

EMENTAS

COMPONENTES PARTE DIVERSIFICADA

ESCOLAS DE REFERÊNCIA EM
ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO

GERÊNCIA GERAL DE ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Secretaria
de Educação e
Esportes



GOVERNO DE
**PER
NAM
BUCO**
ESTADO DE MUDANÇA

Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação-SEDE
Gerência Geral dos Anos Finais do Ensino Fundamental-GGAFEF

FICHA TÉCNICA

Raquel Teixeira Lyra Lucena
Governadora do Estado

Priscila Krause Branco
Vice-Governadora

Ivaneide de Farias Dantas
Secretária de Educação e Esportes – SEE/PE

Tarcia Regina da Silva
Secretária Executiva de Desenvolvimento da Educação – SEDE

Paulo Bruno José Ferreira de Brito
Gerente Geral dos Anos Finais do Ensino Fundamental

Jeane de Santana Tenório Lima
Gerente de Políticas Educacionais da Educação de Jovens, Adultos e Idosos

Valdemir Amaro Lisboa
Gerente de Política Educacional Indígena

Romero Antônio de Almeida Silva
Gerente de Educação Escolar Quilombola

Waldênia Leao de Carvalho
Gerência de Políticas Educacionais de Educação no Campo

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO-SEDE
GERÊNCIA GERAL DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – GGAFEF

FICHA TÉCNICA

IDEALIZAÇÃO

EQUIPE DE FORMADORES DA GERÊNCIA GERAL DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

EQUIPE DE PRODUÇÃO

ADALBERTO TELES MARQUES
ADRIANA MARIA DE FREITAS FERREIRA
ALMIR DE LIMA SERPA
ANDERSON LEONY TORRES COSTA
CARLOS ANTÔNIO AVELAR DE MELO
CRISTIANE RENATA DA SILVA CAVALCANTI
EBER GUSTAVO DA SILVA GOMES
EVALDO DANTAS DA SILVA JÚNIOR
FABÍOLA OLIVEIRA
JACINEIDE GABRIEL ARCANJO
JAELSON DANTAS DE ALMEIDA
JAMESSON MARCELINO DA SILVA
JÚLIO RICARDO DE BARROS RODRIGUES
LUCIANA DE SANTANA FERNANDES
MARIA DE FÁTIMA DE ASSIS SILVA
MARIA INEZ LIMA DE ALMEIDA
MARIA LÚCIA CAVALCANTE
MARIVÂNIA DA SILVA ARAGÃO XAVIER
RAQUEL VASCONCELOS BARBOSA DE FREITAS
ROBSON ANSELMO TAVARES DE MELO
ROSINETE SALVIANO FEITOSA
SAMUEL LIRA DE OLIVEIRA
SANDRA VASCONCELOS OLIVEIRA E SILVA
SÔNIA MAGALI ALVES DE SOUZA
THAÍS MARIA CECÍLIA DA PAZ SOARES
WANDA MARIA BRAGA CARDOSO

EQUIPE DE PÓS-PRODUÇÃO

REVISÃO DE TEXTO

CRISTIANE RENATA DA SILVA CAVALCANTI
JAMESSON MARCELINO DA SILVA

EDIÇÃO DE TEXTO

CRISTIANE RENATA DA SILVA CAVALCANTI
JAMESSON MARCELINO DA SILVA

PROJETO GRÁFICO

ISABELLA DE FÁTIMA SILVA GUEDES
DIAGRAMAÇÃO
ISABELLA DE FÁTIMA SILVA GUEDES

APRESENTAÇÃO

As disciplinas da Parte Diversificada (PD) da Matriz Curricular das unidades escolares que ofertam o Ensino Fundamental Anos Finais em tempo integral na Rede Estadual de Educação de Pernambuco, são componentes que têm como objetivo promover o enriquecimento, a ampliação e a diversificação de conteúdos, temas ou áreas da Base Nacional Comum (BNC) em estrito alinhamento com o Currículo de Pernambuco (CPE). É importante destacar ainda que a PD considera a interdisciplinaridade como eixo metodológico para buscar a relação entre os temas explorados, respeitando as especificidades das distintas áreas de conhecimento e, ao mesmo tempo, contribuindo para o diálogo entre elas.

Dentro da Matriz Curricular das escolas de Ensino Fundamental Anos Finais com oferta de ensino integral em tempo integral, os componentes da PD ocupam um lugar central no que tange à diversificação da experiência escolar, oferecendo um espaço privilegiado para a experimentação, a interdisciplinaridade e o aprofundamento dos estudos. Por meio deles, é possível viabilizar o desenvolvimento das diferentes linguagens: plástica, verbal, matemática, gráfica e corporal, além de proporcionar a expressão e a comunicação de ideias, a interpretação e a fruição de produções culturais. Ressalte-se também que o trato com essas linguagens é acompanhado, dentro das concepções que guiam a oferta da educação integral em tempo integral, pela ênfase dada ao tratamento das competências socioemocionais e pela fundamentação nos pilares estabelecidos pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO): Aprender a aprender, Aprender a fazer, Aprender a conviver e Aprender a ser.

A PD permite aos estudantes participarem da construção do seu próprio currículo, uma vez que os componentes atinentes a essa seção da Matriz Curricular ensejam a ampliação e a diversificação de conceitos, de procedimentos ou de temáticas de uma disciplina, ou área de conhecimento. Além disso, a PD oportuniza o desenvolvimento de ações relacionadas aos projetos de vida dos discentes e a peculiaridades da comunidade a que pertencem. Esses processos se desenvolvem tendo por princípio o foco nos interesses dos estudantes, a territorialidade e a intersetorialidade. A PD possibilita também que estes se envolvam em atividades que contribuirão para o atingimento de capacidades específicas e de gestão de seus conhecimentos, tendo em vista a continuidade dos estudos, a sua passagem para o Ensino Médio e a preparação para o ingresso no mundo produtivo.

Os objetivos supracitados, a serem atingidos através da PD, ganham forma nos componentes dela: Estudo Orientado, Projeto de Vida, Leitura, Arte e Movimento, Tecnologia e Cidadania Digital, Iniciação Científica, Laboratório de Aprendizagem, Eletivas I e Eletivas II. Esses trazem propostas relevantes, abordadas de modo a aprofundar os conteúdos da Base Nacional Comum (BNC) e do Currículo de Pernambuco (CPE) e a concretizar a filosofia da educação integral. Esta se norteia pela observação fundamental dos projetos de vida das adolescências, com consequente foco nos interesses dos estudantes e nas demandas de aprendizagem da escola em interface com o território em que se insere.

Desse modo, para que esses propósitos sejam realizados, a PD, em sua constituição e organização, incentiva e proporciona a convivência e a troca de experiências dos estudantes dos diversos anos/séries do Ensino Fundamental Anos Finais. Assim, permite a realização de aprendizagens mais profundas, variadas e significativas.

Equipe técnica pedagógica da Gerência Geral de Anos Finais do Ensino Fundamental

PROJETO DE VIDA

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

O Projeto de Vida é o eixo central em torno do qual a escola organiza suas práticas inter e multidisciplinarmente com o currículo da Base Nacional Comum (BNC), com a Parte Diversificada, incluindo as atividades complementares, tendo sempre como referência os Quatro Pilares da Educação, a Educação Interdimensional, a Pedagogia da Presença e o Protagonismo Juvenil.

Ter um projeto de vida é refletir sobre o que se quer ser no futuro e planejar ações concretas para chegar lá. É o traçado entre o ser e o querer ser. Nesse processo, algumas aprendizagens são importantes para que o aluno perceba que seu caminho se conecta com um projeto coletivo: ele precisa sentir-se integrado e aceito pelos professores e colegas, com segurança para encarar os desafios de cada etapa em direção ao futuro que vislumbra.

Vale lembrar uma reflexão sobre ter um projeto de vida feita pelo educador mineiro Antônio Carlos Gomes da Costa:

Se ele tiver a sensação de que tem valor para alguém e de que é compreendido e aceito, vai olhar o futuro sem medo, será capaz de plasmar, de construir um projeto de vida. Se ele constrói um projeto de vida, sua vida passa a ter um sentido; se a vida passa a ter um sentido, ele começa a ver com outros olhos os estudos, a obediência, a profissionalização, o seguimento das regras, o tratamento com as pessoas etc. Tudo isso se modifica na sua vida. (COSTA, 2006, p. 69.)

Investir em atividades que possibilitem ao aluno olhar, dizer, escutar, perceber a si mesmo e ao outro, respeitar a si mesmo e ao outro e responsabilizar-se pelo processo pessoal e coletivo é um princípio que ancora o Projeto de Vida, com o objetivo de formar cidadãos autônomos, solidários e competentes.

O componente Projeto de Vida é um planejamento feito para atingir um conjunto de objetivos pessoais, cidadãos e profissionais que contribuem para a atribuição de sentido à existência, a inserção na vida adulta e a atuação ética na sociedade. Por meio de sua construção, esperamos que os estudantes desenvolvam identidades saudáveis e sejam capazes de se engajar, por meio de ações concretas, na realização de seus objetivos. Também compõe as expectativas de aprendizado desse componente a capacidade de aprender as habilidades necessárias para projetar o futuro ao longo de toda a vida, utilizando seus projetos como um recurso para gerenciar a incerteza do futuro e aproximá-los da pessoa que desejam se tornar.

O COMPONENTE E OS ADOLESCENTES

Compreende-se a adolescência como "um período de evolução e maturação, da passagem de habilidades cognitivas e experiências emocionais menos desenvolvidas da infância para, idealmente, habilidades cognitivas totalmente desenvolvidas e experiências da idade adulta emocionalmente mais equilibradas" (Organização Pan-Americana da Saúde - Opas, 2003, p. 212). Nesse sentido, entende-se que as habilidades cognitivas, comportamentais e sociais do adolescente podem contribuir ativamente e, muitas vezes, efetivamente para suas próprias mudanças no desenvolvimento (Lerner, Lerner & Benson, 2011).

A adolescência é um período em que se intensifica a busca por respostas para perguntas existenciais relativas a quem somos e a que lugar ocupamos no mundo, seja no núcleo familiar, nas relações entre pares ou nas instituições das quais fazemos parte. Esse fenômeno decorre do fato de que é nesse momento que os adolescentes adquirem capacidades cognitivas e afetivas que lhes permitem um nível mais aprimorado de abstração, o que possibilita a construção de teorias sobre si mesmos e sobre a sociedade em suas diversas dimensões. Por essa razão, é um momento privilegiado, na biografia dos seres humanos, para a exploração de si mesmos e do mundo ao seu redor, de forma a construir modos de vida que sejam satisfatórios, alinhados aos próprios valores e aos valores coletivos, e que prezem pela construção de uma sociedade ética.

Em resumo, é um momento muito oportuno para introduzi-los na cultura do projeto de vida, que precisa ser construída e vivenciada por diversos atores e em diferentes âmbitos da experiência escolar, para que seja efetiva. E, se por um lado, as características do desenvolvimento psicológico favorecem a construção dos projetos de vida. Por outro, o exercício contínuo de sua construção também possibilita o aprendizado de competências e habilidades cognitivas, sociais e afetivas, que possibilitam o desenvolvimento integral. Do ponto de vista cognitivo, o Projeto de Vida exige e desenvolve capacidades analíticas para refletir sobre critérios de escolha, causas e consequências das ações, de modo a propiciar a elaboração de hipóteses sobre o futuro, a tomada de decisão e o planejamento de ações que visem conquistar objetivos, lidando, inclusive, com adversidades e mudanças de percurso. Essas operações, que ocorrem no plano mental, são possíveis devido ao amadurecimento do córtex pré-frontal, região do cérebro que atinge seu pleno desenvolvimento por volta dos 25 anos de idade.

Esse dado é importante para que possamos criar expectativas de aprendizagem alinhadas a fatores do desenvolvimento, ou seja, embora a construção do projeto de vida deva ser iniciada preferencialmente durante a adolescência, é muito provável que sofra ajustes ou se consolide, apenas na vida adulta. Do ponto de vista afetivo, o Projeto de Vida ajuda a lidar com emoções e sentimentos decorrentes das transformações pelas quais os adolescentes estão passando (associadas, inclusive, ao funcionamento neurológico dessa fase, que diminui o limiar de ativação da sensação de prazer, gerando o aumento da busca por experiências intensas) e também decorrentes da incerteza do futuro, tais como a ansiedade, o medo e a frustração. O vínculo afetivo dos adolescentes com seus objetivos faz com que eles persistam diante de dificuldades, sejam capazes de se motivar e percebam quais são as bases afetivas de comportamentos como a procrastinação.

Sobre essa dimensão, não podemos deixar de destacar o fato de que projetar a vida, contemporaneamente, é um fator preditivo de bem-estar psicológico. Considerando os problemas de saúde mental recorrentes no mundo, e principalmente, nos jovens, o projeto de vida se configura como um recurso para fortalecer o sentido da vida e evitar as consequências do esvaziamento de sentido para a existência. Na interface entre cognição e afeto, também são produzidos outros fenômenos como a vinculação a crenças, valores e ideologias que podem ser altamente motivadores de projetos de vida.

OBJETIVOS

Considerando os aspectos anteriormente mencionados, os principais objetivos do componente Projeto de Vida são:

- Traduzir seus próprios sonhos e desejos em um projeto de vida ético e coerente com seus valores e crenças, interesses e potencialidades;
- Exercitar o diálogo, a empatia, a cooperação e a resolução de conflitos, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro;
- Desenvolver a autoproposição, a autoestima e a autoconfiança ao conhecer suas próprias virtudes e fortalezas, bem como fragilidades e potencialidades;
- Agir pessoalmente e de forma coletiva com responsabilidade, autonomia, resiliência, flexibilidade e determinação;
- Construir uma visão de futuro e de expectativas para a vida de forma ética, antecipando cenários e traçando metas a partir da sua realidade;
- Realizar escolhas diárias pautadas no alcance de seus planos por meio da continuidade dos estudos com foco, organização, perseverança, resiliência e autodeterminação.

HABILIDADES ESPECÍFICAS E OBJETOS DO CONHECIMENTO

Considerando que o projeto de vida é uma projeção da identidade e que o desenvolvimento psicológico dos estudantes dos Anos finais do Ensino Fundamental não lhes permite, nesse momento, conhecer a si mesmos e ao mundo que integram de forma suficiente para assumir compromissos para o futuro, o objetivo do componente Projeto de Vida, nesse segmento, é promover a exploração da identidade e o aprendizado de habilidades que irão alicerçar as reflexões e as ações para que o projeto de vida seja construído de forma mais madura, autônoma e consciente, a partir do Ensino Fundamental. Com isso, queremos enfatizar que aspectos relacionados à escolha profissional e inserção no mundo do trabalho, entre outras decisões que fazem parte da vida adulta, não serão explorados diretamente. Assim, as habilidades que compõem a Matriz proposta estão alinhadas ao atual momento da vida dos estudantes, embora seja fundamental oferecer oportunidades de reflexão para que eles extrapolem seus contextos atuais e iniciem a exploração de caminhos e oportunidades futuras.

Para que o componente Projeto de Vida esteja alinhado às diretrizes da BNCC e ao Currículo de Pernambuco, que têm como pressupostos a aprendizagem por competências e o desenvolvimento integral dos estudantes, propomos trabalhar as **cinco competências socioemocionais**, que devem ser contempladas de forma progressiva e espiralada ao longo dos quatro anos que compõem a etapa dos Anos Finais do Ensino Fundamental. A seguir, apresentamos quais são essas competências e quais práticas devem ser priorizadas para a sua promoção.

Abertura ao novo - diz respeito à capacidade de uma pessoa explorar o ambiente e novos aprendizados e experiências, ser flexível e apreciativa diante de situações incertas e complexas, relacionando-se diretamente com a disposição individual para vivenciar novas experiências estéticas, culturais e intelectuais.

Competências socioemocionais relacionadas: Curiosidade para aprender; Imaginação criativa; Interesse artístico.

Amabilidade - diz respeito ao emprego do afeto, a ser solidário, empático e respeitoso nas relações e a acreditar que os outros podem ser dignos de confiança, ou seja, envolve ser capaz de compreender, sentir e avaliar uma situação pela perspectiva e pelo repertório do outro, colocando-se no lugar dessa pessoa.

Competências socioemocionais relacionadas: Empatia; Respeito; Confiança.

Autogestão - está relacionada à capacidade de autorregulação e diz respeito à capacidade de ter foco, responsabilidade, organização, determinação e persistência com relação a compromissos, tarefas e objetivos estabelecidos para a vida.

Competências socioemocionais relacionadas: Determinação; Organização; Foco; Persistência; Responsabilidade.

Engajamento com os outros - diz respeito à disponibilidade de se relacionar com as pessoas em interações sociais, às habilidades de comunicação com elas e ao nível de energia dedicado às nossas experiências.

Competências socioemocionais relacionadas: Iniciativa social; Assertividade; Entusiasmo.

Resiliência emocional - diz respeito à capacidade de lidar com situações adversas e com sentimentos como tristeza, raiva, ansiedade e medo.

Competências socioemocionais relacionadas: Tolerância ao estresse; Autoconfiança; Tolerância à frustração.

6° ANO

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES ESPECÍFICAS
1º BIMESTRE		
Ter confiança em si próprio e Imaginar-se no lugar de outra pessoa, praticando o respeito, compreendendo seus sentimentos, desejos, ideais, crenças e valores.	Acolhimento, autogestão das novas demandas escolares, reflexão, discussão e conexão dos estudantes com suas origens e características, bem como com seus vínculos de relações pessoais	Identificar, em si mesmo, as características pessoais que são fortalezas e vulnerabilidades.
		Reconhecer a relevância de suas características pessoais, de acordo com diferentes contextos.
		Aceitar as próprias vulnerabilidades, sem desvalorizar-se.
		Conhecer aspectos importantes sobre a individualidade, reforçando atitudes que levem para mais próximo de seu autoconhecimento e autorrealização.
2º BIMESTRE		
Reconhecer a individualidade e a diversidade, enquanto remove máscaras divisoras e neutraliza a tensão criada pela ignorância.	Cultivo do bem-estar: emocional, intelectual, espiritual, social e físico	Reconhecer emoções, acolhê-las, compreendê-las e validá-las, em vez de rejeitá-las ou esquecer-las.
		Entender as fraquezas e buscar ajuda para auxiliar na busca do cultivo do bem-estar emocional.
		Fazer uma lista de repertório de informações, experiências, referências e conhecimentos que acumulou ao longo da vida.
		Listar tudo aquilo que agrega valor à vida e discutir sobre tais valores.
		Fazer o bem, amar o próximo, emanar boas vibrações e praticar ações importantes para o autocuidado espiritual e social.
		Enumerar ações para cuidar do corpo e praticá-las.
3º BIMESTRE		
Conviver de forma harmoniosa com cuidado e com respeito ao outro.	Histórias de vida: capacidade de se conhecer, capacidade de aceitação e gestão de dificuldades, capacidade de convívio, autocuidado e cuidado com o outro	Analisar histórias de vida de pessoas que são consideradas exemplos de vida, de superação, de humildade.
		Escolher histórias de vida para serem seus modelos, justificando tal escolha.
		Identificar as características da postura de aprendiz que aceita orientações, reconhece suas dificuldades e se espelha em referenciais de histórias de vida.
		Refletir e traçar planos de uma convivência harmoniosa de cuidado e de respeito ao outro.

6° ANO

4° BIMESTRE		
<p>Tornar-se capaz de contornar obstáculos e de manter a motivação em alta diante das adversidades e imprevistos da vida.</p>	<p>Autogestão: capacidade de se conhecer, capacidade de gerir os próprios estudos, capacidade de convívio</p>	<p>Realizar a gestão de seu tempo com maior foco e organização.</p>
		<p>Executar e realizar tarefas por meio de <i>checklists</i> que determinam prazos e registram orientações.</p>
		<p>Vivenciar atividades desafiadoras a fim de mobilizar a determinação para concluir tarefas.</p>
		<p>Refletir sobre o sentido do estudo, entendendo sua importância no percurso ativo e intencional de alcance de objetivos e metas.</p>

7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Promover mudanças positivas na sociedade, visando solucionar problemas sociais, melhorar a qualidade de vida das pessoas e favorecer a igualdade de oportunidades.	Interesses e aptidões	Identificar os próprios interesses e aptidões.
		Agir em busca da excelência, de modo a aprimorar os próprios interesses e aptidões.
		Definir os interesses e as aptidões que necessita ou que gostaria de desenvolver.
		Compreender o papel protagonista e a valorização das aptidões e interesses de vida.
2º BIMESTRE		
Imaginar-se no lugar de outra pessoa, praticando o respeito, compreendendo seus sentimentos, projetos de vida, desejos, ideais, crenças e valores.	Responsabilidade afetiva	Compreender perspectivas claras sobre os próprios pensamentos e sentimentos para conviver de maneira ética com outras pessoas.
		Respeitar os próprios limites e os limites dos outros nas relações de convivência social.
		Agir de forma respeitosa e sem ferir a dignidade das outras pessoas.
		Participar de projetos que desenvolvam um clima escolar positivo, contribuindo para a melhora das relações sociais na comunidade escolar, a qualidade do ensino, estabelecendo as bases de uma educação para a formação cidadã.
3º BIMESTRE		
Atuar no contexto escolar e fora dele de maneira mais ativa, entusiasta e assertiva, sem deixar que suas necessidades e pensamentos sejam preteridos ou mitigados em detrimento dos outros.	Interações sociais e interesse pelo mundo	Conhecer e dialogar com o outro, para manifestar-se de maneira afirmativa e assumir a liderança.
		Refletir sobre como praticar a assertividade na realização de <i>feedbacks</i> .
		Contribuir para o melhor relacionamento e integração entre pares em sala de aula e em outros espaços de aprendizagem.
		Participar das atividades diárias com alegria e interesse, apreciando o que faz e expressando sua energia.

7° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

4° BIMESTRE		
Realizar tarefas e demandas de forma assertiva, eficaz e produtiva.	Compromisso	Compreender que o compromisso demanda esforço, dedicação e, às vezes, renúncia.
		Agir de forma comprometida para cumprir objetivos pessoais e coletivos.
		Adotar uma atitude perseverante ao lidar com dificuldades, de modo a manter-se comprometido com seus objetivos.
		Definir estratégias engajadoras em comum acordo sobre determinada ação, comprometendo-se a alcançar o que foi posto.

8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Torna-se capaz de identificar e aprender a conviver com situações de conforto e desconforto.	Confortos e desconfortos	Identificar situações que geram sensações de conforto e desconforto em si mesmo.
		Nomear os sentimentos envolvidos em situações confortáveis e desconfortáveis.
		Agir de forma a lidar com sentimentos desconfortáveis.
2º BIMESTRE		
Compreender a importância da necessidade pessoal ou do outro para solicitar a ajuda.	Pedidos de ajuda	Avaliar com atenção aquilo que entende como necessidades pessoais, para só depois solicitar ajuda.
		Ouvir as necessidades dos outros antes de oferecer auxílio.
		Selecionar as pessoas, instituições e serviços para os quais pedir suporte, de acordo com suas reais necessidades e propostas.
		Avaliar, por meio de critérios éticos, as consequências de suas decisões.
3º BIMESTRE		
Criar oportunidades para desenvolver a curiosidade e exercitar criativamente a investigação.	Investigação Ideias Criativas	Desenvolver, através de situações-problema, a curiosidade investigativa para chegar a uma resolução de modo criativo.
		Ser flexível e receptivo a novas ideias.
		Apreciar manifestações artísticas e estéticas diversas.
		Empreender com os pares ações sociais para promover o bem-estar no espaço coletivo da comunidade escolar.
4º BIMESTRE		
Ajudar a superar obstáculos para atingir objetivos preestabelecidos e completar tarefas.	Persistência	Experimentar diferentes formas de realizar uma tarefa, identificando as mais assertivas.
		Utilizar estratégias para reparar seus erros: tentativa e ajuda.
		Testar diversas estratégias para atingir seus objetivos.
		Aprender com as experiências e avançar com persistência e determinação a fim de alcançar o projeto de vida almejado.

9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Entender a si próprio, conhecer os seus pontos fortes e ser seguro de si.	Autoestima positiva	Avaliar positivamente a si mesmo, confiando em suas capacidades para agir com coragem diante de desafios.
		Modificar comportamentos que abalam a autoconfiança.
		Valorizar a própria história, reconhecendo, com humildade, atitudes e realizações dignas de elogio, bem como tomar como exemplo a história e as realizações elogiáveis de outras pessoas.
2º BIMESTRE		
Ouvir o que os outros dizem e entender seus pontos de vista, suas emoções e suas necessidades.	Escuta empática Objetivos	Escutar com empatia a perspectiva de outras pessoas sobre si mesmo e sobre diversas situações.
		Valorizar a existência de diferentes pontos de vista sobre uma situação.
		Incluir a perspectiva dos outros nas suas visões de mundo.
		Definir objetivos pessoais, cidadãos e acadêmicos do projeto de vida.
		Avaliar a adequação de objetivos de vida, de acordo com o que deseja para o futuro.
		Identificar em quais contextos de vida possui mais dificuldade para estabelecer objetivos.
		Construir e apropriar-se de conhecimentos e valores que permitam tomadas de decisão e a busca de soluções para intervenção social em sua comunidade.
3º BIMESTRE		
Adotar ações estratégicas, para abraçar objetivos com maior competitividade, melhor aproveitamento de oportunidades e maior eficiência.	Estratégias	Analisar as estratégias utilizadas por pessoas mais experientes para atingir seus objetivos.
		Avaliar situações em que as estratégias utilizadas não foram eficientes para atingir os próprios objetivos.
		Criar estratégias para atingir objetivos de diferentes naturezas.
		Analisar situações-problema e planejar tomadas de decisão e a busca de soluções para intervenção social em sua comunidade.
4º BIMESTRE		
Desenvolver a autorreflexão e a ação que melhor estrutura, monitora e avalia o próprio aprendizado.	Autorregulação	Analisar criticamente a coerência entre suas ações e os objetivos que pretende conquistar.
		Avaliar o próprio nível de engajamento com as ações por meio das quais visa conquistar seus objetivos.
		Agir de modo a cumprir seus objetivos pessoais, cidadãos e acadêmicos.

O COMPONENTE E AS COMPETÊNCIAS GERAIS BNCC

A seguir, apresentamos as principais competências gerais da BNCC trabalhadas no componente:

- **Competência Geral 2:** o pensamento investigativo, a curiosidade e a criatividade são competências fundamentais para que os estudantes imaginem a vida que desejam ter no futuro, criem e testem hipóteses sobre ela, de forma a validar ou refutar seus planos iniciais.
- **Competência Geral 6:** essa competência é o núcleo do trabalho do componente *Projeto de vida* e pressupõe que os estudantes sejam capazes de atribuir significados profundos para experiências pessoais e coletivas, articulando-as de forma a conceber um projeto para suas vidas.
- **Competência Geral 7:** os projetos de vida, embora sejam construídos, a princípio, individualmente, têm a pretensão de se materializarem na realidade, campo que é disputado por outras narrativas, perspectivas e interesses. Por essa razão, para que os projetos se concretizem, é importante argumentar para que as condições de realização do projeto sejam negociadas com outros agentes, como família, escola, trabalho, entre outros.
- **Competência Geral 8:** a tomada de consciência sobre os próprios sentimentos, pensamentos e condutas é fundamental para alicerçar a construção do projeto de vida de forma que ele possa ser um recurso para mobilizar as próprias habilidades em função de objetivos claros, lidar com os próprios desejos e superar as vulnerabilidades.
- **Competência Geral 9:** o projeto de vida é construído com base no conhecimento que as pessoas têm de si e do mundo em que habitam. Por essa razão, ele está a serviço não somente dos interesses pessoais, mas também das demandas coletivas. Nesse sentido, é fundamental que os estudantes estejam abertos para a diversidade e possam conviver com empatia e em cooperação com os demais.
- **Competência Geral 10:** a capacidade de tomar decisões responsáveis, autônomas e orientadas por princípios éticos, que articulem os interesses pessoais aos coletivos é um dos objetivos centrais do componente.

ESTRUTURA SUGERIDA

O componente será ofertado para todos os estudantes do 6º ao 9º ano das escolas de 35h e 45h, com a organização por turmas, possui carga horária sugerida para matrizes curriculares para tempo integral e tempo parcial. Consulte as matrizes sugeridas e seus tempos.

Recomenda-se que o professor responsável por ministrar o componente se sinta apto e tenha como traços da sua identidade docente a abertura ao diálogo, a escuta empática, o interesse genuíno pelos estudantes e conhecimentos técnicos sobre adolescência, projeto de vida e educação socioemocional.

Sugerimos que o planejamento das aulas desse componente contemple a integração entre o trabalho deste profissional com os demais professores da escola e a criação de espaços de aprendizagem coletivos, nos quais os temas que constituem o escopo do projeto de vida possam ser amplamente discutidos por uma comunidade que apoia os interesses e as singularidades de seus estudantes.

INTEGRAÇÃO CURRICULAR

A seguir, listamos práticas educativas que devem ser consideradas para promover a integração curricular do componente:

- **Projetos interdisciplinares:** oferecer experiências de aprendizagem significativas e contextualizadas é uma forma de contribuir para que os estudantes identifiquem possíveis fontes de projetos de vida. Essa tarefa precisa ocorrer de forma explícita e seguindo o preceito da reflexão-ação-reflexão.
- **Cultura escolar:** para que os estudantes valorizem a construção do projeto de vida, ele precisa adentrar na cultura escolar, de modo que eles possam vivenciá-lo não somente nas aulas, mas em outras práticas educativas consolidadas pela instituição, que geram o sentimento de pertencimento comunitário.
- **Tutoria com professores de outras áreas:** a tutoria é uma prática na qual professores e demais funcionários da equipe pedagógica têm encontros regulares individuais ou com pequenos grupos para acompanhar, de forma mais próxima e personalizada, as necessidades de aprendizagem dos estudantes. O contato com esses profissionais é um momento muito oportuno para abordar não apenas questões acadêmicas, mas também explorar interesses e objetivos de vida que podem compor o projeto de vida, expandindo o repertório de possibilidades para a vida futura.
- **Monitoria:** as trocas entre pares, com estudantes que têm afinidade por áreas que não necessariamente despertam o interesse dos demais colegas, pode ser uma prática oportuna para explorar, de formas diferentes das exploradas pelos professores, temáticas que podem vir a ser fontes de projetos de vida.
- **Atividades exploratórias:** saídas de campo, feiras, mostras e outras modalidades de atividades exploratórias são formas promissoras de integrar o componente Projeto de Vida com as demais áreas e componentes, favorecendo a percepção de que há, em todas elas, fontes de projetos de vida que podem ser exploradas.

Abaixo, estão elencadas as estratégias de ensino e aprendizagem mais adequadas para o aprendizado de cada competência:

Abertura ao novo: é composta por três competências socioemocionais: curiosidade para aprender, imaginação criativa e interesse artístico.

-Curiosidade para aprender: é a paixão pela aprendizagem e exploração intelectual, relacionada também à investigação, à pesquisa, ao pensamento crítico e à resolução de problemas.

ESTRATÉGIAS:

- PESQUISAS - Adote uma postura problematizadora apresentando aos estudantes perguntas que os incitem à pesquisa em suas diversas modalidades e à mobilização e troca de conhecimento entre si.
- CIRCULAÇÃO DE PALAVRAS - possibilitar que todos os alunos possam trazer seus pontos de vista. Essa prática é importante para instaurar um clima colaborativo de aprendizagem em que todos têm voz e vez de participação.

-Imaginação criativa: é o “pensar fora da caixa”, gerar ideias novas e interessantes, criando formas de fazer e pensar sobre as coisas por meio da tentativa e erro, fazendo ajustes quando necessário, aprendendo com as falhas, combinando conhecimentos e ideias.

ESTRATÉGIAS:

- CHUVA DE IDEIAS (brainstorming) - promover a abertura para que diferentes ideias possam ser trazidas pelos estudantes, sem pressa para se chegar a um resultado final.
- PROBLEMATIZAÇÃO - quando uma questão-problema é apresentada e a investigação se dá por meio de perguntas problematizadoras, estimula-se a curiosidade e se desafia os estudantes a usar imaginação criativa e o raciocínio para melhor relacionar as informações em busca de diferentes soluções para uma mesma situação.

-Interesse artístico: diz sobre valorizar e apreciar manifestações artísticas e desenvolver sensibilidade para ver beleza em suas diversas formas e linguagens. Favorece o desenvolvimento de formas de expressar ideias, pensamentos e emoções.

ESTRATÉGIAS:

- PESQUISAS - conhecer e valorizar a cultura local, as culturas juvenis, a cultura canônica e a diversidade cultural.
- VIVÊNCIAS- vivenciar diferentes formas de produções artísticas para que eles possam desenvolver e ampliar a capacidade de expressão de si e do mundo por meio das linguagens artísticas.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

AMABILIDADE: é composta pelas competências empatia, respeito e confiança.

Empatia: significa colocar-se no lugar do outro, de forma a compreendê-lo e preocupar-se com suas necessidades e sentimentos, oferecendo-lhe apoio.

ESTRATÉGIAS:

- EXERCÍCIOS DE ACOLHIMENTO - os veteranos recebem os recém-chegados, apresentando-lhes a escola, seus colegas e se colocando disponíveis para ajudar, demonstrando mobilizar a competência empatia como fundamental nas relações entre eles.
- TRABALHOS EM GRUPO - oportunizam que cada estudante experiencie diferentes papéis — ser ora o “par avançado”, ora o aprendiz, ora o líder da ação e ora o liderado —, promovendo o compromisso com o desenrolar das diferentes atividades.

-Respeito: consiste em tratar as pessoas com bondade, consideração, lealdade, tolerância e justiça, da mesma forma como gostaríamos de ser tratados.

ESTRATÉGIAS:

- RODA DE CONVERSA - ajude-os a significar o exercício da competência respeito como prática que visa a demonstrar consideração pelos direitos e sentimentos dos outros e não apenas como uma regra inquestionável que deva ser adotada por conta do lugar que um adulto, ou outra pessoa com mais idade, ocupa na relação.

- Confiança: acreditar que as pessoas apresentam boas intenções, assumindo o melhor sobre elas e oferecendo segundas chances quando cometem erros.

ESTRATÉGIAS:

- DINÂMICA DE GRUPO E JOGOS - onde os estudantes precisam se apoiar, ou conversar sobre temas de interesse da turma, que mobilizem seus sentimentos e pensamentos.

AUTOGESTÃO: é a capacidade de gerenciar compromissos, tarefas e objetivos.

-Responsabilidade: É gerenciar a si mesmo a fim de realizar tarefas, cumprir compromissos e acordos, ainda que difíceis ou incômodos.

ESTRATÉGIAS:

- DIÁRIO DE BORDO: Registro de ideias, memórias, estratégias, sonhos. Escrever livremente, como um diário de bordo, seus sentimentos, desejos, sonhos, memórias... E como tudo isso contribui para o autoconhecimento e desenvolvimento socioemocional.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

-Determinação: é estabelecer objetivos, ter ambição e motivação para trabalhar duro, e ir além do que se espera.

ESTRATÉGIAS:

- PLANOS FUTUROS: refletir e registrar sobre as metas dos alunos e como elas podem contribuir para a determinação de cada um. Quais desafios podem surgir durante o processo?

Organização: é buscar eficiência utilizando bem os recursos que temos e aproveitando o tempo para realizar uma tarefa.

ESTRATÉGIA:

- TABELA DE PLANEJAMENTO: criar uma tabela que contenha os planejamentos para as atividades do dia ou dos próximos; as datas, horários e prazos para a realização das atividades. Registrar o que foi realizado no tempo estipulado e o que não foi. E por último registrar o que não foi atingido e o que atrapalhou a sua execução.

Persistência: é seguir em frente, mesmo quando as coisas ficam difíceis ou desconfortáveis.

ESTRATÉGIA:

- MANUAL ESTRATÉGICO: refletir sobre os desafios que possam surgir durante o alcance de suas metas? O que você pode fazer para ser persistente perante os desafios e obstáculos? Identificar desafios que lhe impedem de alcançar suas metas (imprevistos, uso do celular...). Traçar estratégias para não deixar que os desafios atrapalhem os seus resultados.

Foco: é ter uma atenção seletiva, que permite escolher uma, entre várias atividades, e destinar toda a energia para ela.

ESTRATÉGIAS:

- AGENDA: refletir, identificar e registrar os padrões que atrapalhem os alunos e os que podem auxiliar a estimar o tempo para a conclusão de suas tarefas e objetivos. Quais hábitos podem mudar ou reforçar o desenvolvimento da sua organização e foco em sua rotina? (Criar uma agenda com as atividades, datas e horários para a elaboração das atividades).

ENGAJAMENTO COM OS OUTROS: fazem parte do engajamento com os outros as competências iniciativa social, assertividade e entusiasmo.

- Iniciativa social - capacidade de se relacionar, apreciar e se sentir confortável com o contato social, seja com pessoas que vemos pela primeira vez ou já conhecidas, em pequenos ou grandes grupos.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

ESTRATÉGIAS:

- jogos direcionados na hora do intervalo; parcerias entre turmas para realização de trabalhos; formação de um grupo para contação de histórias em diferentes turmas; monitoria em que estudantes mais velhos orientem os mais novos; seminários para apresentação entre classes; apresentações e exposições de trabalhos para compartilhamento de aprendizagens com toda a escola etc.

-Assertividade - diz respeito a expressar e a defender as próprias ideias, opiniões, necessidades e sentimentos, sendo capaz de se comunicar de modo claro e eficiente, além de exercer liderança e mobilizar pessoas quando necessário.

ESTRATÉGIAS:

- sugerimos a produção de um jornal escolar para mobilizar a competência assertividade. Partindo de temas que dialoguem com a área do conhecimento, você e a turma definem meios para levantar dados e informações sobre o assunto, como: pesquisar em fontes diversas, entrevistar, fotografar, filmar etc. Apoie a turma na interpretação e análise desse material que possibilitará a construção de repertório para a escrita das reportagens do jornal. Aproveite esse momento para incentivar os estudantes a expressarem suas ideias, necessidades e sentimentos, de forma que as reportagens consigam traduzir a opinião do grupo.

-Entusiasmo - significa envolver-se ativamente com a vida e com outras pessoas de uma forma positiva, alegre e afirmativa, isto é, ter empolgação e paixão pelas atividades diárias e empregar energia para executá-las.

ESTRATÉGIAS:

- PESQUISAS - você pode partir de uma pergunta que problematize o objeto do conhecimento que será abordado e indicar fontes diversas (e seguras) que apresentem meios para eles chegarem a uma resposta. Essa diversidade de fontes, ao contemplar uma multiplicidade de linguagens, pode dialogar mais diretamente com os gostos e preferências dos estudantes, dessa forma a pesquisa se tornará mais interessante, divertida e fácil, propiciando assim a mobilização do entusiasmo. Um mesmo tema pode estar presente em livros, HQs, músicas, vídeos, entrevistas, artigos etc. Oriente como os estudantes poderão interpretar as informações que encontrarem e como podem organizá-las para que, posteriormente, sejam compartilhadas com a turma.

RESILIÊNCIA EMOCIONAL: é a capacidade de enfrentar as dificuldades da vida, aprender com elas e ganhar mais força para vencê-las. Isso é muito importante quando precisamos regular emoções desagradáveis.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

-Tolerância ao estresse: é a habilidade de administrar e de desenvolver estratégias construtivas para lidar com o estresse. Ao aprendermos formas mais saudáveis de enfrentar adversidades, diminuimos a preocupação excessiva e nos tornamos mais capazes de resolver nossos problemas.

ESTRATÉGIAS:

- mapa das emoções: criar uma tabela que responda às seguintes perguntas - O que tem me deixado (a) estressado(a)? Como meu corpo reage quando fico estressado(a) (reações físicas e mentais)? O que posso fazer a respeito? O que não é possível controlar e está fora do alcance de minha ação?

-Tolerância à frustração: é a habilidade de desenvolver estratégias eficazes para regular emoções desagradáveis, como os sentimentos de raiva e irritação. Envolve também manter a tranquilidade, o equilíbrio e a serenidade diante das frustrações e de lidar com situações inesperadas.

ESTRATÉGIAS:

- vivenciar através de jogos ou vídeos situações que levam ao sentimento de frustração. Criar um debate sobre o que se pode fazer para melhorar diante de uma frustração. Criar um "kit de resiliência emocional".

-Autoconfiança: é a capacidade de acreditar no próprio potencial, mantendo uma perspectiva otimista para o futuro.

ESTRATÉGIAS:

- refletir sobre o tempo, a energia mental, emocional e física que se gasta diante de uma situação de estresse ou frustração. Registrar uma situação difícil superada pelo aluno, quais estratégias foram usadas para sua superação, quem o ajudou a superar? Enumerar os seus pontos fortes. Quais são as suas práticas diárias para o autocuidado físico e mental?

AVALIAÇÃO

A avaliação deve atender à finalidade de promover a tomada de consciência dos estudantes sobre o próprio aprendizado e a identificação das lacunas que exigem mais reflexões para que o projeto de vida seja construído. Dada essa concepção de avaliação, a atribuição de notas não é necessária, pois pouco revela sobre o processo de aprendizado de cada estudante. Nesse sentido, uma avaliação qualitativa, que aponte para as conquistas e os desafios de cada um, será muito mais assertiva. Assim, sugerimos que sejam adotadas as seguintes premissas e instrumentos de avaliação:

- Premissas da avaliação
- Avaliação processual e formativa de competências e habilidades, feita pelo educador.
- Autoavaliação.
- Avaliação por rubricas, tanto a realizada pelo educador quanto a realizada pelo próprio estudante.
- Instrumentos de avaliação
- Portfólio.
- Questionários qualitativos que possam ser reaplicados e comparados ao longo do tempo, com o intuito de promover a tomada de consciência do estudante sobre seu processo de aprendizado e as mudanças que foram operadas ao longo do tempo.
- Entrevistas com o educador (professor ou tutor).
- Atividades em grupo.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- ARAÚJO, Ulisses F; PUIG, Josep Maria. **Educação e Valores: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2007.
- BARAHONA (1989, p. 20) *apud* PÉREZ, Glória Serrano. **Educação em valores: como educar para a democracia**. Trad. Fátima Murad. 2.ed. Porto Alegre: Artmed editora S.A, 2002. p. 92.
- BEAUVOIR, Simone de. A velhice. **O mais importante ensaio contemporâneo sobre as condições de vida dos idosos**. Tradução de Maria Helena Franco Monteiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Educação - Uma perspectiva para o século XXI**. Editora Canção Nova: São. Paulo, 2008.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes. **Por uma Educação Interdimensional**. Disponível em: Acesso em jan. 2024.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Socioeducação: estrutura e funcionamento da comunidade educativa**. Brasília: Secretaria Especial de Direitos Humanos, 2006.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes da; VIEIRA, Maria Adenil. **Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática**. 2ª ed. São Paulo: FTD; Salvador, BA: Fundação Odebrecht, 2006.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Aventura pedagógica: caminhos e descaminhos de uma ação educativa**. 2ª ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes da; COSTA, Alfredo Carlos Gomes da; PIMENTEL, Antonio de Pádua Gomes. **Educação e Vida: um guia para o adolescente**. 2ª ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COSTA, Antonio C. G. da. **Pedagogia da presença: da solidão ao encontro**. 2ª ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COVEY, Sean. **Os 7 hábitos dos Adolescentes altamente Eficazes: o guia definitivo de sucesso para o adolescente**. São Paulo: editora Nova Cultural, 1999, p. 122-3.

CRIATIVIDADE, JUVENTUDE E NOVOS HORIZONTES PROFISSIONAIS. DISPONÍVEL EM:<
[HTTP://WWW.ZAHAR.COM.BR/LIVRO/CRIATIVIDADE-JUVENTUDE - -E-NOVOS-HORIZONTES-PROFISSIONAIS](http://www.zahar.com.br/livro/criatividade-juventude--e-novos-horizontes-profissionais)>.
 ACESSO EM FEVEREIRO DE 2024.

GAARDER, Jostein. **O mundo de Sofia.** São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

INSTITUTO DE CORRESPONSABILIDADE PELA EDUCAÇÃO. **Material do educador** - Aulas de projeto de vida. 1ª Edição. Recife/PE. 2016.

GIANNETTI, Eduardo. **Auto-engano.** São Paulo: Companhia das Letras, 1997. Trecho extraído da contracapa do livro.

LEMOS, Ronaldo. **Aprender a aprender.** Disponível em: https://www.observatoriodaimprensa.com.br/noticias/_ed838_aprender_a_aprender/. Acessado em 14/02/2024.

PASCOAL, Raissa. **O perfil do mediador de conflitos na escola.** Revista Gestão Escolar. São Paulo: Abril, n. 27, ago. 2013. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/comunidade/perfil-mediador-conflitos-escola-750645.shtml>. Acesso em: 2/02/2024.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 125, DE 10 DE JULHO DE 2008.** Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 11 de julho de 2008.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 364, DE 30 DE JUNHO DE 2017.** Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 01 DE JULHO DE 2017.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 450, DE 22 DE ABRIL DE 2021.** Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 485, DE 31 DE MARÇO DE 2022.** Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco:** ensino fundamental: área de linguagens/ Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. – Recife: A Secretaria, 2019.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

SEGURA, Manuel. **Como ensinar crianças a conviver.** Tradução de Jacob Alberto J. Pierce. Rio de Janeiro: Vozes, 2009. p. 72, 73, 74, 78 e 79. 55.

WISNIK, José Miguel. **Cajuína transcendental.** Série Temas. V. 59. São Paulo: Editora Ática.

LEITURA, ARTE E MOVIMENTO

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

O componente curricular Leitura, Arte e Movimento para os Anos Finais do Ensino Fundamental, referente à Parte Diversificada do Currículo, visa consolidar o trabalho com as competências específicas da área de Linguagens previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Currículo de Pernambuco (CPE).

O componente amplia oportunidades para que os estudantes possam usufruir - de modo pleno, crítico e participativo - de práticas sociais mediadas pelas linguagens (literária, artística e corporal) e incorporem em seus projetos de vida o cultivo da leitura literária, da escrita criativa, da apreciação e produção de práticas artísticas e corporais.

Por meio da abordagem de projetos e em relação direta com as culturas adolescentes, o componente pretende apoiar os estudantes a utilizar e expandir meios de interação, expressão e criação de significados pessoais e coletivos, atentando ao papel das linguagens para o autoconhecimento e a subjetividade, bem como para a atuação enquanto sujeitos sociais e agentes de mudança. Tais atribuições se processam por via das relações mediadas por palavras, imagens, sons, gestos e expressões corporais.

O diferencial desse componente está na utilização da abordagem de projetos e no planejamento participativo com os estudantes. O intuito é que possam escolher com o professor focos de estudo, experimentação, análise e produção de manifestações culturais da literatura, da arte e da cultura corporal de movimento para desenvolver projetos de ampliação cultural, pesquisa e intervenção na escola e na comunidade.

Esse componente está alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Currículo de Pernambuco (CPE), às Diretrizes Curriculares Nacionais Para o Ensino Fundamental (DCNEF) e às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana, homologada em 2004, por compreender o trabalho pedagógico com Linguagens enquanto estímulo ao pensamento crítico, à liberdade dos corpos, à fruição artística, garantindo o acesso a conhecimentos multimodais produzidos pelas culturas juvenis e por diversos grupos sociais.

O COMPONENTE E OS ADOLESCENTES

O componente Leitura, Arte e Movimento desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral dos adolescentes, já que, nesse momento de vida, as práticas de linguagens se tornam modos de expressão de suas identidades e desejos, além de os situar em espaços sociais para além da família e da escola. É nessa fase que os adolescentes percebem que as práticas de linguagens moldam a vida social, constituindo grupos, interesses, gostos e significados para expressar suas identidades, desejos e opiniões, bem como para acessar discursos diversos que circulam socialmente por meio das práticas mencionadas e diante dos quais precisam se posicionar e tecer reflexões críticas.

Mobilizando a maior capacidade de abstração do pensamento dos adolescentes e formas participativas de trabalho pedagógico da abordagem de projetos, o componente irá permitir que esses jovens possam significar a literatura, a arte e a cultura corporal de movimento como modos de expressão e participação prazerosa no mundo.

Compreendendo, de antemão, a leitura literária, a apreciação e produção de manifestações artísticas e da cultura corporal de movimento como habilidades essenciais que transcendem as barreiras acadêmicas e capacitam os adolescentes a compreender e interpretar o mundo de maneira subjetiva, crítica e reflexiva, o componente visa à formação de adolescentes engajados na fruição das manifestações culturais expressas em diferentes linguagens como recursos de promoção da diversidade, da empatia e do diálogo. Ao integrar literatura, manifestações artísticas e práticas corporais, o componente Leitura, Arte e Movimento oferece uma abordagem holística para a aprendizagem, estimulando a criatividade, a expressão individual, a compreensão estética, o autoconhecimento, a cooperação e a formação para a cidadania ativa.

OBJETIVOS

Espera-se que ao participar das atividades do componente os estudantes possam:

- Reconhecer e interpretar manifestações artísticas, literárias e da cultura corporal de movimento a partir de projetos de mapeamento e intervenção na comunidade;
- Fruir obras literárias, manifestações artísticas e da cultura corporal de movimento das culturas juvenis, considerando a representatividade de diferentes identidades;
- Identificar interfaces, intertextualidade e multimodalidade de manifestações literárias, artísticas e da cultura corporal de movimento;
- Praticar a escrita criativa a partir das próprias vivências literárias, artísticas e da cultura corporal de movimento;
- Integrar movimento, expressão artística e escrita criativa em produções autorais com múltiplas linguagens;
- Compreender, interpretar e analisar textos, manifestações artísticas e da cultura corporal de movimento de forma crítica e reflexiva, reconhecendo interesses em jogo na circulação de identidades de diferentes grupos sociais;
- Acessar diferentes gêneros literários, práticas artísticas e da cultura corporal de movimento, que representem adolescências diversas;
- Ampliar suas experiências culturais, artísticas e linguísticas, considerando a representatividade das diferentes adolescências em sua formação cultural pessoal e na da comunidade;
- Desenvolver a criatividade e a capacidade de comunicação por meio de diferentes formas de expressão artística e cultural;
- Participar de forma crítica, autônoma e ativa em projetos de curadoria e intervenção na escola e na comunidade, utilizando as diferentes linguagens como ferramenta de expressão e compreensão do mundo;
- Experimentar o protagonismo na seleção de temas de estudo das diferentes práticas de linguagens e nos processos de aprendizagem e intervenção na escola e na comunidade.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LINGUAGENS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.
2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.
3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.
4. Utilizar diferentes linguagens para defender 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, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.
5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

6° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Reconhecer os diversos aspectos culturais e históricos ligados à vida comunitária, experimentando-os e valorizando-os como produto de construções coletivas e individuais atinentes às identidades.	Cultura local	Reconhecer a identidade da comunidade.
		Relatar as práticas corporais e as atividades culturais da comunidade.
		Experimentar as práticas corporais mais vivenciadas na comunidade.
		Produzir um relato de experiência sobre as atividades culturais mais destacadas da comunidade.
		Criar novas possibilidades de diferentes práticas corporais de acordo com a especificidade da região.
2º BIMESTRE		
Valorizar a si e ao outro por meio do reconhecimento dos diversos aspectos culturais, históricos e humanos locais, envolvendo-se com eles e reconhecendo-os como constituintes de sua identidade.	O reconhecimento do autovalor e dos valores comunitários	Reconhecer e expressar o próprio valor e também do outro, tomando por base aspectos físicos, comportamentais e culturais.
		Discutir e apreciar os valores locais por meio do envolvimento com as práticas culturais de seu espaço de origem.
		Identificar e reconhecer personalidades tidas como referências sociais e culturais de práticas corporais, artísticas e de linguagem/ expressão no sentido de valorizar suas respectivas contribuições para a materialização de tais práticas como representativas da diversidade cultural local.
		Vivenciar atividades culturais e de celebração de personalidades locais, apreciando a diversidade, reconhecendo-se nela e ressignificando-a, de modo a atualizar a importância dela para a constituição identitária da comunidade.

6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
3º BIMESTRE		
<p>Conhecer gêneros audiovisuais diversos, compreendendo particularidades formais e temáticas e sendo capaz de elaborar produções dessa natureza para evidenciar, analisar e registrar conteúdos variados, sobretudo que digam respeito a aspectos da comunidade onde está inserido.</p>	<p>Leitura Audiovisual</p>	<p>Identificar diferentes gêneros audiovisuais, reconhecendo as especificidades de cada um deles.</p>
		<p>Produzir gêneros audiovisuais a partir das vivências da comunidade, de modo a registrar suas manifestações, histórias, bem como a trajetória de personalidades significativas dela.</p>
		<p>Organizar eventos, como festivais e concursos, para a exposição das produções audiovisuais realizadas, de modo a promover a circulação e o conhecimento dessas.</p>
		<p>Promover rodas de debates sobre produções audiovisuais realizadas a partir de temas locais, de modo a refletir sobre a elaboração desses produtos, mas também sobre as diferentes visões que essas criações apresentam no tocante a diversos aspectos da comunidade.</p>
4º BIMESTRE		
<p>Apropriar-se de diferentes modalidades de expressão cultural mediante compreensão de seus aspectos identitários e dinâmicas internas de manifestação fenomênica</p>	<p>Leitura e interpretação críticas de expressões da cultura.</p>	<p>Apresentar diferentes possibilidades de aporte, experimentação e compreensão de práticas expressivas da cultura local, promovendo momentos de vivência e de reflexão sistemáticas de suas características de manifestação e respectivas possibilidades de compreensão.</p>
		<p>Dimensionar as expressões culturais vivenciadas como produções humanas historicamente situadas mediante identificação das principais características presentes em suas respectivas manifestações.</p>
		<p>Sistematizar os contextos a partir dos quais se dá a expressividade de cada manifestação vivenciada através dos aspectos que norteiam sua abordagem como saber escolar.</p>
		<p>Elaborar relatórios de acompanhamento e propostas de apresentação que, como culminância das ações pedagógicas desenvolvidas, representem as aprendizagens construídas como saber escolar acerca do universo de expressões culturais vivenciadas.</p>

7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Reconhecer os diversos aspectos culturais e históricos ligados à vida comunitária, experimentando-os e valorizando-os como produto de construções coletivas e individuais atinentes às identidades.	Cultura Local	Reconhecer a identidade da comunidade, identificando os processos de transformação no âmbito arquitetônico, etário, comportamental e cultural.
		Relatar e analisar as práticas corporais e as atividades culturais da comunidade, considerando as transformações ocorridas ao longo do tempo.
		Produzir um relato de experiência sobre as atividades culturais mais evidenciadas na comunidade, identificando as mudanças e os fatores que levaram a isso ao longo do tempo.
		Experimentar, analisar e apreciar as práticas corporais mais vivenciadas na comunidade, identificando-se com elas e as reconhecendo como elementos de construção da própria identidade.
		Criar novas possibilidades de diferentes práticas corporais conforme a especificidade da região, estabelecendo comparações com práticas tradicionais, identificando semelhanças e particularidades entre elas.
2º BIMESTRE		
Valorizar a si e ao outro por meio do reconhecimento dos diversos aspectos culturais, históricos e humanos locais, envolvendo-se com eles e reconhecendo-os como constituintes de sua identidade.	O reconhecimento do autovalor e dos valores comunitários	Reconhecer e expressar o próprio valor e também do outro, tomando por base aspectos físicos, comportamentais e culturais, entendendo a diversidade como um bem que deve ser preservado e como uma característica inerente a todos os seres humanos.
		Discutir e apreciar os valores locais por meio do envolvimento com as práticas culturais de seu espaço de origem, comparando essas práticas com outras realizadas em outros espaços.
		Identificar e reconhecer personalidades tidas como referências sociais e culturais de práticas corporais, artísticas e de linguagem/ expressão no sentido de valorizar suas respectivas contribuições para a materialização de tais práticas como representativas da diversidade cultural local e nacionalmente situadas.
		Vivenciar atividades culturais e de celebração de personalidades locais, apreciando a diversidade, reconhecendo-se nela e ressignificando-a, de modo a atualizar a importância dela para a constituição identitária da comunidade, além de reconhecer influências externas que estejam atuando nas transformações identitárias da comunidade.

7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
3º BIMESTRE		
<p>Conhecer gêneros audiovisuais variados, compreendendo particularidades formais e temáticas e sendo capaz de elaborar produções dessa natureza para evidenciar, analisar e registrar conteúdos diversos, sobretudo que digam respeito a aspectos da comunidade onde está inserido.</p>	<p>Leitura Audiovisual</p>	<p>Identificar e analisar diferentes gêneros audiovisuais, reconhecendo as especificidades de cada um deles.</p>
		<p>Produzir gêneros audiovisuais a partir das vivências comunitárias, de modo a registrar suas manifestações, histórias, bem como a trajetória de personalidades significativas dela, demonstrando senso crítico e empatia no tocante à diversidade e às transformações registradas.</p>
		<p>Organizar eventos, como festivais e concursos, para a exposição das produções audiovisuais realizadas, de modo a promover a circulação e o conhecimento dessas, incentivando o debate sobre questões de elaboração das produções e dos conteúdos presentes nelas.</p>
		<p>Promover rodas de debates sobre produções audiovisuais realizadas a partir de temas locais, de modo a refletir sobre a elaboração desses produtos, mas também sobre as diferentes visões que essas criações apresentam no tocante a diversos aspectos da comunidade, buscando perceber as mudanças que os produtores de conteúdo experimentaram durante o envolvimento com as produções citadas.</p>
4º BIMESTRE		
<p>Apropriar-se de diferentes modalidades de expressão cultural mediante compreensão de seus aspectos identitários e dinâmicas internas de manifestação fenomênica</p>	<p>Leitura e interpretação críticas de expressões da cultura.</p>	<p>Apresentar diferentes possibilidades de aporte, experimentação e compreensão de práticas expressivas da cultura nacional e local, promovendo momentos de vivência e de reflexão sistemáticas de suas características de manifestação e respectivas possibilidades de compreensão.</p>
		<p>Dimensionar as expressões culturais vivenciadas como produções humanas historicamente situadas mediante identificação das principais características presentes em suas respectivas manifestações, considerando semelhanças e diferenças entre as produções locais e nacionais.</p>
		<p>Sistematizar os contextos a partir dos quais se dá a expressividade de cada manifestação vivenciada através dos aspectos que norteiam sua abordagem como saber escolar, relacionando as transformações identificadas em virtude do discurso midiático que sobre elas se verifica em diferentes meios de comunicação social.</p>
		<p>Elaborar relatórios de acompanhamento e propostas de apresentação que, como culminância das ações pedagógicas desenvolvidas, representem as aprendizagens construídas como saber escolar acerca do universo de expressões culturais vivenciadas, apontando para a percepção dos diversos valores envolvidos na construção dessas aprendizagens.</p>

8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Entender o conceito do Belo, suas variações no tempo e no espaço, os impactos que os padrões do que é Belo exercem sobre grupos e pessoas, sendo capaz de exprimir esse conceito a partir de elementos e valores pertinentes à comunidade em que vive	As várias ideias sobre o Belo. As variações desse conceito ao longo da História. As implicações da adoção de modelos de beleza.	Reconhecer a presença do conceito do Belo e suas variações ao longo da história da humanidade e nas diferentes culturas.
		Discutir o conceito do Belo e a existência de padrões de beleza, tanto nas manifestações artísticas quanto no mundo natural (pessoas e paisagens).
		Exprimir por meio de uma linguagem artística o seu ponto de vista sobre o Belo, considerando, sobretudo, aspectos da sua comunidade.
2º BIMESTRE		
Reconhecer e valorizar as diferentes possibilidades de manifestação da música, compreendendo sua ritualidade e sua representatividade com relação aos contextos (sociais, culturais, religiosos, etc.) aos quais se referem e representam como cultura.	A música, sua história, seus elementos constituintes e seu papel social.	Reconhecer os elementos constituintes da linguagem musical.
		Reconhecer e valorizar os diversos ritmos musicais e os instrumentos característicos da execução desses gêneros, especialmente os mais presentes na comunidade de que faz parte.
		Entender, analisar e vivenciar o papel ritualístico dos diversos ritmos musicais.
		Participar de práticas de execução musical, especialmente no tocante aos ritmos mais presentes em sua comunidade.

8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
3º BIMESTRE		
Entender a moda como fenômeno cultural e histórico, assim como atividade econômica, entendendo suas transformações e a sua importância para a expressão das identidades, podendo, a partir desses conhecimentos e do reconhecimento de valores locais, produzir elementos ligados à moda que tragam aspectos identitários da comunidade onde está inserido.	A moda como produto histórico, elemento caracterizador de identidades e atividade econômica	Pesquisar sobre as transformações da moda ao longo da história, percebendo continuidades e rupturas, entendendo a si e aos colegas como consumidores dela e também como donos de um estilo próprio que tem de ser respeitado, uma vez que os diferentes modos de se vestir são representativos de identidades individuais e coletivas.
		Criar croquis, roupas e acessórios, conforme as condições materiais disponíveis, utilizando-se especialmente de elementos culturais representativos da comunidade.
		Organizar eventos como exposição de croquis, desfiles de roupas e acessórios, para divulgar as criações realizadas pelos estudantes, considerando a valorização dos elementos estéticos da comunidade.
4º BIMESTRE		
Reconhecer e valorizar as diferentes possibilidades de manifestação da dança, compreendendo sua ritualidade e sua representatividade com relação aos contextos (sociais, culturais, religiosos, etc.) aos quais se referem e representam como cultura.	O entendimento do papel social e estético da dança.	Reconhecer e apreciar diferentes tipos de dança, especialmente as manifestações mais típicas da comunidade da qual faz parte.
		Vivenciar diversos tipos de dança como participante ou fruidor, de modo envolver-se plenamente numa experiência estética por meio dessa expressão corporal ligada ao movimento.
		Conhecer e valorizar grupos de dança da comunidade de que faz parte ou do seu entorno.
		Organizar um festival de dança, abrindo espaço principalmente para os tipos mais comuns da comunidade de que faz parte.

9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Reconhecer no discurso midiático os valores sociais e culturais norteadores das impressões e dos aportes axiológicos que sugerem a cada público-alvo ao qual se destina a partir dos interesses que se busca despertar através dos anúncios que deles se fazem.	A compreensão do papel social da propaganda e a análise dos elementos empregados na sua construção.	Reconhecer e analisar o papel social da propaganda, considerando as características gerais dessa prática.
		Analisar o papel de elementos estéticos e artísticos na propaganda, percebendo o uso deles como dispositivos de convencimento e veiculação de valores sociais diversos.
		Comparar propagandas destinadas a diferentes públicos: locais, nacionais e até globais, percebendo o emprego de elementos culturais que se comunicam com os diferentes segmentos que se pretende atingir.
		Produzir textos publicitários voltados à divulgação de campanhas de interesse coletivo, de um produto ou de um serviço, tendo por base a realidade local.
2º BIMESTRE		
Ler de maneira crítica e fundamentada textos jornalísticos diversos, considerando suas características formais e temáticas, percebendo como o tratamento da informação reflete e cria diferentes visões de mundo a partir da divulgação dos mesmos fatos.	Caracterização, funções e uso de textos jornalísticos	Reconhecer e analisar diversos gêneros jornalísticos.
		Entender e analisar conceitos como pós-verdade e <i>fake news</i> , envolvendo-se em debates sobre as consequências que essas trazem para a vida das pessoas que são vítimas delas, aprendendo a identificá-las e também a importância de não as propagar.
		Ler e comparar notícias sobre um mesmo fato publicadas por diferentes veículos de comunicação, observando como se dá o tratamento da informação nelas e os posicionamentos ideológicos que são próprios de diferentes empresas de comunicação.
3º BIMESTRE		
Reconhecer e valorizar as diferentes formas de manifestação de Artes Visuais, conhecendo seus expoentes e experienciando os estilos e técnicas identificados ao reproduzir/representar temas relevantes para a comunidade em que vive.	As diversas manifestações das Artes Visuais e suas características formais e temáticas	Reconhecer e analisar diferentes tipos de Artes Visuais, desde manifestações canônico-acadêmicas até exemplos contemporâneos e populares desse domínio estético.
		Reconhecer e valorizar artistas visuais da comunidade de que faz parte, atuando no sentido de torná-los populares no meio em que vivem.
		Identificar e analisar diferentes manifestações das Artes Visuais encontradas na sua comunidade de origem.
		Produzir e expor obras de caráter visual, levando em conta temáticas mais próximas do cotidiano do espaço em que vive.

9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
4º BIMESTRE		
<p>Conhecer a história do cinema, inclusive do cinema local, aprendendo sobre as características gerais dessa forma de arte, a maneira como ela pode veicular valores, aprendendo a fazer uso de algumas formas dela para expressão de aspectos da cultura da comunidade em que vive.</p>	<p>História e características da arte cinematográfica.</p>	<p>Reconhecer a história do cinema, dando ênfase ao cinema produzido em Pernambuco.</p>
		<p>Identificar e analisar as características fundamentais da sétima arte, atentando para o seu caráter multissemiótico.</p>
		<p>Produzir curtas-metragens ou até videominutos com temática preferencialmente regional, ou abordando questões da comunidade.</p>
		<p>Organizar um festival para expor e discutir os vídeos produzidos pelos estudantes.</p>

O COMPONENTE E AS COMPETÊNCIAS GERAIS BNCC E CURRÍCULO DE PERNAMBUCO

A seguir, apresentamos as principais competências gerais da BNCC trabalhadas no componente:

- Competência geral 1: o reconhecimento, valorização e utilização das práticas de linguagens para acessar conhecimentos historicamente construídos, compreender a realidade e expressar-se em prol de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva para os adolescentes e suas comunidades.
- Competência geral 4: a utilização das diferentes linguagens e dos conhecimentos sobre elas para partilhar experiências e ideias de forma autoral e visando ao entendimento mútuo.
- Competência geral 5: a utilização e produção de práticas de linguagens mediadas pelas tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica e pautada em valores democráticos e direitos humanos para exercer o protagonismo e a atuação na vida pessoal e da comunidade.
- Competência geral 6: a valorização da diversidade de saberes, vivências e práticas de linguagens e sua inserção nos projetos de vida dos estudantes, abordando o multiculturalismo na literatura, na arte e nas práticas corporais.
- Competência geral 9: o exercício da empatia, do diálogo, da resolução de conflitos e da cooperação por meio de propostas coletivas e participativas de estudo e pesquisa das práticas literárias, artísticas e da cultura corporal, acolhendo a diversidade e combatendo preconceitos.

ESTRUTURA SUGERIDA

A organização do componente curricular Leitura, Arte e Movimento para os Anos Finais do Ensino Fundamental ancora-se nos princípios pedagógicos do Currículo de Pernambuco: educação integral, protagonismo estudantil, desenvolvimento de competências e habilidades cognitivas e socioemocionais.

O componente será ofertado para todos os estudantes do 6º ao 9º ano, com a organização por turmas. A enturmação dos estudantes pode ser realizada dividindo-se a etapa dos Anos Finais em dois grupos: 6º e 7º anos e 8º e 9º anos. A convivência dos discentes desses dois ciclos favorece a troca de repertórios culturais e a produção colaborativa dos projetos de pesquisa e intervenção a serem desenvolvidos no componente.

Sendo eminentemente interdisciplinar, associado aos conhecimentos atinentes à área de Linguagens (Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa), recomenda-se que quando possível haja a contribuição de outros docentes possam contribuir na condução do componente Leitura, Arte e Movimento.

Essa organização visa articular saberes diversos numa construção processual, dialogada e interdependente de objetos de conhecimento, de habilidades e de competências que ultrapassem as fronteiras curriculares do domínio de conhecimento em questão. Espera-se que o produto desse trabalho conjunto sejam aprendizagens mais amplas e significativas, visto que se assentarão no entrelaçamento de perspectivas diversas, provenientes tanto das particularidades dos componentes envolvidos quanto de escolhas metodológicas dos professores.

6º e 7º anos

Estudantes nesta fase estão em transição entre infância e adolescência, enfrentando mudanças biológicas, psicológicas, sociais e emocionais, bem como a ampliação de vínculos sociais, capacidade de descentração do pensamento e autonomia. O processo de reflexão e planejamento coletivo da abordagem de projetos pode representar uma oportunidade para desenvolver ainda mais essas habilidades. Sugere-se que nesse ciclo os projetos envolvam o mapeamento de experiências anteriores na escola e nas práticas de linguagens pessoais, na família e na comunidade, ainda com ênfase no aspecto lúdico da leitura, da apreciação e produção artística e da cultura corporal. É importante também considerar possibilidades de interação e produção com a cultura digital.

8º a 9º anos

Nessa fase, os estudantes já ganharam maior autonomia e criticidade frente às práticas de linguagens, podendo-se fortalecer aspectos da análise semiótica dessas práticas e o convívio com diferentes culturas juvenis presentes na comunidade escolar. As temáticas, questões e práticas sociais que serão objeto dos projetos podem constituir produtos finais mais complexos e com maior ênfase na intervenção social.

Recomenda-se que os professores responsáveis por ministrar o componente tenham habilitação em Arte, Educação Física ou Língua Portuguesa e se possível que o componente seja atribuído a uma dupla de professores que trabalhem em parceria.

INTEGRAÇÃO CURRICULAR

- **Área de Ciências Humanas e Sociais:** integrar o trabalho com leitura, arte e práticas corporais ao ensino de Ciências Humanas nos Anos Finais do Ensino Fundamental envolve considerar os contextos em que as práticas de linguagens são produzidas e como se relacionam com a complexidade das relações sociais e dos contextos histórico-culturais. Situar cada obra literária, manifestação artística ou da cultura corporal de movimento em relação a esses aspectos permite a formação de estudantes que articulam os conhecimentos das Ciências Humanas e Sociais às suas vivências nas linguagens.

Para favorecer a integração, é importante que o professor estimule a pesquisa e a apresentação de projetos que abordem aspectos históricos, culturais e sociais das práticas de linguagens enfocadas nos projetos dos estudantes.

Área de Ciência da Natureza - integrar o trabalho com leitura, arte e práticas corporais ao ensino de Ciências da natureza nos Anos Finais do Ensino Fundamental, recorrendo-se à abordagem de projetos, permite desenvolver competências e habilidades de investigação científica por meio da exploração das vivências, saberes, interesses e curiosidades dos estudantes sobre o mundo natural e material, estimulando o desenvolvimento da abstração, autonomia de ação e pensamento, bem como o interesse pela vida social e a busca por uma identidade própria. A interseção entre leitura, arte e práticas corporais na abordagem de projetos pode motivar os estudantes a formular processos investigativos. Pode ainda envolver o trabalho com obras literárias que explorem temas científicos, relações entre arte e ciência, como a produção de obras de artes visuais que representam o corpo humano e a natureza, relações entre as práticas corporais e as Ciências da Natureza e o cuidado com a saúde física, mental e social.

Área de Matemática: entre as unidades temáticas podemos destacar as “Grandezas e Medidas”, com o objetivo de desenvolver as habilidades dos respectivos objetos de conhecimentos matemáticos, entre eles, relacionar as práticas de unidades de medidas, sobretudo de comprimento, com objetividade na construção de croquis. Incluímos também a unidade temática “Geometria”, com habilidades que deverão ser construídas, e entre os objetos de conhecimento, destacamos simetria e ampliações de figuras.

Área de Ensino Religioso: o diálogo entre Leitura, Arte e Movimento com o componente Ensino Religioso visa proporcionar ao estudante do Ensino Fundamental Anos Finais uma leitura instigante e reflexiva pelo mundo do fenômeno religioso, experienciando as suas dimensões e discutir textos que garantam pluralidade, equidade, respeito, cidadania, inclusão e tolerância que fortalecem o convívio do homem com o homem na esfera social. É, portanto, um convite a se aventurar nessa viagem destinada ao saber, ao conhecer, único caminho capaz de transformar o indivíduo, possibilitando-lhe que transcenda o mundo imaginado.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Há diferentes referenciais teórico-metodológicos para a abordagem de projetos no currículo escolar. Um projeto é uma tarefa coletiva para a qual é preciso dividir cuidadosamente as tarefas e as responsabilidades ao longo do tempo; aprender a trabalhar em grupo e avaliar os resultados que vão se obtendo em função dos objetivos.

Os projetos são situações didáticas contextualizadas em práticas sociais com propósitos bem definidos, mas com caminho flexível, planejadas e desenvolvidas com a participação dos estudantes. Fundamentam-se na pedagogia da escuta e observação cuidadosa dos professores, além da mediação facilitadora por meio da curadoria de referências e da orientação dos estudantes na consecução das etapas do desenvolvimento do projeto.

As estratégias também devem considerar os novos e multiletramentos e as práticas da cultura digital, bem como a compreensão dos estudantes como sujeitos detentores de saberes que, ao serem incluídos no processo educativo em suas diversidades, têm maior oportunidade de se engajar nas propostas escolares.

Sendo eminentemente interdisciplinar, associados aos conhecimentos atinentes à área de Linguagens (Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa), recomenda-se que o componente Leitura, Arte e Movimento seja ministrado em conjunto por professores da área em pauta, na forma de um projeto integrado. Essa organização visa articular saberes diversos na construção processual, dialogada e interdependente de objetos de conhecimento, de habilidades e de competências que ultrapassem as fronteiras curriculares do domínio de conhecimento em questão. Espera-se que o produto desse trabalho conjunto sejam aprendizagens mais amplas e significativas, visto que se assentarão no entrelaçamento de perspectivas diversas, provenientes tanto das particularidades dos componentes envolvidos quanto de escolhas metodológicas dos professores. Para organização e registro da carga horária, uma vez que seja acatada a proposta de trabalho envolvendo mais de um professor, é necessário definir, de antemão, a quantidade de aulas que ficará sob a responsabilidade de cada um dos docentes, de modo que se possa fazer o registro delas no SIEPE. É imperativo ainda que essa divisão seja comunicada com antecedência à gestão da escola, para que esta observe a possibilidade de validar ou não a configuração horária definida.

Para planejar os projetos com os estudantes são recomendadas algumas ações:

- Promover atividades desencadeadoras para o levantamento de interesses, questões e práticas sociais trazidas pelos estudantes;
- Sistematizar o mapeamento de interesses de ampliação dos estudantes frente aos temas, questões e práticas sociais trazidas;
- Problematizar possíveis fontes de pesquisa e atividades de estudo e experimentação que irão possibilitar a ampliação de conhecimentos frente aos temas, questões ou práticas sociais escolhidas como foco de cada projeto;
- Realizar o planejamento participativo das etapas de pesquisa e ampliação de conhecimentos e definir um produto final que irá orientar a sistematização e comunicação das aprendizagens;
- Selecionar, com os estudantes, fontes de pesquisa e experimentação sobre os temas, questões ou práticas sociais que serão objeto do projeto;
- Planejar cada etapa sempre em diálogos e replanejamentos conduzidos em parceria com os estudantes;
- Definir momentos de experimentação, partilha e registro de conhecimentos, mobilizando diferentes linguagens;
- Organizar as etapas de elaboração do produto final do projeto (objeto cultural, como um livro, exposição, apresentação, oficina para outros estudantes ou para a comunidade, sarau, mostra cultural, intervenção artística etc.);
- Apresentar o produto final;
- Avaliar o processo e o produto final;
- Replanejar ações para projetos futuros.

Durante a realização dos projetos pode-se:

- Integrar conteúdos de leitura literária, arte e cultura corporal de movimento em atividades interdisciplinares, proporcionando uma compreensão mais abrangente das possibilidades temáticas para os projetos dos estudantes.

Por exemplo: convidar os estudantes a apreciar crônicas, poemas, músicas, obras de artes visuais, de fotografia e cinema relacionadas ao futebol e sua relevância na cultura brasileira; tratar temas das culturas indígenas e afrodiáspóricas por meio da apreciação da literatura, da arte e de práticas corporais desses grupos; tematizar produções femininas na literatura, na arte e da cultura corporal de movimento.

- Orientar os estudantes a escolher temáticas para seus projetos a partir da leitura de textos multimodais, de obras de arte e de práticas corporais;
- Apoiar os estudantes na curadoria de manifestações literárias, artísticas e da cultura corporal das culturas juvenis de suas comunidades;
- Realizar oficinas literárias, artísticas e de práticas corporais que estimulem a criatividade, permitindo que os estudantes expressem suas ideias em leituras e produções autorais;
- Incorporar recursos multimídia, como vídeos, músicas e apresentações visuais, para enriquecer a compreensão dos textos, das diferentes práticas artísticas e da cultura corporal de movimento, assim como estimular a criatividade artística;
- Introduzir atividades teatrais e dramatizações que envolvam a leitura de textos, permitindo que os estudantes interpretem e expressem suas compreensões por meio da representação cênica;
- Explorar a arte urbana como uma forma de expressão contemporânea, incentivando os estudantes a refletirem sobre a relação entre a arte, o movimento e a vida cotidiana;
- Promover a leitura autônoma, fornecendo uma variedade de materiais de leitura que abrangem diferentes gêneros e estilos literários;
- Organizar eventos culturais, exposições de arte e apresentações que permitam aos alunos compartilhar suas criações e experiências com a comunidade escolar;
- Utilizar estratégias de avaliação formativa, como portfólios e reflexões escritas, para avaliar o progresso dos projetos e das aprendizagens e entender como estão integrando os elementos de leitura, de arte e de cultura corporal de movimento em seus projetos.
- Integrar práticas corporais à rotina de experimentações e expressões cultivadas na escola a fim de favorecer a integração da corporeidade adolescente no processo de fruição artística e cultural, além de promover espaços ativos e acolhedores para suas necessidades de movimento.

AVALIAÇÃO

- Criação de portfólios artísticos, em que se documenta e reflete-se sobre criações dessa natureza, incorporando elementos de leitura e movimento;
- Produção coletiva de apresentações artísticas, considerando a expressividade, a interpretação, a originalidade e a integração de elementos de leitura nos trabalhos;
- Avaliação de projetos temáticos que envolvam a leitura, as artes e o movimento, considerando a abordagem interdisciplinar, a profundidade de compreensão e a aplicação prática;

- Avaliação da participação de estudantes em debates sobre obras literárias, peças teatrais ou outras formas de expressão artística, observando a capacidade de análise crítica e a articulação de ideias;
- Avaliação do processo criativo, considerando a exploração, experimentação e aprimoramento das ideias ao longo do desenvolvimento de projetos artísticos;
- Avaliação do desempenho em atividades físicas, considerando a expressividade, coordenação motora e a capacidade de incorporar movimento de maneira significativa;
- Autoavaliação, em que estudantes refletem sobre seu próprio progresso, identificam desafios superados e estabelecem metas para o desenvolvimento contínuo;
- Avaliação a participação dos alunos em exposições de arte, eventos culturais ou apresentações públicas, considerando a capacidade de comunicar efetivamente suas intenções artísticas;
- Avaliações escritas que demonstrem a compreensão crítica de textos literários, analisando como os alunos interpretam e relacionam as obras às próprias experiências e produções artísticas;
- Seleção dos registros do projeto elaborados pelos próprios estudantes e debater com eles sobre o projeto;
- Reflexão com os estudantes sobre as ações do projeto por meio das questões: O que sabíamos? O que sabemos agora? Como aprendemos?;
- Solicitação a outros educadores, pais, funcionários que observem os registros e ações do projeto e emitam suas opiniões;
- Gravação de depoimentos de estudantes, pais, familiares, funcionários e outros professores sobre os projetos;
- Construção e aplicação com os estudantes, pais, funcionários e outros educadores questionários de avaliação;
- Entrevista com os alunos individualmente ou em grupo.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. 4ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

ARAÚJO, Ulisses F; PUIG, Josep Maria. **Educação e Valores: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2007.

BARAHONA (1989, p. 20) *apud* PÉREZ, Glória Serrano. **Educação em valores: como educar para a democracia**. Trad. Fátima Murad. 2. ed. Porto Alegre: Artmed editora S.A, 2002. p. 92.

BEAUVOIR, Simone de. **A velhice. O mais importante ensaio contemporâneo sobre as condições de vida dos idosos**. Tradução de Maria Helena Franco Monteiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

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

COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Educação - Uma perspectiva para o século XXI**. Editora Canção Nova: São Paulo, 2008.

COSTA, Antônio Carlos Gomes. **Por uma Educação Interdimensional**. p. 2. Disponível em: Acesso em jan. 2024.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da; VIEIRA, Maria Adenil. **Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática**. 2ª. ed. São Paulo: FTD; Salvador, BA: Fundação Odebrecht, 2006.

COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Aventura pedagógica: caminhos e descaminhos de uma ação educativa**. 2ª. Ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da; COSTA, Alfredo Carlos Gomes da; PIMENTEL, Antônio de Pádua Gomes. **Educação e Vida: um guia para o adolescente**. 2ª. ed. Belo Horizonte: *Modus Faciendi*, 2001.

COSTA, Antonio C. G. da. **Pedagogia da presença: da solidão ao encontro**. 2ª ed. Belo Horizonte: *Modus Faciendi*, 2001.

COVEY, Sean. **Os 7 hábitos dos Adolescentes altamente eficazes: o guia definitivo de sucesso para o adolescente**. São Paulo: editora Nova Cultural, 1999, p. 122-3.

Criatividade, juventude e novos horizontes profissionais. Disponível em: <<http://www.zahar.com.br/livro/criatividade-juventude-e-novos-horizontes-profissionais>>. Acesso em fevereiro de 2024.

INSTITUTO DE CORRESPONSABILIDADE PELA EDUCAÇÃO. Material do educador - Aulas de projeto de vida. 1ª Edição. Recife/PE. 2016.

GIANNETTI, Eduardo. Auto-engano. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. Trecho extraído da contracapa do livro.

LEMOS, Ronaldo. **Aprender a aprender**. Disponível em: https://www.observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/_ed838_aprender_a_aprender/. Acessado em 14/02/2024.

PASCOAL, Raissa. **O perfil do mediador de conflitos na escola**. Revista Gestão Escolar. São Paulo: Abril, n. 27, ago. 2013. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/comunidade/perfil-mediador-conflitos-escola-750645.shtml>. Acesso em: 2/02/2024.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 125, DE 10 DE JULHO DE 2008**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 11 de julho de 2008.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 364, DE 30 DE JUNHO DE 2017**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 01 DE JULHO DE 2017.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 450, DE 22 DE ABRIL DE 2021**.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 485, DE 31 DE MARÇO DE 2022**.

PERNAMBUCO. **Secretaria de Educação e Esportes**. Currículo de Pernambuco: ensino fundamental: área de linguagens/ Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. – Recife: A Secretaria, 2019.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TECNOLOGIA E
CIDADANIA
DIGITAL

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

O componente curricular Tecnologia e Cidadania Digital para os Anos Finais do Ensino Fundamental, referente à Parte Diversificada do Currículo, possui como objetivo desenvolver nos estudantes as competências necessárias ao mundo digital em constante evolução, fomentando habilidades essenciais em Tecnologia da Informação e Comunicação (TDIC), Cultura Digital (CD) e Pensamento Computacional (PC) ao trabalhar a tecnologia como objeto de ensino e ferramenta de ensino a partir da perspectiva da cultura *maker*, de aprendizagem “mão na massa”, e de um uso responsável, ético e reflexivo.

Esse componente alinha-se à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao Currículo de Pernambuco (CPE), às Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC - Resolução CNE-CEB- n.º 1 de 2022 e às Diretrizes Curriculares Nacionais Para o Ensino Fundamental (DCNEF) ao promover a integração da tecnologia no processo de aprendizagem, capacitando os estudantes para a resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade e a compreensão dos princípios éticos e de cidadania digital. Além disso, ele atende às necessidades dos adolescentes ao fornecer conhecimentos práticos e competências que os preparam para o futuro, no qual a tecnologia desempenha um papel central em suas vidas e carreiras. Nesse sentido, os discentes serão capacitados para resolver problemas de maneira colaborativa, bem como para desenvolver um entendimento profundo dos princípios éticos que regem o uso da tecnologia, posicionando-se não só como consumidores, mas também como produtores de conteúdo nesses espaços, a partir de uma perspectiva integral de educação.

O COMPONENTE E OS ADOLESCENTES

O componente curricular Tecnologia e Cidadania Digital é essencial para o desenvolvimento integral dos adolescentes, pois promove a aquisição de habilidades críticas e reflexivas em um mundo cada vez mais digital e tecnológico. Ele possibilita aos estudantes entenderem, usarem e se adaptarem à tecnologia, tornando-se cidadãos proficientes e protagonistas de sua própria aprendizagem em uma sociedade altamente conectada. Além disso, estimula o pensamento crítico, a criatividade e a resolução colaborativa de problemas, habilidades essenciais para a aprendizagem ao longo da vida. Através do desenvolvimento do Pensamento Computacional, os estudantes aprendem a abordar desafios de forma estruturada.

Essa disciplina também promove a Tecnologia da Informação e Comunicação (TDIC) e a Cultura Digital, ensinando sobre ética, segurança, privacidade e responsabilidade online. Ao integrar a tecnologia à educação, o componente enfatiza a relevância do Currículo para os adolescentes, conectando o aprendizado à sua vida cotidiana. Perpassando também de maneira interdisciplinar as demais áreas do conhecimento, por exemplo, os estudantes podem aprender sobre como usar ferramentas digitais para organizar suas tarefas escolares ou como usar a programação para criar seus próprios jogos ou aplicativos. Essa abordagem “mão na massa”, alinhada à BNCC, ao CPE e ao DCNEF, prepara os estudantes para serem cidadãos informados, participativos, curadores de informação e prontos para os desafios do século XXI.

OBJETIVOS

6º Ano:

1. Introdução à Tecnologia (TDIC): compreender os conceitos básicos de tecnologia, *hardware* e *software*, bem como a importância da segurança online. Nesse objetivo, os estudantes podem aprender sobre os diferentes componentes de um computador e como eles funcionam juntos, bem como sobre a importância de manter suas informações pessoais seguras online.

2. Letramento e Exploração Digital (CD): desenvolver habilidades de pesquisa na internet, selecionar fontes confiáveis e práticas de navegação segura. Por exemplo, os estudantes podem aprender a usar motores de busca efetivamente e a avaliar a confiabilidade das fontes online.

3. Pensamento Lógico (PC): introduzir noções de pensamento lógico e resolução de problemas por meio de jogos e atividades simples e de atividades de PC desplugado. Desenvolver pequenas narrativas digitais utilizando ferramentas de contação de histórias. Os estudantes podem usar jogos baseados em lógica ou quebra-cabeças para desenvolver suas habilidades de pensamento lógico ou utilizar plataformas de construção de HQs para contarem histórias suas.

7º Ano:

1. Programação Inicial (PC): aprender os princípios da programação por meio de linguagens simples, estimulando a lógica e o pensamento algorítmico. Por exemplo, os estudantes podem aprender a usar uma linguagem de programação visual simples para criar seus próprios jogos ou animações.

2. Cultura Digital (CD): compreender a importância da ética digital, do respeito online e os aspectos sociais da tecnologia. Nesse objetivo, os estudantes podem discutir questões como *cyberbullying* ou privacidade online.

3. Aplicações Práticas: aplicar conceitos de tecnologia em todos os componentes curriculares, criando projetos interdisciplinares. Aplicar também os conhecimentos a respeito do pensamento lógico e das diferentes plataformas para a produção de narrativas digitais de forma mais complexa. Por exemplo, os estudantes podem usar *software* de *design* gráfico para criar apresentações para suas aulas de história, usar ferramentas digitais para visualizar dados em suas aulas de matemática ou produzir animações e jogos utilizando *softwares* como o *Scratch* (PC + TDIC).

8º Ano:

1. Aprofundamento em Programação (PC): expandir as habilidades de programação, desenvolvendo projetos mais complexos e aplicados. [É possível aprender uma linguagem de programação mais avançada e usar essa linguagem para criar aplicativos ou *sites* próprios.]

2. Pensamento Computacional (PC): desenvolver habilidades de decomposição de problemas e abstração para resolver desafios. Recorrer às ferramentas de narrativas digitais para a elaboração de apresentações e de projetos [Os estudantes podem aprender de forma ainda mais plugada sobre algoritmos e estruturas de dados e como eles são usados para resolver problemas complexos.]

3. Tecnologias Emergentes (TDIC + CD): explorar as tendências tecnológicas atuais, como inteligência artificial, IoT e realidade virtual. [Por exemplo, os estudantes podem aprender sobre como a inteligência artificial está sendo usada em áreas como medicina, transporte e educação, além de discutir as implicações éticas desse uso.]

9º Ano:

1. Projetos de Tecnologia (PC): realizar projetos autônomos de tecnologia, aplicando todas as habilidades adquiridas ao longo dos anos anteriores e recorrendo às plataformas de narrativas digitais, como o *Genially* e o *Scratch*. [Por exemplo, os estudantes podem ser desafiados a criar um aplicativo ou um *site* que resolva um problema real em sua comunidade. Pode ainda conceber um jogo ou *quiz* para aplicar em sala de aula.]

2. Cidadania Digital (TDIC): discutir questões mais complexas relacionadas à ética, à privacidade, aos direitos autorais e à responsabilidade online. [Pode-se discutir questões como as implicações da privacidade na era digital, principalmente no que diz respeito às notícias falsas.]

3. A tecnologia e o futuro (TDIC + CD): preparar os estudantes para reconhecerem as carreiras relacionadas à tecnologia, informática e áreas afins, explorando aplicações e desenvolvendo habilidades práticas. [Por exemplo, os estudantes podem aprender sobre diferentes carreiras em tecnologia ou ciência da computação e quais habilidades são necessárias para essas carreiras.]

HABILIDADES ESPECÍFICAS E OBJETOS DO CONHECIMENTO

Abaixo, apresentamos, por bimestre, as habilidades e competências do trabalho desse componente junto aos adolescentes. Observe que os pilares dialogam entre si para a efetivação da aprendizagem.

6º Ano:

- Conceitos básicos de tecnologia (TDIC);
- *Hardware* e *software* (TDIC);
- Remix e compartilhamento de conteúdo nas redes (TDIC);

- Introdução ao Letramento Digital **(CD)**;
- Introdução à Cultura Digital **(CD)**;
- Navegação Segura na internet **(CD)**;
- Ética Digital e responsabilidade online **(CD)**;
- Introdução ao Pensamento Computacional **(PC)**;
- Introdução a plataformas e práticas de narrativas digitais **(PC)**.

7º Ano:

- Aspectos sociais da tecnologia **(TDIC)**;
- Pesquisa e seleção de fontes confiáveis **(TDIC)**;
- Redes e comunicação digital **(TDIC)**;
- Segurança digital **(CD)**;
- Introdução à lógica de programação **(PC)**;
- Princípios de programação (introdução e programação por blocos) **(PC)**;
- Aplicações práticas da tecnologia em plataformas de narração digital **(PC)**.

8º Ano:

- Inovação e criatividade tecnológica **(TDIC)**;
- Tecnologias emergentes (IA, IoT, Realidade Virtual) **(TDIC)**;
- Privacidade e proteção de dados **(CD)**;
- Letramento digital avançado **(CD)**;
- Pensamento Computacional (decomposição de problemas) **(PC)**;
- Práticas de narrativas digitais na apresentação de projetos **(PC)**;
- Aprofundamento em programação (linguagens simples) **(PC)**;
- Introdução à robótica e à automação (*Arduino, Micro:bit, Makey makey*) **(PC)**;
- Projetos interdisciplinares com tecnologia **(TDIC + CD + PC)**.

9º Ano:

- Projetos de tecnologia (desenvolvimento de aplicativos, *websites* etc.) **(TDIC)**;
- O mundo do trabalho a partir das tecnologias **(TDIC + CD)**;
- Desafios tecnológicos do século XXI **(CD)**;
- Cidadania Digital (ética, direitos autorais) **(CD)**;
- Aprofundamento em programação (linguagens mais avançadas) **(PC)**;
- Aprofundamento em robótica e automação **(PC)**;
- Aplicação da abordagem STEAM e das narrativas digitais em projetos de tecnologia **(PC)**;
- Desenvolvimento de jogos, simulações e protótipos **(PC)**.

Legenda:

TDIC - Tecnologia Digital da Informação e Comunicação;

CD - Cultura Digital;

PC - Pensamento Computacional.

O COMPONENTE, AS COMPETÊNCIAS GERAIS BNCC, DO CPE E A BNCC DA COMPUTAÇÃO

Quanto à BNCC, a estruturação do componente tem como base, especificamente, as competências gerais (CG) 4 e a 5, embora abarque também grande parte das outras oito competências gerais. Ao tratar, especificamente, das duas que dizem respeito diretamente às tecnologias digitais, o componente volta a sua prática para uma perspectiva de compreensão, utilização e criação das TDIC, além da sua utilização como forma de expressão, de produção e compartilhamento de conteúdo.

Há também base em cada uma das sete CGs que estruturam a BNCC da computação, que envolvem a capacidade de resolver problemas usando a tecnologia, de ser crítico ao avaliar, de aprender de maneira criativa, ética e legal, de criar projetos combinando ideias e tecnologias de computador, de comunicar e compartilhar informações usando a tecnologia e de agir de forma respeitosa, independente e determinada, seja sozinho, seja com outras pessoas, usando computadores e tecnologias em diferentes situações.

O componente abordará aspectos das tecnologias a partir de três unidades temáticas: Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), Pensamento Computacional e Cultura Digital, as quais serão especificadas desta forma:

- A área das TDIC abordará as habilidades essenciais para o uso e a compreensão da tecnologia. Isso incluirá a familiarização com dispositivos e *softwares* comuns, a segurança online, a pesquisa na internet e as habilidades de comunicação digital. Os estudantes aprenderão a utilizar ferramentas de produtividade, como processadores de texto e planilhas, e compreenderão os princípios básicos de redes e comunicação digital. Além de conhecerem o contexto da educação 5.0, alinhada à educação integral, os estudantes trabalharão, nessa área, a criatividade e a ética no uso das tecnologias digitais, os conceitos de remix, colaboração e compartilhamento, o acesso, a segurança de dados e a privacidade, as especificidades das TDIC e a aprendizagem de máquina a partir das inteligências artificiais;
- A Cultura Digital será abordada com ênfase na ética e cidadania digital, no letramento digital e nas mídias digitais e nas linguagens midiáticas. Os estudantes serão ensinados a avaliar criticamente informações online, identificar notícias falsas e compreender a importância da privacidade e da segurança online. Além disso, serão incentivados a participar de discussões sobre questões éticas relacionadas à tecnologia e a explorar o impacto da tecnologia na sociedade;
- O Pensamento Computacional será promovido através da introdução à programação e à resolução de problemas, percorrendo as linguagens de programação, os algoritmos, a robótica, as narrativas digitais, a cultura *maker* e o pensamento científico. Os estudantes aprenderão a decompor problemas complexos em passos lógicos, identificar padrões e desenvolver algoritmos simples. Eles terão também a oportunidade de criar programas simples e projetos que incentivem a lógica e a criatividade.

Essa abordagem abrangente permitirá a aquisição de um conjunto de habilidades valiosas para lidar com o mundo digital de maneira responsável, crítica e ética, capacitando-os para uma participação ativa na sociedade e no mercado de trabalho e desenvolvendo as competências abaixo, por exemplo:

- **Conhecimento (CG 1 e 4 da BNCC e CPE):** desenvolvimento do conhecimento tecnológico, capacitando o estudante a compreender, usar e aplicar a tecnologia em diversas áreas. Os estudantes aprenderão, por exemplo, sobre como usar ferramentas digitais para visualizar dados em suas aulas de Matemática ou como usar *software* de *design* gráfico em suas aulas de arte;
- **Pensamento Crítico (CG 2 e 5 da BNCC e CPE):** estímulo ao pensamento crítico e criativo ao abordar problemas e desafios tecnológicos, incentivando avaliação de soluções e tomada de decisões informadas. Os estudantes serão desafiados a avaliar diferentes soluções para um problema de programação e justificar suas escolhas;
- **Resolução de Problemas (CG 5 da BNCC e CPE):** aplicação do pensamento computacional (desplugado ou plugado) na resolução de problemas complexos, promovendo a autonomia na busca por soluções;
- **Cidadania e Ética (CG 1, 6, 7, 9 e 10 da BNCC e CPE):** compreensão de questões éticas e de cidadania digital, desenvolvendo cidadãos responsáveis e conscientes no ambiente online, a partir da aprendizagem sobre algoritmos e estruturas de dados e como são usados para resolver problemas complexos. Pode-se, por exemplo, discutir questões como *cyberbullying* e/ou privacidade online;
- **Comunicação e Colaboração (CG 3, 4, 5 e 7 da BNCC e CPE):** promoção de comunicação eficaz e colaboração, particularmente na realização de projetos interdisciplinares e na resolução de desafios tecnológicos em grupo. O trabalho conjunto pode ser usado para criar um site ou aplicativo como parte de um projeto interdisciplinar.
- **Autonomia e Protagonismo (CG 4, 5, 6 e 10 da BNCC e CPE):** desenvolvimento de protagonismo na utilização da tecnologia, tornando o estudante capaz de criar, inovar e explorar de maneira independente e inovadora. Por exemplo, os estudantes podem ser desafiados a criarem seu próprio aplicativo ou *site* que resolva um problema real em sua comunidade, de maneira transdisciplinar.
- **Empreendedorismo e Inovação (CG 3, 5, 6 e 7 da BNCC e CPE):** estímulo à cultura empreendedora e à capacidade de inovação, preparando os estudantes para o enfrentamento dos desafios do século XX, aprendendo, por exemplo, sobre como as *startups* tecnológicas são formadas ou como as novas tecnologias estão sendo usadas para resolver problemas do mundo real.

ESTRUTURA SUGERIDA

A organização do componente curricular de Tecnologia e Cidadania Digital para os anos finais do Ensino Fundamental deve ser pensada de forma abrangente e flexível, levando em consideração as necessidades e a maturidade dos estudantes em relação ao nível de adoção em tecnologias e englobando conhecimentos de todas as áreas. A proposta é desenvolvida

dentro de uma visão de educação integral, com maior desenvolvimento do seu protagonismo, de suas habilidades socioemocionais, da sua capacidade de trabalho em equipe e de resolução de problemas.

O componente será ofertado para todos os estudantes do 6º ao 9º ano, com a organização por turmas. O componente possui carga horária sugerida para matrizes curriculares para tempo integral e tempo parcial. Consulte as matrizes sugeridas e seus tempos.

A estrutura do componente estará dividida em unidades de aprendizado progressivas, que contemplam uma abordagem crítica, criativa e “mão na massa” relacionada a Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), Cultura Digital e Pensamento Computacional. No início do Ensino Fundamental, o foco estará na compreensão básica de tecnologia, ética, privacidade e segurança online. Conforme os estudantes avançam, as unidades evoluirão para um olhar mais técnico, envolvendo a programação, resolução de problemas e robótica, além da ética digital e das aplicações práticas de tecnologia em diversas áreas do conhecimento.

Para o 6º e o 7º anos, uma abordagem introdutória possui foco em conceitos básicos de tecnologia. No 8º e no 9º anos, o aprofundamento é necessário, para que os estudantes explorem tópicos mais avançados, como a programação, robótica e os projetos “mão na massa” de maneira prática. Os últimos dois anos, então, terão carga maior no componente (com exceção da proposta de matriz para tempo parcial 25 horas-aula de 45 min).

A organização será interdisciplinar e transdisciplinar, integrando conceitos de tecnologia e cidadania digital em outras disciplinas sempre que possível e perpassando esses diferentes conhecimentos. Por exemplo, os estudantes poderão aprender sobre como usar ferramentas digitais para visualizar dados em suas aulas de Matemática ou como usar *software* de *design* gráfico em suas aulas de Arte, com a ajuda dos conteúdos adquiridos no componente. Além disso, projetos práticos e atividades “*mão na massa*” deverão ser parte fundamental do componente, permitindo aos estudantes aplicar o conhecimento de maneira significativa.

A proposta também deve incluir avaliações que abordem a compreensão conceitual, a aplicação prática e a ética digital, a fim de garantir que os estudantes estejam preparados para enfrentar os desafios e as oportunidades do mundo digital de forma responsável, criativa e crítica. Dessa forma, o componente de Tecnologia se torna um pilar essencial na formação integral dos adolescentes, equipando-os com as habilidades necessárias para prosperar em uma sociedade cada vez mais digital.

INTEGRAÇÃO CURRICULAR

Ao trabalhar o conteúdo de uma perspectiva “mão na massa” e ética/responsável, os estudantes estarão alinhados às diferentes áreas do conhecimento. A perspectiva *maker* da educação será praticada utilizando os conhecimentos dos outros componentes curriculares, de forma que os discentes possam não só planejar e executar projetos, como também compreen

der o impacto das atividades em diferentes áreas – como, por exemplo, o impacto ambiental de um trabalho de robótica usando materiais de baixo custo. Além disso, ao compreenderem a ética e a responsabilidade nos espaços virtuais, principalmente, estarão alinhados às necessidades do século XXI, que abre espaço para práticas de ativismo e cidadania nos espaços proporcionados pela tecnologia.

Mais especificamente, são estes os pontos de convergência do componente com as outras áreas do conhecimento:

- **Linguagens:** a programação é uma linguagem por si só, sendo necessário promover a alfabetização e o letramento digital. Além disso, a criação de *sites*, aplicativos e conteúdo multimídia requer habilidades de comunicação eficaz e *design*, que se alinham com o desenvolvimento da escrita e das competências linguísticas. Pode-se aqui investir em atividades de remix, como vídeos ou músicas, explorando conceitos de direitos autorais, criatividade e expressão artística, e de escrita online, em *blogs*, artigos e postagens em redes sociais, desenvolvendo habilidades de comunicação digital e escrita persuasiva em uma perspectiva de multiletramento. Pode-se também recorrer a novas ferramentas de narrativas digitais, como a produção de conteúdo em plataformas de programação, como o *Scratch*, e em gêneros digitais, como o *podcast*;
- **Matemática:** a lógica e o raciocínio matemático estão no cerne da programação, uma vez que os estudantes precisam resolver problemas algorítmicos, aplicar fórmulas matemáticas e compreender estruturas numéricas. Do ponto de vista prático, a programação envolve a aplicação de conceitos matemáticos, como lógica, algoritmos e resolução de problemas, enquanto os estudantes desenvolvem jogos ou aplicativos. É possível também recorrer às tecnologias como ferramenta de construção de gráficos e de cálculos matemáticos.
- **Ciências Humanas:** a ética digital e a compreensão dos impactos sociais da tecnologia têm uma forte ligação com áreas como Filosofia e Sociologia. O estudo da História da Tecnologia fornece contexto sobre como as inovações moldaram a sociedade, e compreender os usos desses recursos do ponto de vista do ativismo e das transformações sociais é essencial. Do ponto de vista prático, os estudantes podem explorar o uso de tecnologia em movimentos sociais, pesquisar questões atuais e participar de debates digitais, a partir de uma perspectiva responsável, ética, respeitosa do uso das redes.
- **Ciências da Natureza:** a tecnologia é uma ferramenta crucial para coletar, analisar e interpretar dados científicos. Os avanços tecnológicos têm aplicações nas ciências, como a simulação de processos complexos e a coleta de informações em tempo real em experimentos científicos, além de um papel importante na divulgação de resultados e projetos. De um ponto de vista mais prático, a tecnologia pode ser empregada para realizar experimentos virtuais e coletar dados científicos. Além disso, os estudantes podem criar *blogs*, vídeos ou apresentações que divulguem suas descobertas científicas, promovendo a comunicação eficaz e a disseminação do conhecimento da perspectiva de multiletramento aproveitada em Linguagens.

6 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Conhecer as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação	Conceitos básicos de tecnologia, <i>hardware</i> e <i>software</i> , bem como a importância da segurança online.	Conhecer os conceitos básicos de tecnologias digitais, identificando as suas potencialidades. Diferenciar <i>hardware</i> de <i>software</i> .
Desenvolver habilidades de Letramento e Exploração na Cultura Digital	Pesquisa na internet, seleção de fontes confiáveis e práticas de navegação segura.	Compreender o papel da cultura digital enquanto cultura social. Compreender o papel das redes e mídias sociais. Saber pesquisar em sites com fontes seguras.
Desenvolver habilidades do Pensamento Computacional	Discussões introdutórias de Pensamento Computacional.	Aplicar protocolos de segurança e privacidade em diferentes ambientes digitais. Analisar dados de segurança, verificando as configurações-padrão de privacidade para garantir máxima proteção e tomando consciência das técnicas e filtros utilizados na escola e em casa. Introduzir noções de pensamento lógico e resolução de problemas por meio de jogos e atividades simples e de atividades de PC desplugado. Usar jogos baseados em lógica ou quebra-cabeças para desenvolver suas habilidades de pensamento lógico ou utilizar plataformas de construção de HQs para contar histórias suas. Utilizar plataformas possíveis para práticas de narrativas digitais.
2º BIMESTRE		
Conhecer as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação	Conceitos básicos de tecnologia, <i>hardware</i> e <i>software</i> , bem como a importância da segurança online.	Diferenciar <i>hardware</i> e <i>software</i> e saber suas funcionalidades, assim como usá-los.
Desenvolver habilidades de Letramento e Exploração na Cultura Digital	Pesquisa na internet, seleção de fontes confiáveis e práticas de navegação segura.	Compreender o conceito letramento digital. Introduzir de forma dialogada e prática a cultura digital; Debater sobre as formas de navegação segura na internet.

6 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
3º BIMESTRE		
Desenvolver habilidades do Pensamento Computacional	Introdução ao Pensamento Computacional	<p>Pensar, analisar e resolver problemas e questões do dia a dia da comunidade escolar e da comunidade em que mora.</p> <p>Planejar projetos com ferramentas digitais para organizar o pensamento e resolver os problemas que surgirem na sua vida diária com mais eficiência e estratégia.</p>
Conhecer as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação	Componentes de um computador, funcionamento conjunto desses, importância de manter suas informações pessoais seguras online.	Aprender a fazer remix e compartilhamento de conteúdo nas redes.
Desenvolver habilidades de Letramento e Exploração na Cultura Digital	Uso efetivo do motor de busca e avaliação da confiabilidade das fontes online.	Realizar atividades que discutam sobre Ética Digital e responsabilidade online.
Desenvolver habilidades do Pensamento Computacional	Plataformas possíveis para práticas de narrativas digitais.	Conhecer jogos baseados em lógica ou quebra-cabeças para desenvolver suas habilidades de pensamento lógico ou utilizar plataformas de construção de HQs para contar histórias suas.
4º BIMESTRE		
Conhecer as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação	Componentes de um computador, funcionamento conjunto desses, importância de manter suas informações pessoais seguras online.	Aprender a fazer remix e compartilhamento de conteúdo nas redes.
Desenvolver habilidades de Letramento e Exploração na Cultura Digital	Uso efetivo do motor de busca e avaliação da confiabilidade das fontes online.	Realizar atividades que discutam sobre ética digital e responsabilidade online.
Desenvolver habilidades do Pensamento Computacional	Pensamento Computacional	<p>Usar jogos baseados em lógica ou quebra-cabeças para desenvolver suas habilidades de pensamento lógico ou utilizar plataformas de construção de HQs para contar histórias suas.</p> <p>Utilizar plataformas possíveis para práticas de narrativas digitais.</p>

7 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Desenvolver habilidades da Programação	Princípios da programação por meio de linguagens simples, com estímulo à lógica e ao pensamento algorítmico	<p>Aprender a usar uma linguagem de programação visual simples para criar seus próprios jogos ou animações.</p> <p>Debater de forma introdutória a lógica de programação.</p>
Desenvolver habilidades de Letramento a partir da Cultura Digital	Ética Digital, <i>Cyberbullying</i> , Fato e <i>Fake News</i>	<p>Compreender a importância da ética digital, do respeito online e os aspectos sociais da tecnologia.</p> <p>Discutir causas e consequências do <i>cyberbullying</i> e suas consequências, fato ou <i>fake</i>, privacidade online.</p> <p>Entender como funciona a segurança digital.</p>
2º BIMESTRE		
Desenvolver habilidades da Programação	Princípios da programação por meio de linguagens simples, com estímulo à lógica e ao pensamento algorítmico	<p>Discutir princípios de programação (introdução e programação por blocos)</p> <p>Aplicar práticas da tecnologia em plataformas de portfólios digitais.</p> <p>Documentar e sequenciar tarefas de uma atividade ou projeto.</p> <p>Detalhar o processo de documentação de um projeto/atividade, organizando uma linha do tempo, dividindo arquivos e fazendo <i>backups</i>.</p> <p>Desenvolver tarefas de uma atividade ou projeto, documentando o processo.</p>
Desenvolver habilidades de Letramento a partir da Cultura Digital	Ética digital, <i>Cyberbullying</i> , Redes e Mídias Sociais	<p>Discutir questões como <i>cyberbullying</i> ou privacidade online.</p> <p>Desenvolver a capacidade de navegar na internet, utilizar <i>softwares</i>, compreender redes sociais.</p> <p>Analisar dados online e adaptar-se a mudanças tecnológicas.</p>

7 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
3º BIMESTRE		
Desenvolver habilidades da Programação	Princípios da programação por meio de linguagens simples, com estímulo à lógica e ao pensamento algorítmico	<p>Aprender os princípios da programação por meio de linguagens simples, estimulando a lógica e o pensamento algorítmico.</p> <p>Aprender a usar uma linguagem de programação visual simples para criar seus próprios jogos ou animações.</p>
Desenvolver habilidades de Letramento a partir da Cultura Digital	Uso de <i>software</i> de design gráfico para criação de apresentações de estudos, pesquisas.	<p>Exercer a cidadania digital, envolvendo-se em debates online, colaborando em plataformas digitais e utilizando ferramentas online para a expressão de ideias e opiniões.</p> <p>Usar ferramentas digitais para visualizar dados trabalhados em aulas ou produzir animações e jogos utilizando <i>softwares</i> como o <i>Scratch</i>.</p>
4º BIMESTRE		
Desenvolver habilidades da Programação	Princípios da programação por meio de linguagens simples, com estímulo à lógica e ao pensamento algorítmico	Aprender a usar uma linguagem de programação visual simples para criar seus próprios jogos ou animações.
Desenvolver habilidades de Letramento a partir da Cultura Digital	Projetos interdisciplinares com narrativas digitais com conhecimentos interdisciplinares	<p>Aplicar conceitos de tecnologia em disciplinas como Matemática, Ciências, História, Geografia, Arte, Língua Portuguesa, criando projetos interdisciplinares.</p> <p>Produzir narrativas digitais com conhecimentos a respeito do pensamento lógico e das diferentes plataformas.</p>

8 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Desenvolver habilidades da Programação	Aprofundamento em Programação	Desenvolver programação de projetos mais complexos e aplicados.
		Aplicar a linguagem de programação mais avançada e usar essa linguagem para criar aplicativos ou <i>sites</i> próprios.
		Desenvolver projetos que contenham inovação e criatividade tecnológica (TDIC)
		Desenvolver campanhas educativas que informem os cidadãos sobre tecnologias emergentes (IA, IoT, Realidade Virtual) (TDIC)
		Desenvolver materiais educativos com tecnologia, através de projetos interdisciplinares, como cartilhas e vídeos, que abordem questões éticas no ambiente digital, promovendo uma conduta responsável online.
2º BIMESTRE		
Desenvolver habilidades iniciais de decomposição de problemas e abstração para resolver desafios.	Desenho de soluções (Pensamento Computacional)	Recorrer às ferramentas de narrativas digitais para elaborar apresentações e projetos.
		Aprender de forma mais plugada sobre algoritmos e estruturas de dados e como eles são usados para resolver problemas complexos.
		Conhecer os 4 pilares do Pensamento computacional (decomposição de problemas, Reconhecimento de padrão, Abstração, Algoritmo).
		Apresentar projetos com práticas de narrativas digitais.
		Aprofundar a linguagem básica de programação (linguagens simples: <i>JavaScript, Python, Java, PHP, CSS, C#, C++</i> e C).
		Manipular introdução à robótica e à automação (<i>Arduino, Micro:bit, Makey makey</i>).

8 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
3º BIMESTRE		
Compartilhar informações por meio de redes sociais	Compartilhamento de informações	Desenvolver campanhas educativas que informem os cidadãos sobre práticas de cibersegurança, como o uso de senhas seguras, atualizações regulares de <i>software</i> e reconhecimento de ameaças online.
		Participar de fóruns de discussão online, de comunidades online, incentivando o debate construtivo sobre temas relevantes para a sociedade.
		Utilizar as redes sociais para compartilhar informações, socializando com outros colegas um evento ou acontecimento.
		Compartilhar opiniões e informações em redes sociais.
		Desenvolver materiais educativos, como cartilhas e vídeos, que abordem questões éticas no ambiente digital, promovendo uma conduta responsável online.
		Criar e implementar programas que garantam o acesso equitativo a computadores, internet de qualidade e dispositivos móveis, especialmente em comunidades economicamente desfavorecidas.
		Debater sobre a importância da ética no uso das tecnologias digitais, incentivando práticas responsáveis, respeito à privacidade e a compreensão das consequências éticas de suas ações online.
		Desenvolver habilidades essenciais para realizar navegação segura na internet, assim como buscar eficazmente informações online e usar o básico de ferramentas digitais.
4º BIMESTRE		
Desenvolver o Letramento digital avançado	Tecnologias Emergentes	Explorar as tendências tecnológicas atuais, como inteligência artificial, IoT e realidade virtual.
		Aprender sobre como a inteligência artificial está sendo usada em áreas como medicina, transporte e educação etc.
		Discutir as implicações éticas do uso da Inteligência Artificial.
		Registrar o contexto histórico das tecnologias emergentes.
		Entender o potencial que as tecnologias emergentes possuem para transformar o mercado no futuro.

8 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
4º BIMESTRE		
Desenvolver o Letramento digital avançado	Tecnologias Emergentes	Explorar as tendências tecnológicas atuais, como inteligência artificial, IoT e realidade virtual.
		Aprender sobre como a inteligência artificial está sendo usada em áreas como medicina, transporte e educação, etc.
		Discutir as implicações éticas do uso da Inteligência Artificial.
		Registrar o contexto histórico das tecnologias emergentes.
		Entender o potencial que as tecnologias emergentes possuem para transformar o mercado no futuro.
		Desenvolver projetos que contenham Inovação e criatividade tecnológica, bem como manipular tecnologias emergentes (IA, IoT, Realidade Virtual).
		Debater sobre privacidade e proteção de dados através de registros.
		Consumir e encontrar conteúdos digitais.
		Criar conteúdos digitais.
Comunicar ou compartilhar conteúdos digitais.		

9 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Planejar e criar <i>sites</i> e <i>blogs</i> com conteúdo individual e/ou coletivo	Planejamento digital	Desenvolver um <i>site</i> ou <i>blog</i> com conteúdo individual ou coletivo, procurando atualizá-lo diariamente.
		Produzir e publicar, em suportes digitais, conteúdos que capturem a atenção do leitor e o fidelizem .
2º BIMESTRE		
Realizar projetos de tecnologia alinhados aos quatro conceitos básicos da cidadania digital (legislação digital; responsabilidade digital; saúde e bem-estar; segurança)	Projetos tecnológicos	Realizar projetos autônomos de tecnologia, aplicando todas as habilidades adquiridas ao longo dos anos anteriores e recorrendo às plataformas de narrativas digitais, como o <i>Genially</i> e o <i>Scratch</i> .
		Criar aplicativo ou <i>site</i> que resolva um problema real em sua comunidade ou um jogo ou <i>quiz</i> para aplicar em sala de aula.
		Desenvolver projetos de tecnologia (desenvolvimento de aplicativos, <i>websites</i> etc.).
		Manusear as linguagens mais avançadas de programação mais usadas no mercado : <i>Python</i> , <i>Java</i> , <i>JavaScript</i> e <i>C++</i> . no desenvolvimento <i>web</i> e desenvolvimento de <i>softwares</i> .
		Vivenciar conceitos de mecânica, cinemática, automação, hidráulica, informática e inteligência artificial, envolvidos no funcionamento de um robô.
		Aplicar abordagem de STEAM e das narrativas digitais em projetos de tecnologia.
		Desenvolver - para apresentar - jogos, simulações e protótipos.

9 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
3º BIMESTRE		
Fazer uso responsável da tecnologia e de ferramentas tecnológicas no mundo virtual.	Cidadania digital	Discutir questões mais complexas relacionadas à ética, à privacidade, aos direitos autorais e à responsabilidade online.
		Discutir questões como as implicações da privacidade na era digital, principalmente no que diz respeito às notícias falsas.
		Debater a respeito da cidadania digital (ética, direitos autorais).
4º BIMESTRE		
Debater sobre a importância da tecnologia e do futuro de carreiras em tecnologia ou ciência da computação	A tecnologia e o futuro	Preparar os estudantes para reconhecerem as carreiras relacionadas à tecnologia, informática e áreas afins, explorando aplicações e desenvolvendo habilidades práticas.
		Aprender sobre diferentes carreiras em tecnologia ou ciência da computação e quais habilidades são necessárias para essas carreiras.
		Investigar o mundo do trabalho a partir das tecnologias.
		Identificar os desafios tecnológicos do século XXI.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O ensino e a aprendizagem partirão de quatro perspectivas: o investimento em **metodologias ativas**, a partir do trabalho em equipe, da aprendizagem individualizada e da resolução de problemas; a adoção da **metodologia de investigação**, na busca por problemas reais e no planejamento de projetos que invistam na busca de soluções; a abordagem **STEAM**, integrando não só a Ciência, a Tecnologia, a Engenharia e a Matemática aos projetos tecnológicos e de programação, mas também a Arte, na apresentação de resultados criativos e atraentes; e a **aprendizagem “mão na massa”**, uma vez que o planejamento e a execução de projetos dependem de o estudante, já protagonista no processo de ensino e aprendizagem, ser, de fato, ativo nesse trabalho, recolhendo seus próprios materiais, produzindo e testando produtos e apresentando os resultados. A perspectiva *maker*, então, abarca todos os outros três pontos, levando o estudante a reunir diversas competências na sua prática dentro e fora da sala de aula.

Mais especificamente, serão estas as estratégias aplicadas no currículo:

- **Aprendizagem ativa:** incentivar a participação ativa dos estudantes por meio de projetos práticos, resolução de problemas e desafios tecnológicos que os envolvam diretamente na criação e na aplicação de conhecimento. Espera-se, com isso, estimular a investigação de problemas reais, promovendo curiosidade, pesquisa e análise crítica a partir da aprendizagem baseada em problemas. Os estudantes serão levados não só a pesquisarem necessidades no seu entorno e planejarem seus próprios projetos, como também a testarem hipóteses, verificarem problemas e atuarem nos erros, de forma autônoma e com trabalho em equipe, integrando conhecimentos de Ciência e de Engenharia na elaboração dos projetos;
- **Aprendizado colaborativo:** promover o trabalho em equipe, permitindo que os estudantes compartilhem conhecimento, ideias e habilidades, replicando o ambiente de colaboração comum em projetos de tecnologia. A Arte, por meio da elaboração de interfaces criativas e de experiências de usuário ricas e atraentes, será aplicada, a partir de uma perspectiva de trabalho colaborativo de planejamento, testagem, revisão e personalização do conteúdo. Os *feedbacks* serão também entre os próprios estudantes, de forma que possam aprender e se desenvolver juntos de maneira respeitosa e colaborativa;
- **“Mão na massa”:** incentivar atividades práticas e “mão na massa”, nas quais os estudantes tenham a oportunidade de programar, criar *sites*, aplicativos e solucionar problemas reais, adquirindo experiência prática e desenvolvendo suas habilidades tecnológicas. O *Design* e a Engenharia serão implementados na construção prática dos projetos, bem como a perspectiva criativa da Arte, na elaboração dos protótipos, e da Matemática, na testagem dos produtos. Os estudantes serão protagonistas dos seus próprios projetos, escolhendo os melhores materiais, os melhores percursos e identificando lacunas na produção;
- **Ensino personalizado:** reconhecer que os estudantes têm diferentes níveis de conhecimento tecnológico e adaptar o ensino para atender às necessidades individuais,

proporcionando desafios apropriados a cada estudante. A ideia é que os estudantes projetem as atividades a partir de seus interesses, paixões e problemas conhecidos, fornecendo uma aprendizagem individualizada que objetiva a resolução de problemas reais. É ideal, para esse desenvolvimento, oferecer *feedback* individual, tanto do ponto de vista da autoavaliação quanto da mediação docente, bem como investir na heteroavaliação, de forma que os estudantes compartilhem também visões a respeito dos projetos;

- **Gamificação:** utilizar elementos de jogos, como recompensas, competições e missões, para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador, incentivando a resolução de desafios tecnológicos. Os estudantes podem ganhar emblemas ou pontos por completar desafios e ter avatares próprios, integrando a Arte ao Currículo;
- **Interdisciplinaridade e Transdisciplinaridade:** incorporar projetos que conectem o componente de Tecnologia a outras disciplinas, permitindo que os estudantes vejam como a tecnologia se aplica a várias áreas do conhecimento. Os projetos serão todos desenvolvidos de uma perspectiva interdisciplinar, de forma que os estudantes percebam o que podem aproveitar dos outros conhecimentos no planejamento e na execução de suas ideias;
- **Aprendizagem desplugada:** introduzir atividades que não dependam de dispositivos eletrônicos, estimulando o pensamento lógico, a resolução de problemas e o pensamento computacional de forma analógica. Por exemplo, os estudantes podem usar jogos baseados em lógica ou quebra-cabeças para desenvolver suas habilidades de pensamento lógico.

Podem, também, desenhar fluxogramas, gráficos e investir na apresentação de resultados criativos por meio da Arte, da Matemática, da Ciência e da Engenharia. A aprendizagem desplugada é, também, ferramenta para a introdução de conteúdos mais básicos e introdutórios ligados às tecnologias, especialmente nos conteúdos do 6º e do 7º anos.

AVALIAÇÃO

O referencial pedagógico, na totalidade, orienta que a avaliação dialogue com as adolescências, em uma perspectiva central formativa. Nesse componente, a educação “mão na massa” complementar as orientações. Dessa forma, com projetos práticos, planejados, testados, executados e apresentados, os estudantes irão narrar suas próprias trajetórias na elaboração dos produtos, apresentando-as com o auxílio de plataformas de narrativas digitais, levando em consideração o *feedback*/intervenção do docente, dos colegas de sala e as suas próprias pesquisas a respeito do assunto.

A avaliação partirá, então, de estratégias diversificadas, como: elaboração de rubricas e de conceitos que darão ao estudante um retorno a respeito dos seus projetos – não só ao longo da produção, como também no fim dela –, de forma que possa reconhecer e reparar seus erros de percurso, com trabalho colaborativo e de cunho científico. Nessa perspectiva de “mão na massa”, apresentamos algumas ferramentas de avaliação que podem ser utilizadas:

- Portfólios: os estudantes poderão criar portfólios digitais que incluirão os projetos tecnológicos que desenvolverão ao longo do curso, demonstrando seu progresso e as habilidades adquiridas. Um portfólio poderá incluir um *site* ou aplicativo que o estudante criou, juntamente com uma descrição escrita do projeto e dos desafios que superou. Os estudantes poderão, por exemplo, criar portfólios interativos apresentando seus projetos individuais, com informações relevantes e recursos adicionais a partir de *links* para o YouTube, por exemplo, utilizando plataformas como o *Genially*. Para a avaliação, deve-se verificar a estrutura, o conteúdo, a criatividade, a precisão e a correção das informações.
- Avaliação de projetos: avaliar os projetos tecnológicos dos estudantes com base em critérios e rubricas específicas, como funcionalidade, criatividade, usabilidade e eficácia, proporcionando uma visão abrangente de seu desempenho. Pode-se avaliar com base em quão bem o estudante atendeu aos requisitos do projeto, quão criativo foi o *design* e quão fácil foi para os usuários interagirem com ele. Pode-se, por exemplo, envolver a criação de um aplicativo que soluciona um problema cotidiano, como um mapa de localização de pontos de coleta seletiva, envolvendo, também, outras áreas, como a das Ciências da Natureza;
- Avaliação formativa: realizar avaliações contínuas durante o processo de aprendizagem, fornecendo *feedback* aos estudantes para poderem ajustar e melhorar seus projetos tecnológicos ao longo do tempo. O *feedback* envolverá clareza, eficiência, correção e organização, estimulando revisões e orientando os ajustes de rota nos projetos;
- Apresentações e defesas: permitir que os estudantes apresentem seus projetos tecnológicos para a turma, demonstrando seu entendimento e capacidade de comunicar suas soluções. Deve-se explicar a lógica da programação ou dos projetos, o *design*, a solução objetivada do problema, em uma perspectiva de trabalho em equipe, com apresentações em grupo;
- Avaliação em equipe: avaliar a capacidade dos estudantes de colaborar e trabalhar em equipe em projetos tecnológicos, considerando a comunicação eficaz, a distribuição de tarefas e a contribuição individual. Pode-se, por exemplo, investir em um *podcast* sobre segurança nas redes, com dicas práticas de privacidade, e os estudantes podem, em equipe, trabalhar nas diferentes etapas, que serão avaliadas a partir da comunicação eficaz, divisão de tarefas, contribuições e trabalho em equipe;
- Autoavaliação e heteroavaliação: encorajar os estudantes a refletirem sobre seu próprio progresso e competências tecnológicas, promovendo o desenvolvimento de habilidades, além de avaliarem os colegas a partir de critérios definidos. Pode-se recorrer à capacidade de identificação e resolução de problemas e a elaboração de uma rubrica justa de reconhecimento de trabalhos individuais e em grupo, utilizando também ferramentas criativas, lúdicas e dinâmicas de avaliação, como os emojis.

Sugestão de rubrica para a avaliação do componente, de maneira geral:

Critérios				
Conhecimento tecnológico	Demonstra falta de compreensão dos conceitos e habilidades-chave em TDIC, Cultura Digital e Pensamento Computacional.	Demonstrou conhecimento básico, mas carece de compreensão aprofundada em um ou mais pilares.	Demonstra sólido entendimento dos conceitos e habilidades em TDIC, Cultura Digital e Pensamento Computacional.	Demonstrou conhecimento avançado em todos os pilares, aplicando-os de maneira eficaz.
Projetos tecnológicos	Os projetos são inadequados, sem originalidade e eficácia.	Os projetos atendem aos requisitos básicos, mas carecem de originalidade e eficácia.	Os projetos são criativos, atendem aos requisitos e são eficazes em sua aplicação.	Os projetos são altamente criativos, atendem completamente aos requisitos e são altamente eficazes.
Comunicação e apresentação	A comunicação e apresentação são incoerentes e ineficazes, com falta de clareza e organização.	A comunicação e apresentação são básicas, mas carecem de clareza e organização.	A comunicação e apresentação são claras, organizadas e eficazes na transmissão de informações.	A comunicação e apresentação são bastante claras, altamente organizadas e envolventes.
Colaboração em equipe	A colaboração em equipe é inadequada, com falta de comunicação eficaz, divisão desigual de tarefas e contribuição limitada.	A colaboração em equipe atende aos requisitos mínimos, mas há desafios de comunicação, divisão desigual de tarefas e contribuição limitada.	A colaboração em equipe é eficaz, com boa comunicação, divisão igualitária de tarefas e contribuição significativa de todos os membros.	A colaboração em equipe é altamente eficaz, com excelente comunicação, divisão igualitária de tarefas e contribuições notáveis de todos os membros.
Uso ético e responsável	Demonstrou falta de compreensão de questões éticas e responsabilidade digital.	Mostrou entendimento básico, mas carece de aplicação consistente de princípios éticos e responsabilidade digital.	Demonstrou aplicação consistente de princípios éticos e responsabilidade digital em projetos e interações online.	Demonstrou aplicação avançada de princípios éticos e responsabilidade digital, promovendo um ambiente online seguro.

 Insuficiente

 Básico

 Intermediário

 Avançado

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- ALMEIDA, M.E. B. **Currículo e narrativas digitais em tempos de ubiquidade: criação e integração entre contextos de aprendizagem**. Revista de Educação Pública, Cuiabá, v. 25, n.º 59/2, maio/ ago. 2016 – Edição Temática SemiEdu 2015, p. 526-546.
- ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais**. *Currículo sem Fronteiras*, v. 12, n.º 3, p. 57- 82, set./dez. 2012. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras.org/>>. Acessado em: fevereiro de 2024.
- BRACKMANN, C. **Desenvolvimento do Pensamento Computacional através de Atividades Desplugadas na Educação Básica**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2017. Disponível em:<http://hdl.handle/>. Acessado em: fevereiro de 2024.
- Cartilha de Segurança para Internet**, versão 4.0 / CERT.br – São Paulo: Comitê e Gestor da Internet no Brasil, 2012.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Educação - Uma perspectiva para o século XXI**. Editora Canção Nova: São. Paulo, 2008.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes. **Por uma Educação Interdimensional**. Pág. 2. Disponível em: <https://alfredoreisviegas.files.wordpress.com/2017/07/educacao-interdimensional.pdf> Acesso em jan. 2024.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes da; VIEIRA, Maria Adenil. **Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática**. 2. Ed. São Paulo: FTD; Salvador, BA: Fundação Odebrecht, 2006.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Aventura pedagógica: caminhos e descaminhos de uma ação educativa**. 2. Ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes da; COSTA, Alfredo Carlos Gomes da; PIMENTEL, Antonio de Pádua Gomes. **Educação e Vida: um guia para o adolescente**. 2ª ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COSTA, Antonio C. G. da. **Pedagogia da presença: da solidão ao encontro**. 2ª ed. Belo Horizonte: *Modus Faciendi*, 2001.
- COVEY, Sean. **Os 7 hábitos dos Adolescentes altamente Eficazes: o guia definitivo de sucesso para o adolescente**. São Paulo: editora Nova Cultural, 1999, p. 122-3.
- Criatividade, juventude e novos horizontes profissionais**. Disponível em:<<http://www.zahar.com.br/livro/criatividade-juventude-e-novos-horizontes-profissionais>>. Acesso em fevereiro de 2024.
- CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA. **CURRÍCULO DE TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO**. Disponível em: <<https://curriculo.cieb.net.br/>>. Acesso em fevereiro de 2024.
- LEMOS, Ronaldo. **Aprender a aprender**. Disponível em: https://www.observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/_ed838_aprender_a_aprender/. Acessado em 14/02/2024.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 125, DE 10 DE JULHO DE 2008**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 11 de julho de 2008.

REFERÊNCIAS

- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 364, DE 30 DE JUNHO DE 2017.** Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 01 DE JULHO DE 2017.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 450, DE 22 DE ABRIL DE 2021.**
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 485, DE 31 DE MARÇO DE 2022.**
- PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco:** ensino fundamental: área de linguagens/ Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. – Recife: A Secretaria, 2019.
- PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.
- VALENTE, J. A. **A espiral da aprendizagem e as tecnologias da informação e comunicação: repensando conceitos.** In: JOLY, M.C. (Ed.) Tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002. P.15-37.

ESTUDO ORIENTADO

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

O componente Estudo Orientado tem como finalidade promover a autonomia e o protagonismo dos estudantes em seus processos de aprendizagens, tendo como pressuposto basilar “aprender a aprender”. Isso acontece por meio de práticas pedagógicas e atividades com oportunidades para que os adolescentes conheçam, experimentem e pratiquem estratégias para planejarem e organizarem seus momentos de estudos individuais e coletivos.

Um dos objetivos importante do componente é que os estudantes desenvolvam a capacidade de pensar sobre sua aprendizagem, em processos autoavaliativos e metacognitivos relevantes para o avanço e continuidade de suas trajetórias escolares. É, assim, um espaço planejado no currículo para que o(a) estudante esteja ciente de seus próprios processos cognitivos, mas também tenha possibilidade de desenvolver competências socioemocionais - como a autogestão, a persistência, a determinação, a responsabilidade e a autoconfiança.

O componente em questão também contribui para que a escola tenha, de modo estruturado e intencional, tempos e espaços para que os/as estudantes recebam suporte e orientação para aprender a estudar de forma eficaz, a fim de progredirem em suas aprendizagens com maior autoconfiança.

Estudo Orientado possibilita o apoio na orientação de estudos visando contribuir com a aprendizagem e os estudos em todos os componentes curriculares, de forma transversal, fortalecendo, assim, a integração curricular e a consolidação de aprendizagens, além de apoiar a superação e interrupção do ciclo de novas defasagens em todas as áreas de conhecimento. Recomenda-se, para ministrar esse componente, um(a) professor(a) que tenha interesse em construir conhecimentos com os/as estudantes, dispondo-se a estimulá-los e orientá-los de forma fundamentada e sistematizada. É preciso que esse profissional tenha o compromisso com o desenvolvimento integral, a aprendizagem e a autonomia dos estudantes, estando disponível a conhecer e utilizar metodologias e práticas de aprendizagem que gerem engajamento ativo por parte dos discentes, assim como estratégias de estudo conectadas com os adolescentes e baseadas nas ciências da aprendizagem. Também é importante que esteja disposto a trabalhar de forma colaborativa e integrada com toda a equipe docente da escola.

O COMPONENTE E OS ADOLESCENTES

Os estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental são adolescentes passando por diversas transformações que, ao mesmo tempo que demandam atenção especial, também favorecem que esse seja um período propício para aprenderem a aprender e a estudar de forma prazerosa e significativa.

Vale salientar que é de crucial importância considerar o processo de transição dos Anos Iniciais para os Anos Finais, sendo necessário que esse segundo momento se articule e seja

norteado didática e pedagogicamente pela fase precedente. É imprescindível ainda considerar as particularidades integrantes da ampla estrutura conceitual e metodológica dos Anos Finais, com base na metodologia científica, na perspectiva de assegurar um processo contínuo e progressivo de construção de conhecimento proposto para o Ensino Fundamental (CPE, 2019).

As etapas possuem, portanto, sua dinâmica e proporcionam níveis de complexidade diferenciados. Dessa forma, desafios surgem e se constituem como elementos motivadores do desenvolvimento do/a estudante.

Do ponto de vista do desenvolvimento, a adolescência é um período em que os estudantes já estão com o pensamento abstrato e conceitual mais desenvolvido. Portanto, conseguem refletir de forma mais assertiva sobre sua aprendizagem e seus processos cognitivos. É o momento também em que se consolidam as partes do cérebro responsáveis pelas funções executivas - habilidades cognitivas de alto nível ligadas ao planejamento, à organização, à tomada de decisões, ao controle de impulsos e ao monitoramento do próprio comportamento. Ao mesmo tempo, o/a estudante adolescente também passa por mudanças sociais e um aumento das conexões relacionais e temas existenciais mais complexos com os quais precisa lidar, além de precisar dar conta de uma diversidade maior de demandas escolares, como o aumento de componentes curriculares, professores, atividades pedagógicas e tipos de avaliações.

Atualmente, as ciências da aprendizagem (dentro da Psicologia, da Neurociência, entre outras áreas) já fornecem muitas descobertas sobre como os seres humanos aprendem e, diante do contexto da adolescência descrito acima, sobre como a escola e a família podem apoiar a aprendizagem e o desenvolvimento dos adolescentes, a partir de práticas, hábitos e estratégias de estudo, além do desenvolvimento de importantes competências cognitivas e socioemocionais.

No que diz respeito à recomposição das aprendizagens, quando o/a estudante adolescente aprende e desenvolve habilidades do ano em curso, é provável que consiga ter sucesso no desenvolvimento das habilidades dos anos seguintes, sem comprometer sua trajetória escolar. Do contrário, ele pode ser retido por meio de reprovação ou até mesmo ser aprovado para o próximo ano escolar, mas acumulando as defasagens de aprendizagem do ano anterior, de modo que este pode ser um ciclo de produção de defasagem na construção de conhecimento que ficará cada vez mais complexo para superar e interromper, podendo levar, inclusive, ao abandono escolar.

Nesse componente, os estudantes têm um espaço planejado, estruturado e assegurado para aprender, estudar e realizar as atividades escolares com estratégias e metodologias participativas e integradas à fase da adolescência.

OBJETIVOS

- Promover o desenvolvimento da metacognição, da autonomia, da organização e da autogestão dos estudantes em relação à aprendizagem.
- Apresentar práticas e estratégias de estudos que desenvolvam a aprendizagem dos estudantes em todas as áreas do conhecimento.
- Contribuir para o desenvolvimento de competências para estudos individuais e em grupos, de forma colaborativa.
- Desenvolver estratégias para viabilizar a recomposição das aprendizagens identificadas como prioritárias nas avaliações diagnósticas e formativas.

OBJETOS DO CONHECIMENTO

Métodos de aprendizado; Estratégias e hábitos de estudo; Autogestão; Técnicas de planejamento, estabelecimento de metas e priorização; Motivação para aprender; Foco; Práticas de organização; Metacognição; Trabalho colaborativo.

Habilidades 6º e 7º anos:

- Fazer gestão do tempo de estudos;
- Autogerir tarefas e tempo a partir de planejamento;
- Utilizar métodos e ferramentas para organização dos estudos;
- Experimentar estratégias de estudo e aprendizagem individuais e em grupo;
- Identificar defasagens de aprendizagem e estudar as habilidades essenciais que ainda não foram plenamente desenvolvidas;

Habilidades 8º e 9º anos:

- Demonstrar autonomia na organização de seus estudos e processos de aprendizagem;
- Elaborar estratégias de estudo, individuais e coletivas, que auxiliem a aprendizagem;
- Avaliar suas aprendizagens a partir de critérios predefinidos;
- Identificar defasagens de aprendizagem e estudar as habilidades essenciais que ainda não foram plenamente desenvolvidas.

O COMPONENTE E AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC E DO CURRÍCULO DE PERNAMBUCO

Estudos Orientados, por se tratar de um componente transversal a todas as áreas de conhecimento, tem potencial para promover as competências gerais da BNCC do CPE. Aqui serão destacadas quatro competências por serem as que dialogam mais diretamente com os objetivos, conhecimentos e práticas pedagógicas abordados no componente.

- A **Competência Geral 2** está em foco ao desenvolver a curiosidade intelectual, a reflexão, a análise crítica e a criatividade, com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- A **Competência Geral 5** é trabalhada na utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética em momentos de estudo

individuais e coletivos.

- A **Competência 8** é mobilizada nos momentos de desenvolvimento intencional de competências socioemocionais e da autonomia dos estudantes, contribuindo para seu autoconhecimento e sua saúde física e emocional.
- A **Competência 10** é promovida por meio de estratégias e práticas que possibilitam o desenvolvimento da autonomia, da responsabilidade, da flexibilidade, da resiliência e da determinação.

ESTRUTURA SUGERIDA

O componente será ofertado para os estudantes do 6º ao 9º ano, com a organização por turmas.

O componente possui carga horária sugerida para matrizes curriculares para tempo integral e tempo parcial, conforme as matrizes instituídas e seus tempos (25 horas; 35 horas e 45 horas).

A enturmação dos estudantes pode ser realizada dividindo-se a etapa dos Anos Finais em dois grupos: 6º e 7º anos e 8º e 9º anos. Recomenda-se que o professor responsável por ministrar o componente tenha interesse em construir conhecimentos com os estudantes, dispondo-se a estimulá-los e orientá-los de forma fundamentada e sistematizada, e que os momentos de planejamento coletivo contemplem a integração entre o trabalho desse docente com os demais professores da escola.

INTEGRAÇÃO CURRICULAR

A integração curricular faz parte da busca pelo desenvolvimento integral dos estudantes em todas as suas dimensões. Isso engloba não apenas os conhecimentos e práticas compartilhados entre as diversas áreas de conhecimento e os componentes curriculares, mas também as competências gerais da Educação Básica, a vivência de metodologias ativas, o planejamento integrado e as práticas avaliativas. Todos esses elementos estão interconectados por estratégias compartilhadas por toda a equipe docente, a fim de conferir consistência e coerência ao processo de ensino-aprendizagem.

O componente Estudos Orientados tem relação transversal com todas as áreas de conhecimento e todos os componentes, de modo que o professor que o ministra é capaz de desenvolver estratégias e práticas pedagógicas que orientem os estudantes para seus estudos individuais e coletivos independentemente do componente curricular ou área do conhecimento. Esse trabalho ainda possibilita o reconhecimento de possíveis lacunas de aprendizagem. Estas poderão ser superadas com a priorização curricular e ações e práticas voltadas à recomposição.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Atividades e perguntas orientadoras para o desenvolvimento intencional da metacognição;
- Materiais de leitura e de apoio que ampliem o repertório dos estudantes sobre aprendizagem e hábitos e rotinas de estudo;
- Desafios individuais e coletivos que estimulam o autoconhecimento e a colaboração;
- Definição de objetivos e metas de estudo e aprendizagem que apoiam o desenvolvimento da persistência e a determinação;
- Propostas estruturadas (como listas, quadros, tabelas, mapas mentais, etc.) que promovam a organização, a responsabilidade, a autoconfiança e a motivação para aprender;
- Autoavaliação contínua dos estudantes com devolutiva formativa por parte do professor;
- Agrupamentos heterogêneos de estudantes por níveis de aprendizagem dentro das turmas;
- Tutoria entre pares;
- Jogos e ações que propiciem o letramento contínuo em ambientes tecnológicos, de leituras, matemáticos, artísticos, entre outros.

AVALIAÇÃO

A avaliação será formativa e processual e terá como foco o desenvolvimento, a participação e o engajamento dos estudantes.

Os estudantes serão avaliados por seu/sua:

- Engajamento nas diferentes atividades, práticas e estratégias de aprendizagem;
- Participação e colaboração nas atividades em agrupamentos heterogêneos;
- Aprendizagem nos diferentes componentes curriculares.

Esses elementos serão avaliados por meio de:

- Diferentes instrumentos de autoavaliação, como rubricas e rodas de conversas;
- Observação e registro estruturado do professor responsável pelo componente;
- Levantamento de dados de avaliações dos diferentes componentes curriculares, a fim de identificação da imediata necessidade de intervenção pedagógica.

6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Compreender o gerenciamento do tempo de estudos.	Campos conceituais de estudo orientado; Diferenças entre hábitos e rotinas de estudo; Metodologias de estudos orientados; Intensidade e qualidade de estudos; Técnicas de estudos orientados; Hábitos e rotinas de estudo.	Compreender os conceitos de estudar.
		Diferenciar hábitos e rotinas de estudo.
		Criar uma rotina de estudo.
		Listar fatores que contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem.
		Apropriar-se de técnicas de estudo.
		Vivenciar técnicas de estudo que possibilitem as aprendizagens.
		Identificar os hábitos essenciais para a criação de uma rotina de estudos.
		Estabelecer rotinas de estudos de acordo com as metas do seu plano de voo.
Usar ferramentas, como agendas e aplicativos, na gestão do tempo para estudos.		
2º BIMESTRE		
Construir e autogerir atividades pedagógicas e o tempo, a partir do Planejamento.	Métodos, técnicas e procedimentos para organização dos processos de estudo.	Desenvolver autodidatismo, autonomia e auto-organização no processo de ensino-aprendizagem, sistematizando o tempo individual.
		Elaborar planejamento de estudos de forma autônoma.
		Listar maneiras de autogerir os elementos essenciais para estudar, selecionando a forma de estudo que melhor contribua para assimilação do conteúdo.
		Desenvolver as atividades planejadas, utilizando técnicas de estudos.

6° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
3° BIMESTRE		
Utilizar diferentes formas de produção de conhecimento	Estratégias de estudo e aprendizagem individual e em grupos	Desenvolver metodologias de estudos individuais e em grupos.
		Vivenciar atividades individuais e coletivas que reverberem na construção do conhecimento.
		Reconhecer a necessidade e a importância da aquisição de hábitos e rotinas diferenciadas de estudo.
		Desenvolver diferentes atividades planejadas, utilizando as técnicas de estudo a fim de adquirir/produzir conhecimento.
4° BIMESTRE		
Identificar defasagem de aprendizagens por meio de estratégias diversas	Instrumentos de identificação da defasagem de conhecimentos	Conhecer os diversos instrumentos de mensuração de aprendizagem
		Vivenciar diferentes formas metodológicas que viabilizem a mensuração das aprendizagens.
		Compreender, por meio de instrumentos de avaliação, quais habilidades estão em defasagem.
		Traçar estratégias para estudo das habilidades em defasagem identificadas nas análises dos instrumentos.

7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Identificar e reconhecer as defasagens de aprendizagem	Instrumentos de identificação da defasagem de conhecimentos	Conhecer os diversos instrumentos de mensuração de aprendizagem.
		Listar e selecionar instrumentos que favoreçam o processo de aprendizagem.
		Vivenciar diferentes formas metodológicas que viabilizem a mensuração das aprendizagens.
		Compreender, por meio de instrumentos de avaliação, quais habilidades estão em defasagem.
		Traçar estratégias para estudo das habilidades em defasagem identificadas nas análises dos instrumentos.
2º BIMESTRE		
Compreender o gerenciamento do tempo de estudos	Gestão de tempo de estudo	Traçar metas de gestão de estudos para melhorar o rendimento escolar.
		Elaborar planejamento de tempo de estudos de forma autônoma.
		Desenvolver atividades planejadas de gerenciamento do tempo de estudos, utilizando técnicas diferenciadas.
		Apropriar-se da capacidade de se organizar para estudar.
		Vivenciar a maneira mais adequada do tempo de estudo planejado.
3º BIMESTRE		
Autogerir-se e gerenciar as atividades pedagógicas e tempo de estudo a partir de planejamentos.	Autogestão e planejamento de estudos	Aplicar o planejamento realizado para alcançar metas de estudo.
		Reavaliar o planejamento de estudo para aprimorar a aprendizagem, permitindo-se utilizar novas ferramentas pedagógicas.
		Elencar os próprios objetos/ ideias de gestão de estudos e socializar com a turma o funcionamento deles.
		Planejar e organizar as atividades pedagógicas conforme determinado tempo, com foco na produtividade e eficiência.
4º BIMESTRE		
Utilizar e experimentar métodos/ferramentas de organização dos estudos	Organização dos estudos	Analisar e elencar técnicas de estudos na rotina diária.
		Conhecer, compreender e aplicar técnicas de estudo na rotina diária.
		Reconhecer, através das ferramentas apropriadas, os elementos pertinentes para o ato de estudar.
		Utilizar ferramentas diversificadas que melhor contribuam para a organização do estudo.

8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Identificar e reconhecer as defasagens de aprendizagem	Instrumentos de identificação de defasagens das aprendizagens	Conhecer os diversos instrumentos de verificação de aprendizagem.
		Vivenciar diferentes formas metodológicas que viabilizem as aprendizagens.
		Compreender, por meio de instrumentos de avaliação, quais habilidades estão em defasagem.
		Criar estratégias de estudo para melhorias das aprendizagens em defasagem.
2º BIMESTRE		
Promover a autonomia na organização de seus estudos e nos processos de aprendizagem.	Autonomia na organização dos estudos	Elencar metas de estudos para melhoria das habilidades.
		Elaborar planejamento de tempo de estudos de forma autônoma.
		Desenvolver atividades planejadas de estudo, utilizando diferentes metodologias.
		Apropriar-se da capacidade de se organizar para estudar.
		Vivenciar formas instigantes que possibilitem otimizar o tempo de estudo planejado.
3º BIMESTRE		
Elaborar estratégias de estudos, individuais e coletivas, que contribuam para a construção de conhecimentos, viabilizando aprendizagens significativas.	Estratégias de estudo individuais e coletivas	Intercalar pausas entre os estudos para manter a concentração nos conteúdos, a fim de que se estude por mais tempo.
		Construir mapa mental para resumir as principais informações dos conhecimentos estudados;
		Revisitar os conhecimentos estudados que não estão devidamente consolidados.
		Realizar releituras para melhor assimilar os conhecimentos estudados, ensejando uma consolidação e aprofundamento deles.
		Realizar atividades para reorganizar e sintetizar as informações estudadas.
4º BIMESTRE		
Avaliar suas aprendizagens a partir de critérios predefinidos.	Aprendizagens a partir de critérios preestabelecidos	Construir rubricas de avaliação com critérios de aprendizagem a serem alcançados.
		Utilizar os critérios predefinidos de aprendizagem alcançada para mensurar o que aprendeu.
		Reconhecer, por meio de rubricas, as aprendizagens vivenciadas em diversos contextos sociais.

9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Identificar e reconhecer as defasagens de aprendizagem	Instrumentos de identificação da defasagem de conhecimentos	Conhecer os diversos instrumentos de mensuração de aprendizagem
		Vivenciar diferentes formas metodológicas que viabilizem a mensuração das aprendizagens.
		Compreender, por meio de instrumentos de avaliação, quais habilidades estão em defasagem.
		Traçar estratégias para estudo das habilidades em defasagem identificadas nas análises dos instrumentos.
2º BIMESTRE		
Demonstrar autonomia na organização de seus estudos e processos de aprendizagem.	Autonomia na organização dos estudos	Traçar metas de estudos para melhorar a habilidade estudada.
		Elaborar planejamento de tempo de estudos de forma autônoma.
		Desenvolver atividades planejadas de estudo, utilizando técnicas diferenciadas.
		Apropriar-se da capacidade de se organizar para estudar.
		Vivenciar a maneira mais adequada do tempo de estudo planejado.
3º BIMESTRE		
Elaborar estratégias de estudo, individuais e coletivas, que auxiliem a aprendizagem.	Estratégias de estudo, individuais e coletivas	Intercalar pausas entre os estudos para manter a concentração nos conteúdos, a fim de que se estude por mais tempo.
		Elaborar mapa mental para resumir as principais informações do conteúdo estudado.
		Realizar releituras para memorizar os conhecimentos vistos, facilitando a elaboração de ideais complementares.
		Realizar atividades para reorganizar, sintetizar as informações.
4º BIMESTRE		
Desenvolver aprendizagens a partir de critérios instituídos.	Critérios instituídos para construção das aprendizagens	Posicionar-se em relação a conteúdos veiculados em práticas institucionalizadas ou não de participação social.
		Utilizar os critérios de avaliação para verificação do desempenho construído.
		Reconhecer, por meio de rubricas, as aprendizagens vivenciadas em diversos contextos sociais.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- ARAÚJO, Ulisses F; PUIG, Josep Maria. **Educação e Valores: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2007.
- BARAHONA (1989, p.20) *apud* PÉREZ, Glória Serrano. **Educação em valores: como educar para a democracia**. Trad. Fátima Murad. 2.ed. Porto Alegre: Artmed editora S.A, 2002. p.92.
- BARBOSA, Christian. **A tríade do tempo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2012.
- BEAUVOIR, Simone de. **A velhice. O mais importante ensaio contemporâneo sobre as condições de vida dos idosos**. Tradução de Maria Helena Franco Monteiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. **Lei n.º 13.145, de 16 de fevereiro de 2017**. Altera a Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 2017. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm Acesso em: 20 fev. 2024.
- Material do Educador**: Aulas de Estudo Orientado. Ensino Médio. Recife: ICE.
- COÉFFÉ, Michel. **Guia dos métodos de estudos**. Editora Martins Fontes. São Paulo, 1998.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Educação - Uma perspectiva para o século XXI**. Editora Canção Nova: São. Paulo, 2008.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes. **Por uma Educação Interdimensional**. Pág. 2. Disponível em: Acesso em jan. 2024.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes da; VIEIRA, Maria Adenil. **Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática**. 2. Ed. São Paulo: FTD; Salvador, BA: Fundação Odebrecht, 2006.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Aventura pedagógica: caminhos e descaminhos de uma ação educativa**. 2. Ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes da; COSTA, Alfredo Carlos Gomes da; PIMENTEL, Antônio de Pádua Gomes. **Educação e Vida: um guia para o adolescente**. 2. Ed. Belo Horizonte: *Modus Faciendi*, 2001.
- COSTA, Antonio C. G. da. **Pedagogia da presença: da solidão ao encontro**. 2ª ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COVEY, Sean. **Os 7 hábitos dos Adolescentes altamente Eficazes: o guia definitivo de sucesso para o adolescente**. São Paulo: editora Nova Cultural, 1999, p. 122-3.
- Criatividade, juventude e novos horizontes profissionais**. Disponível em: <http://www.zahar.com.br/livro/criatividade-juventude-e-novos-horizontes-profissionais>. Acesso em fevereiro de 2024.
- ICE Modelo Metodológico** – Metodologias de Êxito da Parte Diversificada do Currículo. Ensino Médio. Recife, 2015.
- PERNAMBUCO**. LEI COMPLEMENTAR n.º 125, DE 10 DE JULHO DE 2008. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 11 de julho de 2008.

REFERÊNCIAS

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 364, DE 30 DE JUNHO DE 2017.** Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 01 DE JULHO DE 2017.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 450, DE 22 DE ABRIL DE 2021.**

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 485, DE 31 DE MARÇO DE 2022.**

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: ensino fundamental:** área de linguagens/ Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. – Recife: A Secretaria, 2019.

LABORATÓRIO DE APRENDIZAGEM

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

O Componente Laboratório de Aprendizagem tem como finalidade contribuir com o desenvolvimento de práticas pedagógicas interdisciplinares e transdisciplinares ao possibilitar/ potencializar a articulação de vários campos, mediante oferecimento de situações pedagógicas que exijam a testagem e a comprovação de diversos conceitos, favorecendo, assim, a capacidade de abstração dos estudantes. Além disso, auxilia na resolução de situações-problema do cotidiano, permite a construção de conhecimentos e a reflexão sobre diversos aspectos, levando-os a fazer inter-relações. Isso os capacita a desenvolver as competências, as atitudes e os valores que proporcionam maior conhecimento e destaque no cenário sociocultural.

A importância de um componente como o Laboratório de Aprendizagem encontra respaldo na atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/1996), em seu Artigo 35, Inciso IV, que diz: “É essencial a compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, no ensino de cada disciplina”. Dessa forma, as escolas devem proporcionar ao aluno oportunidades de união entre a teoria e a prática em cada componente curricular a partir do estabelecimento de vinculações entre as áreas do conhecimento escolar às quais pertencem.

Com o intuito de aproximar a escola da comunidade e a comunidade da escola, o componente Laboratório de aprendizagem está alinhado ao Eixo Entrelaçar do Programa Escola em Tempo Integral, o qual elucida ser a escola pública um importante ativo dos territórios. Em diversas localidades do país, é a única instituição do Estado presente. Por isso, costuma a ser reconhecida como porta de acesso a diversos direitos sociais. A articulação da Educação com os campos da Saúde, Assistência Social, Cultura, Esportes e Meio Ambiente, acolhe, identifica e encaminha situações de vulnerabilidade social, violência e violações nas infâncias e adolescências, intervindo de maneira colaborativa para a promoção do desenvolvimento integral. Partindo desse eixo, vemos a importância da Territorialidade e da Intersetorialidade na educação, observando que temos na comunidade valores, comportamentos, classes, cores e gêneros dos diversos atores sociais.

As atividades experimentais podem e devem contribuir para o melhor aproveitamento acadêmico. Entretanto, é fundamental que se tenha a devida clareza dos fins a que se pretende chegar. Para isso, a realização de atividades experimentais, no ensino, deve ser decisão coletiva da escola, sendo necessário consenso acerca da validade de realizá-las, seja no sentido da metodologia aplicada, seja em sua relação com as dificuldades de aprendizagem identificadas ou ainda para ilustração de um fenômeno discutido teoricamente.

O COMPONENTE E OS ADOLESCENTES

A adolescência é um período muito particular do desenvolvimento das crianças, no qual ocorre um largo leque de aquisições e modificações. Por vezes encarada como uma simples fase de transição entre a infância e a idade adulta, a adolescência é, na realidade, um momento de extrema importância no desenvolvimento e deve merecer atenção e foco especiais. Nesse período, ocorrem múltiplas alterações físicas, psicológicas, cognitivas e sociais.

Uma das maiores mudanças e desafios na adolescência é conseguir identificar o que deve ou não ser experienciado, pois as mudanças cognitivas e emocionais durante o adolescer predispõem os jovens a se exporem mais do que os adultos a diversas situações. Tal exposição é – a despeito das preocupações e do necessário acompanhamento por parte de familiares e de outros adultos responsáveis – uma parte importante do desenvolvimento nessa fase da vida do indivíduo. Envolver-se em situações diversas é parte do percurso de maturação. Vivenciar coisas novas dá aos adolescentes a chance de ter experiências que os ajudarão a fazer a transição para suas vidas adultas independentes. Por isso, o diálogo norteador é importante para ajudá-los a traçar certos percursos, como encontrar uma carreira, começar a própria família ou mudar para novos lugares.

O componente Laboratório de Aprendizagem cumpre, assim, função essencial no tocante às contribuições oriundas das construções autônomas e resultantes do protagonismo juvenil, ao considerar esses e outros aspectos pertencentes à esfera dos saberes dos quais trata em suas implicações específicas rumo ao desenvolvimento integral dos adolescentes. Esse percurso se dá à luz sobretudo do reconhecimento de suas subjetividades e de suas identidades; ou, seja, de suas identidades construídas de forma intersubjetiva. Para tanto, a compreensão, a interpretação, a reflexão e a vivência empreendidas nas situações de aprendizagem desenvolvidas têm em conta a perspectiva de sua realização como ações resultantes de processo de Organização do Trabalho Pedagógico. Estas são criteriosamente planejadas, estruturadas, concretizadas e avaliadas com vistas a oferecer, de forma cooperativa ao conjunto de participantes, uma perspectiva holística de abordagem dos saberes às quais se referem.

OBJETIVOS

Espera-se que, ao participar das atividades do componente, os estudantes possam:

- Agregar valor através de informações relevantes, ajudando na sua relação com os demais à sua volta;
- Envolver-se com o ocorrido (teoria e prática) de modo a desejar a sua resolução, buscando alternativas no mundo real, conectando suas emoções a algo que é o centro de todas as atenções naquele momento;
- Desenvolver o senso crítico;
- Trabalhar em equipe;
- Experimentar o ensino multidisciplinar;
- Ser protagonista.

COMPETÊNCIAS GERAIS DO CURRÍCULO PERNAMBUCO

- A **competência geral 1**. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- A **competência geral 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.
- A **competência geral 3**. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- A **competência geral 4**. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- A **competência geral 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.
- A **competência geral 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.

COMPETÊNCIAS GERAIS DO CURRÍCULO PERNAMBUCO

- A **competência geral 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.
- A **competência geral 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.
- A **competência geral 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.
- A **competência geral 10**. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

6° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIA DO COMPONENTE	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES ESPECÍFICAS
1° BIMESTRE		
Trabalhar em equipe, reconhecendo em si e nos demais membros semelhanças e diferenças para o enriquecimento do processo.	Estabelecimento e divisão das funções em uma equipe.	Compreender a sua função como membro de uma equipe a partir de inclinações e características pessoais que o permitam desenvolver seu protagonismo.
		Interpretar os comandos relativos às funções a serem exercidas na equipe.
		Definir para si, tendo em vista a função exercida numa equipe, um cronograma de ações individuais que se enquadre no cronograma maior da equipe de que faz parte.
		Reconhecer o papel do líder e dos demais colegas de equipe, de modo a executar a sua função da melhor maneira possível.
		Coordenar as ações dentro da equipe, levando em consideração as funções exercidas por cada membro.
2° BIMESTRE		
Pesquisar em diversas áreas, exercitando sua curiosidade intelectual e valorizando seu entendimento de mundo.	Pesquisa, registro e comparação.	Experimentar e vivenciar os diferentes tipos de pesquisa e suas finalidades.
		Desenvolver pesquisa de campo, buscando informações sobre temas relativos ao espaço social na qual a escola está inserida, valorizando a territorialidade, de maneira a colher material e dados para a construção do produto final da pesquisa.
		Registrar e expor, de forma sistematizada, dados e informações recolhidos em espaços e momentos diferentes.
3° BIMESTRE		
Estruturar uma pesquisa utilizando a investigação, a sistematização, a discussão e a reflexão crítica sobre as ideias encontradas.	Tratamento das informações coletadas e gêneros para a estruturação e divulgação da pesquisa.	Conhecer e compreender alguns gêneros textuais e metodologias relativos à divulgação de um trabalho de pesquisa.
		Discutir e decidir, considerando a opinião do professor e dos colegas de grupo, qual é o melhor gênero textual para a divulgação da pesquisa.
		Redigir o texto da pesquisa, podendo optar por uma elaboração final na forma de gêneros diversos, considerando os diferentes tipos de público a que ele se destina, bem como os diferentes suportes por meio dos quais ele pode ser veiculado.
		Revisar o texto produzido para o registro da pesquisa, de maneira a deixá-lo pronto para a apresentação/divulgação.
4° BIMESTRE		
Apresentar e divulgar uma pesquisa, de forma clara, apontando os resultados encontrados e tendo a preocupação de evidenciar os procedimentos empregados para chegar até eles.	Modos de apresentação de uma pesquisa	Organizar a apresentação com a equipe dividindo as etapas e delegando as funções de cada membro durante a exposição.
		Interagir com o público com clareza, postura e entonação adequadas, apresentando o conteúdo pesquisado, quando a divulgação for oral.
		Socializar com o público informações importantes da pesquisa, respondendo a possíveis perguntas e também motivando essa audiência a questionar sobre os procedimentos empregados e os resultados obtidos na investigação realizada.
		Demonstrar para o público - por meio de pôsteres, infográficos, slides - os resultados da pesquisa.

7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIA DO COMPONENTE	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES ESPECÍFICAS
1º BIMESTRE		
Trabalhar em equipe reconhecendo em si e nos demais membros semelhanças e diferenças para o enriquecimento do processo.	Estabelecimento e divisão das funções em uma equipe	Compreender a sua função como membro de uma equipe a partir de inclinações e características pessoais, entendendo e respeitando semelhanças e diferenças entre pares.
		Interpretar os comandos relativos às funções a serem exercidas na equipe.
		Definir para si, tendo em vista a função exercida dentro de uma equipe, um cronograma de ações individuais que se enquadre no cronograma maior da equipe de que faz parte.
		Reconhecer o papel do líder e dos demais colegas de equipe, de modo a executar a sua função da melhor maneira possível.
		Coordenar as ações dentro da equipe, levando em consideração as funções exercidas por cada membro.
2º BIMESTRE		
Pesquisar em diversas áreas, exercitando sua curiosidade intelectual e valorizando seu entendimento de mundo.	Pesquisa, registro e comparação	Experimentar e vivenciar os diferentes tipos de pesquisa e suas finalidades, de modo a contribuir para sua própria experiência e de seus colegas de classe.
		Desenvolver pesquisa de campo, buscando informações sobre temas relativos ao espaço social no qual a escola está inserida, observando os detalhes de cada tema escolhido, de maneira a coletar, curar e tratar materiais e dados para a construção do produto final da pesquisa.
		Registrar e expor - organizadamente e para comparações posteriores - dados e informações recolhidos em espaços e momentos diferentes.
		Comparar dados e informações recolhidos em diversas fontes e em diferentes situações, de modo a chegar a conclusões derivadas da ação comparativa.
		Propor, a partir da comparação de dados e informações coletadas, quais são os melhores procedimentos a serem adotados para a configuração do produto final da pesquisa.
3º BIMESTRE		
Estruturar uma pesquisa utilizando a investigação, a sistematização, a discussão e a reflexão crítica sobre as ideias encontradas.	Tratamento das informações coletadas e gêneros para a estruturação e divulgação da pesquisa.	Conhecer e compreender alguns gêneros textuais relativos à divulgação da pesquisa, entendendo qual é o gênero mais adequado para a divulgação do próprio trabalho.
		Discutir e decidir, considerando a opinião do professor e dos colegas de grupo, qual é o melhor gênero textual para a divulgação da pesquisa, levando-se em consideração o tipo de pesquisa e seu público-alvo.
		Redigir o texto da pesquisa na forma do gênero escolhido, observando o emprego da norma culta para a construção do documento.
		Revisar o texto produzido para o registro da pesquisa, de maneira a deixá-lo pronto para a apresentação/divulgação, obedecendo ao cronograma de ações preestabelecido pela equipe.

7° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIA DO COMPONENTE	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES ESPECÍFICAS
4° BIMESTRE		
Apresentar e divulgar uma pesquisa, de forma clara, apontando os resultados encontrados.	Modos de apresentação de uma pesquisa	Organizar a apresentação com a equipe, dividindo as etapas, delegando as funções de cada membro durante a exposição e, ao mesmo tempo, contribuindo com o trabalho dos demais colegas do grupo.
		Interagir com o público com clareza, postura e entonação adequadas, apresentando o conteúdo pesquisado, quando a divulgação for oral, sendo capaz de atuar com clareza e desenvoltura, demonstrando compreensão real sobre aquilo que está comunicando.
		Socializar com o público informações importantes da pesquisa, respondendo a possíveis perguntas, incentivando um debate entre os presentes e envolvendo-se nele quando for necessário.
		Demonstrar para o público - por meio de pôsteres, infográficos, <i>slides</i> - os resultados da pesquisa, destacando/mostrando seus pontos importantes e fazendo, de modo claro e objetivo, comentários/inferências sobre o texto lido.
		Produzir e avaliar diferentes gêneros opinativos, cuja escritura e exposição seja motivada por um tema gerador de interesse dos estudantes.
		Participar de situações de interação em que será necessário opinar sobre temas de interesse coletivo, fazendo uso de estratégias argumentativas diversas e demonstrando sempre postura fundamentada e respeitosa diante dos posicionamentos de terceiros.

ESTRUTURA SUGERIDA

O componente curricular Laboratório de Aprendizagem tem como referência o Currículo de Pernambuco. Serão contempladas todas as áreas de conhecimento e será ofertado para os alunos dos 6º e 7º anos dos Anos Finais do Ensino Fundamental. O Laboratório de Aprendizagem será organizado por turmas e poderá acontecer em qualquer espaço da escola (sala, pátio, horta, quadra, entre outros), no entorno dela ou até mesmo em outros espaços.

As aulas de Laboratório de Aprendizagem devem ser essencialmente práticas. Para Bartzik e Zander (2016), por intermédio das atividades práticas, os alunos têm a possibilidade de investigar, debater fatos e ideias, por meio da observação e comparação, favorecendo a construção de conexões entre ciências, tecnologia e sociedade.

Nessas perspectivas, as atividades experimentais constituem uma ferramenta relevante que permite ao professor constatar e problematizar o conhecimento prévio dos seus alunos, estimular a pesquisa, a investigação e a busca da solução de problemas. Todos esses processos precisam considerar as particularidades dos estudantes em cada ano de escolarização.

Sendo eminentemente interdisciplinar, associado aos conhecimentos atinentes à área de Linguagens (Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa), recomenda-se que quando possível haja a contribuição de outros docentes possam contribuir na condução do componente LDA. Essa organização visa articular saberes diversos em uma construção processual, dialogada e interdependente de objetos de conhecimento, de habilidades e de competências que ultrapassem as fronteiras entre diferentes domínios do saber tratados no universo escolar.

Como resultado desse entrecruzamento, esperam-se aprendizagens mais amplas e significativas, uma vez que fundamentadas numa pluralidade de perspectivas de conteúdo, de práticas e de abordagens epistemológicas.

6º ANO

- A linguagem do projeto deve ser simples e adequada ao grupo de alunos, pois estão em fase de transição;
- As temáticas dos projetos devem ser sugeridas pelos alunos;
- Os tipos de pesquisas escolhidas para desenvolver os projetos devem ser citados, mas não aprofundados teoricamente para os alunos;

7º ANO

- A linguagem do projeto deve ser simples e adequada ao grupo de alunos, pois estão em fase de transição;
- As temáticas dos projetos devem ser sugeridas pelos alunos a partir de problemáticas evidenciadas no território;
- Nesta etapa de ensino, os tipos de pesquisas devem ser citados e gradativamente aprofundados;

INTEGRAÇÃO CURRICULAR

O componente curricular Laboratório de Aprendizagem (doravante LDA), ofertado em três aulas semanais, constitui-se como um espaço privilegiado para o diálogo, integração e trânsito de saberes e práticas que são próprias das áreas que compõem o Currículo de Pernambuco dos Anos Finais do Ensino Fundamental (CPE-AFEF), mas cuja aproximação, propiciadora da superação dos limites instituídos entre os componentes curriculares específicos, não é apenas necessária, mas também desejável e imperativa, tendo em vista a natureza orgânica e integrada dos conhecimentos. Assim, no componente LDA, é essencial promover práticas, atividades, discussões e reflexões que permitam ao estudante perceber que a natureza supracitada do conhecimento pede uma abordagem – em seu processo de construção, reflexão e compartilhamento – alicerçada na convergência e no entrelaçamento das áreas do saber contempladas no principal do documento da Educação do estado de Pernambuco, o já mencionado CPE-AFEF.

Desse modo, pelo trabalho no componente LDA, o estudante dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental Anos Finais poderá – por meio da orientação de seus professores de diferentes disciplinas – exercitar sua curiosidade intelectual; transformar em ação os conteúdos a que teve acesso durante as aulas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC); experimentar com criatividade, cooperação dos colegas e orientação do professor no sentido de elaborar hipóteses; propor soluções para problemas de natureza diversa e vivenciar práticas artísticas e culturais de natureza variada. Para que toda essa movimentação ocorra de maneira adequada, o estudante precisará assumir o papel de observador crítico e bem fundamentado dos processos nos quais se envolve e toma parte, mas, sobretudo, o de agente deles. Como produto dessa postura ativa intermediada no componente em questão, espera-se a elaboração e análise de experimentos científicos, a confecção de artefatos de natureza tecnológica-digital, entre outras possibilidades mediadas por práticas de escolarização que privilegiem o fazer e o atuar a partir do encontro entre os conteúdos escolarizados, a reconstrução destes e os questionamentos originados de um olhar curioso e indagativo para o mundo.

Fica claro então que o propósito do componente LDA é ensejar aos estudantes oportunidades de vivenciar o conhecimento – originário de diversas áreas – de maneira articulada e como um processo contínuo de construção, ação e reflexão. Nessa perspectiva, o LDA colabora para que o estudante se perceba como protagonista na busca pelo conhecimento e também o cará-

ter significativo deste. De par com essa natureza integradora e convergente do LDA, é imperativo lembrar que o CPE-AFEF – composto pelas áreas Linguagens, Matemática, Ciências Humanas, Ciências da Natureza e Ensino Religioso – postula como um de seus princípios o trabalho integrado entre os componentes de uma mesma área e até mesmo de áreas diversas entre si. Trata-se, pois, de vencer a isolamento – característica de uma prática de ensino compartimentalizada e muitas vezes desvinculada da necessária e inseparável relação conhecimento escolar, vida, mundo, ação e reflexão – e assumir, por meio do componente LDA, os riscos e as possibilidades de uma prática educativa que confie no potencial criativo, investigativo, reflexivo e transformador do estudante, bem como no papel do professor como parceiro valioso e indispensável no desenvolvimento das potencialidades referidas.

O trabalho com o LDA passa pelo conhecimento dos domínios específicos de práticas e de conteúdos das diversas áreas constituintes do CPE-AFEF, dos componentes curriculares atinentes a elas, da interlocução entre as competências (gerais do CPE, das áreas, dos componentes), entre os objetos de conhecimento dos componentes e entre suas habilidades. No entanto, é na convergência de todas essas dimensões que reside a potência do componente. Esse entrecruzamento – pautado na curiosidade, na indagação e no agir a partir dos conhecimentos vindos dessas variadas dimensões e, sobretudo, dirigido a eles – permite entendê-los, decompô-los, ressignificá-los e até mesmo, quando possível, reproduzi-los criativamente. Toda essa trajetória de apreensão, de reelaboração e de ressignificação de saberes considerará, obviamente, as contingências e as peculiaridades do trato com o conhecimento no universo escolar.

O trabalho integrado entre componentes curriculares e até mesmo entre áreas, que pode assumir diferentes formas, encontra um espaço importante nos Temas Transversais e Integradores do Currículo. Esses temas e suas legislações atinentes estão devidamente registrados no texto do Currículo de Pernambuco, no intervalo da página 32 à página 34. A partir desses e recorrendo à mobilização compartilhada do instrumental dos componentes e das áreas aludidas, é possível envidar atividades de ensino-aprendizagem significativas capazes de vencer o isolacionismo disciplinar que caracteriza uma educação escolar contingenciada por práticas tradicionais avessas à superação de fronteiras entre os variados componentes curriculares que formam a matriz.

Esses Temas, além de outros pedagogicamente relevantes, podem receber, via atividades realizadas no LDA, tratamentos instigantes e criativos, os quais podem contribuir para o engajamento do estudante que – diante de temas inspiradores, apresentados de forma desafiadora, bem como próximos de suas inquietações e curiosidades - mobilizará seus conhecimentos prévios, as competências e habilidades que já traz, com o intuito de aprofundá-las e, desse modo, construir novos saberes. Fica evidente então que o LDA é um componente por meio do qual os estudantes devem fundamentalmente experienciar e vivenciar uma relação prática e ativa com conhecimento. Desse maneira, irão, gradativamente, tornando-se protagonistas em seu percurso de construção de saberes.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Existem diversas estratégias de ensino e aprendizagem que permitem atingir objetivos diferentes. Cabe ao docente conhecer o leque de estratégias que permitam tornar as aulas mais enriquecedoras e dinâmicas, potenciadoras de uma aprendizagem significativa de conteúdos específicos das diferentes áreas científicas, mas também propiciadoras de múltiplas outras aprendizagens.

Mediante as estratégias de ensino e aprendizagens, sugerimos:

- A estratégia de discussão: nesta, é fundamental a interação professor-aluno e aluno-aluno, para se debaterem ideias, apresentarem respostas alternativas e construírem significados comuns de determinado assunto. Segundo Pires (2011) “quanto mais o aluno tem oportunidade de refletir sobre determinado assunto, falando (...) mais ele compreende” (p. 48).
- O jogo: a atividade lúdica ou jogo “é conhecido como um poderoso mediador para a aprendizagem no decorrer da vida da pessoa” (Ward, Roden, Hewlett, & Foreman, 2010, p. 162). O uso de diferentes tipos de jogos oferece uma rica variedade de oportunidades de aprendizagem, mas os alunos “selecionam diferentes tipos de jogos fora da sala de aula e eles desenvolvem-se quando a aprendizagem é desafiadora” (Papert (1998) citado por Ward, Roden, Hewlett & Foreman, 2010, p.162).
- A pedagogia de projetos é uma das alternativas que a escola pode utilizar para formar cidadãos independentes, críticos e participativos na sociedade. Ao propor uma abordagem baseada em projetos, a escola incentiva uma visão interdisciplinar do conhecimento, o aprendizado por meio da experiência e o desenvolvimento da autonomia dos alunos. Uma característica muito importante da pedagogia de projetos é sua multidisciplinaridade. A solução de um problema raramente pode ser obtida com conhecimentos proporcionados por uma única área. A relação entre os componentes é uma das chaves da pedagogia de projetos.

AVALIAÇÃO

As ações pedagógicas promovidas pelo LDA possibilitam a construção significativa de aprendizagens ao ter em conta, em sua estrutura de funcionamento interno, a abordagem inter/transdisciplinar dos saberes escolares à luz dos componentes curriculares que delas participam. Desse modo, a perspectiva multirreferenciada de leitura e interpretação da realidade que norteia sua organização interna valoriza a autonomia discente e docente no processo ensino-aprendizagem com base nos processos de significação e ressignificação então implicados nos respectivos regimes de participação dos estudantes e professores envolvidos a partir das relações estabelecidas com o conhecimento.

Nesse sentido, e considerando sua relevância para a totalidade do processo de Organização do Trabalho Pedagógico requerido, a avaliação das aprendizagens construídas apresenta um valioso leque de possibilidades que, quando consideradas entre si sob o viés teórico-

metodológico que lhe dá fundamento, ao potencializar a aplicação de critérios e de procedimentos avaliativos que, em sua diversidade e especificidade, fornecem aos professores e estudantes perspectivas significativas de construção de monitoramento e verificação das aprendizagens promovidas/ construídas com o desenvolvimento de cada ação, principalmente a partir de sua compreensão como etapa integrante do processo ensino-aprendizagem que norteia a implementação de cada projeto à luz das Áreas do Conhecimento Escolar e de cada componente curricular a eles (inter-)relacionados. Em outras palavras, a perspectiva de operacionalização oferecida pela Pedagogia de Projetos como norte fundamental de implementação das ações pedagógicas prevê também a inter-relação intencional - intencionalidade pedagógica - de critérios e procedimentos avaliativos especificamente dirigidos (a) à avaliação diagnósticas, (b) à avaliação formativa; (c) à avaliação somativa e (d) à autoavaliação ao promover a consolidação de processos autônomos de construção de conhecimentos radicados no protagonismo discente devidamente mediada pela intervenção/ prática docente empreendida.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- ARAÚJO, Ulisses F; PUIG, Josep Maria. **Educação e Valores: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2007.
- BARAHONA (1989, p.20) *apud* PÉREZ, Glória Serrano. **Educação em valores: como educar para a democracia**. Trad. Fátima Murad. 2.ed. Porto Alegre: Artmed editora S.A, 2002. p.92.
- BARBOSA, Christian. **A tríade do tempo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2012.
- BEAUVOIR, Simone de. **A velhice**. O mais importante ensaio contemporâneo sobre as condições de vida dos idosos. Tradução de Maria Helena Franco Monteiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Lei nº 13.145, de 16 de fevereiro de 2017. Altera a Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 2017. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm Acesso em: 20 fev. 2024.
- Material do Educador: Aulas de Estudo Orientado**. Ensino Médio. Recife: ICE.
- COÉFFÉ, Michel. **Guia dos métodos de estudos**. Editora Martins Fontes. São Paulo, 1998.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Educação - Uma perspectiva para o século XXI**. Editora Canção Nova: São. Paulo, 2008.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes. **Por uma Educação Interdimensional**. Pág. 2. Disponível em: Acesso em jan. 2024.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes da; VIEIRA, Maria Adenil. **Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática**. 2. Ed. São Paulo: FTD; Salvador, BA: Fundação Odebrecht, 2006.
- COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Aventura pedagógica: caminhos e descaminhos de uma ação educativa**. 2. Ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da; COSTA, Alfredo Carlos Gomes da; PIMENTEL, Antonio de Pádua Gomes. **Educação e Vida: um guia para o adolescente**. 2. Ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.

COSTA, Antonio C. G. da. **Pedagogia da presença: da solidão ao encontro**. 2ª ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.

COVEY, Sean. **Os 7 hábitos dos Adolescentes altamente Eficazes: o guia definitivo de sucesso para o adolescente**. São Paulo: editora Nova Cultural, 1999, p. 122-3.

CRIATIVIDADE, juventude e novos horizontes profissionais. Disponível em: <<http://www.zahar.com.br/livro/criatividade-juventude-e-novos-horizontes-profissionais>>. Acesso em fevereiro de 2024.

GORODICHT, Clarice e PINO, Ronimar Del. **Laboratório de Aprendizagem**. Cadernos Pedagógicos n.19. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 1999. III Encontros das Escolas por Ciclos de Formação.

ICE Modelo Metodológico – Metodologias de Êxito da Parte Diversificada do Currículo. Ensino Médio. Recife, 2015.

LEONÇO, Valéria Carvalho. **Laboratório de Aprendizagem: espaço de superação**. Ciências e Letras: Revista da Faculdade Porto-Alegrense de Educação, Ciências e Letras. n .32, p.183-189, jul./dez. 2002.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 125, DE 10 DE JULHO DE 2008**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 11 de julho de 2008.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 364, DE 30 DE JUNHO DE 2017**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 01 DE JULHO DE 2017.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 450, DE 22 DE ABRIL DE 2021**.

PERNAMBUCO. LEI COMPLEMENTAR N.º 485, DE 31 DE MARÇO DE 2022.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: ensino fundamental: área de linguagens/ Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação ; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. – Recife : A Secretaria, 2019.**

INICIAÇÃO CIENTÍFICA

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

A Iniciação Científica é um componente Curricular presente desde os Anos Finais do Ensino Fundamental até o Ensino Médio da Rede Pública Estadual de Pernambuco. Esse componente inicia com os estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental na Portaria n.º 005/2024, que orienta a organização e a vivência da parte diversificada do Currículo da Rede. A Iniciação Científica tem como ênfase ampliar a capacidade dos estudantes de investigar a realidade, compreendendo, valorizando e aplicando o conhecimento sistematizado.

A pesquisa se constitui em um grande instrumento na construção do conhecimento do estudante. Por meio da pesquisa, ele tem a possibilidade de descobrir um mundo diferente, coisas novas, curiosidades. Dessa forma, o professor tem a incumbência de orientar os seus alunos na busca de informações, a função do docente é disponibilizar instrumentos e referências bibliográficas, oferecendo melhores condições de desenvolvimento da pesquisa. Além de atuar na orientação da construção de textos a partir do material pesquisado, o docente deve ensinar como selecionar as partes mais importantes do conteúdo investigado. Outro ponto de grande relevância que o educador deve abordar é a conscientização de que uma pesquisa não é uma mera cópia, e sim uma síntese de um conjunto de informações.

O COMPONENTE OS ADOLESCENTES E O PROFESSOR

A adolescência é um período em que se intensifica a busca por respostas para perguntas existenciais, relativas a quem somos e a que lugar ocupamos no mundo, seja no núcleo familiar, nas relações entre pares ou nas instituições das quais fazemos parte. Esse fenômeno decorre do fato de que é nesse momento que os adolescentes adquirem capacidades cognitivas e afetivas que lhes permitem um nível mais aprimorado de abstração, o que possibilita a construção de teorias sobre si e sobre a sociedade em suas diversas dimensões. Por essa razão, é um momento privilegiado na biografia dos seres humanos, para a exploração de si e do mundo ao seu redor, para construir modos de vida que sejam satisfatórios, alinhados aos próprios valores e aos valores coletivos, que prezam pela construção de uma sociedade ética.

Dessa forma, o componente Iniciação Científica é uma oportunidade para os adolescentes se descobrirem pesquisadores. O professor realiza o trabalho de orientá-los e despertá-los, para que eles desenvolvam a capacidade de sentir prazer e alegria no pesquisar e utilizem a criatividade, a qual será direcionada para o universo da pesquisa. Em resumo, é um momento muito oportuno para introduzi-los no componente Iniciação Científica, que precisa ser construído e vivenciado por diversos atores e em diferentes âmbitos da comunidade escolar.

Cabe ao professor-orientador articular temáticas associadas ao contexto dos estudantes, desenvolver o conhecimento científico a partir do que já sabem e enfatizar o trabalho com conceitos científicos básicos, proporcionando aos alunos uma orientação com pesquisadores experientes e promovendo o aprendizado de técnicas e métodos científicos.

Despertar vocação científica e incentivar novos talentos potenciais entre estudantes para a pesquisa contribui para melhorar o desempenho deles durante o Ensino Fundamental, além de prepará-los para o Ensino Médio e para o mundo do trabalho.

OBJETIVOS

1. Analisar a investigação científica, dando ênfase ao universo da pesquisa e elaboração de trabalhos científicos.
2. Aprofundar conceitos científicos para a interpretação de ideias, fenômenos e processos.
3. Conceituar os níveis de conhecimento científico, metodologia e pesquisa. Discutir os principais tipos de pesquisa, seus procedimentos, técnicas e instrumentos de coleta de dados e análise científica. Apresentar os elementos essenciais que compõem as normas de elaboração de trabalhos acadêmicos.
4. Utilizar esses conceitos e habilidades em procedimentos de investigação voltados à compreensão e enfrentamento de situações cotidianas, com proposição de intervenções que considerem o desenvolvimento local e a melhoria da qualidade de vida da comunidade (BRASIL, 2018, p. 2).

HABILIDADES ESPECÍFICAS E OBJETOS DO CONHECIMENTO

- Investigar e analisar situações-problema envolvendo temas, variáveis e processos que estão relacionados às diversas áreas de conhecimento, considerando as informações disponíveis em diferentes mídias.
- Levantar e testar hipóteses sobre variáveis que interferem na explicação ou resolução de problemas, em processos de diversas naturezas, nas áreas de conhecimento,, contextualizando os conhecimentos em sua realidade local e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.
- Proporcionar uma situação de aprendizagem capaz de dar conta do desenvolvimento de habilidades na busca e uso de informação, bem como promover a reflexão, o pensamento crítico e a aplicação do conhecimento frente à aprendizagem.

A seguir, apresentamos as principais competências gerais do Currículo de Pernambuco, que podem ser trabalhadas no componente:

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

ESTRUTURA SUGERIDA

10 componente será ofertado para todos os estudantes do 8º e 9º ano das escolas de 35h e 45h, com a organização por turmas. O componente possui carga horária sugerida para matrizes curriculares para tempo integral e tempo parcial. Consulte as matrizes sugeridas e seus tempos.

Recomenda-se que o professor responsável por ministrar o componente apresente características da identidade docente como a abertura ao diálogo, a escuta empática, o interesse genuíno pelos estudantes e conhecimentos técnicos sobre adolescência e a iniciação científica. Sugerimos que o planejamento das aulas desse componente contemple a integração entre o trabalho deste profissional com os demais professores da escola e a criação de espaços de aprendizagem coletivos, nos quais os temas que constituem o escopo do componente possam ser amplamente discutidos por uma comunidade que apoia os interesses e as singularidades de seus estudantes.

INTEGRAÇÃO CURRICULAR

Estes são os pontos de convergência do componente com as outras áreas do conhecimento:

- **Linguagens:** utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, motoras) para expressar ideias e sentimentos, em contextos variados, permitindo o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação na busca e produção do conhecimento científico. Por meio das linguagens, é possível defender 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, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
- **Matemática:** pesquisar sobre a Matemática no cotidiano aplicável às ações sociais como ferramenta de modelagem matemática para leitura e interpretação de dados sociais assim como possibilidades de leitura e raciocínio que envolvam, por exemplo: uso da porcentagem, interpretação de tabelas e gráficos, taxa de juros, entre outras. Capacitar os estudantes a compreenderem conceitos científicos e aplicá-los em situações do cotidiano, levando-os não apenas à memorização de fórmulas e teorias, mas também a entender como a ciência funciona e se relaciona com o mundo real.
- **Ciências Humanas:** interpretar e expressar sentimentos, crenças e dúvidas com relação a si, aos outros e às diferentes culturas com base nos instrumentos de investigação das Ciências Humanas, promovendo o acolhimento e a valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades sem preconceitos de qualquer natureza.

- **Ciências da Natureza:** compreender conceitos fundamentais e estruturas explicativas das Ciências da Natureza, bem como dominar processos, práticas e procedimentos da investigação científica, de modo a sentir segurança no debate de questões científicas, tecnológicas, socioambientais e do mundo do trabalho, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. Assim, a ampliação progressiva do saber, a capacidade de abstração, a autonomia e o pensamento crítico são referenciais para uma formação científica em Ciências nos Anos Finais do Ensino Fundamental.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Para atingir os objetivos propostos no componente, a Investigação Científica está balizada em focos pedagógicos que enfatizam o passo a passo para vivência de percurso formativo, tendo em vista a realização de uma pesquisa científica em quaisquer áreas do conhecimento e/ou componente curricular.

O intuito é promover uma discussão acerca do desenvolvimento e do aprofundamento do pensamento e do conhecimento científico, para contribuir para o desenvolvimento de uma postura investigativa, reflexiva e criativa. Entendemos que, para promover o exercício da investigação científica na Educação Básica, precisamos ter em mente a necessidade de fazer convergir o rigor científico e a leveza própria do trabalho com adolescentes e jovens iniciantes nos processos de investigação científica. Atentar para as necessidades locais, para os interesses da comunidade e para a curiosidade dos estudantes pode ser um caminho promissor para a feitura de trabalhos que apresentem “soluções” ainda que provisórias, como é próprio da ciência, que sempre se reinventa e mostra outros caminhos a serem trilhados. Para além de despertar a curiosidade científica, precisamos ter em mente estratégias para desenvolver cada etapa da pesquisa.

Em primeiro lugar, a formulação do problema da pesquisa traz a perspectiva de delimitar o tema que se pretende estudar, mediado por um problema relevante e conferir sentido para o pesquisador.

A próxima etapa refere-se ao levantamento, formulação e testagem de hipóteses, destinada à exploração das obras e do tema pesquisado, a partir da análise das variáveis apresentadas pelo problema e de suas possíveis hipóteses. No entanto, importa saber que, para desvelar respostas confiáveis e pertinentes, o processo investigativo deve garantir a relevância e fidedignidade das fontes investigadas. Daí, segue-se a seleção de informações e fontes confiáveis, da qual se instituem critérios de uma curadoria responsável, preocupando-se em estabelecer ligação com a pergunta e as hipóteses elaboradas para o problema de pesquisa.

Outra etapa fundamental, nesse processo, é a análise dos dados e interpretação dos resultados encontrados. Nesse ponto, deve-se detalhar estratégias para potencializar a interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas a fim de melhor utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos.

Tradicionalmente, a iniciação científica é tratada com grande rigor acadêmico, de forma metódica e com técnicas inflexíveis que coíbem muitas vezes a criatividade e autonomia do estudante pesquisador. Contudo, ressaltamos a importância de trazer aspectos como criatividade e autonomia para serem trabalhados, atrelados aos objetivos com componente, aos focos pedagógicos e aos contextos dos estudantes para esta fase dos Anos Finais do Ensino Fundamental. Tal importância vincula-se a estarmos construindo o caminho da iniciação científica com a intenção de que se examinem dimensões complexas e relacionais presentes tanto no conhecimento científico quanto no cotidiano escolar.

O desenvolvimento dessa unidade curricular; porém, pretende trazer uma compilação de conceitos, elementos fundamentais e práticas pedagógicas para subsidiar o trabalho do professor. Este deve tecer seus planejamentos de forma autônoma e crítica, fomentado nos documentos orientadores, nas suas experiências enquanto professor-pesquisador e em outras fontes de estudo que achar pertinentes.

AVALIAÇÃO

A avaliação deve atender à finalidade de promover a tomada de consciência dos estudantes sobre o próprio aprendizado e a identificação das lacunas que exigem mais reflexões para que a iniciação científica seja construída. Assim, sugerimos que sejam adotadas as seguintes premissas e instrumentos de avaliação:

O processo avaliativo deve ser processual, contínuo e o professor deve organizar outros aspectos que contribuam para a qualificação e ressignificação do ensino-aprendizagem. Nesse sentido, objetiva-se que os estudantes cheguem a conclusões para o problema apresentado, baseados em dados científicos, como também que estes comuniquem todo o processo investigativo para grupos de indivíduos, utilizando-se das normas científicas de diferentes áreas de conhecimento.

- Apresentar informações claras, coerentes e objetivas;
- Relacionar os dados obtidos ao objetivo e às hipóteses enunciadas;
- Indicar limitações e potencialidades da pesquisa;
- Evidenciar as conquistas alcançadas com o estudo;
- Apontar conclusões para o problema apresentado.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria da e Educação Fundamental**. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília, 1998.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Lisboa: Porto Editora, 1994. 336 p.
- DEMO, P. **Educar pela pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 2007.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 29 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco**: ensino fundamental. Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação. Recife: Secretaria, 2019.
- BAGNO, Marcos. **Pesquisa na Escola**: o que é e como se faz. Editora: Loyola - 5a edição - 2000.
- MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da pesquisa em educação**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.
- SASSERON, L. H. **Interações discursivas e investigações em sala de aula**: o papel do professor. In: Ensino por investigação: Condições para implementação em sala de aula. São Paulo: Cengage Learning, p. 41-61, 2013. Disponível em:[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1926810/mod_resource/content/1/Sasseron_2013_In terac%CC%A7o%CC%83es%20discursivas%20em%20sala%20de%20aula.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1926810/mod_resource/content/1/Sasseron_2013_In%20terac%CC%A7o%CC%83es%20discursivas%20em%20sala%20de%20aula.pdf) Acesso em 05 jan. 2024.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 125, DE 10 DE JULHO DE 2008**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 11 de julho de 2008.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 364, DE 30 DE JUNHO DE 2017**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 01 DE JULHO DE 2017.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 450, DE 22 DE ABRIL DE 2021**.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 485, DE 31 DE MARÇO DE 2022**.
- PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco**: ensino fundamental: área de linguagens/ Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. – Recife : A Secretaria, 2019.

8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Apresentar, construir e divulgar uma pesquisa, de forma clara, apontando os resultados encontrados e tendo a preocupação de evidenciar os procedimentos empregados no processo nas diversas etapas da pesquisa.	Desenvolvimento da curiosidade científica para construção e delimitação da situação-problema	Despertar a curiosidade científica a partir da discussão e levantamento de situações-problema, considerando o cotidiano dos estudantes.
		Investigar e analisar situações-problema, envolvendo temas, variáveis e processos que estão relacionados às diversas áreas de conhecimento, considerando as informações disponíveis em diferentes fontes e mídias confiáveis.
		Discutir e compreender a situação-problema para a formulação das hipóteses e dos objetivos de uma pesquisa.
2º BIMESTRE		
Apresentar, construir e divulgar uma pesquisa, de forma clara, apontando os resultados encontrados e tendo a preocupação de evidenciar os procedimentos empregados no processo nas diversas etapas da pesquisa.	A pesquisa na Educação básica	Apresentar ao estudante a pesquisa científica e seu papel social para desenvolver seu interesse pela ciência.
		Buscar, selecionar e discutir, com o apoio do professor, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais locais, regionais e nacionais, em textos que circulam em meios impressos e/ou digitais, e na comunidade escolar.
		Acessar e comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas, gráficos e textos para melhor compreender aspectos da realidade próxima.
3º BIMESTRE		
Apresentar, construir e divulgar uma pesquisa, de forma clara, apontando os resultados encontrados e tendo a preocupação de evidenciar os procedimentos empregados no processo nas diversas etapas da pesquisa	A ciência e a produção do conhecimento científico	Conhecer e diferenciar ciência, conhecimento científico e do senso comum, bem como suas características, com orientação do professor.
		Conhecer as normas técnicas da pesquisa científica , considerando um problema de pesquisa.
		Conhecer, identificar e caracterizar as partes componentes da escrita de uma pesquisa.
4º BIMESTRE		
Apresentar, construir e divulgar uma pesquisa, de forma clara, apontando os resultados encontrados e tendo a preocupação de evidenciar os procedimentos empregados no processo nas diversas etapas da pesquisa.	Levantamento, formulação e escrita do problema, hipóteses e objetivos de pesquisa do TCF	Compreender, formular e redigir o problema de pesquisa.
		Compreender, formular e redigir as hipóteses da pesquisa.
		Compreender, formular e redigir o objetivo geral e específicos da pesquisa.

9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPETÊNCIAS DO COMPONENTE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
1º BIMESTRE		
Conhecer diferentes tipos de pesquisa	Pesquisa Científica, TCF e suas etapas	Conhecer e vivenciar os diferentes tipos de pesquisa e suas finalidades.
		Desenvolver pesquisa, buscando informações sobre temas relativos ao espaço social na qual a escola está inserida, valorizando a territorialidade, de maneira a colher material e dados para a construção do produto final da pesquisa.
		Conhecer e identificar os diferentes tipos de pesquisa, conhecendo as características e as etapas de cada um.
2º BIMESTRE		
Discutir o papel da Ética nas pesquisas	A Ética na Pesquisa	Promover atividades que discutam sobre ética na pesquisa, ética digital e responsabilidade online, desenvolvendo as boas práticas científicas e demarcando deveres profissionais.
		Debater sobre a importância da ética no uso das tecnologias digitais, incentivando práticas responsáveis, respeito à privacidade e a compreensão das consequências éticas de suas ações online.
		Nortear valores fundamentais da ciência e da ética em pesquisa, tais como a honestidade, transparência, respeito, imparcialidade, responsabilização e boa gestão da atividade científica, discussões que têm trazido e orientado importantes questões para o campo científico e ético.
3º BIMESTRE		
Planejar projeto de pesquisa com toda sua estrutura relativamente estável	Projeto e Estrutura de Trabalhos Científicos	Conhecer a construção composicional de um texto de divulgação científica: título, introdução, divisão em subtítulos, imagens ilustrativas de conceitos, relações ou resultados, infográficos, diagramas, figuras e gráficos.
		Elaborar um projeto de pesquisa, dentro de uma metodologia científica coerente e de viável execução.
4º BIMESTRE		
Aprimorar o projeto de pesquisa e sua aplicabilidade	Redação e discussão dos trabalho científico	Revisar o texto produzido para o registro da pesquisa, de maneira a deixá-lo pronto para a apresentação/divulgação, obedecendo ao cronograma de ações preestabelecido para o Trabalho de Conclusão do Ensino Fundamental.
		Socializar e divulgar os resultados e informações importantes da pesquisa, incentivando um debate.
		Apresentar a pesquisa científica e sua aplicabilidade como forma de ampliar os resultados obtidos do problema de pesquisa evidenciado.

ELETIVA I

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

O componente Eletivas I visa consolidar o pertencimento e o respeito às singularidades de cada espaço cultural, social e de aprendizagem, desenvolvendo um processo democrático que fortaleça a territorialidade e que agregue o intersetorial ao espaço social em que a unidade escolar está inserida. Esse processo dá ênfase ao protagonismo do estudante e do professor, pois é a partir do diálogo, do olhar sobre o social, com respeito ao coletivo e às singularidades dos sonhos, interesses relacionados aos projetos de vida dos estudantes e/ou da comunidade a que pertencem que as ementas são construídas.

A Eletiva I deve ser ministrada de forma semestral do 6º ao 9º ano, elaborada por grupos de ao menos dois professores de componentes curriculares distintos. O tema é de livre escolha dos docentes, desde que se trate de um assunto relevante e que seja abordado de modo a aprofundar os conteúdos do Currículo de Pernambuco e da Base Nacional Comum Curricular.

O componente da Parte Diversificada deve promover o enriquecimento, a ampliação e a variabilidade de conteúdos, temas ou áreas da Base Nacional Comum Curricular e considerar a interdisciplinaridade como eixo metodológico para buscar a relação entre os temas explorados, respeitando as especificidades das distintas áreas de conhecimento.

Dessa forma, é necessário para a construção da ementa da eletiva os seguintes elementos que constituem a estrutura relativamente estável do documento: **DESCRIÇÃO DO COMPONENTE, O COMPONENTE E OS ADOLESCENTES, OS OBJETIVOS, AS HABILIDADES ESPECÍFICAS E OS OBJETOS DO CONHECIMENTO, O COMPONENTE E AS COMPETÊNCIAS GERAIS da BNCC COM BASE NO CURRÍCULO DE PERNAMBUCO, A ESTRUTURA SUGERIDA, A INTEGRAÇÃO CURRICULAR, AS ESTRATÉGIAS DE ENSINO E A APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO.**

O COMPONENTE E OS ADOLESCENTES

Nesse elemento da ementa, o professor deve descrever qual a relação da temática da eletiva com as adolescências do ponto de vista biológico, cognitivo e social.

OBJETIVOS

No elemento OBJETIVOS, o professor deve descrever o que os estudantes deverão conhecer, compreender, analisar e avaliar ao longo do componente.

HABILIDADES ESPECÍFICAS E OBJETOS DO CONHECIMENTO

Nesse elemento, o professor deve listar as habilidades específicas e objetos do conhecimento que devem constituir o componente.

O COMPONENTE E AS COMPETÊNCIAS GERAIS DO CURRÍCULO DE PERNAMBUCO

Essa parte da ementa deve ser composta por competências gerais do Currículo de Pernambuco que dialogam diretamente com os objetos de conhecimento, habilidades específicas de aprendizagem e práticas pedagógicas abordadas no componente, possibilitando o protagonismo do aprendiz.

ESTRUTURA SUGERIDA

O componente Eletivas I deve ser ofertado semestralmente do 6º ao 9º, ano com carga horária de duas horas-aula.

Para melhor compreensão pedagógica, as habilidades deverão ser divididas por ano e bimestre, conforme o modelo abaixo.

6° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPONENTE	CONHECIMENTO	
1° BIMESTRE		
Trabalhar em equipe reconhecendo em si e nos demais membros semelhanças e diferenças para o enriquecimento do processo.	Estabelecimento e divisão das funções em uma equipe.	Compreender a sua função como membro de uma equipe a partir de inclinações e características pessoais que lhe permitam desenvolver seu protagonismo.
		Interpretar os comandos relativos às funções a serem exercidas na equipe.
		Definir para si, tendo em vista a função exercida numa equipe, um cronograma de ações individuais que se enquadre no cronograma maior da equipe de que faz parte.
		Reconhecer o papel do líder e dos demais colegas de equipe, de modo a executar a sua função da melhor maneira possível.
		Coordenar as ações dentro da equipe, levando em consideração as funções exercidas por cada membro.
2° BIMESTRE		
Pesquisar em diversas áreas, exercitando sua curiosidade intelectual e valorizando seu entendimento de mundo.	Pesquisa, registro e comparação.	Experimentar e vivenciar os diferentes tipos de pesquisa e suas finalidades.
		Desenvolver pesquisa de campo, buscando informações sobre temas relativos ao espaço social na qual a escola está inserida, valorizando a territorialidade, de maneira a colher material e dados para a construção do produto final da pesquisa.
		Registrar e expor de forma sistematizada dados e informações recolhidos em espaços e momentos diferentes.
3° BIMESTRE		
Estruturar uma pesquisa, utilizando a investigação, a sistematização, a discussão e a reflexão crítica sobre as ideias encontradas.	Tratamento das informações coletadas e gêneros para a estruturação e divulgação da pesquisa.	Conhecer e compreender alguns gêneros textuais e metodologias relativos à divulgação de um trabalho de pesquisa.
		Discutir e decidir, considerando a opinião do professor e dos colegas de grupo, qual é o melhor gênero textual para a divulgação da pesquisa.
		Redigir o texto da pesquisa, podendo optar por uma elaboração final na forma de gêneros diversos, considerando os diferentes tipos de público a que ele se destina, bem como os diferentes suportes por meio dos quais ele pode ser veiculado.
		Revisar o texto produzido para o registro da pesquisa, de maneira a deixá-lo pronto para a apresentação/divulgação.
4° BIMESTRE		
Apresentar e divulgar uma pesquisa, de forma clara, apontando os resultados encontrados e tendo a preocupação de evidenciar os procedimentos empregados para chegar até eles.	Modos de apresentação de uma pesquisa	Organizar a apresentação com a equipe, dividindo as etapas e delegando as funções de cada membro durante a exposição.
		Interagir com o público com clareza, postura e entonação adequadas, apresentando o conteúdo pesquisado, quando a divulgação for oral.
		Socializar com o público informações importantes da pesquisa, respondendo a possíveis perguntas e também motivando essa audiência a questionar sobre os procedimentos empregados e os resultados obtidos na investigação realizada.
		Demonstrar para o público - por meio de pôsteres, infográficos, slides - os resultados da pesquisa, destacando/mostrando seus pontos importantes e fazendo, de modo claro e objetivo, comentários/inferências sobre o texto lido.

INTEGRAÇÃO CURRICULAR

Esse tópico sugere que a ementa possua uma proposta interdisciplinar baseada na inserção dos componentes curriculares de diferentes áreas de conhecimento.

ESTRATÉGIAS SUGERIDAS

As estratégias de ensino e aprendizagem são técnicas utilizadas pelos professores com o objetivo de ajudar o estudante a construir conhecimento. Essas técnicas são essenciais para extrair o melhor aproveitamento do aprendente, ajudando-o a adquirir a habilidade que se deseja que ele alcance. Cabe ao docente conhecer diversas estratégias que permitam tornar as aulas mais enriquecedoras e dinâmicas, potenciadoras de uma aprendizagem significativa de conteúdos específicos das diferentes áreas de conhecimento, mas também propiciadoras de múltiplas outras aprendizagens. Seguem algumas estratégias:

- Aula expositiva e dialogada;
- Estudo de caso;
- Seminários;
- Júri simulado;
- Grupo de verbalização e de observação;
- Técnica de Phillips 66;
- Tempestade cerebral;
- Aulas práticas;
- Aulas lúdicas;
- Estratégias de discussão;
- Jogo;
- Pedagogia de Projetos.

AVALIAÇÃO

A avaliação é a última etapa do processo de planejamento da Eletiva, momento em que o educador irá verificar se os objetivos da ementa foram atingidos. Os procedimentos avaliativos podem ser variados como: avaliação diagnóstica, avaliação formativa, avaliação somativa, autoavaliação, e promovem a consolidação de processos autônomos de construção de conhecimentos, ancorada no protagonismo discente devidamente mediado pela intervenção/prática docente.

SUGESTÕES

Seguem algumas temáticas sugestivas de serem trabalhadas como Eletivas I. É importante destacar que elas devem dialogar com os Temas Transversais e Integradores do Currículo de Pernambuco:

Educação em Direitos Humanos - EDH;
 Direitos da Criança e Adolescente;
 Processo de Envelhecimento, Respeito e Valorização do Idoso;
 Educação Ambiental;
 Educação para o Consumo e Educação Financeira e Fiscal;
 Educação das Relações Étnico-raciais e Ensino da História e Cultura Afro-brasileira, Africana e Indígena;
 Diversidade Cultural;
 Relações de Gênero;
 Educação Alimentar e Nutricional;
 Educação para o Trânsito;
 Trabalho, Ciência e Tecnologia;
 Saúde, Vida Familiar e Social.

Abaixo, seguem sugestões de temas para Eletivas I:

Adolescência e seus conflitos;
 Cine *in school*;
 Astronomia;
 Horta;
 Sustentabilidade;
 Geração saudável;
 Nerdologia;
 Música;
 Fotografia e cinema;
 Jogos;
 Cultura africana: a capoeira como forma de expressão cultural;
 Fazendo acontecer – empreendedorismo;
 Reciclar para a vida;
 A magia da dança de rua;
 O segredo das plantas;
 Mundo da moda;
 Esporte e nutrição, uma opção para uma vida saudável;
 Informação e ética;
 Relações de gênero e vida em sociedade;
 Qualidade de vida;
 Educação física;
 Responsabilidade socioambiental e diversidade cultural.

SUGESTÕES

Eletivas Escolas indígenas:

Territórios e ocupação tradicional;
 Direitos, territórios e identidades;
 Direito e organização do território dos povos indígenas pernambucanos;
 Literatura e arte indígena: conta sua história, jovem Pankararu!
 Multiculturalidade do povo Pankararu;
 O espaço do jovem indígena e a comunicação com o outro espaço;
 Prática artesanal Kambiwá;
 Saúde integral/contexto ambiental;
 Sustentabilidade/políticas ambientais;
 Vivência dos saberes e desafios matemáticos.

Eletivas Escolas quilombolas:

Territórios e ocupação tradicional;
 Direitos, territórios e identidades;
 Culinária quilombola;
 Cultura afro e quilombola: afrobrasilidades;
 Cultura e arte quilombola: transformações sociais;
 Cultura quilombola: o reisado e outras manifestações;
 Saúde da população quilombola.

REFERÊNCIAS

Segundo a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), referências é o conjunto de elementos que permite a identificação, no todo ou em parte, de documentos impressos ou registros em diversos tipos de materiais. (ABNT, 2000, p. 2). Dessa maneira, elas servem como um guia essencial para estudantes, pesquisadores e professores na elaboração e apresentação de um trabalho acadêmico. As referências são essenciais para posterior consulta, orientam e são ferramentas basilares na construção da ementa. É possível utilizá-las de maneira prática e eficiente, garantindo que o texto atenda aos padrões de qualidade desejados.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 364, DE 30 DE JUNHO DE 2017**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 01 DE JULHO DE 2017.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 450, DE 22 DE ABRIL DE 2021**.

PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 485, DE 31 DE MARÇO DE 2022**.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: ensino fundamental: área de linguagens/** Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação ; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. – Recife: A Secretaria, 2019.

ELETIVA II

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

O componente Eletivas II objetiva tanto promover a recomposição das aprendizagens que deixaram de ocorrer por razões diversas – inclusive as perdas consequentes das restrições do período mais agudo da pandemia – quanto aprofundar aquelas que já vêm em trajetória de construção. Para atingir ambos os propósitos, o componente se apoia nos pilares da educação integral: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser, como também na territorialidade. Essa última dimensão leva em conta o espaço físico e social em que o estudante está inserido, considerando os conteúdos atinentes a esse lócus, as relações cotidianas entre os indivíduos que fazem parte dele, o valor e a função de objetos que preenchem esses espaços. Enfim, com base na territorialidade, a escola e a comunidade onde ela está inserida são vistas como interconectadas, de modo que precisam ser apreciadas e vivenciadas conforme as suas particularidades, mas especialmente no trânsito e no diálogo de suas influências recíprocas.

A recomposição e o aprofundamento das aprendizagens previstos pela Eletivas II demandam a adoção de práticas pedagógicas graduais, as quais têm de ser empreendidas pelo professor no sentido de progressivamente permitir que os estudantes desenvolvam autonomia e consequente protagonismo na construção do conhecimento. Nesse componente, é mister, tanto para recompor quanto para aprofundar as aprendizagens, elaborar e aplicar estratégias que contribuam para sanar as lacunas dos aprendentes e também para ampliar e verticalizar as competências e habilidades que eles já estão edificando no curso de sua formação educacional. É válido ressaltar que, para conseguir as finalidades pretendidas em sua essência, o componente prevê, de modo estruturado e intencional, tempos e espaços para que os estudantes recebam orientação e suporte necessários ao desenvolvimento de habilidades essenciais não desenvolvidas ou vivenciadas em tempo oportuno em decorrência de razões já aludidas.

As finalidades mais evidentes do componente Eletivas II, devidamente sinalizadas nos parágrafos acima, vinculam-se a um princípio inegociável, o de que as aprendizagens são direito dos estudantes. Desse modo, a garantia deles exige uma mobilização de recursos, estratégias e esforços capazes de dar conta das especificidades dos discentes, contribuindo para a consecução dessas prerrogativas. Ou seja, assegurar que os estudantes aprendam passa necessariamente pelo respeito ao princípio da equidade, o que conduz a pensar todo estudante como um ente com características próprias, que aprende em tempos e de formas singulares.

É imperativo lembrar que essa consecução dos direitos acima mencionados precisa estar atrelada à observância do Currículo de Pernambuco e de sua materialização nas escolas por meio dos direcionamentos instituídos no projeto político-pedagógico de cada uma delas. Tendo em vista isso, fica claro que o componente em pauta corresponde a um espaço privilegiado na trajetória de construção de conhecimento dos estudantes, observando os direcionamentos mais amplos estabelecidos pelo CPE e o tratamento particular que este recebe quando da intermediação do PPP próprio de cada unidade escolar.

DESCRIÇÃO DO COMPONENTE

O compromisso da Eletivas II com as aprendizagens dos estudantes se estende a todos os componentes da matriz curricular, que podem ter suas competências, habilidades e objetos de conhecimento trabalhados nela para assegurar o sucesso da recomposição já citada, o aprofundamento dos processos ligados ao aprender que vêm se dando na trajetória estudantil, bem como a superação ou evitamento do início de novos ciclos de defasagens no tocante à construção do conhecimento. Para ministrar o componente, é recomendável o perfil de docente generalista/pedagogo ou especialista em uma disciplina, que seja aberto a um trabalho integrado e colaborativo com os demais colegas da escola.

Além do perfil supracitado, é imprescindível que o docente apresente compromisso com o desenvolvimento integral, a autonomia e a aprendizagem significativa dos discentes. Para alcançar tais objetivos, esse profissional deve estar aberto a conhecer e utilizar metodologias e práticas participativas, apropriadas ao envolvimento dos estudantes, tendo em vista a diversidade inerente a estes: perfil socioeconômico, origem étnico-racial, nível de desenvolvimento já atingido, padrões comportamentais, estilos de aprendizagem, etc., ou seja, será preciso que esse professor mobilize estratégias variadas de ensino, de modo a garantir que esse público diverso aprenda. Atuando com base em todos esses aspectos, o docente contribuirá para a garantia dos direitos de aprendizagem, com consequente redução das desigualdades educacionais.

O COMPONENTE E OS ADOLESCENTES

O componente curricular Eletivas II é essencial para garantir os direitos de aprendizagem e o desenvolvimento integral dos adolescentes, pois considera que há indivíduos com diferentes níveis de aprendizagem como consequência, entre outros fatores, de ritmos próprios de aquisição de conteúdo e de construção de habilidades. Além disso, o componente tem sua relevância na proposta de consolidar e acelerar os mencionados processos aquisitivos e de construção, resultando em elevação constante dos patamares de aprendizagem. Para que esses processos se consumam, é importante também acionar as redes intersetoriais, a fim de que - nos espaços de aprendizagem das unidades de ensino - se possa avaliar a possibilidade de outras instituições também colaborem para o alcance dessas metas, ajudando a diminuir o impacto das dificuldades de aprendizagem dos estudantes. A perspectiva que se consolida a partir dessas parcerias é o pleno desenvolvimento dos estudantes e o seu preparo para o exercício da cidadania, uma vez que se configura a garantia da proteção social desses adolescentes e do direito à educação, conforme previsto no art. 205 da Constituição Federal.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

6º Ano:

1. Proporcionar espaços de aprendizagens centrados no estudante, em suas inspirações, em suas necessidades a fim de despertar o interesse pelo aprender a conhecer;
2. Articular diversas iniciativas de ensino para acelerar e reparar a aprendizagem dos estudantes;
3. Ampliar conhecimentos de uma área do conhecimento (Matemáticas e suas Tecnologias, Linguagens e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas);
4. Potencializar talentos dos adolescentes por meio de diversas estratégias de ensino-aprendizagem nas diversas áreas.

7º Ano:

1. Impulsionar o processo de aprendizagem dos adolescentes por meio de diversas estratégias de ensino, considerando estudantes em diferentes níveis de aprendizagem;
2. Articular diversas iniciativas de ensino para acelerar e reparar a aprendizagem dos estudantes;
3. Aprofundar os conhecimentos dos adolescentes nos diferentes componentes curriculares a partir de diagnoses;
4. Potencializar os talentos dos adolescentes por meio de diversas estratégias de ensino-aprendizagem nas diversas áreas.

8º Ano:

1. Articular diversas iniciativas de ensino para acelerar e reparar a aprendizagem dos estudantes;
2. Ampliar conhecimentos das áreas previstas no Currículo de Pernambuco (Matemáticas e suas Tecnologias, Linguagens e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas);
3. Aprofundar os conhecimentos dos adolescentes nos diferentes componentes curriculares a partir de diagnoses;
4. Potencializar talentos dos adolescentes por meio de diversas estratégias de ensino-aprendizagem nas diversas áreas.

9º Ano:

1. Aprimorar práticas pedagógicas para apoiar o desenvolvimento por parte dos estudantes de habilidades do Currículo de Pernambuco em que sejam identificadas defasagens de construção;
2. Ampliar conhecimentos de uma área do Currículo de Pernambuco (Matemáticas e suas Tecnologias, Linguagens e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas);
3. Aprofundar os conhecimentos dos adolescentes nos diferentes componentes curriculares a partir de diagnoses;
4. Potencializar talentos dos adolescentes por meio de diversas estratégias de ensino-aprendizagem nas diversas áreas.

- **COMPETÊNCIA 1** - Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- **COMPETÊNCIA 2** - Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- **COMPETÊNCIA 4** - Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- **COMPETÊNCIA 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.
- **COMPETÊNCIA 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 autocritica e capacidade para lidar com elas.
- **COMPETÊNCIA 9** - Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- **COMPETÊNCIA 10** - Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Eletivas II, por se tratar de um componente que visa à recomposição e o aprofundamento das aprendizagens para todas as áreas, tem potencial para promover as competências gerais da BNCC e do CPE. Aqui, são destacadas quatro por serem as que dialogam mais diretamente com os objetivos, conhecimentos e práticas pedagógicas abordados no componente.

- A **Competência Geral 1** é o núcleo do trabalho do componente *Eletivas II*, que foca na valorização e utilização dos conhecimentos construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.
- A **Competência Geral 2** também se encontra no componente *Eletivas II*, que visa exercitar a curiosidade intelectual, a reflexão, a análise crítica e a criatividade, com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

- A **Competência Geral 4** utiliza diferentes linguagens para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- A **Competência Geral 6** é vivenciada a fim de valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que possibilitam aos estudantes as suas relações com o mundo e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida.
- A **Competência 8** é mobilizada nos momentos de desenvolvimento intencional de competências socioemocionais e da autonomia dos estudantes, contribuindo para seu autoconhecimento e sua saúde física e emocional.
- A **Competência Geral 9** é o exercício da empatia, da cooperação, do diálogo, da resolução de conflitos para se fazer respeitar e promover o respeito ao outro.
- A **Competência 10** promove por meio de estratégias e práticas pedagógicas o desenvolvimento da autonomia, da responsabilidade, da flexibilidade, da resiliência e da determinação.

ESTRUTURA SUGERIDA

O componente será ofertado para todos os estudantes do 6º ao 9º ano, com a organização por turmas. Possui carga horária sugerida para matrizes curriculares para tempo integral e tempo parcial. Consulte as matrizes sugeridas e seus tempos.

A enturmação dos estudantes pode ser realizada por meio da divisão em dois grupos das séries da etapa Anos Finais: 6º e 7º anos e 8º e 9º anos. Recomenda-se que o professor responsável por ministrar o componente tenha interesse em construir conhecimentos com os estudantes, dispondo-se a estimulá-los e orientá-los de forma fundamentada e sistematizada. Sugere-se ainda que os momentos de planejamento coletivo contemplem a integração entre o trabalho deste professor com os demais docentes da escola.

INTEGRAÇÃO CURRICULAR

A integração curricular faz parte da busca pelo desenvolvimento integral dos estudantes em todas as suas dimensões. Isso engloba não apenas os conhecimentos e práticas compartilhados entre as diversas áreas de conhecimento e os componentes curriculares, mas também as competências gerais da Educação Básica, a adoção de metodologias ativas, o planejamento integrado e as práticas avaliativas. Todos esses elementos estão interconectados por estratégias compartilhadas por toda a equipe docente, a fim de conferir consistência e coerência ao processo de ensino.

O componente Eletivas II tem relação transversal com todas as áreas de conhecimento e todos os componentes, de modo que o professor que o ministra é capaz de desenvolver estratégias e práticas pedagógicas que orientem os estudantes para seus estudos individuais e coletivos independentemente do componente curricular ou área do conhecimento. Este trabalho ainda possibilita o reconhecimento de possíveis lacunas de construção de conhecimento, que poderão ser trabalhadas com a priorização curricular e ações e práticas voltadas à recomposição das aprendizagens.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Diagnoses para reconhecer e caracterizar as etapas de aprendizagem em que os estudantes estão posicionados;
- Identificação, por meio da avaliação diagnóstica, das limitações e aptidões de cada estudante, além de conceitos e habilidades dominadas ou negligenciadas por cada um;
- Atividades e perguntas orientadoras para o desenvolvimento intencional sobre aquilo que aprendemos cognitivamente;
- Materiais de leitura e de apoio que ampliem o repertório dos estudantes sobre aprendizagem e hábitos e rotinas de estudo;
- Desafios individuais e coletivos que estimulam o autoconhecimento e a colaboração;
- Definição de objetivos e metas de estudo e aprendizagem que apoiam o desenvolvimento da persistência e a determinação;
- Propostas estruturadas (como listas, quadros, tabelas, mapas mentais etc.) que promovam a organização, a responsabilidade, a autoconfiança e a motivação para aprender;
- Autoavaliação contínua dos estudantes com devolutiva formativa por parte do professor;
- Agrupamentos heterogêneos de estudantes por níveis de aprendizagem dentro das turmas;
- Tutoria entre pares;
- Jogos e ações que propiciem o letramento contínuo em ambientes tecnológicos, de leituras, matemáticos, artísticos, entre outros.

AVALIAÇÃO

A avaliação será diagnóstica, formativa e processual e terá como foco o desenvolvimento, a participação e o engajamento dos estudantes.

Os estudantes serão avaliados por seu/sua:

- Engajamento nas diferentes atividades, tarefas, práticas e estratégias de aprendizagem;
- Participação e colaboração nas atividades em agrupamentos heterogêneos;
- Aprendizagem nos diferentes componentes curriculares.

Esses elementos serão avaliados por meio de:

- Diferentes instrumentos de autoavaliação, como rubricas e rodas de conversa;
- Observação e registro estruturado do professor responsável pelo componente;
- Levantamento de dados de avaliações dos diferentes componentes curriculares, a fim de identificação da imediata necessidade de intervenção pedagógica.

Abaixo, apresentamos, por bimestre, as estratégias pelas quais o professor deve se orientar e são referentes aos objetivos de conhecimento do componente curricular que irá ser ministrado em Eletivas II, após a realização da avaliação diagnóstica, e posterior verificação das habilidades que os estudantes dominam, mas necessitam aprofundar e as que foram negligenciadas e precisam ser vistas.

6° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

OBJETIVOS	ESTRATÉGIAS
1° BIMESTRE	
Promover espaços de aprendizagens	Explorar como os outros estudantes espaços de aprendizagem e identificar a possibilidade de adquirir conhecimento nesses espaços.
	Realizar atividades orientadoras de ensino em espaços diversificados de aprendizagem na escola.
	Compreender que os ambientes da escola promovem e revelam aprendizagens, podendo se transformar em locais em que circulam conhecimentos.
	Participar de projetos nos diversos espaços de aprendizagens da escola, baseados no trabalho de conteúdos cotidianos a partir de novas abordagens – por exemplo, estudar Matemática na horta da escola ou no refeitório.
2° BIMESTRE	
Garantir a aceleração e reparação da aprendizagem	Compreender o propósito relativo ao que está aprendendo.
	Participar ativamente de seu próprio processo de aprendizagem de modo motivado e engajado.
	Retomar os conteúdos que já foram vistos para maior fixação dos novos conhecimentos adquiridos.
	Ser o centro do processo de aprendizagem, a fim de que os estudos façam sentido, proporcionando maior engajamento e participação nas atividades.
3° BIMESTRE	
Ampliar o conhecimento dos estudantes através de diversas estratégias pedagógicas	Aplicar o conhecimento da sala de aula no desenvolvimento de soluções para problemas locais e globais.
	Desenvolver o olhar inovador e empreendedor, além de explorar as possibilidades de ampliação do conhecimento.
	Participar de atividades de grupos de estudos e de pesquisa, orientado pelo professor.
	Envolver-se em atividades e ações extensionistas para ampliar o conhecimento ou complementá-lo.
	Participar de grupos de discussão para expandir o conhecimento, fazendo <i>networking</i> e registrando as informações que foram trocadas no grupo.
4° BIMESTRE	
Potencializar o melhoramento da capacidade de aprendizagem dos estudantes por meio de diversas estratégias pedagógicas	Fazer conexões com as ideias por meio de atividades propostas
	Criar associações intencionais para facilitar a aprendizagem e a retenção do conteúdo.
	Responder a provas diagnósticas para identificar os conteúdos em que apresenta dificuldade.
	Listar os conteúdos em que apresenta dificuldades, traçar estratégias para superá-las e ampliar o conhecimento sobre eles.
	Traçar estratégias pedagógicas para potencializar aprendizagem.

7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

OBJETIVOS	ESTRATÉGIAS
1º BIMESTRE	
Assegurar aprendizagens	Praticar a escrita e escrever o que aprendeu a fim de organizar o pensamento e aprimorar a comunicação.
	Realizar atividades orientadoras de ensino em espaços diversificados de aprendizagem na escola.
	Compreender que os ambientes da escola promovem e revelam aprendizagens, podendo se transformar em locais em que circulam conhecimentos.
	Participar de projetos nos diversos espaços de aprendizagens da escola, baseados no trabalho de conteúdos cotidianos a partir de novas abordagens – por exemplo, estudar Matemática na horta da escola ou no refeitório.
2º BIMESTRE	
Garantir a aceleração e reparação da aprendizagem	Compreender o propósito relativo ao que está aprendendo.
	Participar ativamente de seu próprio processo de aprendizagem de modo motivado e engajado.
	Retomar os conteúdos que já foram vistos para maior fixação dos novos conhecimentos adquiridos.
	Ser o centro do processo de aprendizagem, a fim de que os estudos façam sentido, proporcionando maior engajamento e participação nas atividades.
3º BIMESTRE	
Aprofundar conhecimento	Realizar sondagem a fim de mensurar o desenvolvimento dos conhecimentos, das habilidades e competências estudadas.
	Estudar de acordo com a orientação para isso, norteando-se pelas competências mensuradas na sondagem.
	Priorizar estudos de disciplinas em que se reconheça a necessidade de aprofundar conhecimento.
	Dedicar maior tempo aos conteúdos escolhidos em consonância com seu projeto de vida.
4º BIMESTRE	
Potencializar o melhoramento da capacidade de aprendizagem dos estudantes por meio de diversas estratégias pedagógicas	Fazer conexões com as ideias por meio de atividades propostas.
	Criar associações intencionais para facilitar a aprendizagem e a retenção do conteúdo.
	Responder a provas diagnósticas para identificar os conteúdos em que apresenta dificuldade.
	Listar os conteúdos em que apresenta dificuldades, traçar estratégias para superá-las e ampliar o conhecimento sobre eles.
	Realizar o autoaprendizado para potencializar e expandir o conhecimento.

8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

OBJETIVOS	ESTRATÉGIAS
1º BIMESTRE	
Garantir a aceleração e reparação da aprendizagem	Compreender o propósito relativo ao que está aprendendo.
	Participar ativamente de seu próprio processo de aprendizagem de modo motivado e engajado.
	Retomar os conteúdos que já foram vistos para maior fixação dos novos conhecimentos adquiridos.
	Ser o centro do processo de aprendizagem, a fim de que os estudos façam sentido, proporcionando maior engajamento e participação nas atividades.
2º BIMESTRE	
Ampliar o conhecimento dos estudantes por meio de diversas estratégias pedagógicas	Aplicar o conhecimento da sala de aula no desenvolvimento de soluções para problemas locais e globais.
	Desenvolver o olhar inovador e empreendedor, além de explorar as possibilidades de ampliação do conhecimento.
	Participar de atividades de grupos de estudos e de pesquisa orientado pelo professor.
	Envolver-se em atividades e ações extensionistas para ampliar o conhecimento ou complementá-lo.
	Participar de grupos de discussão para expandir o conhecimento, fazendo <i>networking</i> e registrando as informações que foram trocadas no grupo.
3º BIMESTRE	
Aprofundar conhecimento	Realizar sondagem a fim de mensurar o desenvolvimento dos conhecimentos, das habilidades e competências estudadas
	Estudar de acordo com a orientação para isso, norteando-se pelas competências mensuradas na sondagem.
	Priorizar estudos de disciplinas em que se reconheça a necessidade de aprofundar conhecimento.
	Dedicar maior tempo aos conteúdos escolhidos em consonância com seu projeto de vida.
4º BIMESTRE	
Potencializar o melhoramento da capacidade de aprendizagem dos estudantes por meio de diversas estratégias pedagógicas	Fazer conexões com as ideias por meio de atividades propostas.
	Criar associações intencionais para facilitar a aprendizagem e a retenção do conteúdo.
	Responder a provas diagnósticas para identificar os conteúdos em que apresenta dificuldade.
	Listar os conteúdos em que apresenta dificuldades, traçar estratégias para superá-las e ampliar o conhecimento sobre eles.
	Realizar o autoaprendizado para potencializar e expandir o conhecimento.

9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

OBJETIVOS	ESTRATÉGIAS
1º BIMESTRE	
Aprimoramento	Desenvolver habilidades autodidatas, como a capacidade de pesquisar, filtrar informações relevantes, organizar e sintetizar conhecimentos.
	Participar de mesas-redondas, oficinas e debates, a fim de aprimorar as aprendizagens.
	Desenvolver e aplicar <i>soft skills</i> , aliando os conhecimentos de áreas distintas.
	Apresentar projetos de pesquisa que contribuam para o melhoramento do desempenho da aprendizagem.
2º BIMESTRE	
Ampliar o conhecimento dos estudantes por meio de diversas estratégias pedagógicas	Aplicar o conhecimento da sala de aula no desenvolvimento de soluções para problemas locais e globais.
	Desenvolver o olhar inovador e empreendedor, além de explorar as possibilidades de ampliação do conhecimento.
	Participar de atividades de grupos de estudos e de pesquisa orientado pelo professor.
	Envolver-se em atividades e ações extensionistas para ampliar o conhecimento ou complementá-lo.
	Participar de grupos de discussão para expandir o conhecimento, fazendo <i>networking</i> e registrando as informações que foram trocadas no grupo.
3º BIMESTRE	
Aprofundar conhecimento	Realizar sondagem a fim de mensurar o desenvolvimento dos conhecimentos, das habilidades e competências estudadas.
	Estudar de acordo com a orientação, para isso norteando-se pelas competências mensuradas na sondagem.
	Priorizar estudos de disciplinas em que se reconheça a necessidade de aprofundar conhecimento.
	Dedicar maior tempo aos conteúdos escolhidos em consonância com seu projeto de vida.

9° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

OBJETIVOS	ESTRATÉGIAS
4º BIMESTRE	
Potencializar o melhoramento da capacidade de aprendizagem dos estudantes por meio de diversas estratégias pedagógicas	Fazer conexões com as ideias por meio de atividades propostas.
	Criar associações intencionais para facilitar a aprendizagem e a retenção do conteúdo.
	Responder a provas diagnósticas para identificar os conteúdos em que apresenta dificuldade.
	Listar os conteúdos em que apresenta dificuldades, traçar estratégias para superá-las e ampliar o conhecimento sobre eles.
	Realizar o autoaprendizado para potencializar e expandir o conhecimento através de estratégias mediadas.
	Traçar estratégias pedagógicas para potencializar a capacidade de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes. **Educação** - Uma perspectiva para o século XXI. Editora Canção Nova: São. Paulo, 2008.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes. **Por uma Educação Interdimensional**. Disponível em: <https://alfredoreisviegas.files.wordpress.com/2017/07/educacao-interdimensional.pdf>. Acesso em jan. 2024.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes da; VIEIRA, Maria Adenil. **Protagonismo juvenil**: adolescência, educação e participação democrática. 2. Ed. São Paulo: FTD; Salvador, BA: Fundação Odebrecht, 2006.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes. **Aventura pedagógica**: caminhos e descaminhos de uma ação educativa. 2. Ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes da; COSTA, Alfredo Carlos Gomes da; PIMENTEL, Antônio de Pádua Gomes. **Educação e Vida**: um guia para o adolescente. 2. Ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COSTA, Antônio C. G. da. **Pedagogia da presença**: da solidão ao encontro. 2ª ed. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 2001.
- COVEY, Sean. **Os 7 hábitos dos Adolescentes altamente eficazes**: o guia definitivo de sucesso para o adolescente. São Paulo: editora Nova Cultural, 1999, p. 122-3.
- Criatividade, juventude e novos horizontes profissionais**. Disponível em: <<http://www.zahar.com.br/livro/criatividade-juventude-e-novos-horizontes-profissionais>>. Acesso em fevereiro de 2024.
- LEMOS, Ronaldo. **Aprender a aprender**. Disponível em: https://www.observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/_ed838_aprender_a_aprender/. Acessado em 14/02/2024.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 125, DE 10 DE JULHO DE 2008**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 11 de julho de 2008.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 364, DE 30 DE JUNHO DE 2017**. Diário Oficial do Estado de Pernambuco – Poder Executivo, Recife, 01 DE JULHO DE 2017.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 450, DE 22 DE ABRIL DE 2021**.
- PERNAMBUCO. **LEI COMPLEMENTAR N.º 485, DE 31 DE MARÇO DE 2022**.
- PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco**: ensino fundamental: área de linguagens/ Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. – Recife: A Secretaria, 2019.
- PERRENOUD**, Philippe. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2000.