



N O V O

# Ensino Médio



## Caderno Complementar

### Projeto de Vida

SECRETARIA DE ESTADO  
DA EDUCAÇÃO, DO ESPORTE  
E DA CULTURA



**SERGIPE**  
GOVERNO DO ESTADO



The background features several thick, colorful arrows in shades of blue, yellow, pink, orange, and green. Some arrows are straight, while others curve. There are also several small, four-pointed stars in various colors (green, blue, pink, black) scattered across the page. The overall style is modern and vibrant.

**CADERNO DE ORIENTAÇÕES  
PEDAGÓGICAS PARA O TRABALHO  
COM O COMPONENTE CURRICULAR  
"PROJETO DE VIDA"**



**SERGIPE**  
GOVERNO DO ESTADO

Belivaldo Chagas Silva  
**GOVERNADOR DO ESTADO DE SERGIPE**

Eliane Aquino Custódio  
**VICE-GOVERNADORA DO ESTADO DE SERGIPE**

Josué Modesto dos Passos Subrinho  
**SECRETÁRIO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, DO ESPORTE E DA CULTURA**

José Ricardo de Santana  
**SUPERINTENDENTE EXECUTIVO DE EDUCAÇÃO**

Mariana Dantas Mendonça Gois  
**SUPERINTENDENTE ESPECIAL DE ESPORTE**

Ana Lúcia Lima da Rocha Muricy  
**DIRETORA DO DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**

**EQUIPE DE COORDENAÇÃO E ELABORAÇÃO:**

Isabella Silva dos Santos  
**Chefe do Serviço de Ensino Médio**

Fernanda Oliveira de Araújo  
**Coordenadora Pedagógica do Serviço de Ensino Médio**

**Técnicos Pedagógicos**

Dênia Guedes da Silva Oliveira  
Edigênia Ferreira Santos  
Erisvaldo Silva Santos  
Jackeline Costa Oliveira Feitosa  
Karinne Mendes Oliveira  
Maria de Fátima Lopes de Menezes  
Patrícia Morgana Ferreira Santos  
Romualdo Silva Alencar  
Sandra Almeida Silva

## Colaboradores

Adelli Carla Silva Nascimento de Andrade

Adênia Sousa Santos

Adenilson Alves dos Santos

Agnes Santos Melo

Alecrisson da Silva

Alexandre George Rodrigues Araújo

Allan da Costa Santos

Ana Cleide Moreira Alves Vieira

Ana Paula Euzébio dos Santos

Antonia Rosa dos Santos

Auricilene Pereira de Araújo

Carla Elisabeth Silveira Menezes

Éder de Jesus Andrade

Edjane Farias Moreira

Eliane Nascimento Andrade

Fabiana Torres de Farias

Helenizia Cardoso Matos

Isabel Carvalho da Silva

Isa Maria Cardoso dos Santos

Janicleia Santos de Santana Andrade

Jeocástria Rezende dos Santos

João Bosco de Almeida Rezende

Joaquim Francisco Soares Guimarães

Joaquim Souza Guimarães

José Aldo Barreto Junior

José Cleriston Santos Andrade

Joselita Teles da Costa

José Murilo Passos Santana

Josenilda da Silva Macedo

Leonardo da Silva Cansanção

Luiz Jafer dos Santos Paes

Mailson José Santos Oliveira

Márcia Rodrigues de Souza

Márcio dos Santos

Maria Aparecida de Jesus Santos

Maria Anilde dos Santos Batista

Maria das Graças da Silva

Maria Luciene Bomfim

Mariana Apolônio Rosa

Marina Oliveira Malta

Mariza Patrícia Fontes Cruz

Niviane Santos da Graça Alves

Rogério Cruz da Silva

Rosinaldo da Cruz Faria

Silvanuzia Bezerra Da Cunha

Silvia Letícia Barboza Carvalho

Soniewska Aguiar Melo

Tânia Cristina dos Santos Souza

Valdomiro dos Santos

Vanessa Barreto Hora

Vanilza da Costa Andrade

Victor Wladimir Cerqueira Nascimento

## **Prezado (a) professor (a),**

O Caderno Complementar de Projeto de Vida, parte integrante do Currículo de Sergipe – Etapa Ensino Médio, tem o intuito de dar suporte ao trabalho dos professores da Rede Pública Estadual de Ensino de Sergipe que atuarão no Novo Ensino Médio. Compreendendo a importância do componente curricular Projeto de Vida para a formação integral dos jovens sergipanos, a SEDUC-SE escolheu inseri-lo em todas as séries, buscando garantir que seu objetivo seja alcançado.

Nesse aspecto, Projeto de Vida deve ser entendido como o trabalho pedagógico intencional e estruturado que tem como objetivo primordial desenvolver a capacidade do estudante de tomar decisões, planejar o futuro e agir no presente com autonomia e com responsabilidade. Deve estar presente não apenas de forma transversal – mas receber atenção de todos os professores e em diferentes momentos da rotina escolar.

A última etapa da educação básica deve se orientar pelo Projeto de Vida do estudante, contribuindo para que ele reflita sobre sua trajetória escolar e sobre suas metas presentes e futuras no âmbito pessoal, cidadão e profissional. É papel da escola auxiliar os estudantes a aprender a se reconhecer como sujeitos, considerando suas potencialidades e a relevância dos modos de participação e intervenção social na concretização de seu Projeto de Vida.

O Ensino Médio em vigor tem acumulado ao longo de sua trajetória dificuldades como: a evasão escolar, uma abordagem pedagógica distante do cenário atual marcado pelas tecnologias e pelos desafios no mundo do trabalho, a falta de diálogo entre os projetos de vida dos estudantes e a escola, entre outros. Diante da necessidade de garantir o acesso, a permanência e as aprendizagens dos estudantes, é imprescindível uma verdadeira “transformação” da escola, ampliando as condições de inclusão social, ao possibilitar o acesso à tecnologia, cultura e trabalho integralmente.

Atualmente, o modelo de ensino não tem respondido de forma satisfatória aos desafios que permeiam o sistema educacional do país, uma vez que, linearmente é observada uma desconexão entre os anseios das juventudes e o que a escola exige delas. Sendo assim, observamos que a escola, em certa medida, tem se mostrado desinteressante para seu público, reforçando a necessidade de mudanças estruturantes para que ela resgate sua função social.

Dessa forma, o Novo Ensino Médio apresenta possibilidades que colocam os jovens no centro da vida escolar, promovendo assim uma aprendizagem com maior significado e estimulando o seu desenvolvimento integral, por meio do incentivo ao protagonismo, à autonomia e à responsabilidade do estudante por suas escolhas para seu futuro. A partir da garantia de aprendizagens essenciais e comuns a todos os estudantes, referenciadas na Base Nacional Comum Curricular (2018), e da oferta de itinerários formativos organizados e estruturados pedagogicamente, todos os jovens poderão escolher, entre diferentes percursos, a formação que mais se ajusta às suas aspirações e aptidões e ao seu projeto de vida.

Nessa perspectiva, o novo currículo sergipano propõe mudanças como respostas às necessidades dos estudantes e o intuito é que o ensino seja alinhado aos seus objetivos de vida. Assim, para atender as expectativas e os anseios dos discentes e garantir o significado do processo de ensino e aprendizagem, o Novo Ensino Médio traz o Projeto de Vida como alicerce da educação para todos os jovens, nessa etapa da Educação Básica. Tal proposta baseia-se nos quatro pilares da educação, defendidos pela UNESCO e elaborados por

Jacques Delors: **aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser**. Conforme estes pilares, a educação tem por princípio a formação integral, devendo voltar-se à preparação do estudante para a vida em sociedade, de modo que se tornem cidadãos mais justos, empáticos e preparados para lidar com adversidades.

O componente Projeto de Vida integra o Currículo de Sergipe – Etapa Ensino Médio como uma importante estratégia de reflexão sobre a trajetória escolar na construção das dimensões pessoal (autoconhecimento), cidadã (construção de uma sociedade mais ética) e profissional dos estudantes.

Nesse sentido, Projeto de Vida não deve ser correlacionado tão somente à perspectiva da escolha profissional, mas sim como uma metodologia que valoriza a formação integral do indivíduo, que abrange o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e não cognitivas, com a finalidade de orientar o jovem na construção de um planejamento, ou seja, de um projeto para si, para a vida, em que se trabalhe o lidar com os sonhos, aspirações, anseios, medos, dificuldades, visando a busca pela realização pessoal, profissional e a participação ética na sociedade. Logo, é importante entender Projeto de Vida, conforme aponta Moran (2017), como *“um exercício constante de tornar visível, na nossa linha do tempo, nossas descobertas, valores, escolhas, perdas e também desafios futuros, aumentando nossa percepção, aprendendo com os erros e projetando novos cenários de curto e médio prazo”*.

Nessa perspectiva, Projeto de Vida apresenta como elemento basilar o protagonismo juvenil, assim, é preciso entender que toda e qualquer prática educativa deve se amparar no papel do jovem como o elemento central do processo de ensino e aprendizagem. Portanto, faz-se necessário no cenário escolar promover discussões que envolvam conceitos como **responsabilidade, autonomia, compromisso, representação e participação** (PEREIRA; TRANJAN, 2020), os quais propiciam ao jovem as ferramentas para o efetivo exercício enquanto cidadão, atento à realidade à sua volta e às questões sociais, ambientais, culturais e políticas. Dessa forma, o fazer docente caracteriza-se como uma importante estratégia que materializa as condições necessárias para que ações voltadas à construção de um projeto de vida do estudante sejam desenvolvidas de forma organizada e promissora.

Para promover o protagonismo juvenil e colaborar com a efetiva construção de um projeto de vida do estudante, sugerimos algumas iniciativas que enveredam pela centralidade do jovem, elencadas no *Manual de Orientação Pedagógica para trabalho com Projeto de Vida enquanto componente curricular*, elaborado pelo Ministério da Educação (PEREIRA; TRANJAN, 2020), tais como: discussão a respeito dos modelos de avaliação; participação em decisões no Conselho Escolar e também no Conselho de Classe; na definição dos eventos a serem realizados na escola; envolver os jovens na organização dos intervalos da escola; participação nas decisões de uso dos recursos recebidos pela escola; envolver líderes na discussão das regras para utilização dos espaços comuns da escola; etc. Em vista disso, o Projeto de Vida ao longo do Ensino Médio deve pautar-se num protagonismo autêntico, isto é, em que o *“educando planeja, executa, avalia e replaneja suas ações de maneira autônoma, contando apenas com o suporte dos adultos quando solicitado pelo jovem”* (PEREIRA; TRANJAN, 2020).

Para isso, um caminho precisa ser delineado ao longo das três séries do Ensino Médio, em que o estudante possa, inicialmente, conhecer a si próprio, suas fragilidades e potencialidades na busca de um projeto para si; depois expandir e explorar suas capacidades, com vistas a amadurecer a trajetória desenhada; e, por fim, focar no planejamento e execução do plano de vida, idealizado ao fim de uma caminhada e também início de uma jornada para a vida, que será repleta de escolhas e exigirá decisões assertivas. Nesse sentido, as aprendizagens propostas também servirão como instrumentos para avaliar e acompanhar o percurso de cada estudante, seus ganhos e desafios, definindo

ações para avançar ou retomar processos de ensino, considerando-se as características do conhecimento visto e os critérios implícitos nos objetivos estabelecidos.

Quando se discute sobre o processo avaliativo do componente Projeto de Vida, sugere-se realizá-lo numa perspectiva diagnóstica, contínua, processual e sistemática, possibilitando, assim, que tanto os registros dos docentes quanto as produções dos estudantes contribuam para analisar as práticas pedagógicas, entendidas como instrumentos norteadores de aprendizagem que permitem a retomada e reorganização do processo de ensino. Reitera-se, portanto, o posicionamento de Sant’Anna (2005) ao definir a avaliação a partir de um prisma processual e contínuo, isto é, em que ela se apresenta no espaço pedagógico de forma dinâmica, contínua, integrada, progressiva, voltada para o aluno, abrangente, cooperativa e, também, versátil.

Dessa forma, sugerimos uma distribuição para se trabalhar com o componente curricular Projeto de Vida, representado pela Competência Geral 06 da BNCC – Trabalho e Projeto de Vida, a qual parte das orientações contidas, principalmente, no documento “Dimensões e Desenvolvimento das Competências Gerais da BNCC” – Movimento pela Base, no “Edital de Convocação nº 03/2019-CGPLI”, para o PNLD 2021 – MEC/FNDE, e no Manual de Orientação Pedagógica para trabalho com Projeto de Vida enquanto componente curricular – MEC.

Após apreciar tais documentos, foram delimitadas as dimensões e as subdimensões para o componente curricular Projeto de Vida, organizadas nas três séries do Ensino Médio, as quais se distribuem em competências específicas e habilidades para cada série. Na figura 1, apresentam-se as dimensões a serem trabalhadas ao longo do Ensino Médio.

**Figura 1 – Dimensões de Projeto de Vida ao longo do Ensino Médio**



Fonte: Serviço de Ensino Médio – Semed / DED / Seduc-SE, 2021.

Nos quadros a seguir, pode-se acompanhar a **distribuição das dimensões, subdimensões, competências específicas e habilidades** do componente curricular Projeto de Vida no Ensino Médio sergipano, na 1ª, 2ª e 3ª séries, respectivamente.

## QUADRO DE DIMENSÃO, SUBDIMENSÕES, COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA UNIDADE CURRICULAR PROJETO DE VIDA PARA A 1ª SÉRIE

### AUTOCONHECIMENTO

#### CONCEITO

Deve ser entendido como a busca contínua pela compreensão de si mesmo, o que envolve aprender a se aceitar, a se valorizar, desenvolvendo assim a capacidade de confiar em si, de se apoiar nas próprias forças e de crescer em situações adversas, sendo resiliente e autônomo, estabelecendo objetivos, de forma planejada, para a sua vida.

#### COMPETÊNCIAS

- A investigação sobre si mesmo por meio de vivências (práticas individuais e coletivas) com enfoque nos sonhos.
  - Interesses e motivações no âmbito individual e na interação com os demais.

SUBDIMENSÕES	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES
<b>DETERMINAÇÃO</b>	Manutenção de foco, persistência e compromissos.	Persistir, manter o foco e cumprir compromissos pessoais, escolares e sociais de forma confiável, segura e efetiva.
<b>ESFORÇO</b>	Investimento na aprendizagem e no desenvolvimento para melhoria constante.	Investir na sua aprendizagem, desenvolvimento e melhoria constante, mantendo o desejo de aprender e aceitar, valorizando a importância de superar os desafios.
<b>AUTOEFICÁCIA</b>	Confiança na capacidade de utilizar fortalezas e fragilidades pessoais para superar desafios e alcançar objetivos.	Perceber suas fortalezas e fragilidades como valores para influenciar resultados, identificando os próprios interesses e necessidades, e mobilizando estratégias de interdependência para enfrentar desafios, obstáculos e realizar projetos presentes e futuros com confiança.
<b>PERSEVERANÇA</b>	Capacidade de lidar com estresse, frustração, fracasso, ambiguidades e adversidades para realizar projetos presentes e futuros.	<p style="text-align: center;">Buscar, apreciar e enfrentar atividades desafiadoras, acreditando que possui as habilidades necessárias para alcançar seus objetivos.</p> <p style="text-align: center;">Ser capaz de atribuir sentido à vida (“o que me move”, “o que me faz estar todos os dias neste espaço, neste horário”, etc.).</p> <p style="text-align: center;">Estabelecer objetivos e metas, entendendo a necessidade de agir e persistir para alcançá-los.</p>
<b>AUTOAVALIAÇÃO</b>	Reflexão contínua sobre seu próprio desenvolvimento e sobre suas metas e objetivos.	<p style="text-align: center;">Analisar características pessoais e habilidades, reconhecendo seus defeitos, qualidades e potencialidades que contribuem ou limitam sua capacidade de realizar tarefas e enfrentar desafios.</p> <p style="text-align: center;">Conhecer-se como estudante, identificando por que, com quem e como estudar e aprender, refletindo sobre os próprios sonhos e ambições, e compreendendo as próprias emoções e como lidar com elas;</p>

**QUADRO DE DIMENSÃO, SUBDIMENSÕES, COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA UNIDADE CURRICULAR  
PROJETO DE VIDA PARA A 2ª SÉRIE**

**EXPANSÃO E EXPLORAÇÃO**

**CONCEITO**

A compreensão de si como parte de um coletivo e como parte interdependente de redes locais e virtuais, considerando o status planetário no qual estamos todos inseridos.

**COMPETÊNCIAS**

- A necessidade do bem comum (princípios éticos necessários à construção da cidadania) e de questões relacionadas à coexistência e à atuação coletiva (convívio social republicano).

SUBDIMENSÕES	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES
<b>DETERMINAÇÃO</b>	Compreensão do valor e utilização crítica de estratégias de planejamento e organização, com estabelecimento e adaptação de metas e caminhos para realizar projetos presentes e futuros.	<p>Analisar criticamente suas estratégias de planejamento e organização, estabelecer e modificar metas de longo prazo e prioridades, exercitando-as em seus projetos presentes e futuros, em contextos pessoais, escolares e sociais, criando alternativas viáveis para o alcance de seus objetivos.</p> <p>Reconhecer a força de agir coletivamente.</p>
	Manutenção de foco, persistência e compromissos.	<p>Persistir, manter o foco e cumprir compromissos pessoais, escolares e sociais de forma confiável, segura e efetiva.</p> <p>Refletir e dialogar sobre as maneiras como vivenciam o compromisso com o outro e com o bem comum, buscando soluções concretas para problemas existentes por meio de princípios éticos necessários à construção da cidadania.</p>
<b>ESFORÇO</b>	Construção de redes de apoio.	<p>Conhecer e compreender direitos e deveres perante a si mesmo e à sociedade, sendo capaz de confrontar valores diversos e respeitá-los, valorizando o diálogo como forma de resolução de problemas, demonstrando, assim, a capacidade em ouvir críticas e aprender com elas.</p> <p>Ser empático, aberto às novas culturas, pessoas e ideias, identificando as mudanças ético-culturais ao longo do tempo e respeitando as diferenças sem julgamentos.</p> <p>Vivenciar e atribuir significados às experiências cotidianas na escola e fora dela, construindo laços afetivos e redes de apoio (família, comunidade escolar, sociedade civil, etc) para a superação de dificuldades e a realização de projetos presentes e futuros.</p>

<b>PERSEVERANÇA</b>	Capacidade de lidar com estresse, frustração, fracasso, ambiguidades e adversidades para realizar projetos presentes e futuros.	Lidar com estresse, frustração, fracasso e adversidade como parte do processo para alcançar metas acadêmicas e projetos presentes e futuros.
	Busca e apreciação de atividades desafiadoras.	<p>Buscar e apreciar atividades desafiadoras, acreditando que possui as habilidades necessárias para alcançar seus objetivos.</p> <p>Identificar caminhos e estratégias para superar as dificuldades e alicerçar a busca da realização dos sonhos.</p>
<b>AUTOAVALIAÇÃO</b>	Consideração de devolutivas de pares e adultos para análise de características e habilidades que influenciam sua capacidade de realizar projetos presentes e futuros.	<p>Refletir sobre a devolutiva de colegas, professores e outros pares e adultos.</p> <p>Reconhecer a sua trajetória, identificando suas próprias forças e apoiando-se nelas, bem como vivenciar, refletir e dialogar sobre a maneira como se relaciona com os outros e o bem comum.</p> <p>Perceber-se como cidadão que integra a construção da vida familiar, escolar, comunitária, nacional e internacional, e é capaz de ampliar seus horizontes e perspectivas em relação a oportunidades de inserção no mundo do trabalho.</p>
<b>COMPREENSÃO SOBRE O MUNDO DO TRABALHO</b>	Identificação de espectro amplo de profissões e suas práticas.	Identificar um amplo espectro de profissões e suas práticas.
	Reconhecimento do valor do trabalho como fonte de realização pessoal e transformação social.	Reconhecer o valor do trabalho como fonte de realização pessoal e transformação social.
<b>PREPARAÇÃO PARA O TRABALHO</b>	Análise de aptidões e aspirações para realizar escolhas profissionais mais assertivas.	<p>Analisar suas aptidões e aspirações e assumir riscos e responsabilidades para realizar escolhas profissionais mais assertivas.</p> <p>Identificar, valorizar e fortalecer sonhos, aspirações, conhecimentos, habilidades e competências de cada jovem estudante, desenvolvidos ao longo da sua trajetória escolar, familiar e comunitária.</p> <p>Refletir e dialogar sobre os interesses dos estudantes em relação à inserção no mundo do trabalho, bem como à ampliação dos conhecimentos sobre os contextos, as características, as possibilidades e os desafios do trabalho no século XXI.</p>
	Acesso a oportunidades diversas de formação e inserção profissional.	Acessar oportunidades diversas de formação e inserção profissional.

## QUADRO DE DIMENSÃO, SUBDIMENSÕES, COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA UNIDADE CURRICULAR PROJETO DE VIDA PARA A 3ª SÉRIE

### PLANEJAMENTO

#### CONCEITO

O entendimento do mundo do trabalho como um dos elementos-chave que permite vários níveis de sociabilidade, ligados à mobilidade social (aumento de renda), mas também à construção de relações afetivas com os colegas de trabalho e à contribuição com a sociedade em geral a partir do fazer produtivo.

A ação no mundo a partir de uma profunda reflexão sobre si mesmo, o outro e o nós, com vistas a um rigoroso planejamento estratégico e cidadão para o presente e o futuro, levando em consideração necessidades individuais e coletivas.

#### COMPETÊNCIAS

- Planejamento dos passos presentes e futuros para orientar a sua caminhada no final do Ensino Médio e após o seu término. O foco é desenvolver a capacidade de estabelecer metas ancoradas em estratégias, com intuito explícito de fortalecer a flexibilidade, a perseverança, a autonomia e a resiliência para lidar com obstáculos e frustrações.

- Além disso, devem ser trazidas provocações mais específicas para que o estudante reflita sobre a sua inserção no mundo do trabalho

SUBDIMENSÕES	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES
<b>DETERMINAÇÃO</b>	Manutenção de foco, persistência e compromissos.	Persistir, manter o foco e cumprir compromissos pessoais, escolares e sociais de forma confiável, segura e efetiva, olhando para a vida como um grande projeto e reconhecendo a importância de traçar metas e objetivos.  Apropriar-se de habilidades pessoais, estratégias mentais e instrumentos práticos para planejamento de metas e estratégias para alcançá-las.
	Compreensão do valor do esforço e trabalho árduo para alcance de objetivos e superação de obstáculos, desafios e adversidades.	Alcançar altos níveis de conquista, encarando obstáculos, desafios e adversidades como oportunidades de crescimento.  Reconhecer o trabalho/esforço como meio para alcançar seus sonhos.
<b>ESFORÇO</b>	Construção de redes de apoio.	Construir redes de apoio (família, comunidade escolar, sociedade civil, etc.) para a superação de dificuldades e a realização de projetos presentes e futuros.

<b>PERSEVERANÇA</b>	Capacidade de lidar com estresse, frustração, fracasso, ambiguidades e adversidades para realizar projetos presentes e futuros.	Lidar com estresse, frustração, fracasso e adversidade como parte do processo para alcançar metas acadêmicas e projetos presentes e futuros.
	Busca e apreciação de atividades desafiadoras.	Buscar e apreciar atividades desafiadoras, acreditando que possui as habilidades necessárias para alcançar seus objetivos.
<b>AUTOAVALIAÇÃO</b>	Consideração de devolutivas de pares e adultos para análise de características e habilidades que influencia sua capacidade de realizar projetos presentes e futuros.	<p>Refletir sobre a devolutiva de colegas, professores e outros pares e adultos.</p> <p>Reconhecer-se como estudante no final da Educação Básica, identificando os caminhos de desenvolvimento até o momento, necessidades de melhorar, possíveis continuidades de estudos para o futuro e os processos de transformação e mudança ao longo da vida.</p>
<b>COMPREENSÃO SOBRE O MUNDO DO TRABALHO</b>	Visão ampla e crítica sobre dilemas, relações, desafios, tendências e oportunidades associadas ao mundo do trabalho na contemporaneidade.	Apresentar visão ampla e crítica sobre dilemas, relações, desafios, tendências e oportunidades associadas ao mundo do trabalho na contemporaneidade.
	Identificação de espectro amplo de profissões e suas práticas.	Identificar um amplo espectro de profissões e suas práticas.

<b>PREPARAÇÃO PARA O TRABALHO</b>	Análise de aptidões e aspirações para realizar escolhas profissionais mais assertivas.	<p>Identificar, valorizar e fortalecer sonhos, aspirações, conhecimentos, habilidades e competências de cada jovem estudante, desenvolvidos ao longo da sua trajetória escolar, familiar e comunitária.</p> <p>Analisar suas aptidões e aspirações e assumir riscos e responsabilidades para realizar escolhas profissionais mais assertivas.</p> <p>Refletir e dialogar sobre seus interesses em relação à inserção no mundo do trabalho, bem como à ampliação dos conhecimentos sobre os contextos, as características, as possibilidades e os desafios do trabalho no século XXI.</p>
	Capacidade para agir e se relacionar de forma adequada em diferentes ambientes de trabalho.	Demonstrar capacidade para agir e se relacionar de forma adequada em diferentes ambientes de trabalho.
	Acesso a oportunidades diversas de formação e inserção profissional.	Acessar oportunidades diversas de formação e inserção profissional.
	Estabelecimento de metas para a vida profissional presente e futura, incluindo projeções financeiras.	Estabelecer metas para a vida profissional presente e futura, incluindo projeções financeiras, sistematizando interesses, identificando habilidades, conhecimentos e oportunidades que correspondem às aspirações profissionais, abrindo caminho sólido à elaboração escalonada de projetos e estratégias viáveis.

É válido frisar que, para além dos processos avaliativos referentes às competências e habilidades socioemocionais propostas acima, seja construído pelo estudante um plano de ação, com etapas a serem consolidadas ao final de cada série e que possa funcionar como mecanismo de acompanhamento e avaliação da sua trajetória.

Esse plano deverá contemplar, ao final da 1ª série, a escolha das áreas a serem aprofundadas no Itinerário Formativo. Ao término da 2ª série, o estudante deverá ter mapeado as possibilidades de percursos a partir das áreas que foram escolhidas para o aprofundamento. No decurso da 3ª série, o estudante deverá executar o plano de ação que foi elaborado desde a 1ª série, o que irá nortear suas escolhas para o “pós médio”, de forma assertiva, em consonância com as competências e habilidades desenvolvidas nos três anos.

Para auxiliar os estudantes na efetivação do referido plano, o(a) professor(a) pode utilizar alguns recursos, entre eles:

- feiras do conhecimento e das profissões;
- construção de histórias;
- gincanas esportivas e culturais;
- exposições;
- seminários;
- visitas guiadas;
- diversos tipos de jogos e dramatizações; etc.

Dessa maneira, entendendo que trabalhar com “projetos de vida” no espaço escolar é personalizar o ensino, sugere-se ao docente incluir em seu fazer pedagógico práticas fundamentadas em metodologias ativas. Essas metodologias devem considerar os saberes prévios do estudante incentivando seu interesse e engajamento, ser problematizadoras e oportunizar aos jovens realizar, registrar, refletir, levantar hipóteses, avaliar e discutir. Assim, desperta-se um pensamento reflexivo, crítico e os torna protagonistas da própria aprendizagem. São exemplos de metodologias ativas: Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem Based Learning–PBL), Aprendizagem Baseada em Projetos; Movimento *Maker*, Aprendizagem entre Pares, *Design Thinking*, Sala de Aula Invertida, Gamificação, Estudo de caso e Portifólio (TELEFÔNICA VIVO, 2020)

A seguir, apresentamos sucintamente os exemplos mencionados acima:

#### • **Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem Based Learning–PBL)**

A aprendizagem baseada em problemas é uma metodologia ativa que utiliza atividades em grupos com o objetivo de despertar a atenção dos estudantes por meio de problemas do mundo real. O estudante aprofunda seu conhecimento em algum tópico, ao mesmo tempo que desenvolve habilidades tais quais: pensamento crítico, colaboração e comunicação. É um método de ensino, no qual trabalhando de forma colaborativa, os jovens resolvem situações-problemas relacionadas à realidade e ao cotidiano escolar, para a construção de novos conhecimentos. Por meio dessa metodologia, o estudante estuda individualmente sobre determinado assunto, antes da aula acontecer, e vai anotando todas as suas dúvidas e dificuldades. No momento da aula, acontecem as discussões em grupos sobre os problemas estudados. Dessa forma, a participação de cada estudante se torna essencial, incentivando o trabalho em conjunto e a comunicação.

#### • **Aprendizagem Baseada em Projetos**

Nessa proposta, os estudantes são desafiados a resolver um problema, por meio de

etapas metodológicas, visando a obtenção de um projeto ou produto pedagógico<sup>1</sup>. Essa metodologia tem como foco vivências práticas, levando a uma maior participação dos estudantes durante o processo de aprendizagem e integra diferentes conhecimentos, estimulando o desenvolvimento de diversas competências, como o trabalho em equipe, o protagonismo e o pensamento crítico.

A Aprendizagem Baseada em Projetos está pautada em alguns pilares como:

- construção do conhecimento;
- desenvolvimento da autonomia, proatividade e curiosidade;
- elaboração de ideias;
- incentivo à comunicação pessoal;
- trabalho colaborativo;
- união entre ensino e prática.

O professor apresenta aos estudantes um problema ou questão que seja desafiadora e que estimule a imaginação. Em seguida, os estudantes realizam o processo de pesquisa, estabelecendo hipóteses e procurando recursos para conduzir a atividade, até elaborarem um projeto ou produto final.

O principal ponto da Aprendizagem Baseada em Projetos é que cada estudante seja capaz de interagir com sua realidade, identificando pontos de atenção, entendendo o que precisa ser melhorado ou resolvido e sugerindo uma ou mais soluções.

#### • **Movimento Maker**

O “Faça você mesmo”, do inglês *Do it Yourself (DIY)*, como o nome já indica, propõe que as pessoas coloquem a “mão na massa” para construir, reformar, consertar e produzir objetos e projetos que, aparentemente, só poderiam ser feitos por especialistas. O movimento *maker* gera novas e inusitadas aplicações da tecnologia, além de fazer fusões também surpreendentes de universos que, a princípio, estariam separados. Além das interações online, é muito comum encontrarmos no movimento *maker* espaços sociais chamados de *hackerspaces* ou *fab labs*, que podem ser uma garagem, um centro cultural, uma sala de aula ou outro local, desde que equipados com diferentes máquinas de fabricação digital, como impressoras 3D, cortadoras a laser, mesas de marcenaria, máquinas de costura e, claro, computadores! (TELEFÔNICA VIVO, 2019, p. 55)

#### • **Aprendizagem entre Pares (Team Based Learning-TBL)**

Aprendizagem entre pares é um processo em que os estudantes atuam como facilitadores de ações e atividades com e para outros estudantes, ou seja, os pares. Esse termo, veio do inglês *peer educator* e é utilizado quando uma pessoa fica responsável por desenvolver ações educativas voltadas para o grupo do qual faz parte. Quando se propõe um modelo de aprendizagem como esse, a ideia é que sejam os próprios estudantes os responsáveis tanto pela troca de informações quanto pela coordenação de atividades de discussão e debate junto a seus pares; eles são reunidos em pequenos grupos de aprendizagem, em um mesmo espaço físico, para resolverem desafios lançados antes, durante ou após as aulas.

---

<sup>1</sup> Produto, segundo NIEZER et al. (2015), pode ser definido como um material que se baseia em teorias científicas e entrega alguma aplicação prática, com finalidade definida, para um grupo específico ou até mesmo para a sociedade.

As razões para se optar pela aprendizagem entre pares são muitas. A primeira delas, é que os estudantes conversam de “igual para igual” com seus pares sobre diferentes assuntos. Outro motivo importante é ter como referência a própria comunidade em que vivem, permitindo conhecer a realidade dos outros estudantes e organizar atividades mais próximas da cultura local. Finalmente, essa metodologia possibilita empreender uma iniciativa mais ampla, envolvendo muitas organizações, setores e, até mesmo, órgãos públicos e agências internacionais.

### • **Design Thinking**

*Design Thinking* é uma forma de pensar com o objetivo de resolver problemas de todos os tipos, ou seja, para encontrar soluções inovadoras e criativas. Com a abordagem do *Design Thinking*, os estudantes podem se aproximar das necessidades concretas das pessoas, atuando de forma empática na ideação, adaptação e desenvolvimento de um serviço ou produto. (TELEFÔNICA VIVO, 2019, p. 46)

O *Design Thinking* de acordo com a metodologia *Pense Grande*, pode ser dividido em quatro etapas de trabalho – que vão da ideação do produto/serviço à sua implementação e avaliação.

#### **Etapa 1. Exploração do desafio**

O objetivo dessa etapa é criar empatia e compreender melhor as necessidades do público envolvido. Que tipo de crenças, expectativas, visões de mundo e comportamentos são compartilhados pelas pessoas que sofrem com o problema, questão ou desafio identificado pelo grupo. Nessa fase, é preciso escutar as necessidades dos envolvidos, indo a campo para obter dados primários e secundários.

#### **Etapa 2. Entendimento real do desafio**

Aqui é preciso ampliar a perspectiva do grupo sobre o desafio escolhido, buscando que os(as) estudantes possam buscar e acessar elementos de contexto. Os dados obtidos na exploração são organizados e agrupados em um trabalho de síntese. O momento funciona como ponte para a geração de ideias – sem que ainda se obtenham respostas e soluções. O foco está em formular boas perguntas que ajudem a ampliar os caminhos de exploração do problema e delimitar com clareza e objetividade o que precisa ser resolvido.

#### **Etapa 3. Ideação**

Esse é o momento de gerar ideias que possam solucionar o desafio. O brainstorming ou tempestade de ideias é um recurso comum nessa fase, estimulando que os estudantes possam elencar livremente grande quantidade de propostas. Em seguida, é preciso passar por um processo de filtragem, agrupando e selecionando as melhores propostas.

#### **Etapa 4. Experimentação das soluções**

Esta é a fase de concretizar as ideias que foram escolhidas, por meio da prototipagem. Um protótipo pode ter duas funções: tornar tangível o que se está sendo proposto, trazendo a ideia para um plano mais concreto, e/ou testar a viabilidade e a eficácia da solução que foi pensada. É o momento de validar as hipóteses levantadas ao longo do processo.

Mas atenção! Mesmo que as fases sejam delimitadas, o processo do *Design Thinking* não é linear. É comum que o grupo tenha que voltar ao passo anterior para redefinir alguma questão ou fazer um protótipo a qualquer momento, para entender melhor o que

está sendo proposto.

Por fim, enfatizamos que, durante todo o processo, deve-se ter em mente os princípios centrais do *Design Thinking*: **escuta, empatia, colaboração e experimentação**. (TELEFÔNICA VIVO, 2019, p. 47-48.)

- **Sala de Aula Invertida**

A sala de aula invertida (do inglês, *flipped classroom*) significa a inversão desta lógica: primeiro o estudante faz a internalização dos conceitos essenciais antes da aula e depois, junto à turma, discute os conhecimentos adquiridos e tira possíveis dúvidas com a ajuda e orientação do professor; o foco principal é no estudante. Sendo assim, é possível considerar inclusive suas preferências e propor que o primeiro contato com o objeto de conhecimento, estudado previamente à distância, seja feito por meio do uso de materiais digitais, como: videoaulas, games, *podcasts*, pesquisas, textos, fóruns etc.

O conhecimento introdutório é aprofundado e discutido entre os colegas, e mais adiante, com a compreensão plena do tema, o professor traz assuntos complementares, desenvolve projetos específicos, atividades em grupo e claro, age como um aliado, um curador e um orientador fundamental no processo de aprendizagem.

- **Gamificação**

A gamificação é um tipo de metodologia ativa que tem o objetivo de gerar conhecimento por meio de jogos, como por exemplo: jogos de tabuleiro, RPG, mídias como quadrinhos, filmes, desenhos, músicas, livros, entre outros. Dessa forma, os estudantes se engajam em um desafio abstrato com regras, criando interatividade, *feedback*, tomada de ações e tentativa da solução de problemas. É um método de aprendizagem que fará com que o estudante pense, reflita com bases nas suas vivências e conhecimentos e tome uma decisão, sempre atendendo a esse movimento: motivação - reflexão sobre o evento - ação.

A utilização de dinâmicas de jogos para resolver problemas, melhora o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos. A escolha do tema, os estudos que irá fazer sobre este e como ele irá abordar, se por meio de jogos ou de um universo fictício em uma mídia, fortalecem seu projeto de vida ou até mesmo abrem novos caminhos.

- **Estudo de Caso**

A prática pedagógica de Estudo de Caso tem origem no método de Aprendizagem Baseada em Problemas e oferece aos estudantes a oportunidade de direcionar sua própria aprendizagem, enquanto exploram seus conhecimentos em situações relativamente complexas.

São relatos de situações do mundo real, apresentadas aos estudantes com a finalidade de exercitar a relação teoria-prática, preparando-os para a resolução de problemas reais.

Essa opção de metodologia ativa começa com o professor apresentando um exemplo de situação real que os estudantes devem resolver. O estudo de caso ajuda os alunos a aprender a solucionar cenários complexos e adquirir conhecimento em questões práticas, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interativo e significativo. Ademais, o estudo de caso pode se tornar uma atividade mais marcante e engajadora ao adotar ferramentas como o *Storytelling*, que é a capacidade de contar histórias de maneira relevante, utilizando recursos audiovisuais juntamente com as palavras, para enriquecer

ainda mais experiência de ensino.

- **Portfólio**

O portfólio é definido como uma associação de trabalhos documentados que possibilitam a construção do conhecimento gradual e contínuo, desenvolvendo um melhor aprendizado dos envolvidos. (BARROS e BANDEIRA, 2018). Pode ser considerado uma metodologia de projeto que vai sendo construído ao longo de um percurso e que traz evidências do avanço/melhora. A observação da produção organizada de cada estudante ou de um grupo favorece a avaliação da aprendizagem de forma mais efetiva e próxima da experiência do estudante/grupo que a simples contabilidade de notas das provas ou trabalhos realizados. O portfólio também é muito adequado para a publicização das produções com as famílias e a comunidade como forma de socializar os processos de aprendizagem dos estudantes.

O portfólio é uma ferramenta de registro do percurso de autoconhecimento, por meio de notas pessoais, trabalhos pontuais, vivências de aula, relações de interdisciplinaridade, representações e pontos de vista. Com base no portfólio, o estudante poderá construir uma reflexão sobre seu percurso formativo, criando as conexões com seu projeto de vida.

Professor (a), trabalhar com Projeto de Vida é construir caminhos que oportunizem aos jovens identificar suas necessidades e potencializar o acesso à determinada informação para avançar em sua trajetória; é auxiliá-los em questões que os incomodam; é incentivá-los a refletir sobre suas escolhas. Assim, a escola precisa criar condições favoráveis para que os estudantes *“possam se dedicar ao desenvolvimento dos próprios interesses, com o apoio e a orientação do professor, em busca do autoconhecimento e de metas pessoais”* (INOVA ESCOLA, 2020).

## Referências

ANDRADE, Sabrina. **Aprendizagem Baseada em Projetos**: benefícios do seu uso na escola. ImagineEducação.2020.Disponível em:<https://educacao.imagine.com.br/aprendizagem-baseada-em-projetos/>. Acesso em: 23 mar. 2021.

BARROS, A. J. C.; BANDEIRA, I. C. J. O portfólio como metodologia ativa e facilitadora no processo de ensino-aprendizagem em hematologia. In: XIII ENCONTRO DE EXTENSÃO, DOCÊNCIA E INICIAÇÃO CIENTÍFICO, 1, 2018, Quixadá. **Anais do XIII Encontro de Extensão, Docência E Iniciação Científica** [...]. Quixadá: Universitário Católica de Quixadá, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. 19 de março de 2018 – versão final. Brasília, DF, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação – FNDE. Secretaria de Educação Básica. **Edital de Convocação Nº 03/2019 – CGPLI – PNLD 2021**. Brasília, DF: Ministério da Educação. 2021. Disponível em: <https://www.fnde.gov.br/index.php/programas/programas-do-livro/consultas/editais-programas-livro/item/13106-edital-pnld-2021>. Acesso em: 12 mar. 2021.

CONCEITO E DESAFIO – PROJETO DE VIDA. **Práticas para quem quer inovar na educação**. INOVA ESCOLA; FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. 2020. Disponível em: [https://comunidade.escolasconectadas.org.br/pluginfile.php/411695/mod\\_book/chapter/6642/Conceito%20e%20desafio%20-%20Projeto%20de%20vida.pdf](https://comunidade.escolasconectadas.org.br/pluginfile.php/411695/mod_book/chapter/6642/Conceito%20e%20desafio%20-%20Projeto%20de%20vida.pdf). Acesso em: 10 mar. 2021.

DUTRA, Rodrigo. **O que é Aprendizagem Baseada em Projetos? E como implementar?** TutorMundi. 2020. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/aprendizagem-baseada-em-projetos/>. Acesso em: 23 mar. 2021.

GUIA PARA MULTIPLICADORES (AS). **Educadores (as) do Ensino Médio** – Pense Grande. Fundação Telefônica Vivo, 2019.

GUIA DO MULTIPLICADOR. **Projeto De Vida**: revisitando conceitos e conhecendo as cinco dimensões formativas – Pense Grande. Fundação Telefônica Vivo. 1ª Edição: dez. 2020.

MOVIMENTO PELA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. **Dimensões e Desenvolvimento das Competências Gerais da BNCC**. Center for Curriculum Redesign. 2018. Disponível em: <http://movimentopelabase.org.br/acontece/competencias-gerais-de-bncc/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

MORAN, José. **A importância de construir Projetos de Vida na Educação**. 2017. Disponível em:<https://moran10.blogspot.com/2017/10/a-importancia-de-construir-projetos-de.html>. Acesso em: 12 mar. 2021.

NIEZER, T. B. et al. **Caracterização dos Produtos Desenvolvidos por um Programa de Mestrado Profissional da Área de Ensino de Ciências e Tecnologia**. R. B. E. C. T., vol 8, núm. 3. Paraná. Campus, 2015.

PEREIRA, Wisley João; TRANJAN, Patrick. **Orientação pedagógica para trabalho com Projeto de Vida enquanto componente curricular** – Diretrizes para elaboração de material didático. Ministério da Educação. 2020. Disponível em: <http://jornadapedagogica.educacao.ba.gov.br/wp-content/uploads/2020/01/Orienta%C3%A7%C3%B5es-Pedag%C3%B3gicas-para-trabalho-com-Projeto-de-Vida.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2021.

PEREIRA. Wisley João; TRANJAN, Patrick. **Orientação pedagógica para trabalho com**

**Protagonismo Juvenil** – Diretrizes para elaboração de material didático. Ministério da Educação. 2020.

PINTO, Diego de Oliveira. **Metodologias Ativas de Aprendizagem**: o que são e como aplicá-las. Blog Lyceum. 2020. Disponível em: <https://blog.lyceum.com.br/metodologias-ativas-de-aprendizagem/>. Acesso em: 23 mar. 2021.

POSSOLLI, Gabriela Eyng; GUBERT, Rafaela. **Portfólio como ferramenta metodológica e avaliativa**. Coleção Agrinho. 2014. Disponível em [https://agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2\\_17\\_Portifolio-como-ferramenta.pdf](https://agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2_17_Portifolio-como-ferramenta.pdf). Acesso em: 23 mar. 2021.

SAE DIGITAL. **Sala de aula invertida**: o que é, como funciona e seus principais benefícios. SAE Digital. 2021. Disponível em <https://sae.digital/sala-de-aula-invertida/>. Acesso em: 23 mar. 2021.

SANT'ANNA, Ilza Martins. **Por que avaliar? Como avaliar?** Critérios e instrumentos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

SERGIPE. Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura. **Currículo de Sergipe Integrar e Construir** – Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. SEDUC, 2021.

SECRETARIA DE ESTADO  
DA EDUCAÇÃO, DO ESPORTE  
E DA CULTURA



**SERGIPE**  
GOVERNO DO ESTADO

