanto, a obra traz propostas de leitura contextualizadas ao cotidiano dos estudantes e apresenta atividades que exploram as modalidades visual e audiovisual. Professor, a obra estimula a prática da pesquisa por meio de várias ações que levam o estudante ao levantamento de hipóteses, coleta e registro de dados, entre outros pontos.

# DA ESCOLA PARA O MUNDO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

DA ESCOLA PARA O MUNDO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

ROBERTA HERNANDES ALVES; RICARDO GONCALVES BARRETO

## CÓDIGO DO LIVRO

0068P21505

## EDITORIAL

EDITORA ATICA S.A.

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

DA ESCOLA PARA O MUNDO - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL





## Visão Geral

A obra didática é construída por seis de projetos integradores e destina-se a professores e estudantes da escola pública da 1ª à 3ª série do ensino médio. Está estruturada por meio de seções, e/ou trilhas que organizam o trabalho com quatro temas integradores de abordagem obrigatória, de acordo com o Edital Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) 2021 (STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos) e mais dois de livre escolha. A obra professa adotar as "ideias de Paulo Freire no tocante à compreensão de quais são as finalidades da ação educativa." Ela destaca que "para Freire, valores como liberdade, autonomia e emancipação do estudante devem estar sempre no horizonte das práticas pedagógicas que se voltam para a construção de um mundo mais justo." Assume ainda valores democráticos na acepção de John Dewey, além da metodologia de projetos segundo Fernando Hernández. Trata-se de uma oportunidade de, segundo a obra, "formar jovens capazes de interferir socialmente, por meio de conhecimentos, saberes, competências e habilidades, no entorno que compõe a comunidade escolar e a realidade para além dos muros da escola."

## Descrição da Obra

A obra é composta por Livro do Estudante (LE), Manual do Professor (MP) e Material Digital do Professor (MDP). No LE cada projeto trabalha um tema que leva à criação de um produto final, tendo um dos componentes curriculares como líder. O Projeto 1 - "Difusão do audiovisual na comunidade"(tema STEAM) aborda o Cinema e o produto final é um Projeto de comunicação visual (Mostra de filmes). O componente líder é Arte ou Língua Portuguesa. O Projeto 2 - "De olho nas culturas juvenis"(tema Protagonismo Juvenil) trata das culturas juvenis, do Jogo teatral, do vídeo em "draw my life" (o eu e autoconhecimento), a capoeira e seu contexto de prática. O produto final é a criação de um festival cultural e o componente líder é Arte ou Língua Portuguesa. O Projeto 3 - "Informação e responsabilidade"(tema Mídiaeducação) aborda as mídias impressa e digital, as mídias sociais e o uso saudável, a circulação e a checagem de informação em mídias digitais (fake news). O produto final é a realização uma live sobre a produção de conhecimento, a virtualização de experiências e a ética no século XXI. O componente líder é Língua Portuguesa. O Produto 4 - "A paz que a gente constrói"(tema Mediação de Conflitos) discute como promover uma cultura de paz na escola. O produto final é a criação um Programa de mediação de conflitos na escola, e qualquer componente da área de Linguagens pode ser líder. O Projeto 5 - "Futuro: criatividade e responsabilidade" (tema Empreendedorismo) trata de "Startups"; empreendedorismo social, inovação, com vistas à reflexão sobre como o jovem pode empreender e transformar a própria comunidade. O produto final é a montagem de uma feira de empreendedorismo, e o componente líder é Arte ou Língua Portuguesa. O Projeto 6 - "O Brasil aqui e lá - Como saber o que o mundo pensa e fala do Brasil?"(tema Visões do Brasil) trata de xenofobia, da imagem do Brasil nos Estados Unidos, Carnaval, Turismo ecológico, dentre outros. O produto final é a criação de um site bilíngue, e o componente líder é Língua Inglesa. Todos os projetos apresentam as seguintes seções: 1-"Introdução"; 2-"Etapas" (de 1 a 4 ou de 1 a 6); e 3-"Produto Final". Os projetos partem de questões mobilizadoras para estimular os estudantes a recorrerem aos seus conhecimentos prévios sobre o assunto abordado. As Competências gerais e específicas, bem como as Habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que se pretende desenvolver são listadas em cada projeto. O MP indica a prática pedagógica interdisciplinar, com material de suporte, cronograma, quadros gerais de atividades, indicações bibliográficas, links, orientações sobre planejamento e avaliação, comentários sobre todas as atividades propostas. O MDP é constituído por seis videotutoriais, com duração entre cinco e dez minutos que, em caráter complementar ao MP, retomam elementos-chave da obra impressa em linguagem audiovisual, permitindo ao docente uma visão geral de cada um dos projetos.

## Análise

A obra aborda temas relevantes e atuais para a juventude e oferece atividades de cunho interdisciplinar e transdisciplinar com a integração de componentes curriculares da área de Linguagens e suas tecnologias, e até de outras áreas. Isso fica evidente no produto final dos projetos, a exemplo da organização de um Festival de Culturas Juvenis (LE, p. 72), que recupera as atividades realizadas pelos estudantes envolvendo Língua Portuguesa, Língua Inglesa (para roteiros de filmes em inglês), Arte (para preparação de atores, direção de arte e direção de fotografia) e Educação Física (para reflexão sobre o corpo como linguagem), e Ciências da Natureza (para a criação do projetor e da tela de exibição). Nem sempre os quatro componentes são mencionados num mesmo projeto, mas todos são contemplados em alguma parte da obra. Há prevalência do componente Língua Portuguesa, o que não impede que os demais componentes sejam abordados com rigor teórico metodológico e que sejam valorizados com a possibilidade de um trabalho integrado. A exploração e articulação dos saberes historicamente construídos de cada componente da área de Linguagens são coerentes. Há ainda referenciais bibliográficos comentados ou atividades complementares que podem ser desenvolvidas. A participação do estudante é incentivada com perfil protagonista. Do professor, espera-se assumir papel de mediador e incentivador da aprendizagem. As atividades valorizam o trabalho cooperativo, a observação e o estudo dos fenômenos, para compreendê-los, e suscitam soluções criativas, além de promover o diálogo, o respeito à diversidade, a cidadania e o senso crítico, permitindo por meio de leituras, diálogos, debates e pesquisas, a progressão na aproximação e envolvimento com os temas. Valorizam também a ação planejada e coordenada para se chegar à autonomia pela capacidade argumentativa e ao protagonismo pela intervenção em questões que envolvem a comunidade, primando pelo respeito aos princípios éticos e marco legal. As atividades propostas valorizam a ciência, a pesquisa, a argumentação, a inferência, a avaliação e a autoavaliação constantes. Com isso, a obra contribui para que os estudantes compreendam a relevância da ciência, conheçam métodos e técnicas de pesquisa, exercitem o seu uso, e percebam-se como sujeitos ativos na comunidade em que vivem. Os projetos integradores promovem atividades de pesquisa de modo variado com a proposição de investigações relacionadas ao contexto dos estudantes. O pensamento computacional é explorado na obra em textos e atividades, e em orientações gerais ao professor, e com a indicação de atividade complementar. Para a entrega dos produtos finais, a obra induz a atenção ao estudante no desenvolvimento das atividades realizadas em etapas anteriores. Eles precisam aprender a identificar um problema ou um aspecto dos assuntos em foco; a lidar com as situações em estudo de forma científica; a argumentar para defender seu posicionamento nas discussões em classe e no grupo de trabalho, a criar o produto final em todas as suas fases e a compartilhar os resultados com a comunidade. Os produtos são relevantes à comunidade local, pois partem de questões cotidianas e consideram importantes a participação e a interação dos estudantes com a comunidade. A proposta de Avaliação e de Autoavaliação apresentada no LE estimula registros e retomada das etapas desenvolvidas, para conscientização do percurso, para reflexão sobre as aprendizagens e sobre a participação individual e coletiva. A avaliação diagnóstica é incentivada pelo MP. Os Videotutoriais convidam o professor a avaliar os estudantes e o próprio projeto durante todo o processo de desenvolvimento e não somente na elaboração do produto final ou em sua conclusão. A obra está adequada à metodologia de projetos, apresenta projeto gráfico adequado, com identidade visual nos projetos, possibilitando fácil localização dos assuntos/seções. A linguagem é clara e apropriada para estudantes do Ensino Médio, com uso de recursos digitais.

## Sala de Aula

Professor, o trabalho com projetos integradores privilegia o trabalho em grupo, a resolução de situações-problema, o contato com a comunidade e o uso frequente das mídias digitais como instrumento de pesquisa e de compartilhamento. Todos os projetos integradores são construídos em etapas e apresentam diferentes atividades com variados gêneros discursivos que ajudam no desenvolvimento da argumentação e da leitura inferencial. Valoriza-se o método científico e o pensamento computacional. As atividades resultam em discussões sobre fatos e casos observados ou estudados, pesquisas realizadas, que favorecem o desenvolvimento de atitudes e conceitos que promovem o respeito ao outro, a empatia, o espírito de colaboração e a cidadania, valorizando condutas fundamentais ao convívio social e a formação

ética dos jovens. Mesmo que se perceba a Língua Portuguesa como central na obra, o diálogo estabelecido/proposto/estimulado pela abordagem dos conteúdos entre os quatro componentes curriculares da área de Linguagens, em cada projeto, é coerente, abrindo espaço para um trabalho integrador e potente no Ensino Médio. A obra apresenta temas relevantes para a juventude atual, com propostas de atividades exequíveis para a realidade da escola brasileira. Este material pode ser utilizado de acordo com o interesse da turma, de forma não linear, podendo adaptar-se os temas e as etapas a cada realidade brasileira. Professor, alguns objetivos, para serem atingidos, exigirão que você complemente o trabalho, por exemplo, com habilidades relacionadas ao uso e à compreensão de diferentes linguagens e práticas culturais. Outro exemplo, é o repertório textual em língua inglesa, que exigirá que você trabalhe a criticidade, superando a superficialidade da decodificação de informações, tal como apresentado na obra. Será preciso sua interferência no planejamento e execução dos projetos, para que os textos sejam trabalhados de maneira mais crítica e menos superficial.

# IDENTIDADE EM AÇÃO: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

IDENTIDADE EM AÇÃO: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

REGINA BRAZ DA SILVA SANTOS ROCHA (REGINA BRAZ ROCHA)

## CÓDIGO DO LIVRO

0022P21505

## EDITORIAL

EDITORA MODERNA LTDA

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

IDENTIDADE EM AÇÃO: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

Esta obra didática é composta por seis projetos integradores e destina-se a professores e estudantes da escola pública da 1ª à 3ª série do Ensino Médio. Os projetos são compostos por quatro vivências e cada uma delas possui cinco etapas, que estruturam o trabalho com os quatro temas integradores, de acordo com o Edital Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) 2021 (STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos), e mais dois de livre escolha no contexto de seis projetos. Partindo de uma concepção teórico-metodológica baseada na educação integral, pedagogia sistêmica e perspectiva dialógica, a obra favorece o desenvolvimento dos estudantes em suas múltiplas dimensões: pessoal, emocional, intelectual, física, social e cultural. A sala de aula configura-se como um espaço para o exercício da argumentação, da criação, da pesquisa, a fim de conferir ao estudante do Ensino Médio o papel de protagonista. Mediante o diálogo e o equilíbrio entre si, os quatro componentes curriculares (Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa) se articulam nos seis projetos. A abordagem teórico-metodológica da obra contribui para o desenvolvimento das Habilidades e a construção das Competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

## Descrição da Obra

A obra é composta do Livro do Estudante (LE), do Manual do Professor (MP) e do Manual Digital do Professor (MDP) complementar de apoio ao trabalho docente com cada um dos seis projetos integradores. As seções iniciais do LE são três: “Apresentação”; “Conheça seu livro”; e “Sumário”, com quatro páginas de títulos e subtítulos. A partir desse ponto, desenvolve-se cada um dos projetos, divididos e subdivididos em seções e tópicos. Cada uma das 4 vivências que compõem os Projetos possui cinco etapas. Ao final das três primeiras vivências, os estudantes desenvolvem produções parciais; e ao final da quarta vivência, o produto final. No início de cada projeto, há um texto reflexivo e perguntas motivadoras. A seção “Mapa do Projeto” oferece ao estudante um panorama geral da composição de todo o projeto: ponto de partida, desafio, objetivos, materiais necessários, justificativas, resumo das quatro vivências e práticas de linguagens mobilizadas, Competências e Habilidades da BNCC no projeto em questão, ponto de chegada e indicação das referências bibliográficas comentadas. Na última etapa, propõem-se autoavaliação e avaliação coletiva. Ao longo das quatro vivências, encontram-se as seções: “Atividade experimental”, “Leitura-se”, “Reading” (dedicada à leitura em língua inglesa (LI)), “Investigação”, “Desafio criativo”, “Roda de experiências”, “Mãos dadas”, “Junto & “Misturado”, e alguns boxes: “Agência & Intercâmbio”, “Entre artes”, “Perfil”, “Linguagem verbal” e “Foco no trabalho”. O MP se organiza em Sumário, Apresentação, e Organização da Obra (referenciais teórico-metodológicos), seguidos dos Projetos de 1 a 6, com orientações específicas para cada um. Ao LE reproduzido no final do MP, são acrescidas orientações ao professor. As Referências Bibliográficas Comentadas e as Competências e Habilidades da BNCC fecham o MP. O MP disponibiliza subsídios para planejamento individual do docente e coletivo, indicando a formação disciplinar do professor para trabalhar, de forma prioritária, em cada projeto integrador. Em todos os projetos, a proposta Antecipação e planejamento de ações com base nas habilidades da BNCC focaliza as especificidades da área de Linguagens e suas Tecnologias (LT), relacionando cada habilidade à proposição de uma ação que possa ser (auto)regulada por professor e estudante. Os seis videotutoriais do apresentam a abordagem teórico-metodológica, os objetivos, as justificativas, os procedimentos a serem executados e as Competências Gerais e Específicas da BNCC, com o objetivo de oferecer um panorama geral de cada projeto aos professores na condução do trabalho pedagógico.

## Análise

A proposta de trabalho desta obra didática está alinhada com as orientações da BNCC para a etapa do

Ensino Médio, considerando que cada projeto contempla de cinco a oito Competências Gerais e Competências Específicas da área de LT. Com isso, compreende-se que, a partir de um processo pedagógico baseado nesta obra, os estudantes poderão ter acesso a um material didático de acordo com a proposta para o Novo Ensino Médio. A obra possibilita promover a integração dos componentes curriculares da área de LT em todos os projetos, na medida em que os temas escolhidos para nortear o trabalho pedagógico com Projetos Integradores permitem essa articulação. Para tanto, em cada proposta encontram-se atividades que abrangem Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa, de forma articulada ou complementar. Isso permite que os estudantes desenvolvam as diversas habilidades previstas pela BNCC no âmbito das linguagens. Contudo, nas atividades de produção artística, a obra não apresenta orientações técnicas e pertinentes para o desenvolvimento do produto proposto (com exceção do Projeto 1, o qual desenvolve especificamente a linguagem fotográfica), o que resulta em certa defasagem nesse sentido. Disso decorre que o professor de Arte deva conduzir essas atividades de modo a oferecer subsídios para elaboração dessas produções. Quanto à pertinência dos temas escolhidos, todos eles estão de acordo com o contexto do público-alvo, considerando particularidades, anseios, e possíveis conflitos que permeiam o cenário social no qual esses estudantes estão inseridos. Destacam-se os Projetos 2 e 5, tendo em vista as várias discussões e atividades que abordam o autoconhecimento e a autogestão. Esse processo é de fato relevante para o público do Ensino Médio, considerando a etapa de vida em que se encontram, permeada de incertezas. A abordagem desses temas contribui para o desenvolvimento pessoal dos estudantes, bem como oferece subsídios para a preparação relacionada à carreira profissional. A prática da argumentação é trabalhada durante o desenvolvimento da proposta, com atividades que permitem aos estudantes apresentarem seus pontos de vista, interpretações e concepções sobre a realidade. Isso oportuniza que os professores identifiquem e compreendam os conhecimentos e valores construídos historicamente. Os estudantes são estimulados a se aprofundarem no tema em questão, para que os argumentos sejam construídos de forma embasada, articulando os conhecimentos prévios com os recém-adquiridos. No entanto, a prática da investigação científica é trabalhada superficialmente na obra. A maioria das informações que servem para o embasamento da argumentação, é apresentada pelo próprio material, como textos e dados, por exemplo. A pesquisa é constantemente proposta na obra, mas não são oferecidos subsídios técnicos para que os estudantes colem, organizem e analisem os dados de forma científica (com exceção da pesquisa quantitativa proposta no Projeto 4). Com isso, identifica-se certa defasagem nesse sentido. O material direcionado especificamente aos professores oferece orientações sobre procedimentos a serem realizados e, especificamente o MP, apresenta indicações bibliográficas complementares. O MDP se constitui de uma síntese do trabalho em cada projeto, dispondo de poucas informações complementares. Os três objetos (LE, MP e MDP) buscam garantir que os estudantes construam as Competências Gerais e Específicas preconizadas pela BNCC, mediados por atividades que oportunizem reflexões e práticas diversas nas esferas do Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos. E no caso do primeiro projeto integrador STEAM, permitir trânsitos por campos das Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática, componentes que vão além das especificidades adotadas pela área de LT.

## Sala de Aula

Professor, as propostas da obra demonstram entendimento, respeito e sintonia em relação ao contexto escolar, à metodologia e a recursos, o que se observa, por exemplo, quando se aborda a autonomia do docente para adaptar e realizar as atividades segundo as condições e necessidades de sua realidade (MP, XVIII). Os projetos são articulados em torno de um conteúdo específico, relacionado às Habilidades a serem desenvolvidas e às Competências a serem construídas segundo a BNCC, indicando uma ordenação a ser trabalhada para que haja progressividade. Nesse sentido, é especificado no MP, para cada projeto, qual professor deverá assumi-lo, pois seu desenvolvimento está relacionado à área desse docente; e se este realmente assumir tal tarefa, isso poderá ser um ganho no tema abordado, ao explorar com os estudantes a dimensão de sua disciplina em relação às outras. A pertinência dos temas trabalhados e as atividades propostas na obra facilitam a aplicabilidade do material em sala de aula e colaboram para um sólido trabalho interdisciplinar. Para tanto, os professores atuantes na área de LT contam com textos

atuais e diversificados e subsídios para desenvolverem um trabalho coletivo e colaborativo entre os componentes curriculares. Professor, fique atento à recepção e interpretação dos textos em LI por parte dos estudantes. O uso dos textos em inglês se apresenta com grande potencial de aprendizagem, mas também pode representar uma possível retração por parte dos estudantes. Isso vai depender do conhecimento trazido pelos estudantes sobre a língua estrangeira. Caso esse fato ocorra, sugere-se certo investimento na proposição de ações pedagógicas, com a finalidade de suprir qualquer defasagem da LI. Como nas atividades de produção artística relacionadas aos projetos 2 a 6, a obra não apresenta orientações pertinentes para o desenvolvimento do produto proposto, convém que, em sala de aula, o professor de Arte aborde essas ações do ponto de vista conceitual e metodológico, e as conduza. Nas vivências e práticas corporais propostas na área da Educação Física, principalmente na condução do Projeto 6, as práticas corporais devem ser expostas de forma simples aos estudantes, para que todos se sintam acolhidos e desejosos de participarem, independentemente da habilidade motora de cada um. Com isso, a predisposição natural dos estudantes em se conectarem com o outro será trabalhado em sala de aula, valorizando o uso da empatia e cooperação.

# INTEGRAMUNDO: PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS

## TÍTULO

INTEGRAMUNDO: PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS

## AUTORIA

MONICA MARIA RIBEIRO MUMME; MARLI FERREIRA DE SOUZA;  
MARCOS ROBERTO SOUZA BROGNA; LUCIANA MARQUES  
FERRAZ; VINICIUS ITALO SIGNORELLI

## CÓDIGO DO LIVRO

0113P21505

## EDITORIAL

TULIPA EDITORA EIRELI

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

INTEGRAMUNDO: PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

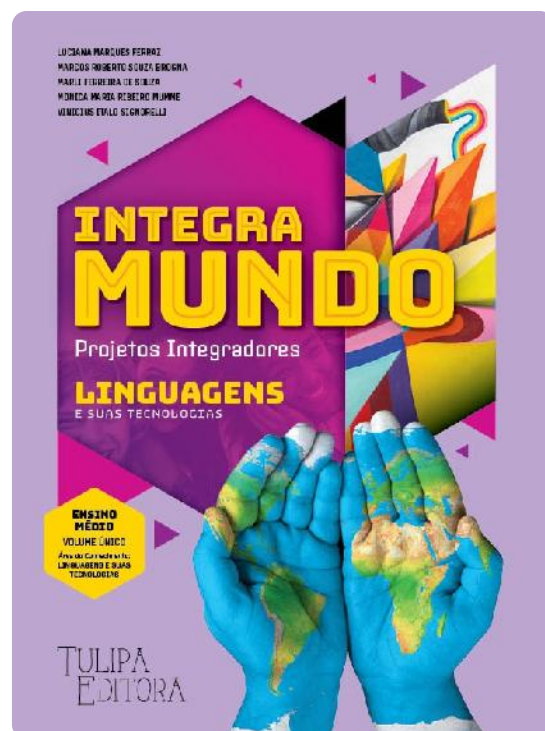
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL





## Visão Geral

A obra didática de Projetos Integradores destina-se a professores e estudantes da escola pública das três séries do Ensino Médio. Está organizada em seis projetos que visam integrar os quatro componentes curriculares da área de Linguagens e códigos, tais como: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. A obra é composta de um Livro do Estudante (LE), um Manual do Professor (MP) e o Material Digital do Professor (MDP). De caráter complementar, o MDP é composto por seis videotutoriais os quais retomam elementos-chave da obra em linguagem audiovisual, permitindo ao professor uma visão geral de cada um dos Projetos Integradores. Está estruturada em duas partes que organizam as etapas do trabalho com os projetos em quatro temas integradores, quais sejam: “STEAM”, “Protagonismo Juvenil”, “Mídiaeducação” e “Mediação de Conflitos” e mais dois projetos com temas de livre escolha em que retoma as temáticas “Protagonismo Juvenil” e “Mídiaeducação”. A obra propõe um trabalho inter-, trans- e multidisciplinar, seguindo a perspectiva teórico-metodológica que combina a pedagogia baseada em projetos com metodologias ativas, cujos princípios se baseiam na solução de problemas concretos propostos aos estudantes a partir da análise da realidade em que eles se inserem. Com esta perspectiva busca posicionar o estudante no centro do processo de ensino-aprendizagem, evitando a dicotomia entre teoria e prática procurando contribuir para a formação e o desenvolvimento de alunos e professores, a fim de que tenham condições de exercer protagonismo, interação, engajamento, participação e criação coletiva. Assim, situa o trabalho de promover o desenvolvimento das habilidades e competências esperadas para o ensino médio, no quadro das demandas de uma realidade complexa em constante transformação, na qual instala o estudante e para a qual tenta prepará-lo, visando que desempenhe um papel autônomo, criativo, crítico e participativo.

## Descrição da Obra

A obra está organizada em seis Projetos Integradores. Cada projeto trabalha um tema que leva à criação de um produto final, tendo um dos componentes curriculares como líder. No projeto 1 "Vacinar é preciso: botando a boca no trombone" a liderança é de Língua Portuguesa e prevê, como produto final, a produção de peças de comunicação, tais como: vídeo, podcast, peça publicitária, charges, quadrinhos ou cartazes, para esclarecimento sobre a importância da imunização. No projeto 2 (tema Protagonismo Juvenil) "Se o mundo dança, eu danço" o trabalho é conduzido pela Educação Física e propõe, como produto final, a criação de um espaço de dança na escola para combater o sedentarismo. O projeto 3 (tema Mídiaeducação) "Literatura ao pé do ouvido" é liderado pelo professor de Língua Portuguesa e propõe criação de audiolivros literários, como meio de levar a literatura à comunidade. O projeto 4 (tema Mediação de Conflitos) "Caminhos de encontro pela arte: o diálogo em cartaz" tem como componente líder Língua Portuguesa e prevê a organização de uma mostra de teatro a fim de promover o diálogo. O projeto 5 (tema Protagonismo Juvenil) "Slam - Sabemos ler a mudança: uma agenda jovem para o mundo" aponta Língua Portuguesa como líder e propõe criação de um espaço cultural Slam para a divulgação de artistas da comunidade. O Projeto 6 (tema Mídiaeducação) "Uma imagem, mil palavras: curta a literatura" indica Língua Portuguesa como líder e propõe, como produto final, a produção de curtas-metragens, com adaptações de obras literárias, a serem divulgados em um festival. Cada Projeto Integrador é dividido em duas partes, sendo que a Parte A contém um bloco de atividades que exploram o tema a partir das leituras de textos e de material de apoio. A Parte B, Seção “Pondo a mão na massa: roteiro para o projeto” é dedicada ao detalhamento do projeto e traz a indicação de objetivos, aponta os materiais e recursos necessários, descreve o produto final e as etapas de execução do projeto, bem como o processo avaliativo. Algumas das atividades são intercaladas por boxes que têm como objetivo ampliar as reflexões sobre o conteúdo abordado. As competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trabalhadas são indicadas no início de cada projeto e, ao final do volume, há uma lista com a descrição das Competências específicas e habilidades da BNCC do Ensino Médio contempladas nas atividades, seguida de indicações

bibliográficas comentadas. O MDP reúne seis videotutoriais, os quais são caracterizados como material complementar apresentando-se como um resumo das orientações didáticas dispostas no MP. As informações veiculadas nesta mídia seguem a mesma estrutura e sequência do material impresso – tema, justificativas, objetivos, competências gerais, competências específicas e habilidades da BNCC, permitindo ao professor uma visão geral de cada um dos Projetos Integradores e a rápida apreensão das condicionantes para o desenvolvimento de cada uma das atividades propostas.

## Análise

Nessa obra, a organização prevista para o trabalho com os Projetos Integradores favorece o entendimento dos temas e contribui para a organização do professor. Enquanto a Parte A procura lançar questões desafiadoras em busca de soluções para situações presentes no mundo real, a Parte B encaminha propostas criativas e tenta ampliar a visão crítica dos estudantes. Durante o desenvolvimento das atividades, os projetos transitam por vários temas contemporâneos. A obra, por meio dos seis projetos, articula e desenvolve diversas temáticas abordando temas como a importância das vacinas, a intervenção no sedentarismo por meio da dança, o acesso a informações sobre pessoas com alguma deficiência visual, um diálogo sobre problemas como o bullying, o poder da opinião e da participação para denunciar problemas e pensar soluções na busca por um mundo melhor para todos, além do incentivo ao acesso cultural pelos filmes e pelos livros. Observa-se, nesse sentido, que o conhecimento sobre temáticas e linguagens é apresentado de maneira historicamente construída, colaborando para a construção de sociedade justa, democrática e inclusiva. Todos os Projetos apresentam uma abordagem de reflexão e análise crítica, na primeira parte, e uso da imaginação e criatividade para elaborar o produto final na segunda parte. Os Projetos exploram diferentes linguagens tais como: verbal, corporal, visual, sonora e digital, bem como acionam conhecimentos de Arte, Matemática e Ciências. Nas atividades propostas merece destaque a presença de quatro linguagens, a saber: a cinematográfica que situa a proposta de debate em sala sobre a importância do cinema para a vida dos jovens hoje; a fotográfica, na solicitação de uma apresentação de fotografias; a corporal, na análise de performance e apresentação de dança; e a digital, situada na demanda por uso de ferramentas tecnológicas para o desenvolvimento de atividades específicas. Embora as diferentes linguagens não sejam objeto de análise aprofundada, funcionam como meio para que sejam alcançados os objetivos pedagógicos, cabendo ao professor levar adiante a compreensão crítica dos aspectos multimodais e multissemióticos envolvidos na produção de efeitos de sentido. A obra promove o desenvolvimento da argumentação com base em fatos e dados, sugerindo debates e momentos de discussão coletiva que proporcionam o exercício da defesa de pontos de vista e tomadas de decisão. Também promove mediação de conflitos com base em atividades que buscam exercitar a cooperação e o diálogo para a resolução de conflitos. As temáticas abordadas em cada projeto são pertinentes e adequadas à faixa etária dos estudantes do Ensino Médio, permitindo o desenvolvimento da autonomia, o pensamento crítico e o raciocínio lógico. As propostas e vivências estimulam observação, curiosidade científica, pesquisa, interpretação, análise, discussões de resultados, síntese, registro e comunicação. Ganham relevo as técnicas e métodos da pesquisa científica, compreendida como fruto de um trabalho coletivo, ou seja, trabalho que exige comprometimento e engajamento de todos os envolvidos. Quanto ao projeto gráfico-editorial, a obra apresenta editoração coerente e funcional do ponto de vista didático-pedagógico. A legibilidade dos textos é satisfatória e a linguagem visual é atrativa, havendo uso de ilustrações variadas, cores, fontes em tamanhos e tipologias diversificadas, o que auxilia na identificação e localização das partes estruturantes, tais como títulos, seções, quadros e boxes. Quanto à articulação dos componentes curriculares da área de Linguagens e suas tecnologias, observa-se o predomínio de Língua Portuguesa, que é articulada de forma prioritária nas etapas de execução na maioria dos Projetos. Em segundo lugar, Arte aparece em evidência na maioria dos projetos. Embora desejável, o trabalho com a Língua Inglesa não está plenamente contemplado. Os projetos 5 e 6 se mostram menos estruturados no que se refere à integração dos componentes do que os demais. O MDP retoma a perspectiva dos projetos de maneira sucinta e estruturada, constituindo material complementar de instrução ao professor, que facilita o entendimento do conjunto de atividades propostas no contexto dos temas integradores. Assim, introduz o tema que será abordado em cada projeto, anuncia

as competências gerais e específicas que serão trabalhadas, reincidente sobre os fundamentos teórico-metodológicos que orientam o processo de trabalho. Como se trata de um material de síntese, a cujo propósito de complementariedade adiciona-se o de proporcionar fluidez ao processo de apreensão das instruções, o MDP orienta o professor que volte sempre ao MP para aprofundar o repertório de informações e referências de natureza mais complexa mobilizadas nas ações do projeto.

## Sala de Aula

Professor, a obra sugere que a condução do trabalho com os projetos integradores se dê de forma coletiva, permitindo que o ensino-aprendizagem seja construído conjuntamente na sala de aula. Tendo isto em vista, a obra propicia um espaço aberto para o exercício crescente da rotatividade do protagonismo, seja do estudante, seja do professor. Considera que protagonismo terá continuidade, ao longo da vida dos jovens, para além escola. De você espera-se que possa conduzir os estudantes nas pesquisas de campo e na coleta de dados sugeridas, a fim de que a realidade da escola e da comunidade sejam efetivamente contempladas na construção de cada projeto. Com relação à participação dos componentes curriculares no desenvolvimento dos projetos, o MP esclarece que todos os projetos apresentados na obra pressupõem um rodízio dos professores de diferentes áreas na função de coordenação dos trabalhos. A natureza flexível e inacabada dos projetos também é ressaltada, sendo que podem ser ajustados ao seu planejamento, ou seja, complementados ou modificados conforme os objetivos de ensino pré-estabelecidos. A partir de situações-problemas, a obra procura levar os alunos à execução de tarefas práticas como meio de estimular a invenção e criação de um produto final. As proposições são acompanhadas de avaliação e autoavaliação que devem ocorrer ao longo das atividades. É importante que o professor dê ênfase para a trajetória percorrida durante as etapas, preconizando a avaliação contínua e processual em cada um dos seis Projetos Integradores. Os estudantes, por sua vez, são estimulados a assumirem uma postura colaborativa e investigativa a partir das situações-problemas relevantes e significativas, as quais favorecem o desenvolvimento de habilidades específicas propostas pela BNCC. A obra apresenta diversas referências tecnológicas para consulta e pesquisa, como a indicação de textos, vídeos, aplicativos e websites. No entanto, os professores envolvidos nos projetos devem elaborar seus planejamentos didáticos considerando a diversidade dos estudantes e a infraestrutura oferecida pela escola.

# INTEGRANDO CONHECIMENTOS - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

INTEGRANDO CONHECIMENTOS - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

LAIS CARDOSO DA ROSA (LAÍS ROSA); VANESSA BOTTASSO VALENTINI (VANESSA BOTTASSO )

## CÓDIGO DO LIVRO

0024P21505

## EDITORIAL

EDITORA MODERNA LTDA

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

INTEGRANDO CONHECIMENTOS - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

184

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

Esta obra didática é constituída por seis projetos integradores e tem como público-alvo os professores e estudantes do 1o ao 3o ano do Ensino Médio. Em cumprimento às exigências do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) 2021, os Projetos abordam os quatro temas obrigatórios (STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos) e mais dois de livre escolha, que, no caso desta obra, repetem os temas "STEAM" e "Mídiaeducação". Fundamentada numa abordagem sociointeracionista e adotando a Pedagogia Baseada em Projetos, a obra se declara alinhada aos preceitos básicos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em especial ao princípio de que os estudantes devem não apenas "saber", mas também "saber fazer". Para assegurar esse alinhamento, defende a centralidade da área de Linguagens e suas Tecnologias (LT) para a formação de um aluno socialmente letrado. A obra propõe como instrumento pedagógico o diário de bordo, gênero em que o estudante pode registrar suas observações sobre as atividades desenvolvidas, normalmente relacionadas à pesquisa. Essas anotações vão subsidiar a escrita de um relatório final para cada projeto e têm potencial para aprofundar o interesse pela escrita, já que é um espaço não avaliativo.

## Descrição da Obra

A obra é composta do Livro do Estudante (LE), do Manual do Professor (MP) e do Manual Digital do Professor (MDP), com seis Videotutoriais (VT), que complementam o trabalho docente. O LE é introduzido com uma Apresentação, que é seguida da seção "Conheça seu livro" e do Sumário, no qual se visualiza as seções de cada um dos projetos. Antes de tratar dos projetos, a obra ainda traz uma seção intitulada "Introdução", que se subdivide em duas partes: a Parte 1 - "Mapeando as integrações na área de Linguagens e suas Tecnologias" traz os conceitos básicos da área de Linguagens e esclarece para os alunos o que é trabalhar com projetos; a Parte 2 - "Entendendo a proposta de Projetos Integradores" aprofunda as explicações sobre o trabalho com projetos, apresenta aos alunos a BNCC, a noção de "competências", discute o papel das tecnologias e lista o conjunto dos projetos da obra, com seus títulos, temas e etapas de trabalho. Em seguida, vêm os seis capítulos, um para cada Projeto Integrador: O Projeto 1 - "Chamada para publicação: Submeta seu trabalho!" (tema STEAM), propõe aos estudantes, como produto final, a criação de um periódico de divulgação científica que ajude a combater o preconceito contra a participação de jovens, mulheres, indígenas e outros grupos minoritários na produção de ciência, tendo os professores de Língua Portuguesa e Língua Inglesa como coordenadores. O Projeto 2 - "PoetrySlam: Versos de identidade" (tema Protagonismo Juvenil), desafia os estudantes a organizarem um sarau literário com batalha de slams autorais, tendo o professor de Literatura como principal coordenador. O Projeto 3 - "Podcasting: Transmitindo nas ondas da internet" (tema Mídiaeducação), propõe a produção de podcasts, com o objetivo de transmitir informações a respeito das práticas inclusivas nos esportes e nas danças, aplicadas nas aulas de Educação Física, para alunos do Ensino Médio, sob a coordenação do professor de Educação Física). O Projeto 4 - "A vida em cena: Mediando conflitos através do teatro" (tema Mediação de Conflitos) propõe a produção de uma peça de teatro, na qual os alunos vão encenar um texto dramático sobre os conflitos no meio escolar, tendo como referência a leitura de *Aquele que diz sim e Aquele que diz não*, de Bertolt Brecht, sendo o professor de Literatura ou de Arte o coordenador. O Projeto 5 - "Sustentabilidade e acessibilidade: Trilhas de um caminho para o design universal" (tema STEAM) desafia os alunos a elaborarem um e-book interativo para a divulgação de informações sobre os princípios de acessibilidade e para a divulgação de ações para promover uma sociedade sustentável, por meio da garantia desse direito universal, sob a coordenação dos professores de Arte e Língua Portuguesa. O Projeto 6 - "A escola como patrimônio cultural: Escavar as histórias, habitar as memórias" (tema Mídiaeducação) incentiva os alunos a organizarem uma Mostra de arte, cultura e histórias, em que seja possível tornar conhecidas as memórias da escola e as que nela estão contidas, sob a coordenação dos professores de Arte e Língua Portuguesa. Cada projeto é estruturado em seis etapas (Andanças; Derivas; Proposta em

ação; Compartilhamento de descobertas; Parada: avaliação de deslocamentos; Avaliação, autoavaliação e escrita de relatório final) e um momento formativo intitulado “(re)calculando rotas”. Na parte final do LE, há dois anexos: o primeiro traz as transcrições dos vídeos e podcasts e o segundo apresenta referências comentadas. O MP está organizado em duas grandes partes: a primeira é voltada especificamente às possibilidades de trabalho com o LE; a segunda corresponde à reprodução do LE. Na primeira parte, o MP traz reflexões sobre o que é um Projeto Integrador e como se organiza um trabalho alinhado à BNCC, a ser desenvolvido com os estudantes do Ensino Médio; contextualiza a Pedagogia Baseada em Projetos, articulando essa abordagem ao desenvolvimento de competências e habilidades indicadas na BNCC; apresenta texto fundamentado em autores de referência sobre questões teóricas, acompanhado de imagens que sintetizam o conteúdo abordado; discute a avaliação na perspectiva sociointeracionista e finaliza com explicações sobre o uso do diário de bordo. Além disso, são apresentadas as competências gerais, específicas e as habilidades para a área de LT, os campos de atuação social e o diálogo com as habilidades específicas de Língua Portuguesa; por fim, são apresentadas as competências socioemocionais. Há, também, orientações específicas por projeto, ressaltando os temas integradores, campos de atuação e componentes curriculares. Ao final, são indicadas as Referências comentadas. O MDP se compõe de seis videotutoriais (VT), que contam com ilustrações de Rodrigo Luis de Andrade e diferentes apresentadores. Todos têm entre cinco e dez minutos de duração, apresentam o título do projeto integrador, a área do conhecimento e o tema integrador. Na sequência, apresentam objetivos, justificativa, conceitos, componentes curriculares envolvidos, competências gerais e específicas trabalhadas e etapas de desenvolvimento do projeto. Há legendas no decorrer da exibição dos vídeos.

## Análise

A proposta pedagógica, ancorada na Pedagogia de Projetos, oportuniza o desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem de modo gradativo. Assim, cada um dos seis projetos da obra parte de situações-problema, contextualizadas em torno de uma temática central e detalhadas ao longo de cada etapa, o que favorece o ensino por meio da experiência e mobiliza conhecimentos, atitudes e valores para resolver os problemas. Nos projetos propostos, a investigação científica tem lugar privilegiado, de modo que favorece a relação do ensino com a pesquisa. A cada etapa os estudantes são estimulados a buscar fontes diversas, dados e informações, refletir sobre o contexto atual e desenvolver produtos parciais e finais, o que favorece a cooperação, o exercício do diálogo, o pluralismo de ideias, o compromisso individual e coletivo e colabora para o pensamento lógico e a resolução de problemas. Ganha destaque na obra a integração entre os componentes da área de Linguagens (Arte, Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Educação Física), ora sobressaindo um ou outro. Além disso, em alguns projetos da obra, são apresentadas competências de outras áreas, o que promove um trabalho interdisciplinar que extrapola a área de LT. O projeto gráfico é visualmente atrativo. Observa-se o uso de ilustrações, cores e fontes variadas, que auxiliam o leitor na identificação das partes e subpartes da obra. Ademais, observa-se na obra o cuidado com a clareza e correção da linguagem, que está apropriada à faixa etária à qual se destina. Em seu conjunto, a obra proporciona ao estudante do Ensino Médio o contato com um material atualizado, que utiliza conceitos e procedimentos adequados e que favorece o Protagonismo Juvenil.

## Sala de Aula

Professor, como a obra propõe o trabalho com as metodologias ativas, você assume o papel de mediador da prática pedagógica, e os estudantes se tornam protagonistas de sua aprendizagem. Assim, ao escolher esta obra você deve estar ciente de que a responsabilidade pelo processo de aprendizagem tem que ser assumida pelo estudante, que é estimulado a todo instante a sair de sua zona de conforto. Ao longo da obra, os estudantes são instados a se posicionar criticamente, por meio de atividades diversificadas, o que favorece o exercício da argumentação, embasada em dados e informações confiáveis para elaborar, defender e negociar ideias, acolhendo a opinião do outro e exercendo um posicionamento ético. Diversas atividades contribuem para o desenvolvimento do pensamento computacional, promovendo uma reflexão

crítica sobre a ética e o uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC). Os estudantes são estimulados a navegar por diversos sítios eletrônicos, utilizando diferentes ferramentas digitais, as quais proporcionam discussões e debates entre as equipes previamente organizadas, favorecendo o pensamento crítico e a partilha, com foco na inovação. É importante que você avalie se a escola em que leciona provê as condições para as atividades que envolvem as ferramentas tecnológicas. Embora a obra estimule a adaptação do material didático e o desenvolvimento dos projetos de acordo com a realidade de sua turma e de sua escola, algumas adaptações requeridas pela falta de condições tecnológicas podem representar um empobrecimento do trabalho e a conseqüente defasagem no processo de ensino e aprendizagem.

# JOVEM PROTAGONISTA PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## TÍTULO

JOVEM PROTAGONISTA PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

ELIANE APARECIDA DE AGUIAR (ELIANE AGUIAR); DEBORA MALLET PEZARIM DE ANGELO (DÉBORA MALLET)

## CÓDIGO DO LIVRO

0040P21505

## EDITORIAL

EDICOES SM LTDA.

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

JOVEM PROTAGONISTA PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

192

## ANO DA EDIÇÃO

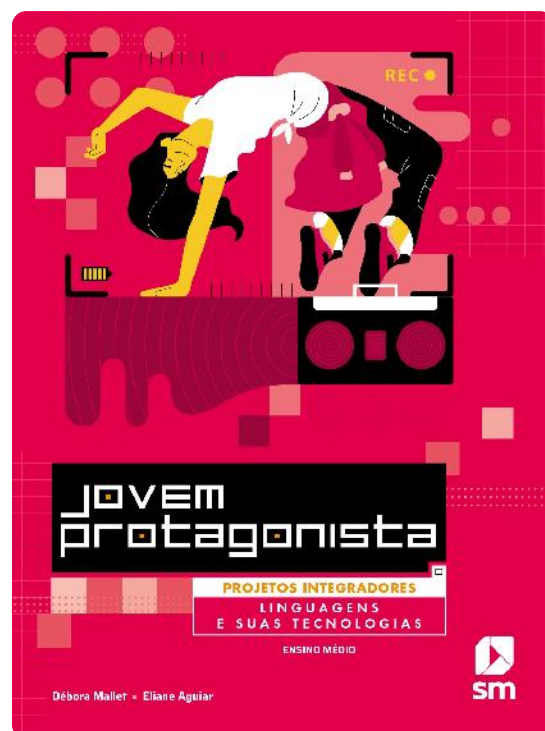
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL





## Visão Geral

A obra, composta por Livro do Estudante (LE), Manual do Professor (MP) e Material Digital do Professor (MDP) com videotutoriais, propõe seis projetos para a articulação de saberes de diferentes componentes curriculares na solução de problemas concretos. Cada projeto apresenta sugestão de um produto final que mobiliza as diversas áreas e proporciona ao desenvolvimento contextualizado de competências gerais e específicas da BNCC, bem como o de habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias (LT). A metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos favorece o desenvolvimento de diferentes potencialidades no trabalho coletivo e a convivência respeitosa e pacífica com a pluralidade de ideias. As propostas apresentam temáticas adequadas ao Ensino Médio e proporcionam o trabalho com diferentes semioses, tanto na leitura quanto na produção de textos; além de apresentar linguagem atrativa aos jovens, desenvolvendo conceitos necessários à etapa final da educação básica. O MP consta da reprodução do LE e o Manual propriamente dito. Ele apresenta os aspectos gerais da coleção e o encaminhamento de cada um dos projetos, com a relação das competências e habilidades da BNCC nele atendidas e a forma como se dá esse atendimento; orientações didáticas específicas e detalhadas para as atividades previstas em cada projeto e bibliografia comentada. Os seis videotutoriais do MDP apontam o tema integrador, as competências e os percursos adotados em cada projeto, além da abordagem teórico-metodológica e de orientações para o professor.

## Descrição da Obra

Cada um dos seis projetos apresenta o tema integrador com imagens e com uma pergunta mobilizadora e está dividido em Percursos, precedidos por uma seção de "Apresentação", em que se expõem a ideia do produto e a problematização da proposta e se apontam objetivos, justificativa, material necessário, competências e habilidades desenvolvidas. Os Percursos são subdivididos em Passos e, ao longo dos projetos, boxes indicam informações e sugestões complementares. A obra apresenta sumário, recursos gráficos claros, bibliografia comentada, as competências gerais da BNCC, prioritárias, por projeto, às quais são acrescentadas competências e habilidades específicas da área de LT, prioritariamente, e de outras áreas, conforme características dos projetos; e ainda, habilidades de Língua Portuguesa. O último percurso de todos os projetos envolve o compartilhamento do que foi conquistado ao longo da proposta, envolvendo o retorno à comunidade. Na última seção, "Balanço final", propõe-se a reflexão sobre todos os aspectos abordados ao longo do processo, configurando esse o momento em que os estudantes comparam o que sabiam no início e de que maneira houve progresso na aprendizagem dos componentes trabalhados. A obra apresenta a possibilidade de trabalho com os Temas Contemporâneos Transversais de Educação em direitos humanos; Educação das relações étnico-raciais; Trabalho, ciência e tecnologia; Diversidade cultural. O projeto gráfico é adequado aos objetivos didático-pedagógicos e a diagramação favorece a leitura e a compreensão dos textos e imagens. O conteúdo textual e imagético encontra-se disposto de forma harmoniosa, com imagens em resolução adequada. O MP, após a reprodução do LE, está dividido em duas partes: a parte 1 apresenta uma visão geral sobre os pressupostos que norteiam a obra e a parte 2 orienta o professor na realização de cada projeto. O MP contém sugestões de respostas e condução das discussões indicadas no LE. A obra indica que pode haver adaptações a depender de materiais e recursos disponíveis e, na "Apresentação" dos projetos, indica-se que também os estudantes podem fazer sugestões. O MDP é composto por seis videotutoriais que têm a característica de complementação do MP e apresentam os aspectos principais dos projetos, tais como: tema integrador, produto final, objetivos, justificativas, fundamentação teórico-metodológica e procedimentos em relação ao percurso do projeto. Os videotutoriais retomam questões gerais da BNCC relacionando-a como fundamento para a proposta de organização do ensino por projetos, situando as competências gerais e específicas que a obra se propõe trabalhar.

## Análise

A abordagem teórico-metodológica de Aprendizagem Baseada em Projetos favorece a avaliação formativa, que é amplamente desenvolvida na obra. Os conteúdos disciplinares se relacionam à proposta de realização de cada projeto, promovendo a efetiva interdisciplinaridade e o trabalho com o tema integrador proposto, a partir da resolução de problemas. Na resolução da situação problema, conhecimentos de diferentes componentes curriculares são mobilizados, levando a ações que podem colaborar para o contexto social onde os estudantes estão inseridos. Os projetos, temas integradores e produtos finais são: Projeto 1 STEAM: "A escola é um lugar para chamar de nosso?", em que se propõe uma intervenção no espaço escolar; Projeto 2 Protagonismo Juvenil "O que nós, jovens, temos a ensinar?" pretende que se organize um evento em que serão oferecidas atividades artísticas e culturais a um público-alvo; Projeto 3 Mídiaeducação "As produções jornalístico-midiáticas me representam?" no qual será produzido um jornal on-line; Projeto 4 Mediação de Conflitos "Imigrantes e refugiados no Brasil: como promover o bom convívio com a diferença?" oferece aos estudantes a vivência da mediação de conflito e solicita a produção de anúncios de propaganda com base nessa temática; Projeto 5 Mídiaeducação "Como problematizar um tema por meio de um curta-metragem?", cujo produto final será um curta-metragem; Projeto 6 Mediação de Conflitos "Picharam o muro da escola... E agora?" problematiza a pichação e as visões divergentes sobre o tema. A obra promove o desenvolvimento da argumentação em atividades individuais e em grupo em todos os projetos, por meio da proposição de uma situação problema, seguida de indicação de leituras sobre conceitos que serão mobilizados em atividades individuais e em grupo, até finalmente a produção e divulgação do produto que foi realizado. Apresenta atividades de leitura para diferentes gêneros e mídias, acolhendo estudantes com diferentes perfis no desenvolvimento da leitura inferencial. O trabalho em equipe igualmente favorece o atendimento a diferentes perfis de estudantes com a realização de atividades variadas, como rodas de conversa, discussão sobre textos em grupo e apresentação de painéis. Outro ponto favorecido pelas etapas de negociação é o incentivo ao respeito às opiniões divergentes, estimulando o convívio com as diferenças e o bem estar coletivo, promovendo ainda o respeito às diferenças e a inclusão. A importância do trabalho em equipe com pessoas de opiniões diferentes se coloca na obra como habilidade necessária também ao mercado de trabalho, o que dialoga com documentos oficiais como a LDB, a Reforma do Ensino médio e a BNCC. No percurso da realização de cada projeto, as etapas envolvem negociação e defesa de pontos de vista fundamentados em dados pesquisados em diferentes fontes confiáveis indicadas. Esse aspecto corrobora a valorização do método científico, na medida em que as decisões tomadas estão sempre informadas por pesquisa, oportunizando ainda o desenvolvimento da inferência pela possibilidade de dedução a partir da leitura dos resultados dessas investigações para tomar tais decisões. Há orientações aos estudantes e ao professor de registro frequente para avaliação a cada etapa realizada durante o projeto. O objetivo não é atribuir uma nota, mas sim levar os jovens a valorizar o processo de ensino-aprendizagem como oportunidade de crescimento e articulação entre a escola e o mundo. Na última seção, "Balanço final", propõe-se a reflexão sobre todos os aspectos abordados ao longo do processo, configurando o momento em que os estudantes comparam o que sabiam no início e de que maneira houve progresso na aprendizagem dos componentes trabalhados. A obra detalha a condução de cada etapa no MP e no MDP. Encontram-se, ainda, indicações de perfis de professores que estariam mais adequados a colaborar nas diferentes etapas e atividades do projeto, a depender dos conhecimentos mobilizados. Os projetos possibilitam ainda o desenvolvimento de competências além daquelas que estão elencadas nos quadros. O último percurso de todos os projetos envolve o compartilhamento do que foi conquistado ao longo da proposta, envolvendo o retorno à comunidade. O MP contém sugestões de respostas e condução das discussões indicadas no LE. Contribuem para a autonomia docente as diferentes formas oferecidas de apresentar o conteúdo, e a obra indica que pode haver adaptações a depender de materiais e recursos disponíveis e, na Apresentação dos projetos, indica-se que também os estudantes podem fazer sugestões.

## Sala de Aula

Professor, a obra oportuniza um trabalho para além da sala de aula, indicando que todo espaço da escola e seu entorno são locais de aprendizado, redefinindo também os papéis tradicionais envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. A organização por projetos permite maior autonomia e protagonismo dos alunos, com você atuando como um orientador das ações e procedimentos no desenvolvimento do produto final. Um desafio que a obra coloca, especialmente para escolas que não dispõem de ferramentas digitais atualizadas e acessíveis aos estudantes, é a indicação frequente de uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação, sendo esse emprego condição para a realização dos projetos 3 e 5, que merecem atenção especial para a possibilidade de adaptações, pois eles apresentam escopo muito amplo. A produção de um jornal multimídia e a de um curta-metragem necessita de engajamento e disponibilidade, tanto para alunos quanto para professores, exigindo conhecimentos profissionais que talvez os estudantes não dominem. O desenvolvimento da consciência socioambiental merece atenção da sua parte, por ser pouco trabalhada, bem como a questão da acessibilidade dos espaços da escola a serem reformados ou criados na proposta do projeto 1.

# LINGUAGENS EM PROJETOS INTEGRADORES

## TÍTULO

LINGUAGENS EM PROJETOS INTEGRADORES

## AUTORIA

CAMILA FARIAS PENA PEREIRA; ALEXANDRE BARBOSA PEREIRA;  
ALEXANDRA BUJOKAS DE SIQUEIRA; ALECSANDRO DINIZ  
GARCIA; LAURA LEIS VILELA BAGGIO

## CÓDIGO DO LIVRO

0119P21505

## EDITORIAL

FENIX LIVRARIA E DISTRIBUIDORA DE LIVROS - EIRELI

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

LINGUAGENS EM PROJETOS INTEGRADORES

## NÚMERO DE PÁGINAS

152

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

A obra didática de Projetos Integradores destina-se a professores e estudantes da escola pública da 1ª à 3ª série do ensino médio. Está organizada em seis projetos que visam a integrar os quatro componentes curriculares da área de linguagens e códigos: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Está estruturada por meio de seções, e/ou trilhas que organizam o trabalho com quatro temas integradores de abordagem obrigatória, de acordo com o Edital Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) 2021 (STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos) e mais dois de livre escolha. A obra professa adotar "métodos ativos, centrados na aprendizagem, e não apenas na fala do professor." No entanto, não menciona nenhum teórico especificamente nem associa as orientações metodológicas a qualquer corrente de pensamento pedagógico. Apenas lista, ao final de cada projeto, as referências bibliográficas de obras citadas nos textos. Trata-se, segundo a obra, de "inovar processos de ensino e aprendizagem" e, por meio deles, propiciar que os alunos reconheçam "um amplo espectro de problemáticas contemporâneas, através das quais possam atuar desde a juventude até a vida adulta." Reconhece ainda a importância da presença docente na formação integral dos estudantes, e de que as inovações tecnológicas não podem substituir o trabalho dos professores.

## Descrição da Obra

A obra é composta por Livro do Estudante (LE), Manual do Professor (MP) e Material Digital do Professor (MDP). No LE cada projeto trabalha um tema, que leva à criação de um produto final, tendo um ou mais componentes curriculares como líder. O Projeto 1 - "Um festival da nossa música" (tema STEAM) aborda as possibilidades de se expressar musicalmente utilizando ferramentas de construção analógicas e digitais. O produto final é a organização de um festival de música, e o componente líder é Arte. O Projeto 2 - "Culturas juvenis" (tema Protagonismo Juvenil) trata das culturas juvenis e o produto final é a montagem de uma mostra de artes das culturas juvenis. Qualquer um dos componentes da área de linguagens pode ser líder, com apoio de professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: História, Sociologia e Filosofia. O Projeto 3 - "O ato fotográfico" (tema Mídiaeducação) aborda as relações com objetos simbólicos familiares, como uma fotografia ou uma música. O produto final é a produção de um ensaio fotográfico, e o componente líder é Arte. O Projeto 4 - "Evento pela paz" (tema Mediação de Conflitos) discute como promover uma cultura de paz na escola, e o produto final é a criação de um evento pela paz. Qualquer um dos componentes da área de linguagens pode ser líder, com apoio de professores de da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. O Projeto 5 - "Oficinas literárias das juventudes"(tema Protagonismo Juvenil) aborda a leitura literária como um jeito novo de ser e estar no mundo. Neste projeto há três produtos finais: oficinas literárias, os canais de divulgação das obras produzidas pela turma nas oficinas e a apresentação das obras para a comunidade em um festival literário. Qualquer um dos componentes da área de linguagens pode ser líder. O Projeto 6 - "A moldura da notícia"(tema Mídiaeducação) problematiza o discurso publicitário dos jornais que se autoproclamam buscadores da verdade e dos fatos, comprometidos com a objetividade. O produto final é a produção de um pôster educativo sobre como ler criticamente uma notícia, e o componente líder é Língua Portuguesa. Todos os projetos apresentam as seguintes seções: 1- "O que é (tema integrador)? "; 2- "Etapa inicial - Motivação"; 3- "Etapa 1 - Organização"; 4- "Etapa 2 - Investigação"; 5- "Etapa 3 - Elaboração"; 6- "Etapa 4 - Apresentação"; 7- "Etapa 5 - Avaliação"; 8- "Referências bibliográficas". Os projetos partem de questões mobilizadoras para estimular os estudantes a recorrerem aos seus conhecimentos prévios sobre o assunto abordado por meio de práticas de linguagens que devem prepará-los para o mundo do trabalho e para as demandas emocionais e intelectuais do convívio saudável na contemporaneidade. As Competências gerais e específicas, bem como as Habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que se pretende desenvolver são apresentadas em um mapa conceitual no início de cada projeto. O MP orienta os professores quanto à abordagem dos projetos integradores, à base teórico metodológica

adotada e sobre a pedagogia de projetos, fornecendo informações relevantes para a condução do trabalho docente. O MDP é constituído por seis videotutoriais, com duração entre cinco e dez minutos que, em caráter complementar ao MP, retomam elementos-chave da obra impressa em linguagem audiovisual, permitindo ao docente uma visão geral de cada um dos projetos.

## Análise

A obra se propõe a atender jovens de diferentes perfis sociais, econômicos, emocionais e culturais, considerando as culturas juvenis e suas interações com o ensino formal brasileiro. É incentivado o uso da tecnologia, de maneira ética, para registro e análise de problemas de pesquisa, embora algumas explicações para o estudante sejam superficiais, como se todos os discentes já dominassem técnicas de busca e navegação na internet, de seleção de fontes confiáveis e de estratégias de pesquisa. A argumentação, competência geral obrigatória em todos os Projetos Integradores, é explorada em debates, diálogos, com possibilidade de adaptações pelo docente em razão das necessidades do grupo. São respeitados os princípios éticos e marcos legais que contemplam a educação no Brasil, e reconhece a diversidade social, econômica, cultural, política e histórica do Brasil, agregando em sua metodologia elementos de diferentes matrizes culturais. A obra apresenta fragilidades no desenvolvimento de alguns componentes que compõem a área de Linguagens e suas Tecnologias, porque os componentes de Educação Física e Língua Inglesa estão presentes de maneira superficial, ainda que o MP indique que alguns Projetos possam ser liderados por tais componentes. Por outro lado, atividades para Arte e Língua Portuguesa são facilmente identificáveis. As atividades de Língua Portuguesa centram-se na leitura de gêneros textuais, com propostas variadas de produção; Em Arte, exercitam-se múltiplas manifestações artísticas com possibilidades de ampliação do repertório cultural dos estudantes, com a discussão sobre produções variadas e linguagens artísticas diversas. Embora o desenvolvimento das etapas do conhecimento científico seja anunciado pela obra, pouco foi explicitado nas atividades, de modo a direcionar os estudantes para o tratamento científico da informação. Outra fragilidade é que obra, ainda que exiba o cronograma de execução, sucintamente, e a avaliação como uma das etapas do projeto, em especial a autoavaliação, o MP não discorre sobre a perspectiva diagnóstica. É pouco visível a relevância dos produtos finais para intervir em questões pertinentes à comunidade.

## Sala de Aula

Professor, para a prática cotidiana e pedagógica, a obra oferece diversas sugestões de pesquisas na internet na elaboração dos produtos, assim como daqueles materiais necessários para o desenvolvimento do projeto. Temas e questões são abordados de forma contextualizada de modo a fazer sentido para os estudantes. Nas atividades propostas, a autonomia dos estudantes é estimulada, bem como o papel de pesquisadores, por meio de roteiros e orientações. Há indicação de atividades a serem realizadas individualmente e em grupos. Nas tarefas de grupos, recomenda-se a formação por alunos com diferentes níveis de proficiência nas habilidades destacadas nos projetos, com vistas à ajuda mútua. As atividades de pesquisa indicadas são instigantes e exploram as habilidades dos estudantes com as tecnologias digitais, no entanto, como muitas das propostas exigem o acesso à internet (pacote de dados e uso de aplicativos), você deve atentar para as condições materiais da escola e dos estudantes. Os seis Projetos Integradores que compõem a obra podem ser trabalhados de forma independente, sem uma hierarquia ou sequência entre eles, o que pode ser interessante dependendo das instalações escolares, formação e estilo de trabalho dos docentes e das necessidades dos estudantes. Essa possibilidade é ressaltada no MP. Como a indicação do professor líder de cada projeto é feita de modo generalista, isso pode representar alguma dificuldade para a integração dos componentes e para a condução dos exercícios propostos. As atividades de Educação Física e Língua Inglesa são pontuais e as atividades dos componentes Arte e Língua Portuguesa são mais recorrentes. Em Língua Portuguesa explora-se bem a multimodalidade com atividades de leitura, produção textual e oralidade, em práticas exploratórias dos gêneros textuais reportagem, notícia, letra de música, tirinha, artigo acadêmico, prefácio, narrativa, lista, poema, cartaz,

depoimento e manchete. Tal diversidade favorece o desenvolvimento de multiletramento. O componente Arte explora diversificadas linguagens como o grafite, a fotografia e a pintura. O desenvolvimento de fruição artística pelos estudantes, em conjunto com noções de estética, fica evidenciado nas atividades que utilizam diferentes artistas, de várias nacionalidades e culturas. Professor, fique atento a possíveis riscos em algumas atividades propostas, como é o caso da construção de instrumentos musicais com materiais como madeira, cortadoras a laser, fios de metal específicos para instrumentos.

# MODERNA EM PROJETOS: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

MODERNA EM PROJETOS: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

LUIZ PAULO PIMENTEL DE SOUZA (LUIZ PIMENTEL); FELIPE MARQUES PAGLIATO (FELIPE PAGLIATO); KELLY CRISTINE SABINO (KELLY SABINO); DIEGO FERNANDES GARCIA MOSCHKOVICH (DIEGO MOSCHKOVICH)

## CÓDIGO DO LIVRO

0027P21505

## EDITORIAL

EDITORA MODERNA LTDA

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

MODERNA EM PROJETOS: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

176

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL





## Visão Geral

A obra constitui-se de seis projetos integradores que se aproximam dos interesses dos jovens, por meio de escolhas temáticas que oferecem aos estudantes o desenvolvimento de sua capacidade para o enfrentamento de situações que podem ocorrer em sua vida diária. O intuito é favorecer com que os jovens adotem uma atitude crítica e sejam protagonistas na produção de seus conhecimentos. Os Projetos Integradores estão em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a legislação vigente e os princípios éticos. Utiliza os Temas Contemporâneos Transversais: Cidadania e Civismo, Ciência e Tecnologia, Multiculturalismo e Economia, proporcionando o trato interdisciplinar dos temas. A proposta auxilia no atendimento das habilidades e competências requisitadas pela formação no Ensino Médio. Para tanto, sugerem atividades que fortalecem e ampliam as oportunidades de diálogo na produção coletiva e colaborativa do conhecimento, assim como oportunizam o desenvolvimento da autonomia na atuação escolar, no mundo do trabalho e na transformação social, que levam a preparação para a vida pública e para a produção cultural. Com linguagem compatível ao Ensino Médio e a temas de interesse dessa faixa etária, a obra convida os estudantes da 1ª à 3ª série do Ensino Médio a participarem e reflitam a respeito de problemas da sociedade, tais como a reorganização, revitalização e utilização de espaços públicos; culturas juvenis e direitos da juventude; tecnologias na educação; mediação de conflitos cotidianos; e o jovem e o mundo do trabalho. Tais temas são tratados sob a perspectiva da transversalidade, com razoável integração e diálogo entre os conhecimentos advindos de alguns componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias (LT), bem como, em alguns momentos, de outras áreas.

## Descrição da Obra

A obra é composta do Livro do Estudante (LE), do Manual do Professor (MP) e do Material Digital do Professor (MDP). No LE, cada um dos seis projetos é desenvolvido a partir de um tema integrador, organizado em etapas, variando de 4 a 6, dependendo do projeto. Os Projetos Integradores e os respectivos temas são: Projeto 1 - “Quando a arte transforma o espaço” (tema STEAM); Projeto 2 - “A juventude e suas vozes” (tema Protagonismo Juvenil); Projeto 3 - “Ética na produção e circulação de informações” (tema Mídiaeducação); Projeto 4 - “Teatro como espaço de mediação de conflitos” (tema Mediação de conflitos); Projeto 5 - “O jovem no mundo do trabalho” (tema Protagonismo Juvenil); Projeto 6: “Como transformar um espaço em um lugar” (tema STEAM). Em apêndice apresenta referências bibliográficas comentadas. O MP é composto por: 1) Orientações Gerais, subdivida em: “Os desafios da sociedade no século XXI e a formação no Ensino Médio”; “Competências gerais para a Educação Básica e a BNCC para o Ensino Médio”; “A área de Linguagens e suas Tecnologias no Ensino Médio”; “O trabalho com Projetos Integradores e Temas Contemporâneos Transversais”; “O pensamento computacional na resolução de problemas”; “A avaliação na perspectiva do trabalho com Projetos Integradores” e “Textos para estudo e aprofundamento”; 2) Estrutura da Obra; 3) Orientações Específicas por Projeto; 4) Referências bibliográficas comentadas. O MDP apresenta seis videotutoriais, um por projeto, de linguagem audiovisual fácil, atrativa, com roteiros individualizados e centrados nos principais pontos de cada projeto, de modo a complementar o MP.

## Análise

A obra guarda coerência entre LE, MP e MDP e torna factível a realização dos seis projetos. Os projetos apresentam de forma destacada: tema integrador, objetivo, justificativa, produto final e etapas, que variam conforme o projeto, permitindo que o professor e os estudantes concentrem-se no desenvolvimento das competências, habilidades e atividades propostas (individuais e coletivas). A obra apresenta premissas gerais, que servem de base para cada Projeto, quais sejam: 1) a importância de um

currículo escolar voltado ao trabalho com projetos, estimulando trabalhos colaborativos; 2) o protagonismo do jovem no processo de aprendizagem, com ênfase no pensar investigativo e reflexivo; 3) uma educação de qualidade, pensada a partir de aprendizagens significativas, promovendo autonomia, protagonismo e autoria do estudante; 4) o desenvolvimento de uma formação integral, participativa e articulada com o contexto de atuação dos estudantes; 5) a interdisciplinaridade, a transdisciplinaridade e a ideia de contexto, uma vez que os “Temas Contemporâneos Transversais” devem ser problematizados a partir da articulação de conhecimento em rede; 6) o papel do professor como orientador e mediador da aprendizagem; 7) a avaliação como um processo formativo, favorecendo as dimensões processuais e dialógicas; 8) o pensamento computacional na resolução de problemas. Os projetos articulam saberes, conhecimentos, atitudes e valores da área de LT, requisitando, em algumas etapas, componentes de outras áreas. Contudo, observa-se, que alguns componentes curriculares, tais como Língua Inglesa e Educação Física são pouco trabalhados ou, quando contemplados, se apresentam a partir de uma perspectiva exclusivamente técnico-instrumental, como a Língua Inglesa, que resume sua participação a trabalhar estratégias de leitura e de tradução de textos e a Educação Física a realizar trabalho de aquecimento corporal para realização de alguma atividade fim. Todos os projetos contêm produtos finais ligados à área de Linguagens e produtos intermediários que articulam os conhecimentos necessários à realização do produto final correspondente. A diversidade étnica, a pluralidade social e cultural do país é valorizada na obra. Nota-se, que diferentes linguagens e práticas culturais são consideradas importantes para a própria constituição do país. A juventude é colocada em posição de destaque, mostrando sua importância e lutas empreendidas para a garantia de direitos sociais dos jovens. As mulheres são apresentadas em papéis de destaque, seja na luta por direitos ou na realização de um trabalho. Não faz menção a estereótipos ou preconceitos de condição socioeconômica, regional, étnico-racial, de gênero, de orientação sexual, de idade, de linguagem, de deficiência ou de caráter religioso, respeitando todas os princípios éticos e marcos legais nacionais. De forma geral, a obra apresenta muita informação teórica, provendo o estudante de conhecimentos/informações que poderão subsidiá-lo na elaboração do produto final de cada projeto. Os textos presentes na obra aparecem em destaque. Em algumas situações subsidiam os debates e a realização do produto final, combinando recursos gráficos e diversas linguagens, de maneira a permitir o trato com: os Temas Contemporâneos Transversais, o desenvolvimento do tema integrador e a efetivação do produto final. Em outras situações, pela sua extensão e pouca participação dos estudantes em grande parte das suas interpretações (exceção da Seção intitulada "Atividade"), podem promover uma atitude passiva do estudante no decorrer de algumas etapas. Há de se considerar que, para a realização de atividades que envolvem o uso de tecnologias de informação e comunicação, não são oferecidas opções para contextos educacionais em que os recursos tecnológicos não são suficientes ou inexistentes. O coordenador do projeto deve atentar aos objetivos propostos no MP e no LE, pois não há uniformidade entre eles, sendo assim recomenda-se que o professor avalie se há necessidade de padronizar os objetivos a fim de evitar divergências de entendimento sobre as ações a serem realizadas. A “avaliação e autoavaliação” é a última etapa de cada projeto e, para tanto, deve-se recorrer às orientações presentes no MP, pois nele se apresenta o entendimento de avaliação formativa e processual, além de sugerir instrumentos e critérios a serem utilizados. Por sua vez, no LE, há uma série de questões para uma avaliação coletiva e a autoavaliação, tornando evidentes os propósitos avaliativos e o conjunto de atividades que tornam possível a apresentação do produto final (culminância dos projetos). O projeto gráfico da coleção é apresentado de maneira clara, funcional, didática e coerente com a sua proposta didático-pedagógica, sendo adequado a faixa etária dos estudantes do Ensino Médio.

## Sala de Aula

Professor, a obra oferece possibilidades para organização e planejamento do seu trabalho, garantindo que as habilidades e competências gerais e específicas da área de LT sejam desenvolvidas em sala de aula com alunos do Ensino Médio. Contribui ainda, para a sua autonomia e propõe, constantemente, trocas de experiências entre professores, e professores e alunos, condição primordial para que todos participem dos projetos. Destaca-se ainda, o rompimento com a centralidade dos componentes curriculares e a valorização de aspectos mais globalizadores e que contemplam diferentes saberes. Oportuniza o uso de

recursos como pintura, escultura, música, texto, infográfico; de obra de representação artística, informativa ou midiática; de estratégias variadas; e oferece sugestões de livros e sites, que colaboram para a construção de um plano de trabalho atualizado e adequado às necessidades do aluno. Cabe destacar que algumas atividades requerem o uso de equipamentos eletrônicos e, a diversidade entre as escolas e a infraestrutura de que dispõem, poderão dificultar a execução de propostas presentes na obra. Os projetos propõem pesquisas, mapeamentos, produção de textos e materiais artísticos com o emprego de diferentes linguagens e recursos, elementos importantes para se chegar ao produto final, e que possuem valor em si mesmos, garantindo o desenvolvimento de habilidades para uma formação integral e humanizadora. No “Caderno de Projetos” dos estudantes devem ser registrados os instrumentos, materiais e ações a serem realizadas. Além de ser um facilitador do trabalho, permite organizá-lo e pode servir como instrumento avaliativo e autoavaliativo. Seu uso pode tornar a realização mais eficiente e um produto final mais pertinente.

# PALAVRAS PARA INTEGRAR: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

PALAVRAS PARA INTEGRAR: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

NATANAEL PERES FERNANDES; CIBELE LOPRESTI COSTA;  
ANGELA SIVALLI IGNATTI; ANA MARIA DOLL GHELERE PORTAS

## CÓDIGO DO LIVRO

0075P21505

## EDITORIAL

PALAVRAS PROJETOS EDITORIAIS LTDA - ME

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

PALAVRAS PARA INTEGRAR: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

176

## ANO DA EDIÇÃO

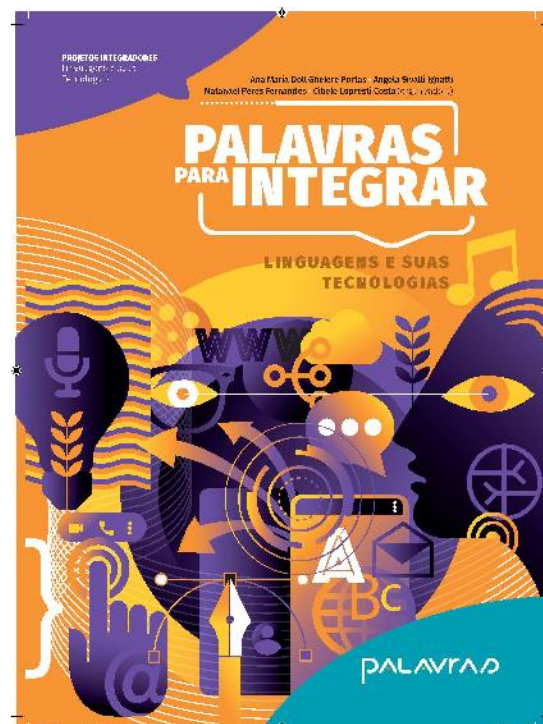
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

A obra, composta por um Livro do Estudante (LE), um Manual do Professor (MP) e um Material Digital do Professor (MDP), é constituída de seis projetos cujas atividades exploram competências e habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias (LT). Toda a organização e concepção das atividades é elaborada a partir de situações-problema postas para o estudante, no começo de cada projeto integrador. Cada uma dessas situações reflete questões contemporâneas da vida dos jovens que são resolvidas com a elaboração de um produto específico. Solicita-se ao estudante a produção de um mapa criativo, uma série de podcasts, um vídeo de divulgação científica, uma batalha de poesia slam, oficinas de práticas corporais para jovens e um boletim informativo. Para a constituição de cada produto, são realizadas oficinas que exploram as multiplicidades e heterogeneidades das linguagens. Assim, o estudante é posto em contato com práticas diversas de interação nas quais ele vai utilizar os conhecimentos advindos dos componentes curriculares, aplicando o método científico para resolver problemas.

## Descrição da Obra

São desenvolvidos os seguintes projetos e temas integradores: Projeto 1 STEAM: “A um passo do futuro”; Projeto 2 Protagonismo Juvenil “Vozes da juventude”; Projeto 3 Mídiaeducação “Da caneta ao celular, muitas maneiras de estudar”; e Projeto 4 Mediação de Conflitos: “A razão é sua, a razão é minha: de quem é a razão? ”; Projeto 5 Protagonismo Juvenil “Meu corpo no mundo” e Projeto 6: “Minha comunidade tem fome de quê? ” Cada um dos seis projetos integradores é desenvolvido em um capítulo da obra. Em todos eles, há uma organização padronizada das seções, além da indicação das competências gerais da BNCC exploradas e das habilidades desenvolvidas nas atividades. Inicia-se, sempre, com a apresentação de problema correspondente ao projeto, na Seção “Um problema...”, indicando a formulação de uma hipótese e alguns elementos para sua solução, sempre relacionada à elaboração de um dos produtos, que é descrito na seção “...uma alternativa”. Após essas páginas de abertura, na Seção “Aquecer”, há atividades iniciais de preparação para o projeto, depois das quais o estudante já tenha alguma reflexão antes das oficinas propriamente ditas. Logo em seguida, a obra apresenta as diversas oficinas que compõem o projeto, nas seções “Investigar”, das quais há de 3 a 5 em cada projeto integrador. Em seguida, na Seção “No concreto”, serão explicadas as etapas para a elaboração do produto almejado em cada projeto. Por fim, há a Seção “Amplifique-se”, que vai trazer propostas de diálogos e aplicações futuras para os resultados do projeto, além da (auto)avaliação e de ampliações dos conteúdos a partir de pesquisas. Em todos os projetos, são retomadas as competências e habilidades da BNCC trabalhadas em suas seções. O MP reproduz o LE em sua totalidade e apresenta, ainda, as orientações para os professores, em sua parte final, em formato de encarte. Ele é organizado em cinco partes principais, que apresentam os fundamentos teórico-metodológicos e a organização da obra, além de procedimentos metodológicos a serem adotados pelo professor. Também o MDP segue essa linha, com informações teórico-metodológicas complementares.

## Análise

Os projetos integradores promovem a conexão dos conhecimentos de cada componente na realização de uma atividade prática que vai inserir o estudante em uma sociedade heterogênea, que exige muitas habilidades do jovem. Isso pode ser percebido na organização de cada um dos projetos, que partem da situação-problema para um produto que a resolva, elaborado a partir de oficinas diversificadas. Toda essa estruturação facilita a contextualização dos objetos de conhecimento, que ganham um caráter prático, fazendo com que o estudante reconheça utilidade naquilo que estuda. São trabalhadas as dimensões física, social, emocional e cultural dos estudantes, para além do seu desenvolvimento intelectual, de forma explícita. Há atividades, por exemplo, que exploram a consciência do jovem em relação a seu corpo

e sua condição física. Outras trabalham com os sentimentos e emoções aflorados a partir da leitura de textos literários ou do contato com obras de arte. Encontram-se, ainda, direcionamentos e atividades que buscam localizar o estudante em sua cultura, favorecendo aspectos como a identidade e a alteridade. Em todos os projetos, há destaque para as culturas juvenis, o que se percebe desde a seleção dos textos até a linguagem empregada, que é de fácil compreensão para o leitor do Ensino Médio. São adotadas abordagens diversificadas e complementares no trabalho com os objetos de conhecimento e competências da BNCC. O autoconhecimento e autocuidado, por exemplo, é analisado a partir de reflexões sobre a postura dos jovens no universo digital, com o objetivo de que eles passem de simples consumidores de conteúdo a produtores. Essa mesma competência é abordada com um foco na saúde física e mental, com reflexões sobre o sedentarismo e sua relação com o uso de tecnologia. Essa pluralidade metodológica também é encontrada no reconhecimento das múltiplas opiniões e visões sobre um mesmo objeto de conhecimento, fomentado principalmente no trabalho com a pesquisa. Desenvolvem-se, por exemplo, atividades com avaliação de resultados de pesquisa, para que o estudante se coloque como alguém crítico, com a capacidade de respeitar as diferenças na sociedade. A obra também se destaca no respeito aos princípios éticos e aos marcos legais que regem a educação brasileira, em especial aquelas que preveem o trabalho com um Ensino Médio voltado para a contemporaneidade, que reconhece um jovem cidadão, crítico, responsável, ciente de suas heterogeneidades. Assim, a obra representa a diversidade social, histórica, política, econômica, demográfica e cultural do Brasil com o intuito explícito de subsidiar a análise crítica, criativa e propositiva da realidade brasileira. O conhecimento sobre dados da realidade brasileira, por exemplo, é trabalhado em algumas oficinas. Além de possibilitar o reconhecimento de dados sobre a heterogeneidade do Brasil, certas orientações dos projetos apontam para a memória que se precisa ter para essa realidade, que não pode ser negligenciada ou apagada. Ensina-se, então, a ter um conhecimento mais aprofundado sobre a realidade brasileira. Há, ainda, alguns aspectos transversais na obra, presentes em praticamente todos os projetos: a argumentação, o método científico e o letramento digital. Sobre a argumentação, estão sempre presentes em várias atividades de todos os seis projetos, as proposições de debates, diálogos e argumentações faladas e escritas. Elas têm destaque na obra, uma vez que possibilitam aos estudantes a formação de uma opinião consistente, com atitude crítica. Entretanto, apesar de frequentes, as atividades com argumentação da obra são instrumentais, com poucos casos em que instruções mais específicas são dadas. Sobre o método científico, outro aspecto sempre presente nas atividades da obra é o trabalho com o letramento acadêmico, centrado na prática de pesquisa. Em várias oficinas, são exploradas atividades e orientações direcionadas à: escolha das temáticas a serem debatidas, sempre baseadas na leitura de textos informativos variados e pesquisa em ferramentas digitais; a seleção de material utilizado da argumentação e na fundamentação do texto científico, com base na análise crítica de dados e, principalmente, na checagem das fontes de informação, que devem ser fidedignas; as possibilidades de coleta de dados em universo digital; e aspectos metodológicos envolvidos na escrita do texto acadêmico. Sobre o letramento digital, outro aspecto recorrente nas atividades de todos os projetos é o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação para realização das atividades. O uso de ferramentas de busca, por exemplo, auxilia na aprendizagem de novos assuntos. Transformam-se os estudantes: de meros consumidores de informação na internet a produtores eficientes de conteúdos.

## Sala de Aula

Professor, a estruturação da obra, com seis projetos de desenvolvimento independentes, favorece que as atividades sejam aproveitadas a partir de diferentes configurações, seguindo as diretrizes da escola, as necessidades dos estudantes e a sua autonomia. No interior de cada projeto, inclusive, possibilita-se certa flexibilidade na execução das oficinas, que pode ser feita também segundo essas demandas. Apesar de haver indicação de um professor de componente específico para orientar prioritariamente cada projeto, há possibilidades de trabalho com todos esses componentes em todos os momentos da obra. Em Língua Portuguesa, podem ser examinadas múltiplas possibilidades de construção de sentido nas diversas formas de linguagem, além da natureza de variadas práticas de interação. São exploradas características de gêneros como crônica, entrevista, textos legais, notícia, reportagem, poema, letra de música, meme e

infográfico, favorecendo o estudo dos novos e multiletramentos. Em Língua Inglesa, examinam-se textos que permitem o trabalho com diversas estratégias de leitura, para que se utilize o inglês como uma língua do mundo global. Em Arte, exploram-se múltiplas manifestações artísticas e suas propriedades na expressão de sentidos, como pinturas, fotografias, intervenções urbanas ou representações cartográficas. Em Educação Física, promovem-se práticas de cuidados com a saúde, além da interpretação das expressões possibilitadas pelos movimentos, em esportes e atividades cotidianas. Em todos os componentes curriculares, a prática de pesquisa é possibilitada na resolução de problemas próximos no universo juvenil, a partir dos quais você pode explorar o letramento digital, a argumentação e metodologias ativas diversas.

# PRÁTICAS NA ESCOLA - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

---

## TÍTULO

PRÁTICAS NA ESCOLA - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

CAMILA DE CASTRO CASTILHO (CAMILA CASTRO); JULIANA VEGAS CHINAGLIA (JULIANA VEGAS CHINAGLIA)

## CÓDIGO DO LIVRO

0029P21505

## EDITORIAL

EDITORA MODERNA LTDA

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

PRÁTICAS NA ESCOLA - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

160

## ANO DA EDIÇÃO

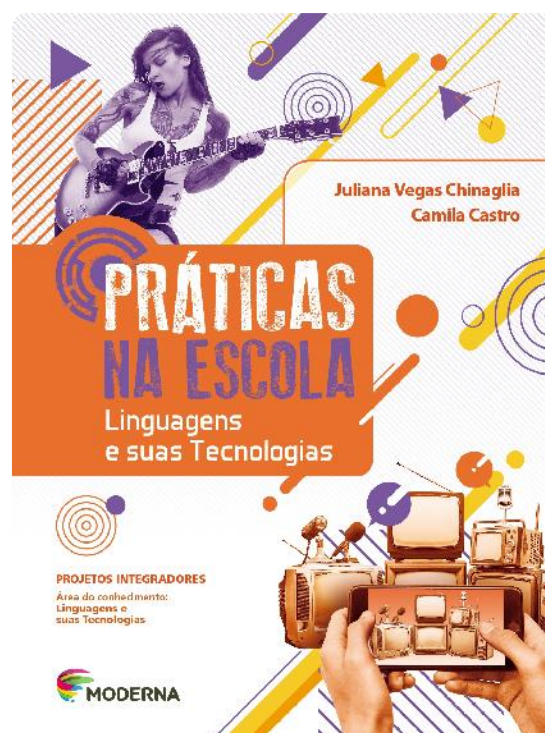
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL





## Visão Geral

A obra didática de projetos integradores destina-se a professores e estudantes da escola pública da 1ª à 3ª série do Ensino Médio. Está organizada em seis projetos que visam a integrar os quatro componentes curriculares da área de linguagens e suas tecnologias: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa, bem como outras áreas. Os quatro primeiros projetos estão estruturados em seções e/ou trilhas que trabalham respectivamente com STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos. As temáticas dos projetos 5 e 6 são de livre escolha. Todos os projetos se desenvolvem em torno da temática games (O universo dos jogos). A obra professa adotar a metodologia de projetos focalizando a integração, a interdisciplinaridade e a transversalidade. Evoca os conceitos de práticas letradas multiculturais e multissemióticas ROJO (2012) e justifica, aos moldes de Moran (2008), ser necessário que a escola contemple o cotidiano e as expectativas dos estudantes. A obra deseja favorecer o desenvolvimento de competências, habilidades e valores, a partir da análise e da interpretação de situações cotidianas, promovendo reflexões sobre a vida e a construção da aprendizagem, com o objetivo de contribuir para a formação crítica e transformadora dos estudantes, tornando-os aptos a atuar no mundo contemporâneo. A partir da integração dos componentes, a obra pretende contribuir para a formação e o desenvolvimento dos alunos e professores, e fomentar o protagonismo, a interação, o engajamento, a participação e a criação coletiva.

## Descrição da Obra

A obra é composta do Livro do Estudante (LE), do Manual do Professor (MP) e do Material Digital do Professor (MDP). No LE cada um dos seis projetos é desenvolvido a partir de um tema integrador, organizado em etapas, quais sejam: 1- “Desafio”; 2- “Estudo”; 3- “Pesquisa”; 4- “Criação e desenvolvimento”; 5- “Experimentação”, e 6- “Compartilhamento e avaliação”. Cada projeto trabalha um subtema da Temática dos Games, que leva à criação de um produto final, tendo um dos componentes curriculares como líder. O Projeto 1 - "Meu game favorito" (tema STEAM) aborda o mercado de games brasileiros e o perfil de desenvolvedores e consumidores de jogos eletrônicos. O componente líder é Arte, e o produto final é a criação de um protótipo de um game. O Projeto 2 - "Universo gamer" (tema Protagonismo Juvenil) discute a Cultura Gamer. O Componente líder é Língua Inglesa e o produto final é a criação de uma comunidade de fãs de um game. Projeto 3 - "Esse game vale a pena?" (tema Mídiaeducação) aborda o estudo e a produção midiática de um gênero review que circula na cultura digital, especialmente no universo dos jogos. O componente líder é Língua Portuguesa e o produto final é a criação de um review de avaliação de games. O Projeto 4 - "Os games podem tornar o mundo melhor?" (tema Mediação de Conflitos) discute a relação dos games com a resolução de problemas e a mediação de conflitos, por meio de Jogos de Realidade Alternativa. O componente líder é Educação Física, e o produto final é a criação de um protótipo de um ARG - Alternate Reality Game (Jogo de Realidade Alternativa) - para promover uma mudança social. Projeto 5 - "Adverggames: a publicidade em mídias digitais" (tema Mídiaeducação) aborda a educação midiática, com o estudo das mídias tradicionais e digitais no campo da publicidade. O componente líder é Língua Portuguesa, e o produto final é a criação de um protótipo de adverggame para integrar uma campanha publicitária de mídia digital. Projeto 6 - "Meu primeiro game" (tema STEAM) discute os conceitos de produção, design, arte e programação. O componente líder é Arte, e o produto final é a criação e o desenvolvimento de um game. No MP apresenta orientações ao professor, esclarecendo a temática games adotada em todos os projetos e direcionando as atividades pedagógicas que os professores poderão adotar. Há informações sobre a avaliação contínua e processual, recomendando-se a criação de um portfólio dos processos de trabalho de cada grupo, favorecendo a construção de uma narrativa sobre o percurso e a avaliação da evolução de cada grupo. O MDP contém seis videotutoriais com duração entre 7 a 10 minutos cada um. Esses videotutoriais têm caráter complementar ao MP, retomando elementos-chave da obra impressa em linguagem audiovisual.

## Análise

Os projetos podem ser explorados progressivamente, em sequência ou de forma autônoma, já que são autocontidos. Eles promovem o pensamento científico, crítico e criativo, e o fortalecimento dos aspectos inerentes às competências gerais e específicas, envolvendo aprendizagens socioculturais, o uso de várias linguagens e a reflexão sobre o seu uso e seu impacto na sociedade. No MP, indicam-se as possibilidades de planejamento por componente curricular e a área de formação do professor que pode coordenar cada projeto. Há um quadro com as atividades destinadas a cada componente curricular. Entretanto, as sugestões são bem resumidas, cabendo à escola adaptá-las às suas necessidades. A integração é mais evidente entre Língua Portuguesa e Artes. Há predominância de conhecimentos da Língua Portuguesa, como interpretação e redação. Conceitos e práticas de Arte surgem no design de games e na elaboração dos produtos finais. Os projetos levam à criação de protótipos de jogos e/ou a avaliação de jogos, e ambas as práticas consideram a movimentação dos personagens, que podem ser relacionadas à Educação Física, embora a produção de sentidos por práticas corporais seja pouco aprofundada. A mobilização de saberes relacionados à Língua Inglesa é mais explícita em momentos pontuais, com termos em inglês nos textos e na sugestão de sites em inglês, cujo acesso é opcional. Trabalhar com games permite aos estudantes contato com produtos culturais do mundo contemporâneo. Esse assunto desperta interesse do jovem como usuário ou como produtor, transformando-se em agente ativo. Uma das principais potencialidades da obra é a opção temática, direcionada às culturas juvenis e ao mercado do trabalho, consoante ao tema contemporâneo transversal Ciência e Tecnologia. Abordar o universo dos games contribui para modificar o ensino tradicional, centrado na transmissão do conhecimento, para uma metodologia que preza pelo desenvolvimento da autonomia, da interatividade e da participação colaborativa. Essa temática pode contribuir para a permanência dos estudantes na escola, para despertar o interesse na continuação dos estudos, e até para a definição de seus projetos de vida. O foco nas tecnologias digitais leva ao desenvolvimento de competências como o pensamento computacional, inerente às sociedades complexas. Ainda que a proposta do tema dos games seja justificada, frente às múltiplas possibilidades de aprendizagem, pode haver limitações para trabalhá-la com estudantes de diferentes perfis, na perspectiva adotada pela obra. Comunidades mais distantes da cultura tecnológica, por exemplo, com reais dificuldades de acesso à internet ou mesmo com restrições econômicas (investimento em equipamentos como computadores e smartphones) teriam de avaliar as condições para a plena execução das atividades propostas pela obra. Ao mesmo tempo em que a opção da obra por uma temática unificadora pode ser vantajosa, em razão da inovação temática e metodológica, pode também tornar-se um tanto repetitiva. As propostas exigem a disposição dos professores para se apropriarem de conhecimentos sobre as tecnologias digitais e o desenvolvimento de habilidades de trabalhar em grupo (alunos e professores). A avaliação é assumida como parte do processo em que estudantes e professores têm papel relevante. Na etapa "Experimentação", presente em todos os projetos, há orientações aos estudantes para testarem os produtos finais elaborados para identificar a necessidade de ajustes ou de nova versão antes de sua divulgação. A etapa final "Compartilhamento e avaliação" sugere que, após compartilhar o produto final, os estudantes conversem, expondo suas opiniões sobre o trabalho realizado e façam a autoavaliação a partir de questões dispostas num quadro. Isso leva os estudantes à reflexão sobre sua aprendizagem e sobre sua postura nos trabalhos em grupo.

## Sala de Aula

Professor, esta obra busca superar a fragmentação dos componentes curriculares e a transformação dos saberes a serem compartilhados, considerando as experiências reais de conhecimento. É preciso avaliar o tempo necessário para o desenvolvimento dos projetos, em função do nível de familiaridade dos estudantes com a temática dos games, e decidir, em conjunto com os professores da área de Linguagens, qual componente liderará o projeto ou se é possível que todos os professores atuem em etapas diferentes de cada projeto. Deve ser adotada uma postura que facilite, incentive e avalie constantemente o trabalho dos estudantes, para identificar as necessidades de (re)planejamento das ações e adequação das

propostas aos seus avanços. As atividades em grupo, nas quais os estudantes precisam defender seus pontos de vista e tomar decisões coletivamente, podem contribuir para que eles atuem com mais autonomia. O MP orienta como esses trabalhos devem ser desenvolvidos. Embora o universo gamer faça parte das culturas juvenis, possivelmente há, na sala de aula, estudantes com pouco interesse em games. Dessa forma, vale considerar a viabilidade de incentivar que eles formem grupos com colegas interessados na cultura gamer. Nos projetos em que é preciso elaborar protótipos de jogos voltados a questões sociais, é preciso discutir com toda a turma sobre os problemas sociais elencados pelos grupos, a fim de favorecer um trabalho consistente envolvendo os Temas Contemporâneos Transversais: Multiculturalismo, Saúde e Cidadania e Civismo. Os exemplos de games brasileiros apresentados na atividade final do LE podem servir de estímulo para reflexões sobre a história e a cultura afro-brasileiras e de povos indígenas, ainda que não haja propostas de atividades específicas sobre esses jogos na obra. É pertinente considerar a necessidade de alterações nos projetos a serem feitas de acordo com a realidade ou cenário de cada comunidade escolar em particular, tendo em vista que o uso da internet e de outros recursos digitais têm papel preponderante em grande parte da obra. A eficácia desta obra em sala de aula pressupõe o uso de aplicativos e mídias virtuais que devem ser acessíveis aos estudantes, o que pode variar de acordo com a renda, dos índices de qualidade de vida e/ou da região em que os jovens vivem. No entanto, algumas atividades são adaptáveis para contextos menos exigentes, sendo possível realizá-las com recursos não virtuais (off-line), que exigirão modelos, simulações e experimentações que substituam e compensem a falta do uso de mídia virtual (on-line).

# SER PROTAGONISTA PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## TÍTULO

SER PROTAGONISTA PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

LUIZ EDUARDO GRECO (LUIZ GRECO); JOAO REINALDO PIRES JUNIOR (JOÃO PIRES); ELIANA GOMES PEREIRA POUGY (ELIANA POUGY); CAROLINA CARBONARI ROSIGNOLI (CAROLINA ROSIGNOLI); ANDRE LUIS VILELA (ANDRÉ VILELA); ELIANA GOMES PEREIRA POUGY (ELIANA POUGY)

## CÓDIGO DO LIVRO

0059P21505

## EDITORIAL

EDICOES SM LTDA.

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

SER PROTAGONISTA PROJETOS INTEGRADORES LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

A obra didática é constituída por seis projetos integradores e é destinada a professores e estudantes da escola pública da 1ª à 3ª série do Ensino Médio. Os projetos abordam quatro temas obrigatórios (STEAM, Protagonismo Juvenil, Mídiaeducação e Mediação de Conflitos) e mais dois de livre escolha: "Mediação e Intervenção Sociocultural" e "Processos Criativos". Baseada na modalidade didática Projetos de Trabalho, a obra incentiva uma prática educativa inovadora, em que o processo de ensino e aprendizagem aconteça com temas atuais, diversos gêneros discursivos e com práticas culturais que promovam o protagonismo dos estudantes e a mediação do trabalho docente. As atividades propostas - especialmente as de pesquisas, análises e experimentações - convergem para a elaboração de produtos finais relevantes de interesse para os jovens e para a comunidade escolar.

## Descrição da Obra

A obra é composta por Livro do Estudante (LE), Manual do Professor (MP) e Material Digital do Professor (MDP). O LE é introduzido por uma apresentação da proposta pedagógica, seções e boxes didáticos que estruturam os projetos e por um sumário, que indica o tema integrador e o título de cada projeto. Os estudantes têm acesso também ao conjunto de competências gerais e específicas, assim como das habilidades definidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a área de Linguagens e suas Tecnologias (LT). Em seguida, vêm os seis capítulos, um para cada Projeto Integrador. O Projeto 1 –“Jogos e Desafios” (tema STEAM) propõe aos estudantes, como produto final, a elaboração de uma narrativa para videogame e uma oficina de jogos para a comunidade. O componente líder é Educação Física. O Projeto 2 –“Juventudes? Juventudes!” (tema Protagonismo Juvenil) desafia os estudantes a organizarem um festival de música na escola e uma mostra cultural aberta a toda a comunidade. O componente líder é Arte. O Projeto 3 –“Luz, câmera, microfone, ação!” (tema Mídiaeducação) propõe a realização de um festival de cinema e de uma mostra cultural, ambos abertos a toda a comunidade. O componente líder é Língua Portuguesa. O Projeto 4 –“Convivendo!” (tema Mediação de Conflitos) traz a proposta da formação de um grupo de facilitadores e da realização de um encontro pela paz. O componente líder é Educação Física. O Projeto 5 –“Virada Cultural” (tema Mediação e Intervenção Sociocultural) desafia os alunos a organizarem uma virada cultural na escola, com danças tradicionais brasileiras e apresentação de peça teatral. O componente líder é Arte. O Projeto 6 –“Fome de quê?” (tema Processos Criativos) incentiva os estudantes a produzirem e divulgarem um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras saudáveis e a organizarem uma mostra gastronômico-cultural na escola. O componente líder é Arte. Cada projeto é introduzido por uma seção denominada "Qual é o problema?", que lança uma pergunta desafiadora e apresenta a temática a ser abordada. Na sequência, a seção "Tramas e enredo" aprofunda a contextualização do tema-problema, buscando construir relações com a área de LT. A seção seguinte, "Traçando a rota", traz uma representação gráfica dos objetivos de aprendizagem a serem desenvolvidos no projeto, por meio de trilhas disciplinares das áreas de Arte, Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Educação Física. A seção "Soluções possíveis e imagináveis" apresenta as possíveis contribuições das trilhas disciplinares na consolidação dos objetivos de aprendizagem elucidados em "Traçando a rota". Na sequência, cada trilha disciplinar apresenta as propostas específicas pensadas para cada um dos componentes curriculares da área de LT. Na seção "Para concluir" estão presentes os detalhamentos relacionados aos produtos finais propostos para cada projeto, de modo a orientar sua elaboração. Essa seção se subdivide em "Mãos à obra", em que são especificados os produtos finais; e "Boca no trombone", em que são apresentadas propostas de divulgação dos produtos para a comunidade escolar e local. A seção "Para avaliar" apresenta elementos que contribuem para a avaliação das atividades: a subseção "Traçando o mapa" traz um mapa mental dos objetivos de aprendizagem consolidados por meio do desenvolvimento da proposta e a subseção "Autoavaliação" propõe reflexões para que os estudantes possam, coletivamente, refletir sobre seu processo de aprendizagem. Ao longo do LE, nas diversas seções e subseções, estão presentes os seguintes boxes

laterais: "Para explorar", "Um pouco de história", "Técnicas e tecnologias", "Mundo do trabalho", "Para refletir", "Para praticar" e "Para pesquisar". Por fim, o LE apresenta a "Bibliografia Comentada" de cada projeto. O MP é dividido em duas partes: a primeira é uma reprodução do LE, com respostas e orientações complementares sobre algumas atividades. A segunda é um encarte com orientações para o professor e informações sobre a abordagem teórico-metodológica da obra e sobre cada um dos seis projetos. Há orientações sobre os projetos de trabalho, as habilidades e competências exploradas e considerações sobre aspectos da avaliação e do trabalho com argumentação e inferência. Complementa este material, o MDP composto por 06 (seis) videotutoriais.

## Análise

Na obra, as atividades de cada componente curricular são apresentadas no formato de trilhas pedagógicas. Em cada trilha, os estudantes são convidados à leitura, aos debates, às atividades pontuais e ao produto final da trilha, que deve cooperar com a produção do produto final do projeto. O diálogo entre tais trilhas é evidente na maioria dos projetos, mas em alguns tal diálogo não é tão evidente. Os temas tratados são significativos para os estudantes do Ensino Médio e adequados ao desenvolvimento dos projetos, e as atividades estão relacionadas à realidade do estudante, em conformidade com o que propõe a BNCC. O tratamento das competências gerais e específicas está presente de diferentes formas ao longo da obra. Os projetos abordam diferentes gêneros textuais e diversas práticas sociais, dialogam com assuntos das culturas juvenis e integram habilidades, saberes, valores e atitudes de diferentes áreas. Há constante estímulo ao respeito às diferenças, seja por meio de retomadas históricas para compreender a formação da sociedade brasileira, seja através de propostas práticas de mediação de conflitos, danças e dinâmicas de grupo. Na obra, destaca-se a atenção dada à representação da população negra e indígena, que é trabalhada pelo viés da influência artística/cultural na população brasileira. No entanto, é rara a abordagem da realidade dos jovens do campo, do mundo do trabalho e dos aspectos ligados à diversidade linguística do português ou do inglês. A perspectiva de interdisciplinaridade, que se constitui como eixo estruturante da obra, em alguns momentos, aproxima-se da multidisciplinaridade. Isso não tira o mérito da proposta apresentada, mas requer um trabalho de articulação intenso por parte dos professores dos componentes curriculares da área de LT. As atividades propostas ao longo dos projetos e a execução dos produtos finais valorizam a ciência, a pesquisa, a argumentação, a autoavaliação. As abordagens propostas são essenciais para que algumas questões sejam discutidas com os estudantes, como, por exemplo, o contexto de violência contra a mulher e a necessidade de situar o estudante como protagonista do contexto do qual faz parte. Os estudantes são avaliados ao longo dos projetos, a partir de atividades de pesquisa, debates, seminários e produções relacionadas à resolução do problema em pauta. No que diz respeito à autoavaliação, os projetos propõem a construção de um portfólio que acompanha todo o percurso discente, inclusive em etapas em que são realizadas atividades mais atentas ao desenvolvimento pessoal do estudante. Os produtos finais sugeridos na obra exigem dos estudantes atuação em conjunto, com posterior difusão na comunidade. O MP oferece subsídios para a autonomia do professor, os quais podem ser encontrados nas indicações sobre como conduzir os projetos. Além disso, orienta a trabalhar as competências gerais da BNCC, a partir de exemplos concretos. Discute, ainda, o que implica trabalhar com a BNCC de forma consistente, ao tratar a relação entre projetos, habilidades e competências. O MP apresenta, também, procedimentos para mapear os conhecimentos, atitudes e valores que o estudante detém quando chega à sala de aula. A única ressalva que se faz ao MP é a carência de subsídios para auxiliar o professor em seu planejamento. Embora a subseção denominada "Cronograma e planejamento" traga orientações de planejamento, estas se restringem a uma previsão de horas/aula que devem ser destinadas a cada parte do projeto. O MP apresenta referenciais teóricos por área, além de bibliografia comentada.

## Sala de Aula

Professor, nesta obra há um material relevante para seu trabalho didático, especialmente pela diversidade

de textos e atividades apresentadas. Há espaço para trabalhar a argumentação e o respeito a opiniões diferentes, por meio de debates e júris simulados. As orientações para o trabalho com a argumentação sempre envolvem pesquisa, para que os argumentos sejam baseados em fatos. Incentiva-se a pesquisa constantemente, de modo que a obra será mais bem aproveitada em contextos escolares nos quais a biblioteca seja mais equipada e a internet, de boa qualidade. Devido ao caráter disciplinar das trilhas que compõem cada projeto, sugere-se que você invista em um planejamento pedagógico integrado com os docentes dos outros componentes curriculares, planejem diálogos e parcerias na execução das atividades propostas na obra. Para que o estudante realize as pesquisas e faça registros sobre o que descobriu são indicadas fontes e fornecidas orientações. Nota-se, porém, que tais registros não são divulgados, mas arquivados num portfólio. Nesse aspecto, é importante a sua intervenção, criando estratégias para dar visibilidade ao trabalho desenvolvido pelo estudante.

# VAMOS JUNTOS, PROFE! - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## TÍTULO

VAMOS JUNTOS, PROFE! - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

MARCIA GUERRA PEREIRA; REGINA BARBOSA RAMOS; MAURICIO CARDOSO; MARIA ISABEL SAMPAIO DE MOURA AZEVEDO; MARCIA MARINHO AIDAR; LUCIA LEAL FERREIRA; KAUE TAVANO RECSKI; JULIA DA SILVEIRA CODO; DANIEL CARVALHO DE ALMEIDA; MARCIA REGINA TAKEUCHI

## CÓDIGO DO LIVRO

0054P21505

## EDITORIAL

SARAIVA EDUCAÇÃO S.A.

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

VAMOS JUNTOS, PROFE! - PROJETOS INTEGRADORES - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL





## Visão Geral

Esta obra é constituída por seis Projetos Integradores e destina-se a estudantes da 1ª à 3ª série do Ensino Médio. Os Projetos Integradores se estruturam em torno do trabalho com quatro temas: STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática), Protagonismo juvenil, Mediação de conflitos e Mídiaeducação. Há uma articulação entre os diferentes componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias e os temas integradores, contendo uma proposta teórico-metodológica baseada na Pedagogia de Projeto, com diferentes abordagens e estratégias metodológicas. A obra considera as culturas juvenis, a pluralidade de ideias, as práticas culturais e aborda com frequência questões ligadas ao pensamento computacional, à cultura, à linguagem digital e à leitura inferencial. Assume a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como um fundamento, trabalhando intensamente as competências gerais, específicas e habilidades previstas como prioritárias em cada Projeto. Os projetos estão organizados em fases e encontros que se relacionam aos processos de construção dos produtos finais.

## Descrição da Obra

A obra é composta por Livro do Estudante (LE), Manual do Professor (MP) e Material Digital do Professor (MDP). No LE os seis projetos integradores são identificados por título e subtítulo, número do projeto e Tema Integrador e divididos em Fases. O número de fases varia, conforme o Projeto, assim como as características de cada uma delas. O Projeto 1 – “Escrever, editar, publicar: nós fazemos nossos livros” (tema STEAM) aborda como se produz um livro e tem como produto final um livro artesanal, possibilitando o exercício da consciência ambiental. O Projeto 2 – “Preparar uma exposição: através do espelho”(tema Protagonismo Juvenil)desafia os estudantes a produzir artes visuais lidando com a identidade juvenil. O Projeto 3- “Criar um site: nossa escola na rede” (tema Mídiaeducação) permite o contato do estudante com a organização do mundo do trabalho e da profissionalização. O Projeto 4- “Resolver conflitos se aprende na escola! – Mediação de conflitos”(tema Mediação de Conflitos) aborda como tratar questões conflituosas. O Projeto 5- “Produzir um e-book: as histórias de todos nós”(tema Mídiaeducação) desafia o estudante a pensar a escrita literária e lança a proposta de produção de um e-book, trabalhando com a mobilização de práticas de linguagem do universo digital. O Projeto 6- “Organizar uma batalha de slam: todos podemos ser poetas”(tema Protagonismo Juvenil)gira em torno de uma batalha de slam. Observa-se a utilização dos recursos gráficos de forma clara e a adequação da linguagem à faixa etária a que se destina a obra. O MP está dividido em duas partes: Orientações gerais, onde são apontados os aspectos gerais da obra, e Orientações Específicas, nas quais se encontram os encaminhamentos de cada Projetos. Em cada Projeto são apontados: abordagem teórico-metodológica com foco específico no projeto apresentado; justificativa e objetivos a serem atingidos no âmbito do tema integrador; competências e habilidades mobilizadas; cronograma sugerido; recursos necessários; perfil disciplinar do(s) professor(es) para liderar(em) o projeto; referências bibliográficas; e sugestões de bibliografia complementar. O MDP é constituído por videotutoriais, com duração de até 09 minutos, com informações complementares às do MP, quais sejam: descrição da proposta do projeto, justificativa e orientações; competências gerais a serem abordadas; competências específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias e habilidades a elas relacionadas.

## Análise

A obra privilegia a Aprendizagem Baseada em Projetos como abordagem teórico-metodológica para o desenvolvimento dos seis projetos. Essa abordagem pode ser verificada em atividades de: investigação e formação que favorecem novas aprendizagens e que estimulam o estudante a recorrer a conceitos e habilidades previamente dominados; planejamento e desenvolvimento de tarefas; organização, gestão de

tempo, análise de limites e de possibilidades; tratamento de informações; avaliação de procedimentos; e cooperação. No desenvolvimento dos projetos, a Competência Geral 7 (Argumentação), está sempre contemplada porque os estudantes são incentivados a desenvolver um produto final com base em ações coletivas, mobilizando conhecimentos e tomando decisões conjuntas. O produto final tem sempre um retorno à comunidade no seu desfecho, levando o estudante a se perceber como ator social e interventor na realidade. A obra oferece orientações ao professor sobre como trabalhar com estudantes que apresentam diferentes perfis, não apenas em relação aos saberes que dominam, mas também em relação à personalidade. A variedade de temas, que engloba pertencimento a grupos sociais, questões socioambientais, racismo, machismo e saúde mental, igualmente favorece o atendimento a estudantes de perfis diversificados, bem como o respeito à diversidade e o combate a preconceitos. O trabalho em equipe possibilita também o fortalecimento de empatia, autoconhecimento e convivência com o pluralismo de ideias, indicando-se aos estudantes que visões distintas bem fundamentadas e argumentadas contribuem para as aprendizagens. Os Projetos possibilitam o exercício da argumentação e da comunicação, muitas vezes partindo da noção de alteridade e de conflito, para conhecer e reconhecer características específicas de grupos distintos; do pensamento computacional, no sentido do uso da decomposição de um problema em problemas menores que facilitem sua resolução; do reconhecimento de padrões; da abstração para a generalização da solução; e da criação de uma lista ordenada de instruções que indiquem como o problema deve ser solucionado. A obra propõe investigações científicas em equipe e individualmente, com a indicação de fontes confiáveis de pesquisa, o que valoriza o método científico e possibilita a articulação entre áreas do saber diversas. A produção escrita é desenvolvida em profundidade e de maneira lúdica, ao longo de atividades de prática escrita individual e coletiva que valorizam a autoria do estudante e as culturas juvenis. A apropriação da linguagem digital é oportunizada pela utilização de ferramentas digitais, buscando levar o estudante ao uso consciente dessas ferramentas e a se perceber não só como consumidor, mas também como produtor de conteúdos on-line. Ao desenvolver os Projetos, o estudante é apresentado a possibilidades de atuação profissional e a habilidades necessárias ao mercado de trabalho, o que dialoga com documentos oficiais como a Lei Diretrizes e Bases (LDB), a Reforma do Ensino Médio e a BNCC. A obra contempla a formação integral do estudante considerando as dimensões cognitivas e socioemocionais; a concepção do jovem como sujeito e ator social engajado ativamente nas aprendizagens; a argumentação; a criatividade, pela prática artística diversificada; o rompimento de fronteiras disciplinares; o uso de tecnologias da informação e da comunicação. Oportuniza o desenvolvimento da consciência socioambiental, trazendo questões para análise, investigação e prática, sempre que possível, dentro das temáticas propostas nos Projetos. A avaliação é concebida de maneira dinâmica, contínua e participativa em relação ao desenvolvimento das competências e habilidades para cada estudante, engajando-o no processo de avaliação ao longo do percurso para que se sinta responsável pelas próprias aprendizagens.

## Sala de Aula

Professor, a obra privilegia a estratégia de roda de conversa que se apresenta como um momento produtivo para a exploração dos conhecimentos prévios dos estudantes, para o diálogo entre eles sobre os conteúdos propostos, para o processo de construção de práticas, assim como para os momentos de avaliação do produto e do desempenho do grupo. Pode haver alguma dificuldade para a realização integral de alguns projetos em relação à disponibilidade de ferramentas digitais e ao acesso à internet, o que demandará, muitas vezes, adaptações. As propostas de realização de entrevistas com pessoas que talvez não estejam facilmente acessíveis, como profissional gráfico e slammer, pode se constituir em uma dificuldade para a conclusão dos projetos relacionados a essas atividades, mas é possível planejar outras estratégias que atendam aos seus objetivos e contemplem as competências previstas, por meio de possíveis adaptações. As indicações de realização de avaliação ao longo do percurso não se encontram em destaque no MP, o que exigirá a sua atenção para não perder oportunidades de manter a avaliação em curso. O Encontro 16, dedicado à avaliação, é detalhado apenas uma vez, indicando-se que deve ser conduzido da mesma forma em todos os projetos, o que sugere que as orientações sobre ele são ofertadas em nível geral e não específico. Destaca-se a forma ampliada como a obra trabalha os temas

contemporâneos transversais, incluindo temáticas como educação ambiental; questões de gênero; culturas e realidades das populações indígenas, afro-brasileiras e das periferias; e educação especial; ainda que com ênfases diferentes. Observa-se, entretanto, a caracterização e o diálogo com as culturas juvenis trabalhados com intensidades diferentes, pois, em alguns projetos, essa temática está pouco desenvolvida, o que merece sua atenção, a fim de buscar estratégias que possam complementar a abordagem da temática. A mesma situação ocorre em relação à inclusão de conteúdos e atividades vinculados ao conjunto dos componentes da área, evidenciando-se que Língua Portuguesa é o componente mais frequentemente utilizado, seguido de Artes; e que Língua Inglesa e Educação Física raramente estão incluídos.

# VER O MUNDO - PROJETOS INTEGRADORES – LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## TÍTULO

VER O MUNDO - PROJETOS INTEGRADORES – LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

ADILSON DALBEN; FLAVIA ALMEIDA BRANDAO; LIGIA RODRIGUES BALISTA; IEDA SANT ANA RODRIGUES; ELIZETE APARECIDA DE ANDRADE DE OLIVEIRA; BARBARA FALCAO; GABRIELA VIACAVA DE MORAES; ROSELI FERREIRA LOMBARDI; MARCIA LENISE BERTOLETTI; ISABEL ALENCAR LACOMBE

## CÓDIGO DO LIVRO

0090P21505

## EDITORIAL

EDITORA FTD S A

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

VER O MUNDO - PROJETOS INTEGRADORES – LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

208

## ANO DA EDIÇÃO

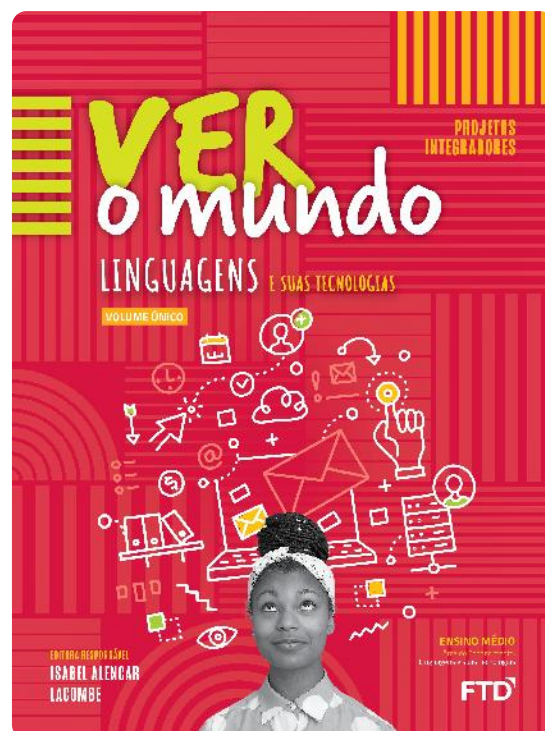
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL



## Visão Geral

A obra didática de Projetos Integradores destina-se a professores e estudantes da escola pública das três séries do Ensino Médio. Está organizada em seis projetos que visam integrar os quatro componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Propõe-se como um convite e um incentivo a uma aprendizagem conectada às vivências do estudante, esperando que mobilize sua autodeterminação, seus conhecimentos, sua criatividade para realizar pesquisas e materializar ideias no contexto do debate de temas importantes, tanto na esfera individual quanto coletiva. A obra é composta de um Livro do Estudante (LE), um Manual do Professor (MP) e o Material Digital do Professor (MDP). De caráter complementar, o MDP é composto por seis videotutoriais que retomam elementos-chave da obra em linguagem audiovisual, permitindo ao professor uma visão geral de cada um dos projetos. A obra está estruturada em etapas que organizam o trabalho com quatro temas integradores: “STEAM”, “Protagonismo Juvenil”, “Midiaeducação” e “Mediação de Conflitos” e mais dois temas de livre escolha que, neste caso, a obra optou por reincidir sobre os temas já abordados “Protagonismo juvenil” e “Midiaeducação”. Além dos temas integradores, os projetos estabelecem relações com temas contemporâneos transversais, tais como Ciência e Tecnologia, Vida Familiar e Social, Educação em Direitos Humanos, Educação Para o Consumo, Multiculturalismo e Saúde. A obra indica a adoção da metodologia de trabalho com projetos, focalizando a integração, a interdisciplinaridade e a transversalidade e busca desenvolver essas práticas nas etapas do trabalho com os projetos. Essa opção metodológica visa desenvolver o conhecimento de maneira contextualizada, globalizada e relacional. Assim, a partir da integração dos componentes, a obra pretende contribuir para a formação e o desenvolvimento dos alunos e professores, a fim de que tenham condições de exercer protagonismo, interação, engajamento, participação e criação coletiva.

## Descrição da Obra

Na perspectiva interdisciplinar, os seis Projetos Integradores partem de perguntas motivadoras e se encerram com a criação de um produto final a ser compartilhado com a comunidade. O Projeto 1 "Design e comunicação: como afetam as vivências nos espaços" propõe a criação de um projeto de comunicação visual, sob a liderança do professor de arte. O Projeto 2 "O poder da sua voz: como transformar realidades" prevê a criação de um festival cultural sob a condução do professor de arte. O Projeto 3 "O corpo na mídia: somos todos representados" é liderado pelo professor de Língua Portuguesa e propõe a criação de uma campanha publicitária. O Projeto 4 "Práticas e diálogos: como melhorar a convivência na escola" tem a liderança do professor de Língua Portuguesa e propõe a criação de um grupo de mediação de conflitos. O Projeto 5 "Narrativas e ancestralidade: qual é a sua história" tem o professor de Língua Portuguesa como líder e propõe a criação de um festival de memórias como produto final. O Projeto 6 "Mídias sociais: estabelecemos uma relação saudável com elas" é conduzido pelo professor de Língua Portuguesa e, como produto final, prevê a criação de um podcast. Todos os projetos partem de questões mobilizadoras para estimular os estudantes a recorrerem aos seus conhecimentos prévios sobre o assunto abordado. As Competências gerais e específicas, bem como as Habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que se pretendem desenvolver estão destacadas em cada um dos projetos. No LE, compondo a estrutura a obra, as etapas de preparação, desenvolvimento e conclusão dos projetos se organizam em oito seções fixas, tais como: “Abertura”, “Ficha de estudo”, “Hora de compartilhar”, “Etapas”, “Conexões”, “Atividades”, “Etapa final” e “Avaliação”. O MP incentiva o trabalho com projetos, adensando o exercício do pensamento crítico, da argumentação e da leitura inferencial com foco no uso de mídias digitais. Organizado em nove seções, o MP apresenta informações sobre o Novo Ensino Médio, os projetos integradores, a abordagem metodológica e a estrutura da obra. Oferece orientações sobre a avaliação e traz referências bibliográficas comentadas. Há indicações das aproximações desejáveis com outras áreas do saber, cujos professores podem atuar como parceiros, especialmente, os de áreas como: Informática, Matemática, Geografia,

Biologia, História e Sociologia. O Manual apresenta também orientações didáticas para cada etapa que compõe os projetos, além de disponibilizar comentários pertinentes à resolução das questões levantadas nos textos e nas atividades, sugestões de materiais, sugestões de planejamento e cronograma. O MDP é composto por seis videotutoriais que resumem e complementam as orientações presentes no MP. Operam, principalmente, no sentido de fornecer uma síntese de informações ao professor, favorecendo a rápida assimilação do conjunto das ações propostas nos projetos e o planejamento da sua execução.

## Análise

A obra apresenta um projeto gráfico-editorial adequado ao seu propósito. Faz uso de uma paleta de cores vivas, que confere identidade visual aos projetos e possibilita uma rápida localização das etapas e seções. A linguagem é clara e apropriada à faixa etária dos estudantes do Ensino Médio. As imagens ilustrativas condizem com os conteúdos, estabelecendo um diálogo com os textos e as atividades propostas. Imagens e textos representam a diversidade étnica da população brasileira, sendo respeitados os princípios éticos e legais. A obra propõe atividades que promovem o exercício do diálogo e o respeito à diversidade. Há um estímulo ao exercício da cidadania e às práticas que fortalecem o senso crítico. O trabalho com a argumentação e o pensamento inferencial está fundamentado na valorização da ciência, da pesquisa e na autoavaliação. O professor é orientado a incentivar os alunos a expressarem, desde o início, suas ideias e concepções. As atividades de introdução questionam as percepções que têm sobre os temas, criando momentos propícios à avaliação diagnóstica. Os conhecimentos prévios dos estudantes subsidiam o planejamento e as estratégias adotadas na continuidade do trabalho com os projetos. Desse modo, a obra busca uma participação ativa dos estudantes para permitir que seu protagonismo seja alcançado. O professor assume o papel de mediador e incentivador do processo de aprendizagem. O MP e os Videotutoriais relativos a cada um dos projetos convidam o professor a realizar a avaliação processual dos alunos e a promover debates com a turma de modo a propiciar também momentos de autoavaliação sobre o seu desempenho durante o percurso. As atividades propostas requerem soluções criativas e inovadoras. Há na obra sugestões de uso dos recursos, assim como, de atividades de pesquisa variadas, com proposição de investigações relacionadas ao contexto em que os jovens vivem. As informações coletadas conduzem a análises, gerando dados e gráficos que, com auxílio do Professor de Matemática, podem ser utilizados na elaboração dos produtos finais. A etapa final de cada projeto culmina na realização de um produto socialmente relevante e de interesse da comunidade na qual o estudante está inserido. Em todos os Projetos, o trabalho com a Língua Portuguesa é explorado de maneira predominante, seja por intermédio dos recursos linguísticos e multimodais, seja pela leitura de gêneros textuais diversos. Este componente curricular ganha destaque no conjunto da obra, sendo indicado para conduzir quatro dos seis projetos integradores. A Arte, envolvendo algumas linguagens artísticas tais como: Artes visuais, Música, Teatro e Dança, surgem segundo lugar, transitando por todos os projetos. Outros componentes curriculares mencionados como possíveis colaboradores aparecem em etapas específicas: Matemática na construção de gráficos para apresentação de dados de pesquisa ou no cálculo de áreas, Informática no auxílio aos recursos digitais, História, Geografia, Sociologia, Filosofia e Biologia nas orientações e explicações sobre temas e conceitos específicos das respectivas áreas de conhecimento. Em menor quantidade, há propostas envolvendo práticas corporais vinculadas à Educação física e atividades de Língua Inglesa. A obra realiza nos seis projetos uma articulação entre os componentes da área de Linguagens, promovendo a interdisciplinaridade, cujo foco em questões da atualidade tem potencial de atrair e envolver os estudantes do Ensino Médio.

## Sala de Aula

Professor, a obra apresenta atividades diversificadas que exploram temas atuais, exequíveis e de interesse do público jovem. Privilegia o protagonismo dos estudantes, incentivando o trabalho em grupo, a busca por soluções, o contato com a comunidade e a familiaridade com as mídias digitais. Os projetos estão organizados em etapas que ajudam na progressão da aquisição dos conhecimentos e habilidades.

Há incentivo ao trabalho em equipe, ao exercício da argumentação e às práticas de pesquisa, de modo que os estudantes sejam capazes de construir e divulgar diferentes subprodutos até chegar à criação dos produtos finais. Em cada projeto são disponibilizadas sugestões de recursos complementares, artigos, vídeos, filmes e reportagens. Os seis projetos lançam reflexões e discussões sobre questões sociais relevantes para a juventude, tais como: a influência do design na vida em sociedade, a representação de diferentes corpos na mídia, o poder da voz juvenil e seu impacto na busca por direitos, o diálogo e a empatia no combate ao preconceito e ao bullying, a importância de nossas ancestralidades e da mediação de conflitos, bem como os diferentes usos das mídias digitais. As discussões suscitadas pelas atividades promovem situações em que os estudantes podem adotar atitudes e condutas que ensejam respeito e acolhimento ao outro, empatia, colaboração e cidadania, valores caros à abordagem dos projetos integradores e que também são fundamentais para a formação ética. O MP indica a prática pedagógica interdisciplinar, apontando as conexões com outros componentes curriculares. Traz propostas claras de organização dos projetos, contendo sugestões para realização das atividades, indicação de leituras e referências bibliográficas comentadas. O MDP, relativo aos seis videotutoriais complementares, traz uma visão geral que ajuda no entendimento das etapas, sendo um subsídio importante para o planejamento das aulas. O material pode ser utilizado de acordo com o interesse da turma e de forma não linear. Você pode adaptar os temas, as etapas e as rotas de aprendizagem, considerando as potencialidades e limitações do contexto. É reconhecendo a diversidade dos contextos escolares e dos perfis das juventudes existentes no país que a obra incentiva a autonomia docente e discente, no sentido de reorientar os tempos, os espaços e os recursos pedagógicos que viabilizam as propostas. Desta maneira, visa manter a conexão das experiências de aprendizagem com os distintos interesses dos estudantes, com a diversidade das suas experiências cotidianas e a diversidade social e cultural das comunidades onde vivem. No que se refere à avaliação, a obra orienta que você entenda a concepção de avaliação que deve ser considerada na perspectiva interdisciplinar. Propõe a avaliação formativa, na qual os estudantes ao mesmo tempo que são avaliados vão tornando-se, eles próprios, avaliadores, em um processo contínuo de apropriação dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades de forma crítica e ética. Consegue assim, uma maior compreensão sobre o seu próprio processo de aprendizagem, assim como sobre os percalços e conquistas do desenvolvimento do projeto e o coeficiente de êxito dos produtos resultantes dos Projetos Integradores.

# VOCÊ NO MUNDO: PROJETOS INTEGRADORES: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## TÍTULO

VOCÊ NO MUNDO: PROJETOS INTEGRADORES: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## AUTORIA

ADRIANA VALERIA SANTOS DINIZ; DEBORA FABIANNE DA SILVA FREIRE; JEANE FELIX DA SILVA; MARIANA LINS DE OLIVEIRA; DJAMERE DE SOUSA BRAGA LEITE; PRISCILA DOS SANTOS FERREIRA DIAS; DANIEL SOUSA MORAIS; THIAGO BARROS MENDES

## CÓDIGO DO LIVRO

0109P21505

## EDITORIAL

MVC EDITORA LTDA

## CATEGORIA

Ensino Médio - Projetos Integradores e Projeto de Vida

## TÍTULO DO VOLUME

VOCÊ NO MUNDO: PROJETOS INTEGRADORES: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

## NÚMERO DE PÁGINAS

172

## ANO DA EDIÇÃO

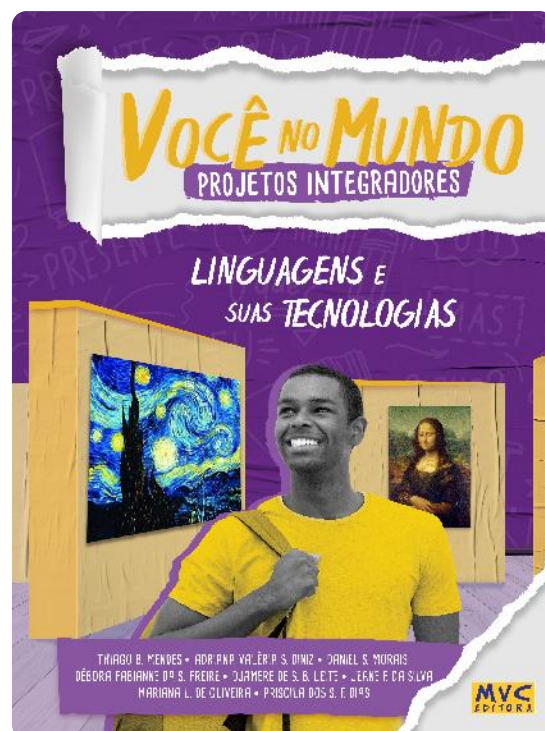
2020

## NÚMERO DA EDIÇÃO

1



OBRA COM VIDEOTUTORIAL





## Visão Geral

A obra didática de projetos integradores destina-se a professores e estudantes da escola pública das três séries do Ensino Médio. A obra é composta de um Livro do Estudante (LE), um Manual do Professor (MP) e o Material Digital do Professor (MDP). De caráter complementar, o MDP é composto por seis videotutoriais os quais retomam elementos-chave da obra em linguagem audiovisual, permitindo ao professor uma visão geral de cada um dos Projetos Integradores. Está organizada em seis projetos que visam articular competências gerais e específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias e tornar a aprendizagem significativa para os estudantes do Ensino Médio. As ações da obra se fazem por meio da contextualização das práticas e conhecimentos, organizados de modo interdisciplinar no âmbito dos diferentes componentes desta área de conhecimento, a saber: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Todos os Projetos possuem uma estrutura de organização similar, dividida em fases, que orientam experiências de aprendizagem no âmbito de quatro temas integradores, como: “STEAM”, “Protagonismo juvenil”, “Mídiaeducação” e “Mediação de conflitos” e dois temas integradores de livre escolha, sendo: “Empreendedorismo” e “Protagonismo Juvenil”. A obra incentiva que a sala de aula se transforme em um espaço ativo de produção, organização, uso e comunicação de conhecimentos, criando oportunidades para experiências diversas de ensino e aprendizagem que contemplem, envolvam e possam interessar os distintos perfis dos estudantes. Contribui, assim, para que a experiência do conhecimento seja apropriada no contexto da solução dos problemas reais que a incursão nos temas integradores proporciona, promovendo o desenvolvimento do pensamento autônomo e a capacidade dos estudantes de compreender melhor a vida em sociedade.

## Descrição da Obra

A obra é composta LE, MP e MPD. O LE está organizado sob a forma de Projetos, que relacionam aspectos práticos e concretos dos conhecimentos escolares e temas da vida cotidiana. O Projeto 1, intitulado “Artes em frequência digital” propõe suas atividades no contexto do tema integrador STEAM; o Projeto 2, “Mulher e empoderamento social: promovendo direitos” trabalha o tema Protagonismo Juvenil; o projeto 3 “Fake news: como evitar a desinformação” trabalha a Mídiaeducação e o Projeto 4 “Conversando com a gente se entende” volta-se para o tema integrador Mediação de Conflitos. Nos Projetos 5 e 6, cujos temas integradores são de livre escolha, a obra trabalha respectivamente com o tema Empreendedorismo “Turismo no Brasil para ver e sentir” e retoma o Protagonismo Juvenil operado no contexto das “Juventudes e as expressões artístico-culturais: vamos escutar a voz da comunidade.” A obra é estruturada em três etapas que organizam as orientações didáticas e pedagógicas para o desenvolvimento de todos os projetos. A primeira etapa é dedicada à aproximação ao tema e sua abordagem no projeto, a segunda trata do aprofundamento da discussão das especificidades do tema gerador e a terceira orienta o desenvolvimento do produto final. As etapas abrigam as seguintes seções, nesta ordem: “Conhecendo o projeto”, “Objetivos a serem desenvolvidos”, “Competências e habilidades que serão trabalhadas”, “Justificativa”, “Produto final”, “Desenvolvimento do projeto”, “Avaliando o projeto”, e “Bibliografias comentadas”. O sumário apresenta o título de cada projeto e situa as três etapas de realização que o compõem, muito embora, não evidencie os passos constituintes de cada etapa. Cada elemento presente no LE se repete no MP com comentários focando questões gerais e específicas relacionadas à formação na Educação Básica. O MP apresenta, ademais, orientações e gabaritos para as atividades propostas no LE, além das orientações de natureza teórico-metodológica, explicitando as relações entre os objetivos dos projetos e as competências e habilidades que devem ser trabalhadas neste contexto, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Na seção destinada ao desenvolvimento dos projetos, há quadros explicitando as etapas, os passos que as compõem, o número de aulas previstas, além dos componentes curriculares mobilizados e da indicação do professor para liderar cada projeto. As bibliografias indicadas ao final do projeto possuem diferentes níveis de aproximação e diálogo com os

componentes curriculares da área de Linguagens e suas tecnologias.

## Análise

Uma potencialidade desta obra está na atualidade e diversidade dos temas abordados que demonstram ser essenciais para que algumas questões sejam discutidas no âmbito da escola de educação básica como, por exemplo, o contexto da violência contra a mulher ou as fake news. A obra incentiva o professor a promover a abordagem de outros temas correlatos que se façam necessários a partir das experiências dos estudantes. No entanto, alerta para a importância de que sejam observadas as orientações pedagógicas no sentido de priorizar o protagonismo dos estudantes na criação ou recriação dessas experiências. A busca é pela construção e integração de saberes com a mobilização de diferentes elementos da linguagem, situados no tempo, no espaço, na cultura e nos modos de organização social. A obra propõe, assim, ações que se expandem para além da sala de aula, orientando atividades de mapeamento de problemas, análise, organização e posterior difusão dos dados, auxiliando no reconhecimento do potencial de engajamento entre a comunidade escolar e o território em que está inserida. Enfatiza, assim, o apoio à construção da autonomia dos estudantes, propondo projetos cujas ações sejam capazes de potencializar o trabalho de desenvolvimento de competências, habilidades, atitudes e valores. No que diz respeito à aquisição, desenvolvimento e consolidação das habilidades de inferência e argumentação, por exemplo, pode-se dizer que a argumentação é trabalhada com mais profundidade na obra. Isso se deve às atividades “Vamos Refletir” e “Vamos Pesquisar”, presentes em todos os projetos, nas quais os estudantes negociam e/ou defendem suas ideias e pontos de vista sobre um determinado assunto, com base nas leituras e discussões dos textos apresentados e também a partir das pesquisas que os próprios alunos realizam. Exemplo disso é o Projeto 6 e as reflexões iniciais sobre turismo acessível para pessoas com deficiência, seguidas de pesquisas de campo em atrações turísticas locais a fim de verificar se atendem às demandas do grupo em questão. As ideias e pontos de vista construídos nessas tarefas auxiliam os alunos a pensar sobre a elaboração do folder para a criação da agência virtual de turismo que inclua atividades voltadas para pessoas com deficiência. Em relação à Inferência, o trabalho se dá de forma mais tímida, quando, por exemplo, no Projeto 4, os estudantes têm seus conhecimentos prévios ativados nos momentos de discussão que antecedem às leituras das fábulas por meio das quais eles refletem sobre seus sentimentos, emoções e conflitos. Ao final das leituras, tendo em mente o que foi discutido antes e as informações fornecidas pelas fábulas, os alunos consolidam suas ideias, preenchendo as lacunas existentes e se apropriando das histórias, aproximando-as de suas vivências. No entanto, pese a atualidade e diversidade das temáticas abordadas, a obra apresenta uma atitude pedagógica pouco propensa a construir o território de afinidades entre os conteúdos, conceitos e processos das diversas linguagens que compõem a área de Linguagens e suas tecnologias. Organiza experiências de ensino-aprendizagem que a aproximam de um caráter de natureza mais disciplinar, com poucas oportunidades para a reflexão e a prática do diálogo transversal entre os saberes. Esta perspectiva manifesta-se na indicação do professor de Língua Portuguesa para a coordenação majoritária de quase todos os projetos integradores. Essa prevalência pela área de Língua Portuguesa é acentuada no conjunto dos objetos de conhecimento que cada projeto mobiliza, se faz presente também na natureza das abordagens sugeridas, nas orientações para a condução dos projetos, e até nas análises que a obra estimula e prioriza. Há pouco ou quase nenhum diálogo com conceitos, construções, problematizações, práticas, vivências, e saberes dos demais componentes, tanto do ponto de vista do entendimento desses componentes como campo de produção de conhecimentos, quanto do ponto de vista de sua constituição como uma das linguagens da área. A obra privilegia o trabalho com a linguagem verbal, com predominância do texto como forma de comunicação/expressão. Conhecimentos e saberes relacionados à leitura, interpretação e escrita são amplamente mobilizados em detrimento de questões mais afins às artes e à cultura corporal de movimento, por exemplo. No que se refere à abordagem dos elementos da cultura corporal de movimento como forma de manifestação construção, fruição, experimentação e criação e recriação da cultura, a obra não apresenta questões que evidenciem essas diferentes dimensões do movimento humano, entendido como patrimônio da humanidade, limitando sua discussão a elementos colocados em plano de fundo, restritos a breves menções no Projeto 6. A perspectiva integradora, imperativo didático-pedagógico desta

obra, necessitará intenso trabalho de mediação e articulação dos professores da área, no sentido de construir análises, saberes e fazeres que extrapolem a hegemonia dos elementos e gêneros textuais. Essa articulação se fará necessária para que os diferentes componentes curriculares da área de Linguagens e suas tecnologias sejam articulados com propriedade, em diálogo produtivo, com vistas a romper com práticas cristalizadas que contrastam com a cultura interdisciplinar tão cara à esta etapa de escolarização. Quanto ao projeto gráfico-editorial, a obra apresenta editoração coerente e funcional do ponto de vista didático-pedagógico. A legibilidade dos textos é satisfatória e a linguagem visual é atrativa, havendo uso de ilustrações variadas, cores, fontes em tamanhos e tipologias diversificadas, o que auxilia na identificação e localização das partes estruturantes, tais como títulos, seções, quadros e boxes.

## Sala de Aula

Professor, a obra apresenta orientações claras sobre cada projeto, etapa e passos, em linguagem de fácil entendimento, instruindo detalhadamente o estudante sobre o modo como deverão ser realizadas todas as atividades propostas. A fim de tornar os temas significativos, a obra instala, em cada um dos projetos, um problema gerador que serve de fio condutor para as Etapas e Passos da pesquisa e desenvolvimento do projeto. A proposta é que o estudante, por meio de tarefas individuais e coletivas, elabore um produto final que traga respostas para o problema levantado no início de cada projeto. Este produto final, além de relevante para a escola, também é voltado para a comunidade, uma vez que a exposição do mesmo envolve alunos, professores e habitantes da região onde a escola se localiza. Uma das principais potencialidades da obra reside no fato de que as propostas de atividades para a consecução dos produtos finais para cada projeto dão atenção aos contextos e às condições de produção das ações, textos, relatórios, exposições, apresentação, produtos digitais, propondo um trabalho de apresentação dos autores, com temáticas e estilos diferentes e recortes estéticos e socioculturais. Nesse caso, as atividades de estudos, pesquisas, produções orais e escritas estão mescladas entre o verbal e o não verbal mediado pelas tecnologias digitais e divulgadas pelas redes sociais, com orientações, etapas e passo a passo, todos trazidos pela obra de modo contextualizado, didático e informacional e sempre referenciadas às fontes. Dada a importância do estudante na preparação, organização e elaboração das atividades até a criação do produto final, pode-se dizer que o aluno assume papel central ao longo do processo de ensino-aprendizagem. A você, cabe a função de mediador, de forma que oriente e acompanhe o estudante no decorrer dos projetos, auxiliando-o em todos os momentos e que aproveite as diferentes indicações de materiais para serem estudados ou abordados em sala de aula, como filmes, textos, livros e músicas e contribua para a ampliação e expansão da experiência humana dos estudantes, por meio dos diferentes elementos da linguagem. As atividades propostas contemplam aspectos gerais e específicos de prática de leitura, além de questões voltadas à leitura crítica e reflexiva e à multimodalidade. Para tanto, a obra traz propostas de leitura contextualizadas ao cotidiano dos estudantes e apresenta atividades que exploram as modalidades visual e audiovisual. A obra estimula a prática da pesquisa por meio de várias ações que levam o estudante ao levantamento de hipóteses, coleta e registro de dados, entre outros pontos. A obra incentiva que estudantes e professores tenham na avaliação um forte apoio para o trabalho que refletirá e analisará, de forma permanente e com caráter formativo, todo o processo de escolha e qualificação das soluções do projeto. Constitui-se, assim, por um lado como um processo contínuo de observação da experiência de aprendizagem considerada no encontro com os objetos de conhecimento específicos da área de Linguagens e, por outro, como avaliação do processo de desenvolvimento criativo do Projeto, analisando os resultados obtidos em cada Etapa/Passo, com o propósito de verificar se os objetivos foram alcançados.

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]

