

ENSINO MÉDIO INTEGRAL

2026

ATIVIDADES COMPLEMENTARES - 45H

Secretaria
de Educação



GOVERNO DE
**PER
NAM
BU**CO

SECRETARIA EXECUTIVA DE ENSINO MÉDIO E PROFISSIONAL
GERÊNCIA GERAL DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Paulo Fernando de Vasconcelos Dutra
Secretário Executivo de Ensino Médio e Profissional

Equipe de Coordenação

***Gerência Geral de Políticas
Educacionais do Ensino Médio
(GGPEM/SEMP)***

***Gerência Geral de Educação
Integral (GGEI/SEMP)***

***Ana Laudemira de Lourdes de
Farias***
Gerente Geral de Políticas
Educacionais do Ensino Médio

Socorro Rodrigues
Gerente Geral de Educação Integral

Reginaldo Araújo de Lima
Superintendente Pedagógico do
Ensino Médio e Profissional

Rômulo Guedes e Silva
Gestor de Formação e Currículo

***Andreza Shirlene Figueiredo de
Souza***
Chefe da Unidade de Formação e
Currículo do Ensino Médio

SUMÁRIO

1. LETRAMENTO LINGUÍSTICO	4
2. MATEMÁTICA BÁSICA	5
3. CULTURA DIGITAL E MUDIÁTICA	5
4. INVESTIGAÇÃO E MODELAGEM	6
5. ESTUDO ORIENTADO	7
6. CORPO, ARTE E MOVIMENTO	8
7. LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL	8
8. PROJETO, TRABALHO E SOCIEDADE (PTS)	9

ATIVIDADES COMPLEMENTARES (45h)

As atividades complementares integram a carga horária das matrizes curriculares de escolas integrais de 35h e 45h, nos três anos do ensino médio, e são caracterizadas como espaços de estudos e possibilidades de práticas interdisciplinares, onde os estudantes são motivados a desenvolver o protagonismo, as relações de convivência e seu potencial criativo.

Como toda proposta com intencionalidade pedagógica vivenciada na escola, é importante que o desempenho dos estudantes durante a vivência destas atividades complementares seja observado e as estratégias de registro sejam definidas pelos professores e equipe gestora da escola, embora no SIEPE seja necessário apenas o apontamento de frequência.

A seguir, apresentamos as Atividades Complementares, os perfis docentes e as suas ementas:

1. LETRAMENTO LINGUÍSTICO

Perfil docente: Língua Portuguesa

Identificação da Atividade Complementar

Compreensão do funcionamento da língua portuguesa em diversos contextos de uso e variadas funções, com os objetivos de recompor ou desenvolver habilidades de oralidade, leitura, escrita e interpretação de forma crítica e reflexiva, considerando os aspectos sócio-histórico-culturais..

Ênfase nos temas: A linguagem como atividade sócio-interativa: significação e contextos de uso; Significação e atos de linguagem; ambiguidade; fatores de produção de sentido: contexto histórico-cultural, situação comunicativa, conhecimentos compartilhados de mundo, de língua e de texto (gênero e tipo de texto), inferência de pressupostos e subentendidos.

Leitura Crítica: estratégias de leitura, análise de textos literários e não literários, compreensão de diferentes tipos de discurso; multiletramentos: interação com diferentes linguagens (verbal, visual, digital); uso crítico das mídias.

Modalização e argumentatividade: uso de recursos linguísticos (sinais de pontuação, adjetivos, substantivos, expressões de grau, verbos e perfrases verbais, advérbios, operadores de escalonamento, etc.) como meios de expressão ou pistas do posicionamento enunciativo das vozes do texto e de persuasão dos emissores.

Coesão: mecanismos linguísticos necessários para a construção da argumentação; operadores argumentativos.

Tipologia textual: especificidades dos textos narrativos, descritivos, expositivos, argumentativos, injuntivos; recursos linguísticos: vocabulário, emprego das classes gramaticais (substantivos, adjetivos, advérbios, verbos, pronomes),

estratégias de indeterminação do sujeito, vocabulário técnico, citações; estratégias argumentativas; identificação das especificidades do gênero de um texto: seu objetivo comunicativo (propósito), seus interlocutores previstos e suas condições de produção.

Semântica: seleção lexical e efeitos de sentido; recursos lexicais e semânticos de expressão: sinonímia, antonímia, hiperonímia, hiponímia, paronímia, neologia, comparação, metáfora, metonímia, dentre outros; significação de palavras e expressões; efeitos de sentido da seleção lexical do texto: focalização temática, ambiguidade, contradições, imprecisões e inadequações semânticas intencionais e não intencionais, modalização do discurso, estranhamento, ironia, humor; efeitos de sentido provocados pelo uso da linguagem figurativa (metáforas, metonímias, entre outras).

Funções da linguagem: referencial, expressiva, apelativa, poética, fática e metalinguística predominante.

Recursos multissemióticos (tipografia, diagramação, cores, ícones, números...) na construção do efeito de sentido.

Pontuação: aspectos semânticos e gramaticais; pontuação na produção de efeitos de coesão e de sentido desejados ao texto (hesitação, intermitência, dúvida).

2. MATEMÁTICA BÁSICA

Perfil docente: Matemática

Identificação da Atividade Complementar

A Matemática Básica, ofertada como atividade complementar, tem como objetivo retomar, consolidar e aprofundar conceitos fundamentais da Matemática, essenciais para a aprendizagem dos conteúdos desenvolvidos ao longo do Ensino Médio.

A proposta contempla a revisão de conhecimentos basilares como frações, porcentagem, geometria e estatística, articulados a situações do cotidiano, favorecendo a compreensão conceitual, o raciocínio lógico e o desenvolvimento de habilidades necessárias à progressão dos estudos.

Busca-se, ainda, revisar e aprofundar os conceitos relacionados aos Números Naturais, Inteiros e Racionais, à localização na reta numérica e às operações fundamentais, contribuindo para a superação de dificuldades de aprendizagem e para o fortalecimento da base matemática dos estudantes.

Ênfase nos temas: Revisão e aprofundamento dos Números Naturais, Inteiros e Racionais, localização na reta numérica e operações fundamentais (adição, subtração, multiplicação e divisão); Potenciação e radiciação e suas propriedades; Proporcionalidade, razão e proporção; Escala; Porcentagem e juros simples; Probabilidade simples; Razões trigonométricas, relações métricas no triângulo retângulo e Teorema de Tales; Equações e inequações do 1º e 2º grau; Função afim (função polinomial do 1º grau) e função quadrática (função polinomial do 2º grau); Localização de objetos e pontos no plano cartesiano; Retas, segmentos de retas e semirretas; Polígonos regulares e suas propriedades; Cálculo de perímetro e área das principais figuras planas; Cálculo do volume dos sólidos geométricos; Interpretação e representação de dados em tabelas e gráficos.

Esses conteúdos visam proporcionar ao estudante um melhor aproveitamento do processo de aprendizagem no Ensino Médio, contribuindo para a superação de dificuldades relacionadas aos Objetos do Conhecimento, conforme o disposto no Organizador Curricular do Ensino Médio.

3. CULTURA DIGITAL E MIDIÁTICA

Perfil docente: Todos os componentes

Identificação da atividade complementar

A atividade complementar Cultura Digital / Popular e Contemporânea expande os conhecimentos adquiridos na Formação Geral Básica (FGB), alinhando-se às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Seu propósito é fomentar uma compreensão crítica das dinâmicas históricas, sociais, culturais e digitais, conectando saberes tradicionais às inovações tecnológicas.

Cultura popular e contemporânea poderão ser trabalhadas como um eixo integrador, investigando manifestações artísticas, linguagens e práticas sociais que interagem com a tecnologia, que pode ser utilizada para documentar e interpretar ações culturais, promovendo uma postura ética e reflexiva. Assim, busca-se formar indivíduos que sejam agentes de transformação, unindo tradição, inovação e sustentabilidade.

Destacando que a BNCC Computação contém 3 eixos a serem desenvolvidos nas escolas “Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital” e embora nessa Atividade Complementar cabe o desenvolvimento dos 3 eixos da BNCC Computação.

Ênfase nos temas relacionados ao desenvolvimento de conhecimentos computacionais e digitais na Educação Básica, alinhada aos princípios da BNCC, que permitem potencializar o desenvolvimento de competências tecnológicas e que tendem a enriquecer as áreas do conhecimento, promovendo competências essenciais. Na área de

Linguagens, textos multimodais e interações em redes sociais fortalecem a leitura e a expressão criativa, enquanto manifestações culturais populares incentivam a produção crítica. Em Ciências *Humanas*, os estudantes exploram dinâmicas sociais influenciadas pela tecnologia, abordando diversidade e ética digital. Na *Matemática*, o uso de dados e ferramentas digitais ajuda na análise de padrões de comportamento. Em Ciências da *Natureza*, projetos interdisciplinares investigam o impacto ambiental das tecnologias digitais.

Essa abordagem se baseia em três pilares: *Cultura Digital*, que envolve letramento e cidadania; *Mundo Digital*, que abrange dados e codificação; e *Pensamento Computacional*, focado em algoritmos e automação. Essa integração visa formar estudantes críticos e criativos para o mundo digital.

Aspectos Metodológicos

As atividades devem promover a integração interdisciplinar dos conteúdos por meio de metodologias diversificadas, no caso de Cultura Digital, Popular e Contemporânea, essas diretrizes são aplicadas através de práticas que conectam os estudantes à cultura local.

Algumas Possibilidades de Práticas:

Projetos de Cultura Digital - Os estudantes criam conteúdos digitais como vídeos ou podcasts para documentar manifestações culturais locais em relação às mídias digitais, refletindo sobre direitos autorais e preservação cultural;

Intervenção Social e Tecnológica - Atividades como o desenvolvimento de aplicativos para mapear eventos culturais locais integram programação, design e análise de dados;

Investigação Científica e Temas Transversais - Análises sobre redes sociais estimulam reflexões críticas sobre ética digital e diversidade cultural dentro do contexto local;

Integração Curricular e Singularidades Locais - Projetos interdisciplinares combinam áreas do conhecimento como História, Matemática e Arte. Atividades adaptadas como visitas culturais fortalecem a identidade local dos estudantes.

4. INVESTIGAÇÃO E MODELAGEM

Perfil docente: Todos os componentes

Identificação da atividade complementar

Investigação e Modelagem amplia e aprofunda os conhecimentos desenvolvidos na Formação Geral Básica (FGB), alinhando-se às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e às diretrizes do Ensino Médio de Pernambuco. Tem como objetivo promover práticas investigativas, analíticas e criativas, integrando diferentes áreas do conhecimento e favorecendo a inovação pedagógica por meio da aprendizagem baseada em projetos e em problemas.

A proposta envolve o estudo de situações-problema reais e contemporâneas, utilizando princípios da investigação científica, da modelagem e do método de engenharia, de modo a estimular a formulação de hipóteses, a pesquisa orientada, a coleta, análise e interpretação de dados, a validação de resultados e a proposição de soluções criativas, éticas e sustentáveis através do desenvolvimento de projetos integradores que articulem saberes das áreas do conhecimento.

A modelagem possibilita a representação e a compreensão de fenômenos por meio de linguagens matemáticas, científicas, tecnológicas, artísticas e digitais, valorizando a integração entre Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM), o uso da cultura digital, o trabalho colaborativo e o protagonismo juvenil, considerando os diferentes contextos socioculturais e territoriais dos estudantes.

Ênfase nos temas: Linguagens: Investigação e modelagem por meio da análise de textos multimodais, produções midiáticas e construção de modelos comunicacionais.

Matemática: Modelagem matemática aplicada, análise de dados, gráficos, funções, matrizes e geometria.

Ciências da Natureza: Investigação de fenômenos físicos, químicos e biológicos com experimentos, simulações e

validação de hipóteses.

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: Análise de problemas sociais contextualizados, desenvolvimento de modelos interpretativos e propostas de intervenção.

Aspectos Metodológicos

A abordagem pedagógica STEAM valoriza o protagonismo do estudante por meio da criação de projetos investigativos que envolvem a construção de objetos físicos ou soluções digitais, agregando conhecimentos interdisciplinares nas áreas de ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática.

Metodologias ativas e investigativas, com destaque para STEAM, aprendizagem baseada em projetos e resolução de problemas. Protagonismo juvenil, interdisciplinaridade, uso de tecnologias digitais, trabalho colaborativo e contextualização territorial.

Algumas Possibilidades de Práticas

- Experimento investigativo
- Atividade de criação guiada.
- Atividade para resolução de um problema apresentado pelo professor.
- Design Thinking: mapeamento de necessidades e criação de soluções.
- Produção de artefatos comunicacionais.
- Intervenções sociais e sustentáveis.
- Modelagem e prototipagem de soluções.

Bibliografia:

LOPES, Roseli de Deus; FICHEMAN, Irene Karaguilla; VENANCIO, Valkiria; SAGGIO, Elena; CONRADO, Andréia Lunkes; SAMPAIO, Marlos Cortez. *Guia para a prática da educação em STEAM no ensino médio*. São Paulo: Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC), 2022. ISBN 000-00-00000-00-0.

SANTOS, Elio Molisani Ferreira et al. *Espaço STEAM na Escola: guia completo para professores e gestores da educação básica e técnica*. São Paulo: Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico - LSI-TEC, 2023. ISBN 978-65-89190-29-5.

5. ESTUDO ORIENTADO

Perfil docente: Todos os componentes

Identificação da atividade complementar

O estudo Orientado visa promover a autonomia e protagonismo dos(as) estudantes, por meio de práticas pedagógicas planejadas, bem como oferta de estratégias para organização de estudos individuais e coletivos, a fim de consolidar aprendizagens de forma transversal e incentivando o engajamento para proporcionar a aprendizagem significativa dos discentes

Ênfase nos temas: Desenvolvimento da metacognição, autonomia, organização e autogestão dos alunos em relação ao seu processo de aprendizagem. Fomentar práticas e estratégias de estudo que promovam o aprendizado em todas as áreas do conhecimento. Contribuir para a formação de competências que possibilitem estudos individuais e em grupo de maneira colaborativa. Criar estratégias que permitam a recuperação das aprendizagens consideradas prioritárias nas avaliações diagnósticas e formativas. Assim, abordaremos: métodos de aprendizado, estratégias e rotinas de estudo, autogestão, técnicas de planejamento, definição de metas e priorização, motivação para aprender, foco, práticas de organização, metacognição e trabalho colaborativo.

6. CORPO, ARTE E MOVIMENTO

Perfil docente: Professores de Linguagens

Identificação da atividade complementar

Corpo, Arte e Movimento integra as linguagens artísticas da Dança, do Teatro, das Artes Visuais, da Música e das Artes Integradas, com foco no corpo e no movimento como eixos centrais da expressão e da criação artística e está vinculado à área de Linguagens e suas Tecnologias, com foco no componente curricular de Arte e que pode ser trabalhado de forma interdisciplinar cabendo demais profissionais.

Ênfase nos temas que operam nos campos da expressão artística corporal, da criação e da fruição estética, que utiliza o corpo como suporte e linguagem artística. Alguns saberes artísticos previstos na Formação Geral Básica, como a composição coreográfica, a improvisação teatral, a construção de personagens e análise estética, alinhados às habilidades do currículo de Arte de Pernambuco devem ser trabalhados. A ampliação e ou aprofundamento da experimentação e análise de processos de criação artística individual e coletiva, que exploram diferentes linguagens (corporal, visual, sonora, digital), materiais, espaços e tempos também podem ser trabalhados no componente curricular, assim como o reconhecimento e a análise das manifestações artísticas e culturais, considerando seus contextos de produção e circulação.

7. LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL

Perfil docente: Língua Portuguesa

Identificação da atividade complementar

A Produção textual visa promover a disseminação dos mais variados gêneros discursivos, buscando fortalecer a prática da cultura letrada por meio do estudo das especificidades que compõem cada gênero desde sua função sociodiscursiva que abarca os efeitos de sentidos de acordo com os contextos de produção até os elementos estruturais e linguísticos que o constituem. A prática da produção textual fomenta também o estudo das múltiplas linguagens, uma vez que trabalhará com o funcionamento da escrita a partir dos diversos gêneros discursivos imersos na nossa sociedade, aspirando proporcionar a melhoria da proficiência escrita do estudante do Ensino Médio.

Assim, esse Itinerário Formativo pretende contemplar e integrar as diferentes práticas de produção escrita, contemplando os gêneros discursivos/textuais que permeiam os discentes em seu cotidiano.

Ênfase nos temas: Os gêneros discursivos/textuais podem ser estudados a partir de sua tipologia padronizada: narrativo, descritivo, informativo, argumentativo e injuntivo. Entretanto, vale salientar a importância de abordar as sequências tipológicas dentro de um mesmo texto, ampliando a concepção do estudante em relação à funcionalidade do texto, esclarecendo qual a tipologia que predomina, como também, que há momentos do intercruzamento tipológico no texto por diversas razões. Ademais, é necessário o estudo dos efeitos de sentidos dos discursos materializados nesses gêneros, promovendo a análise crítica do discente no momento da prática escrita, pois assim saberão utilizar os recursos linguísticos necessários para produção textual de acordo com a função sociodiscursiva que o gênero demanda.

8. PROJETO, TRABALHO E SOCIEDADE (PTS)

Perfil docente: Todos os componentes

Identificação da Atividade Complementar

Projeto Trabalho e Sociedade integra conhecimentos teóricos e práticos, buscando solucionar problemas reais por meio do trabalho em equipe e reflexão sobre questões sociais e tecnológicas, com vistas à formação de cidadãos críticos e preparados para a vida e o mundo do trabalho.

Ênfase nos temas relacionados aos campos do pensamento crítico, criatividade e mundo do trabalho — aliado a reflexões sobre ética, responsabilidade e transformações do mundo do trabalho. Paralelamente, aborda questões socioculturais e ambientais, como sustentabilidade, diversidade, direitos humanos e responsabilidade social, incentivando a identificação e solução colaborativa de problemas reais da comunidade.

Essa abordagem se concretiza por meio de metodologias ativas e dinâmicas, fortalecendo as competências pessoais, tais como a comunicação, autoconfiança, tomada de decisão e estabelecimento de metas. Desenvolve competências para uma estratégia de emprego bem-sucedida, tais como hábitos de trabalho eficazes, trabalho em equipe e cooperação, bem como literacia financeira com o objetivo é formar jovens capazes de atuar com autonomia, consciência cidadã e preparo para os desafios do século XXI, conectando escola, território e sociedade.