

CADERNO DE ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS ELETIVAS





**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, DO ESPORTE E DA
CULTURA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
SERVIÇO DE ENSINO MÉDIO**

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

1. Apresentação

A Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017, estabelece uma série de mudanças na oferta do Ensino Médio. Entre elas está a ampliação do tempo mínimo do estudante na escola, que deve ser ampliado de forma progressiva para mil e quatrocentas horas anuais, sendo estendido para, no mínimo, mil horas anuais até 2022; e a delimitação que a carga horária destinada ao cumprimento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) não pode ser superior a mil e oitocentas horas do total da carga horária do Ensino Médio.

Além disso, a Lei assevera que os currículos de Ensino Médio devem priorizar a formação integral do estudante e implementar uma proposta voltada para a construção do seu projeto de vida e para a sua formação nos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais, e serem compostos pela Base Nacional Comum Curricular e por Itinerários Formativos organizados por meio da oferta de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino.

Considerando a possibilidade de constituição de arranjos curriculares variados, este caderno foi elaborado com o objetivo de subsidiar aqueles que estão no cotidiano das instituições escolares para elaborar e aplicar as Atividades Integradoras Eletivas: unidade curricular que integra a parte flexível do Novo Ensino Médio e tem como principal foco auxiliar os estudantes para a escolha do Itinerário Formativo de área do conhecimento.

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 estar voltada para a preparação do estudante para a vida em sociedade, de modo que se tornem cidadãos mais justos, empáticos e preparados para lidar com adversidades.

Figura 1 – Quatro Pilares da Educação



Fonte: INOVAR, 2021 (adaptado).

A BNCC propõe repensar o modo como se aprende e, consequentemente, a forma como se ensina, através da abordagem pautada no desenvolvimento de competências. Essa mudança exige um planejamento cuidadoso das formações iniciais e continuadas dos educadores, a fim de que estejam plenamente capacitados para inovar suas práticas pedagógicas, manter um canal de escuta aberto com os estudantes e aprimorar as próprias habilidades, tanto profissionais como pessoais (MOVIMENTO PELA BASE, 2019).

Este caderno, produzido pela equipe do Serviço de Ensino Médio do Departamento de Educação da Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe (SEMED/DED/SEDUC), tem como objetivos apoiar pedagogicamente os docentes a elaborar e aplicar suas próprias Atividades Integradoras Eletivas, considerando a realidade dos seus estudantes e da sua comunidade e oportunizando, assim possibilidades de interdisciplinaridade e transdisciplinaridade que esta Unidade Curricular proporciona, e fomentar a reflexão sobre as diferentes formas de aprendizagem no âmbito escolar, através da transversalidade proposta nos Itinerários Formativos, em consonância com os quatro pilares da educação e as competências previstas na BNCC.

Diante disso, este caderno tem a finalidade de:

- enfatizar as competências gerais da BNCC;
- orientar como as Atividades Integradoras Eletivas podem ser trabalhadas;
- identificar as principais características do Componente Curricular Atividade Integradora Eletiva;
- relacionar possibilidades acerca da interdisciplinaridade, transdisciplinaridade e multidisciplinaridade que o referido Componente Curricular proporciona e sua importância para a formação integral do estudante;
- constituir diferentes formas de aprendizagem no âmbito escolar, através da transversalidade proposta nos Itinerários Formativos, em consonância com os quatro pilares da educação.

2. Conceitos Básicos

O Novo Ensino Médio considera em sua estrutura três grandes frentes: “o desenvolvimento do protagonismo dos estudantes e de seu projeto de vida, por meio da escolha orientada do que querem estudar; a valorização da aprendizagem, com a ampliação da carga horária de estudos; e a garantia de direitos de aprendizagem comuns a todos os jovens, com a definição do que é essencial nos currículos a partir da BNCC” (MOVIMENTO PELA BASE, 2018, p. 4), assegurando o pleno desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores capazes de formar gerações mais atentas com o contexto atual.

Para se alcançar a efetiva compreensão das peculiaridades atreladas à essa nova proposta, sugerida pelo Novo Ensino Médio e pautada na construção e execução dos Itinerários Formativos, é válido e oportuno delimitar conceitos e expressões fundantes que permeiam o currículo no que diz respeito à Formação Geral Básica e, principalmente, à Parte Flexível. No quadro a seguir, é possível acompanhar alguns desses conceitos básicos e suas definições específicas:

Quadro 1 – Conceitos Básicos – Novo Ensino Médio

CONCEITO	DEFINIÇÃO
1. Formação Geral Básica	É a parte do Novo Ensino Médio comum a todos os jovens de escolas públicas e privadas. São aprendizados obrigatórios, referenciados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que desenvolvem competências e habilidades.
2. Parte Flexível	É a parte do currículo correspondente a 1.200 horas, onde os alunos poderão escolher itinerários formativos, ou seja, o que irão estudar de acordo com seus interesses.
3. Áreas do Conhecimento	É um conjunto de componentes curriculares que dialogam entre si. São elas: Linguagens e suas Tecnologias (Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa); Matemática e suas Tecnologias; Ciências da Natureza e suas Tecnologias (Biologia, Física e Química); Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (História, Geografia, Sociologia e Filosofia).
4. Unidades Curriculares	São os elementos com carga horária pré-definida cujo objetivo é desenvolver competências específicas, seja da formação geral básica, seja dos itinerários formativos. Cabe destacar que as redes e escolas podem escolher criar unidades que melhor respondam aos seus contextos e às suas condições, como: laboratórios, oficinas, clubes, observatórios, incubadoras, núcleos de estudos, núcleos de criação artística, dentre outras.
5. Itinerários Formativos	São Unidades Curriculares ofertadas pelas escolas que possibilitam ao estudante aprofundar seus conhecimentos e se preparar para concretizar o seu Projeto de Vida, independente do caminho que ele optar, seja com o foco acadêmico no ensino superior, na formação técnica profissionalizante ou até mesmo a partir do empreendedorismo.

5.1. Itinerários Formativos Comuns e Integrados	Conjunto de Unidades Curriculares que deve ser cursado por todos os estudantes da Rede Estadual, cujo objetivo é balizar e promover a maturação das escolhas do estudante no 2º bloco de flexibilização curricular – o aprofundamento de Áreas.
5.2. Itinerários Formativos de Área	Conjunto de Atividades Integradoras com foco no aprofundamento do conhecimento de área que o estudante escolhe, de acordo com seu plano individual de curso.
5.3. Itinerários Formativos de Área Simples	Conjunto de Atividades Integradoras com foco no aprofundamento numa única área.
5.4. Itinerários Formativos de Área Integrado	Conjunto de Atividades Integradas com foco no aprofundamento em uma ou duas áreas integradas.
6. Eixos Estruturantes	São elementos obrigatórios com habilidades específicas para o desenvolvimento das atividades dos Itinerários Formativos que visam integrar e integralizar seus diferentes arranjos, bem como criar oportunidades para que os estudantes vivenciem experiências educativas profundamente associadas à realidade contemporânea, que promovam a sua formação pessoal, profissional e cidadã. Para tanto, buscam envolvê-los em situações de aprendizagem que os permitam produzir conhecimentos, criar, intervir na realidade e empreender projetos presentes e futuros. Independentemente do Itinerário Formativo percorrido, os estudantes devem, ao final do Ensino Médio, passar pelos quatro Eixos Estruturantes. São eles: Investigação Científica, Processos Criativos, Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo.

6.1. Investigação Científica	Este eixo tem como ênfase ampliar a capacidade dos estudantes de investigar a realidade, compreendendo, valorizando e aplicando o conhecimento sistematizado, por meio da realização de práticas e produções científicas relativas a uma ou mais Áreas de Conhecimento, à Formação Técnica e Profissional, bem como a temáticas de seu interesse.
6.2. Processos Criativos	Este eixo tem como ênfase expandir a capacidade dos estudantes de idealizar e realizar projetos criativos associados a uma ou mais Áreas de Conhecimento, à Formação Técnica e Profissional, bem como a temáticas de seu interesse.
6.3. Mediação e Intervenção Sociocultural	Este eixo tem como ênfase ampliar a capacidade dos estudantes de utilizar conhecimentos relacionados a uma ou mais Áreas de Conhecimento, à Formação Técnica e Profissional, bem como a temas de seu interesse para realizar projetos que contribuam com a sociedade e o meio ambiente.
6.4. Empreendedorismo	Este eixo tem como ênfase expandir a capacidade dos estudantes de mobilizar conhecimentos de diferentes áreas para empreender projetos pessoais ou produtivos articulados ao seu projeto de vida.
7. Atividade Integradora	É a Unidade Curricular com nomenclatura herdada da Matriz Curricular do Programa Ensino Médio Inovador-Sergipe e que está sendo utilizada para agregar todas as Unidades Curriculares a serem desenvolvidas pelos professores que lecionarão neste campo (Itinerários Formativos). Substitui os termos "disciplina" e "Unidade Curricular" por estar mais adequada ao que é proposto nesta parte da Matriz. Seu objetivo é promover uma efetiva contextualização do conhecimento visando atender as novas expectativas de aprendizagem propostas para o Ensino Médio. Essa desejada contextualização será arquitetada através de uma organização pedagógica que possibilite, induza e estimule a prática da interdisciplinaridade, alcançada quando a proposta pedagógica mobilizar os saberes disciplinares dentro da própria área do conhecimento ou ainda, num nível mais avançado de interação, promover a transdisciplinaridade, que se efetiva no intercâmbio entre componentes curriculares das diferentes áreas do conhecimento. Nesse novo campo curricular, deverão ser desenvolvidas

	atividades interdisciplinares nos formatos de oficinas, clubes de interesses, trabalhos de campo, seminários integrados, grupos de pesquisa, que resultem em práticas que podem ser, por exemplo, textos, iniciação científica, artes marciais, leitura e letramento, inglês instrumental, experiências laboratoriais ou ainda outras formas de produção que permitam a mensuração do novo conhecimento proposto. Na Matriz Curricular elaborada pelos Serviços de Ensino Médio desta secretaria, SEMED/ SEPRO/ SEDUC-SE, existem dois tipos de Atividade Integradora: As Atividades Integradoras Eletivas e as Atividades Integradoras de Aprofundamento .
8. Atividades Integradoras Eletivas	Conjunto de Atividades Integradoras que podem ser ofertadas através da articulação entre as áreas do conhecimento ou não, garantindo ao aluno além da integração entre as áreas, um conhecimento diversificado e dinâmico dentro de um tema de seu interesse. Podem ser de qualquer Área do Conhecimento ou Formação Técnica e Profissional (FTP), com temas livres, mas que tenham uma finalidade pedagógica, sendo fundamental que perpassem no mínimo por um dos eixos estruturantes elencados pelos referenciais curriculares.
9. Atividades Integradoras de Aprofundamento	Conjunto de Atividades Integradoras que tem por finalidade aprofundar os conhecimentos adquiridos na Formação Geral Básica (FGB), garantindo a integração dos componentes curriculares que fazem parte da mesma área do conhecimento, além disso, é imprescindível que perpassem por pelo menos um dos quatro eixos estruturantes.

10. Plano de Atividade Docente (PAD)	Instrumental pedagógico para desenvolvimento das Atividades Integradoras. Este instrumental é composto por: Título, Tema(s), Área(s) do Conhecimento, Carga Horária, Semestre, Eixo(s) Estruturante(s), Habilidade(s) gerais e específicas dos Eixos Estruturantes, Unidade Curricular, Recursos Necessários, Avaliação, Orientações Didáticas, Material de apoio/sugestões, para que de maneira organizada, a escola possa elaborar a sua Atividade Integradora.
11. Formação Técnica Profissional (FTP)	Compreende a Educação Profissional e Tecnológica e se caracteriza como a modalidade educacional que perpassa todos os níveis da educação nacional, integrada às demais modalidades de educação e às dimensões do trabalho, da ciência, da cultura e da tecnologia, organizada por eixos tecnológicos, em consonância com a estrutura socio-ocupacional do trabalho e às exigências da formação profissional nos diferentes níveis de desenvolvimento, observadas as leis e normas vigentes. Destaca-se que a Educação Profissional Técnica de Nível Médio abrange: I - habilitação profissional técnica, relacionada ao curso técnico; II - qualificação profissional técnica, como etapa com terminalidade de curso técnico; e III - especialização profissional técnica, na perspectiva da formação continuada. Além disso, é pertinente salientar que os cursos técnicos serão desenvolvidos nas formas integrada, concomitante ou subsequente ao Ensino Médio, assim caracterizadas: I - integrada, ofertada somente a quem já tenha concluído o Ensino Fundamental, com matrícula única na mesma instituição, de modo a conduzir o estudante à habilitação profissional técnica ao mesmo tempo em que conclui a última etapa da Educação Básica; II - concomitante, ofertada a quem ingressa no Ensino Médio ou já o esteja cursando, efetuando-se matrículas distintas para cada curso, aproveitando oportunidades educacionais disponíveis, seja em unidades de ensino da mesma instituição ou em distintas instituições e redes de ensino; III - concomitante intercomplementar, desenvolvida simultaneamente em distintas instituições ou redes de ensino, mas integrada no conteúdo, mediante a ação de convênio ou acordo de intercomplementaridade, para a execução de projeto pedagógico unificado; e IV - subsequente, desenvolvida em cursos destinados exclusivamente a quem já tenha concluído o Ensino Médio.

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

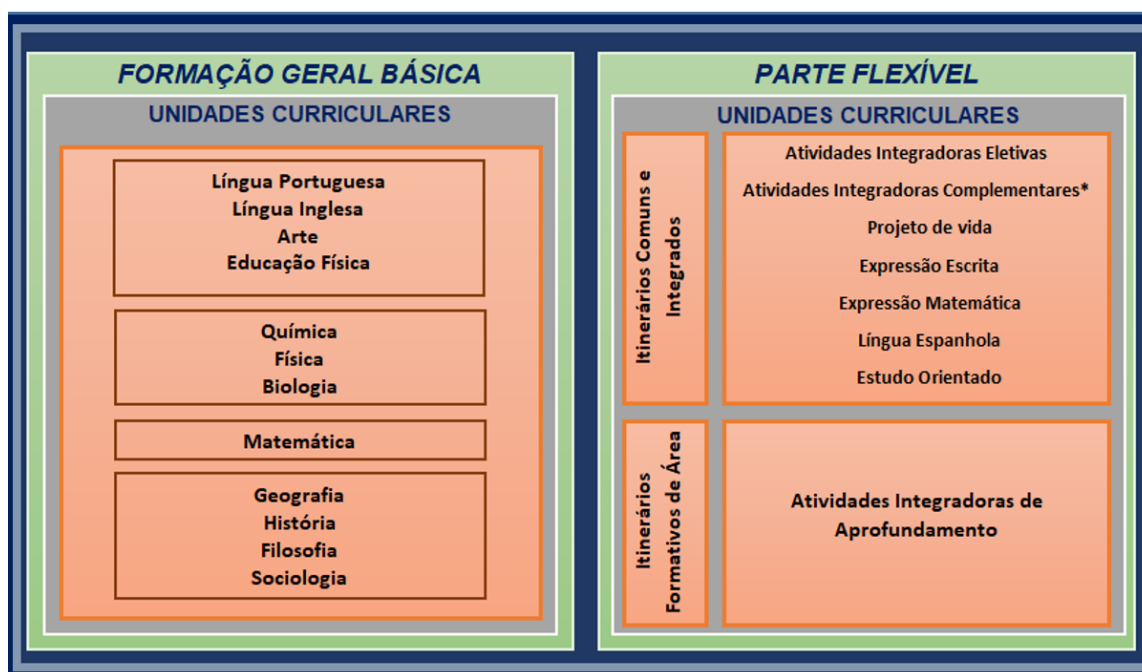
3. Atividades Integradoras Eletivas

São atividades que compõem a parte flexível do currículo do Novo Ensino Médio em Sergipe, no bloco dos Itinerários Formativos Comuns e Integrado (IFC). Reiteramos que Itinerários Formativos, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (DCNEM), são o conjunto de arranjos curriculares ofertados pelas instituições educacionais e redes de ensino que possibilitam ao estudante, a partir do seu interesse:

- aprofundar e ampliar aprendizagens em uma ou mais Áreas de Conhecimento e/ou na Formação Técnica e Profissional;
- auxiliar na construção do seu projeto de vida para o prosseguimento dos estudos e para o mundo do trabalho;
- contribuir para a construção de soluções de problemas específicos da sociedade, consolidar a formação integral;
- promover a incorporação de valores universais; e
- desenvolver habilidades que permitam aos estudantes ampliar sua visão de mundo, tomar decisões e agir com autonomia e responsabilidade (DCNEM, 2018).

A parte flexível do currículo busca desenvolver habilidades gerais e específicas, que serão foco das avaliações nacionais e que estão associadas a quatro Eixos Estruturantes: Investigação Científica, Processos Criativos, Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo. Isto é, os estudantes devem vivenciar os Eixos Estruturantes em sua totalidade, ao final do percurso escolhido.

Nesse sentido, as Atividades Integradoras Eletivas, parte integrante dos Itinerários Formativos (conforme ilustrado no quadro abaixo), mesmo assumindo um lugar de maior flexibilidade, podendo ser de qualquer uma das quatro Áreas do Conhecimento ou FTP, com temas livres e incorporando projetos e pesquisas escolares já existentes na instituição educacional, devem desenvolver as habilidades específicas de pelo menos um dos quatro Eixos Estruturantes, como está elucidado nos documentos oficiais orientadores do Novo Ensino Médio.



Fonte: Serviço de Ensino Médio – Semed/DED (Seduc/SE), 2021. (ver nome do quadro)

Além disso, as Atividades Integradoras Eletivas podem ser desenvolvidas na perspectiva do ensino por Área do Conhecimento, com foco no aprofundamento, ampliação e fortalecimento das relações entre os saberes e a sua contextualização para apreensão e intervenção na realidade, requerendo planejamento e execução conjugados e cooperativos dos seus professores, por meio de propostas interdisciplinares, com abrangência em outras Áreas do Conhecimento.

As Atividades Integradoras Eletivas têm como objetivos fomentar o protagonismo dos estudantes e, ao mesmo tempo, balizar e promover a maturação das suas escolhas, possibilitando-os compor a sua trajetória de formação, satisfazendo interesses em:

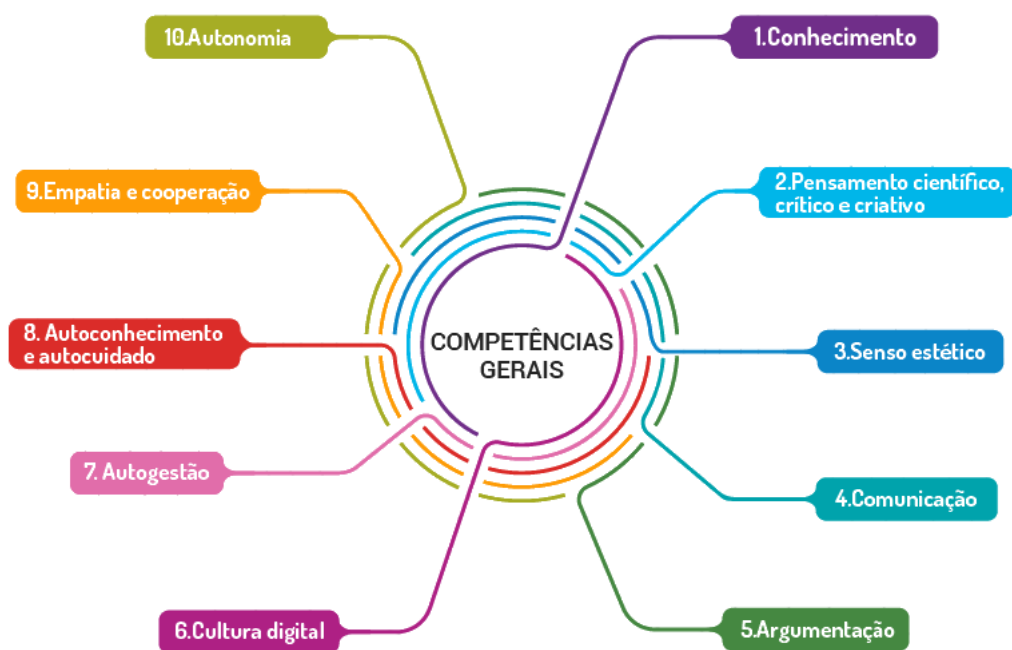
1. aprofundar conhecimentos da BNCC;
2. realizar práticas sociais significativas;
3. adquirir habilidades do mundo do trabalho e;
4. preparar-se para o acesso à educação superior, se assim estiver em seu Projeto de Vida.

Desde que atendam às exigências do Novo Ensino Médio, essas Atividades Integradoras também abrangem:

- cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC);
- atividades científicas;
- tecnológicas, esportivas e socioculturais.

Todo e qualquer componente curricular, tanto na Formação Geral Básica quanto nos Itinerários Formativos, tem como ponto de partida as competências gerais da BNCC, uma vez que essas, de modo entrelaçado, vão delineando o perfil que se pretende desenvolver nos jovens ao final da Educação Básica. As Atividades Integradoras Eletivas, como parte dos Itinerários Formativos e em consonância com essa perspectiva, contribuem para o desenvolvimento das 10 competências gerais trazidas pela BNCC apresentadas a seguir:

Figura-1: competências gerais da BNCC



www.movimentopelabase.org.br

Como mencionado anteriormente, um dos objetivos dos Itinerários Formativos é aprofundar e ampliar as aprendizagens essenciais da BNCC. Nesse sentido, o documento intitulado “Referenciais Curriculares para a elaboração de Itinerários Formativos” define a organização dessa parte do currículo no que se refere às aprendizagens conectadas à BNCC a serem desenvolvidas pelos estudantes nesse percurso.

As DCNEM (2018) estabelecem que os Itinerários Formativos se organizam a partir de quatro eixos estruturantes.

- Investigação Científica;
- Processos Criativos;
- Mediação e Intervenção Sociocultural;
- Empreendedorismo.

Esses eixos são complementares e objetivam oportunizar aos jovens o desenvolvimento de um conjunto diversificado de habilidades e experiências educativas ligadas à contemporaneidade relevantes para sua formação pessoal, profissional e cidadã.

Sendo assim, é imprescindível que, ao final do Ensino Médio, o conjunto das Atividades Integradoras Eletivas vivenciadas pelos estudantes incorpore e integre os quatro eixos, a fim de garantir que os estudantes se envolvam em situações de aprendizagem que os permitam produzir conhecimentos, criar, intervir na realidade e empreender projetos presentes e futuros.

Por isso, destacamos abaixo um quadro norteador que conecta as 10 Competências Gerais da BNCC aos Eixos Estruturantes que as mobilizam, seu foco pedagógico, objetivos, habilidades gerais dos Itinerários Formativos, bem como as habilidades específicas de cada área do conhecimento e da FTP elencadas nos Referenciais para a Elaboração dos Itinerários Formativos.

QUADRO NORTEADOR DE COMPETÊNCIAS BNCC, EIXOS ESTRUTURANTES E HABILIDADES PARA A ELABORAÇÃO DAS ATIVIDADES INTEGRADORAS ELETIVAS

COMPETÊNCIAS BNCC: ARGUMENTAÇÃO; CONHECIMENTO; PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO.

EIXO ESTRUTURANTE: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA

ÊNFASE:

- Ampliar a capacidade dos estudantes de investigar a realidade, compreendendo, valorizando e aplicando o conhecimento sistematizado, por meio da realização de práticas e produções científicas.

OBJETIVOS:

- Aprofundar conceitos fundantes das ciências para a interpretação de ideias, fenômenos e processos;
- Ampliar habilidades relacionadas ao pensar e fazer científico;
- 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.

FOCO PEDAGÓGICO:

- Os estudantes participam da realização de uma pesquisa científica, compreendida como procedimento privilegiado e integrador de áreas e componentes curriculares. O processo pressupõe a identificação de uma dúvida, questão ou problema; o levantamento, formulação e teste de hipóteses; a seleção de informações e de fontes confiáveis; a interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas; a identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos; e a comunicação de conclusões com a utilização de diferentes linguagens.

HABILIDADES RELACIONADAS AO PENSAR E FAZER CIENTÍFICO

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

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

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

ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL
(EMIFLGG01)	(EMIFMAT01)	(EMIFCNT01)	(EMIFCHSA01)	(EMIFFTP01)

Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.	Investigar e analisar situações problema identificando e selecionando conhecimentos matemáticos relevantes para uma dada situação, elaborando modelos para sua representação. (EMIFMAT02) Levantar e testar hipóteses sobre variáveis que interferem na explicação ou resolução de uma situação-problema elaborando modelos com a linguagem matemática para analisá-la e avaliar sua adequação em termos de	Investigar e analisar situações problema e variáveis que interferem na dinâmica de Fenômenos da natureza e/ ou de processos tecnológicos, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais. (EMIFCNT02) Levantar e testar hipóteses sobre variáveis que interferem na dinâmica de fenômenos da natureza e/ou de processos tecnológicos, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais, utilizando procedimentos e linguagens	Investigar e analisar situações problema envolvendo temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias. (EMIFCHSA02) Levantar e testar hipóteses sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, contextualizando os conhecimentos em sua realidade local e utilizando	Investigar, analisar e resolver problemas do cotidiano pessoal, da escola e do trabalho, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias, planejando, desenvolvendo e avaliando as atividades realizadas, compreendendo a proposição de soluções para o problema identificado, a descrição de proposições lógicas por meio de fluxogramas, a aplicação de variáveis e constantes, a aplicação de operadores lógicos, de operadores aritméticos, de laços de repetição, de decisão e de condição.
--	--	---	--	---

(EMIFLGG02) Levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e utilizando procedimentos e	possíveis limitações, eficiência e possibilidades de generalização. (EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos	adequados à investigação científica. (EMIFCNT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a dinâmica dos fenômenos da natureza e/ou de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.	procedimentos e linguagens adequados à investigação científica. (EMIFCHSA03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos	(EMIFFTP02) Levantar e testar hipóteses para resolver problemas do cotidiano pessoal, da escola e do trabalho, utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica. (EMIFFTP03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre problemas do cotidiano pessoal, da escola e do trabalho, identificando os diversos pontos de vista e
---	--	--	--	---

linguagens adequados à investigação científica. (EMIFLGG03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de	pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.		utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes.	posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.
---	---	--	---	---

enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.				
---	--	--	--	--

COMPETÊNCIAS BNCC: PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; COMUNICAÇÃO; CULTURA DIGITAL; REPERTÓRIO CULTURAL.

EIXO ESTRUTURANTE: PROCESSOS CRIATIVOS

ÊNFASE:

- Expandir a capacidade dos estudantes de idealizar e realizar projetos criativos.

OBJETIVOS:

- Aprofundar conhecimentos sobre as artes, a cultura, as mídias e as ciências aplicadas e sobre como utilizá-los para a criação de processos e produtos criativos;
- Ampliar habilidades relacionadas ao pensar e fazer criativo;
- Utilizar esses conhecimentos e habilidades em processos de criação e produção voltados à expressão criativa e/ou à construção de soluções inovadoras para problemas identificados na sociedade e no mundo do trabalho.

FOCO PEDAGÓGICO:

- Os estudantes participam da realização de projetos criativos, por meio da utilização e integração de diferentes linguagens, manifestações sensoriais, vivências artísticas, culturais, midiáticas e científicas aplicadas. O processo pressupõe a identificação e o aprofundamento de um tema ou problema, que orientará a posterior elaboração, apresentação e difusão de uma ação, produto, protótipo, modelo ou solução criativa, tais como obras e espetáculos artísticos e culturais, campanhas e peças de comunicação, programas, aplicativos, jogos, robôs, circuitos, entre outros produtos analógicos e digitais.

HABILIDADES RELACIONADAS AO PENSAR E FAZER CRIATIVO

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

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

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

ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL
(EMIFLGG04)	(EMIFMAT04)	(EMIFCNT04)	(EMIFCHSA04)	(EMIFFTP04)
Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou	Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica na produção do	Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre a dinâmica dos fenômenos naturais e/ou de	Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza	Reconhecer produtos, serviços e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre as funcionalidades de ferramentas de

eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns). (EMIFLGG05) Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre	conhecimento matemático e sua aplicação no desenvolvimento de processos tecnológicos diversos. (EMIFMAT05) Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos relacionados à Matemática para resolver problemas de natureza diversa, incluindo aqueles que permitam a produção de novos conhecimentos matemáticos, comunicando com precisão suas ações e reflexões relacionadas a	processos tecnológicos, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros). (EMIFCNT05) Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos relacionados às Ciências da Natureza para resolver problemas reais do ambiente e da sociedade, explorando e contrapondo diversas fontes de informação. (EMIFCNT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras	histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global. (EMIFCHSA05) Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos para resolver problemas reais relacionados a temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global. (EMIFCHSA06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais relacionados a temas e	produtividade, colaboração e/ou comunicação. (EMIFFTP05) Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos para resolver problemas reais relacionados à produtividade, à colaboração e/ou à comunicação. (EMIFFTP06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais relacionados à produtividade, à colaboração e/ou à comunicação, observando a necessidade de seguir as boas práticas de
--	---	--	--	--

outras), para participar de projetos e/ou processos criativos. (EMIFLGG06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; línguas; linguagens corporais e do movimento, entre outras), em um ou mais campos de atuação social, combatendo a estereotipia, o lugar-comum e o clichê.	constatações, interpretações e argumentos, bem como adequando-os às situações originais. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para	para problemas reais, considerando a aplicação de design de soluções e o uso de tecnologias digitais, programação e/ou pensamento computacional que apoiem a construção de protótipos, dispositivos e/ou equipamentos, com o intuito de melhorar a qualidade de vida e/ou os processos produtivos.	processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.	segurança da informação no uso das ferramentas.
---	---	---	---	--

	enfrentar situações.	novas			
--	-------------------------	-------	--	--	--

COMPETÊNCIAS BNCC: COMUNICAÇÃO; CULTURA DIGITAL; EMPATIA E COOPERAÇÃO; TRABALHO E PROJETO DE VIDA; REPERTÓRIO CULTURAL; RESPONSABILIDADE E CIDADANIA.

EIXO ESTRUTURANTE: MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

ÊNFASE:

- Ampliar a capacidade dos estudantes de utilizar conhecimentos relacionados a uma ou mais Áreas de Conhecimento, à Formação Técnica e Profissional, bem como a temas de seu interesse para realizar projetos que contribuam com a sociedade e o meio ambiente.

OBJETIVOS:

- Aprofundar conhecimentos sobre questões que afetam a vida dos seres humanos e do planeta em nível local, regional, nacional e global, e compreender como podem ser utilizados em diferentes contextos e situações;
- Ampliar habilidades relacionadas à convivência e atuação sociocultural;
- Utilizar esses conhecimentos e habilidades para mediar conflitos, promover entendimentos e propor soluções para questões e problemas socioculturais e ambientais identificados em suas comunidades.

FOCO PEDAGÓGICO:

Neste eixo, privilegia-se o envolvimento dos estudantes em campos de atuação da vida pública, por meio do seu engajamento em projetos de mobilização e intervenção sociocultural e ambiental que os levem a promover transformações positivas na comunidade. O processo pressupõe o diagnóstico da realidade sobre a qual se pretende atuar, incluindo a busca de dados oficiais e a escuta da comunidade local; a ampliação de conhecimentos sobre o problema a ser enfrentado; o planejamento, execução e avaliação de uma ação social e/ou ambiental que responda às necessidades e interesses do contexto; a superação de situações de estranheza, resistência, conflitos interculturais, dentre outros possíveis obstáculos, com necessários ajustes de rota.

HABILIDADES RELACIONADAS À CONVIVÊNCIA E ATUAÇÃO SOCIOCULTURAL

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

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

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

ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS (EMIFMAT07)	ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS (EMIFCNT07)	ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS (EMIFCHSA07)	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL (EMIFFTP07)
--	---	---	---	---

(EMIFLGG07) Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais aplicando conhecimentos e habilidades matemáticas para avaliar e tomar decisões em relação ao que foi observado.	Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais aplicando conhecimentos e habilidades matemáticas para avaliar e tomar decisões em relação ao que foi observado.	Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais relacionadas a fenômenos físicos, químicos e/ou biológicos.	Identificar e explicar situações em que ocorram conflitos, desequilíbrios e ameaças a grupos sociais, à diversidade de modos de vida, às diferentes identidades culturais e ao meio ambiente, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, com base em fenômenos relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.	Identificar e explicar normas e valores sociais relevantes à convivência cidadã no trabalho, considerando os seus próprios valores e crenças, suas aspirações profissionais, avaliando o próprio comportamento frente ao meio em que está inserido, a importância do respeito às diferenças individuais e a preservação do meio ambiente.
(EMIFLGG08) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para propor ações individuais e/ou	(EMIFMAT08) Selecionar e mobilizar Intencionalmente conhecimentos e recursos matemáticos para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre problemas socioculturais e problemas ambientais.	(EMIFCNT08) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das Ciências da Natureza para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre problemas socioculturais e problemas ambientais.	(EMIFCHSA08) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das Ciências	(EMIFFTP08) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos sobre o mundo do trabalho, demonstrando
(EMIFMAT09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para resolver problemas de natureza sociocultural	(EMIFMAT09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para resolver problemas de natureza sociocultural	(EMIFCNT09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para resolver problemas de natureza sociocultural e de natureza		

coletivas de mediação e intervenção sobre formas de interação e de atuação social, artístico-cultural ou ambiental, visando colaborar para o convívio democrático e republicano com a diversidade humana e para o cuidado com o meio ambiente. (EMIFLGG09) Propor e testar estratégias de mediação e	e de natureza ambiental relacionados à Matemática.	ambiental relacionados às Ciências da Natureza.	Humanas e Sociais Aplicadas para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre problemas de natureza sociocultural e de natureza ambiental, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, baseadas no respeito às diferenças, na escuta, na empatia e na responsabilidade socioambiental. (EMIFCHSA09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para resolver problemas de	comprometimento em suas atividades pessoais e profissionais, realizando as atividades dentro dos prazos estabelecidos, o cumprimento de suas atribuições na equipe de forma colaborativa, valorizando as diferenças socioculturais e a conservação ambiental. (EMIFFTP09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para atuar. Em equipes de forma colaborativa, respeitando as diferenças individuais e socioculturais, níveis hierárquicos, as ideias propostas para a
---	---	--	---	--

intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.			natureza sociocultural e de natureza ambiental, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.	discussão e a contribuição necessária para o alcance dos objetivos da equipe, desenvolvendo uma avaliação crítica dos desempenhos individuais de acordo com critérios estabelecidos e o feedback aos seus pares, tendo em vista a melhoria de desempenhos e a conservação ambiental.
COMPETÊNCIAS BNCC: COMUNICAÇÃO, CULTURA DIGITAL; AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO; EMPATIA E COOPERAÇÃO; TRABALHO E PROJETO DE VIDA; ARGUMENTAÇÃO; REPERTÓRIO CULTURAL; RESPONSABILIDADE E CIDADANIA.				
EIXO ESTRUTURANTE: EMPREENDEDORISMO				

ÊNFASE:

- Expandir a capacidade dos estudantes de mobilizar conhecimentos de diferentes áreas para empreender projetos pessoais ou produtivos articulados ao seu projeto de vida.

OBJETIVOS:

- Aprofundar conhecimentos relacionados a contexto, ao mundo do trabalho e à gestão de iniciativas empreendedoras, incluindo seus impactos nos seres humanos, na sociedade e no meio ambiente;
- Ampliar habilidades relacionadas ao autoconhecimento, empreendedorismo e projeto de vida;
- Utilizar esses conhecimentos e habilidades para estruturar iniciativas empreendedoras com propósitos diversos, voltadas a viabilizar projetos pessoais ou produtivos com foco no desenvolvimento de processos e produtos com o uso de tecnologias variadas.

FOCO PEDAGÓGICO:

Neste eixo, os estudantes são estimulados a criar empreendimentos pessoais ou produtivos articulados com seus projetos de vida, que fortaleçam a sua atuação como protagonistas da sua própria trajetória. Para tanto, busca desenvolver autonomia, foco e determinação para que consigam planejar e conquistar objetivos pessoais ou criar empreendimentos voltados à geração de renda via oferta de produtos e serviços, com ou sem uso de tecnologias. O processo pressupõe a identificação de potenciais, desafios, interesses e aspirações pessoais; a análise do contexto externo, inclusive em relação ao mundo do trabalho; a elaboração de um projeto pessoal ou produtivo; a realização de ações-piloto para testagem e aprimoramento do projeto elaborado; o desenvolvimento ou aprimoramento do projeto de vida dos estudantes.

HABILIDADES RELACIONADAS AO AUTOCONHECIMENTO, EMPREENDEDORISMO E PROJETO DE VIDA

(EMIFCG10) Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade.

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

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS	ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL
(EMIFLGG10)	(EMIFMAT10)	(EMIFCNT10)	(EMIFCHSA10)	(EMIFFTP10)
Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias linguagens podem ser utilizados na	Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados à Matemática podem ser utilizados na	Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às Ciências da Natureza podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos,	Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas podem ser utilizadas na concretização de projetos	Avaliar as relações entre a formação escolar, geral e profissional, e a construção da carreira profissional, analisando as características do estágio, do programa de

concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais. (EMIFLGG11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo. (EMIFLGG12) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando as práticas de	concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar Intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo. (EMIFMAT12) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando processos e	considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais. (EMIFCNT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das Ciências da Natureza para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo. (EMIFCNT12) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando as Ciências da Natureza e suas Tecnologias para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.	pessoais ou produtivos, em âmbito local, regional, nacional e/ ou global, considerando as diversas tecnologias disponíveis, os impactos socioambientais, os direitos humanos e a promoção da cidadania. (EMIFCHSA11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo, em âmbito local, regional, nacional e/ ou global. (EMIFCHSA12)	aprendizagem profissional, do programa de trainee, para identificar os programas alinhados a cada objetivo profissional. (EMIFFTP11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos sobre o mundo do trabalho para desenvolver um projeto pessoal, profissional ou um empreendimento produtivo, estabelecendo objetivos e metas, avaliando as condições e recursos necessários para seu alcance e definindo um modelo de negócios.
--	---	---	---	--

linguagens socialmente relevantes, em diferentes campos de atuação, para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.	conhecimentos matemáticos para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.		Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.	(EMIFFTP12) Empreender projetos pessoais ou produtivos, considerando o contexto local, regional, nacional e/ou global, o próprio potencial, as características dos cursos de qualificação e dos cursos técnicos, do domínio de idiomas relevantes para o mundo do trabalho, identificando as oportunidades de formação profissional existentes no mundo do trabalho e o alinhamento das oportunidades ao projeto de vida.
--	--	--	---	---

4. Unidades Curriculares

Segundo a Resolução nº 3, no capítulo 2, art. 6º, inciso IV, de 21 de novembro de 2018, que atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (DCNEM) as unidades curriculares são elementos com carga horária pré-definida na matriz curricular, formadas pelo conjunto de estratégias, cujo objetivo é desenvolver competências específicas, seja na formação geral básica, seja dos itinerários formativos, podendo ser organizadas em áreas de conhecimento¹, disciplinas, módulos, projetos, entre outras formas de oferta, conforme exemplificado a seguir:

Exemplos de Unidades Curriculares		
	Nome	Formato
Formação Geral Básica	Arte	Núcleo de criação artística
	Educação Física	Clube de interesse
	Língua Inglesa	Oficina
	Língua Portuguesa	Oficina
	Matemática	Disciplina
	Biologia	Observatório
	Física	Incubadora
	Química	Laboratório
	Filosofia	Núcleo de estudos
	Geografia	Incubadora
	História	Núcleo de criação artística
	Sociologia	Observatório
Itinerário Formativo Comum Integrado	Atividades Integradoras Eletivas	Laboratórios, oficinas, clubes de interesse, observatórios, incubadoras, núcleos de estudos, núcleos de criação artística e disciplina.
	Projeto de Vida	Núcleos de estudos
	Estudo Orientado	Incubadora
	Língua Espanhola	Laboratório
	Expressão Escrita	Clube de interesse
	Expressão Matemática	Oficina
Itinerário Formativo de Aprofundamento em Áreas do Conhecimento	Atividades Integradoras de Aprofundamento em Áreas do Conhecimento	Laboratórios, oficinas, clubes de interesse, observatórios, incubadoras, núcleos de estudos, núcleos de criação artística e disciplina.

Fonte: Serviço de Ensino Médio- SEMED/SEDUC2021

¹ Na rede pública estadual de Sergipe, a organização em áreas do conhecimento se dá exclusivamente na parte referente aos Itinerários Formativos de Aprofundamento de Área.

Sendo assim, todos os componentes presentes na matriz curricular são unidades curriculares, tanto na Formação Geral Básica quanto nos Itinerários Formativos. Os conceitos dos exemplos de unidades curriculares a seguir se encontram no Guia de Implementação do Novo Ensino Médio (2018) e no Currículo de Sergipe – Etapa Ensino Médio (2021):

- **Laboratórios:** supõem atividades que envolvem observação, experimentação e produção em uma área de estudo e/ou o desenvolvimento de práticas de um determinado campo (línguas, jornalismo, comunicação e mídia, humanidades, ciências da natureza, matemática etc.).
- **Oficinas:** espaços de construção coletiva de conhecimentos, técnicas e tecnologias, que possibilitam articulação entre teorias e práticas (produção de objetos/equipamentos, simulações de “tribunais”, quadrinhos, audiovisual, legendagem, fanzine, escrita criativa, performance, produção e tratamento estatístico etc.).
- **Clubes de interesse:** agrupamentos de estudantes livremente associados que partilham de gostos e opiniões comuns (leitura, conservação ambiental, desportivo, cineclube, fã-clube, fandom etc.).
- **Observatórios:** grupos de estudantes que se propõe, com base em uma problemática definida, a acompanhar, analisar e fiscalizar a evolução de fenômenos, o desenvolvimento de políticas públicas etc. (imprensa, juventude, democracia, saúde da comunidade, participação da comunidade nos processos decisórios, condições ambientais etc.).
- **Incubadoras:** estimulam e fornecem condições ideais para o desenvolvimento de determinado produto, técnica ou tecnologia (plataformas digitais, canais de comunicação, páginas eletrônicas/sites, projetos de intervenção, projetos culturais, protótipos etc.).
- **Núcleos de estudos:** desenvolvem estudos e pesquisas, promovem fóruns de debates sobre um determinado tema de interesse e disseminam conhecimentos por meio de eventos — seminários, palestras, encontros, colóquios —, publicações, campanhas etc. (juventudes, diversidades, sexualidade, mulher, juventude e trabalho etc.).
- **Núcleos de criação artística:** desenvolvem processos criativos e colaborativos, com base nos interesses de pesquisa dos jovens e na investigação das corporalidades, espacialidades, musicalidades, textualidades literárias e teatralidades presentes em suas vidas e nas manifestações culturais das suas comunidades, articulando a prática da criação artística com a apreciação, análise e reflexão sobre referências históricas, estéticas, sociais e culturais (artes integradas, videoarte, performance, intervenções urbanas, cinema, fotografia, slam, hip hop etc.).

- **Disciplina:** abordagem dos conceitos teóricos referentes à temática.

A Atividade Integradora Eletiva pode ser desenvolvida em mais de um formato, dependendo das habilidades selecionadas e da carga horária disponível. Por exemplo, pode-se escolher trabalhar com laboratório e observatório, ou núcleo de estudos e incubadora. A seguir, apresentaremos um roteiro de elaboração de uma Atividade Integradora Eletiva.

5. Como elaborar uma Atividade Integradora Eletiva

Para elaborar as Atividades Integradoras, faz-se necessário dispor de documentos norteadores que orientam a sua construção, como:

- [Referenciais Curriculares para a Elaboração dos Itinerários Formativos \(2018\);](#)
- [Guia de Implementação do Novo Ensino Médio \(2018\);](#)
- [Temas Contemporâneos Transversais na BNCC \(2019\).](#)



As Eletivas são atividades integradoras, que abrangem as quatro Áreas do Conhecimento e a FTP² (5º Itinerário), podem ser elaboradas associadas a uma única Área do Conhecimento e, dessa forma, apresentar um caráter de aprofundamento das aprendizagens da Formação Geral Básica, ou podem ser construídas envolvendo componentes curriculares de áreas distintas com o objetivo de diversificar e ampliar o repertório de aprendizagens dos estudantes. É importante destacar que as Atividades Integradoras Eletivas precisam ter um caráter interdisciplinar, ou seja, é necessário envolver mais de um componente curricular na sua construção.

As aprendizagens vivenciadas nas Eletivas também são uma forma de auxiliar o estudante na construção do seu Projeto de Vida, por isso recomenda-se que sejam elaboradas a partir de sugestões e situações evidenciadas pelos próprios estudantes. Assim, eles poderão escolher cursá-las com temas do seu interesse, além de desenvolver o protagonismo juvenil ao ter uma participação ativa nesse processo de elaboração.

Para que as Eletivas alcancem seus objetivos é necessário que sua construção atenda aos critérios estabelecidos nos Referenciais Curriculares para Elaboração de Itinerários Formativos (2018). Esses critérios são:

- ter intencionalidade pedagógica;

² Em relação à FTP, as Eletivas são os cursos FICs.

- estar relacionada com as Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular (MEC, 2018);
- perpassar por pelo menos um eixo estruturante.

O art. 12, parágrafo 2º das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (2018), estabelece que os Itinerários Formativos se organizam a partir de quatro eixos estruturantes: Investigação Científica, Processos Criativos, Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo, auxiliando, assim, a formação integral do estudante ao final do ensino médio. Esses eixos estruturantes têm como objetivos:

- integrar e integralizar os diferentes arranjos de Itinerários Formativos;
- criar oportunidades para que os estudantes vivenciem experiências educativas profundamente associadas à realidade contemporânea;
- promover a sua formação pessoal, profissional e cidadã.

A seguir, descrevemos um roteiro para elaboração das Eletivas com a finalidade de subsidiar nesse processo de construção. Vejamos o passo a passo para elaboração da Atividade Integradora Eletiva.

1º Passo: selecionar as habilidades gerais e específicas dos eixos estruturantes que se pretende desenvolver com os estudantes na Eletivas.

Os Referenciais Curriculares para Elaboração de Itinerários Formativos (2018) abordam os objetivos de cada eixo estruturante, além das habilidades gerais e específicas desses eixos relacionadas com cada Área do Conhecimento.

Ao escolher as habilidades gerais e específicas, automaticamente, já estará se definindo por qual eixo estruturante aquela atividade irá perpassar. A Eletiva deverá contemplar pelo menos um eixo estruturante. É importante enfatizar que a habilidade geral escolhida deve estar, preferencialmente, em consonância com a sua respectiva habilidade específica. Por exemplo, se a habilidade geral escolhida for a (EMIFCG09), a habilidade específica poderá ser a de número (EMIFCNT09). Caso a escolha da habilidade específica seja diferente da habilidade geral, é pertinente selecioná-las de modo que estejam alinhadas entre si com o propósito de alcançar o objetivo da referida atividade.

2º Passo: escolha dos temas.

As temáticas desenvolvidas nas Atividades Integradoras Eletivas devem estar alinhadas com as Competências Gerais da BNCC (2018), pois precisam ter uma intencionalidade pedagógica.

Além disso, outro documento que pode ser utilizado como referência para os temas das Eletivas são os Temas Contemporâneos Transversais (TCTs) na BNCC (2019). Esse documento aborda temáticas essenciais para a educação básica, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades. Os TCTs estão distribuídos em seis macro áreas temáticas – Meio Ambiente; Economia; Saúde; Cidadania e Civismo; Multiculturalismo; Ciência e Tecnologia – e devem ser trabalhados de forma contextualizada, preferencialmente de forma transversal e integradora.

No momento da escolha dos temas, é essencial que se leve em consideração as sugestões dos estudantes para que estes tenham oportunidade de cursar Eletivas que estejam relacionadas ao seu Projeto de Vida.

3º Passo: escolha do título.

O título é o nome da Eletiva, ou seja, é a primeira leitura que o estudante fará, portanto deve ser algo atrativo para que se desperte a curiosidade e o seu interesse por aquela atividade.

4º Passo: seleção da Área do Conhecimento a qual a Eletiva está vinculada.

Ao escolher as habilidades específicas que serão desenvolvidas na Atividade Integradora Eletiva, já estará indicando a qual Área do Conhecimento aquela atividade está relacionada, pois cada eixo estruturante indica habilidades específicas por Área. Lembrando que a Atividade Integradora Eletiva pode estar vinculada a uma ou mais Áreas do Conhecimento.

5º Passo: indicação do semestre que a Atividade Integradora Eletiva será desenvolvida.

Na matriz curricular vigente está indicado quais semestres as Atividades Integradoras Eletivas podem ser desenvolvidas e a quais eixos estruturantes elas estão vinculadas. É importante destacar que o eixo estruturante que está informado na matriz é o principal eixo a ser trabalhado na Eletiva naquele semestre. Portanto, ao elaborar a Eletiva é preciso sinalizar qual o eixo estruturante que estará em foco para que possa indicar o semestre que vai constar aquela Atividade Integradora Eletiva.

Apesar de um eixo ser o principal foco de trabalho em determinado semestre, salientamos que a Eletiva poderá perpassar por mais de um eixo estruturante a depender das habilidades a serem mobilizadas na atividade.

Não é necessário indicar o código alfanumérico da Atividade Integradora Eletiva no Plano de Atividade Docente, pois este código já está sinalizado no SIGA/SIAE (Sistema Integrado de Gestão Acadêmica) da SEDUC.

6º Passo: seleção das unidades curriculares.

Retomando o conceito estabelecido pelas DCNEM (2018), reiteramos que as unidades curriculares correspondem ao formato com que se irá trabalhar as habilidades, os temas abordados e seus objetos de conhecimento nas Atividades Integradoras Eletivas. Essas unidades curriculares além de apresentadas e conceituadas neste caderno, também se encontram detalhadamente descritas no Guia de Implementação do Novo Ensino Médio (2018).

7º Passo: indicação dos recursos necessários.

É preciso listar no Plano de Atividade Docente quais os recursos necessários para desenvolver a Atividade Integradora Eletiva. Ao elaborá-la, deve-se averiguar quais os materiais que podem ser obtidos de acordo com a realidade da sua escola para que a Eletiva seja exequível. Logo, é fundamental o diálogo entre a equipe docente e a equipe gestora.

8º Passo: indicação do método de avaliação dos estudantes.

O método de avaliação deve ser processual e contínuo durante o desenvolvimento da Eletiva e estar articulado com a competência geral Trabalho e Projeto de Vida da BNCC (2018). Para alcançar esse propósito é importante realizar práticas pedagógicas por meio de metodologias ativas.

Ao pensar na avaliação, se faz necessário associá-la a unidade curricular que está sendo desenvolvida na atividade, ou seja, é o formato escolhido que irá definir qual a avaliação mais adequada para aquela Eletiva. Por exemplo, se o(a) professor(a) está trabalhando a unidade curricular “**observatório**”, a avaliação pode ser a elaboração de um diário de bordo pelos estudantes. Um outro exemplo é se a Atividade Integradora Eletiva está sendo trabalhada no formato de “**incubadora**”, uma proposta de avaliação para esse formato é o estudante elaborar um projeto de intervenção.

Esses exemplos e sugestões citadas salientam a importância das avaliações estarem alinhadas com as unidades curriculares desenvolvidas nas Eletivas. Contudo, o(a) professor(a) tem autonomia para definir qual método de avaliação é mais adequado para aquela atividade,

desde que esses métodos sejam capazes de avaliar se as habilidades e seu(s) respectivo(s) eixo(s) proposto(s) na Atividade Integradora Eletiva foram mobilizadas nos estudantes.

9º Passo: orientações didáticas.

Nesse tópico, é imprescindível descrever as orientações didáticas da forma mais clara possível para nortear a execução do Plano de Atividade Docente da Eletiva. Essas orientações didáticas devem conter:

- a justificativa para a escolha dos temas selecionados;
- os objetos de conhecimento a serem mobilizados na atividade, informando como estes serão abordados de forma contextualizada com os temas selecionados;
- o conceito das unidades curriculares propostas e de que forma elas serão trabalhadas;
- o modo como será desenvolvida a interdisciplinaridade entre os componentes curriculares envolvidos na Eletiva;
- a descrição de como será desenvolvida a Eletiva, pontuando como serão utilizados os recursos informados no Plano de Atividade Docente e sugerindo recursos alternativos caso a escola não consiga adquirir os materiais que foram solicitados;
- a explicação de como será o processo avaliativo dos estudantes e quais métodos de avaliação serão utilizados, pontuando como esses métodos se articulam com a Competência Geral Trabalho e Projeto de Vida da BNCC (2018).

10º Passo: indicação das referências bibliográficas e/ou materiais de apoio utilizados.

Ao final da elaboração da Atividade Integradora, é necessário informar no Plano de Atividade Docente quais as referências que foram utilizadas de acordo com as normas da ABNT. Caso utilize materiais de apoio no desenvolvimento da Eletiva, estes também deverão ser mencionados após as Referências.

6. Metodologias Ativas

Trabalhar com Atividades Integradoras no espaço escolar é personalizar o ensino, sugere-se ao docente incluir em seu fazer pedagógico práticas fundamentadas em metodologias ativas, que os auxiliarão na efetivação da atividade. 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. 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.

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. Essas etapas estão descritas a seguir:

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”* (NOVA ESCOLA, 2020).

Portanto, a escolha da metodologia ativa vai ajudar na seleção da unidade curricular a ser desenvolvida, para que o estudante atinja a habilidade necessária e o objetivo da Atividade proposta seja alcançado. Salientamos que, todas as unidades curriculares aqui apresentadas e conceituadas encontram-se devidamente documentadas no Guia de Implementação para o Novo Ensino Médio, disponibilizado pelo Ministério da Educação (MEC) em seu portal.



Os quadros que seguem foram construídos a partir da seleção parcial dos Planos de Atividade Docente entregues pelos professores cursistas das oficinas de elaboração de Atividades Integradoras Eletivas, promovidas pelo Serviço de Ensino Médio/DED/SEDUC, no período compreendido entre 2020 e 2021, e que atenderam aos critérios que constam nos Referenciais Curriculares para Elaboração de Itinerários Formativos.

O objetivo desses quadros é subsidiar o trabalho docente nesse período de implantação do Novo Ensino Médio, servindo como inspiração no tocante ao Título, Temas, Eixos Estruturantes, Habilidades Gerais, Habilidades Específicas e Unidades Curriculares. Cabe ressaltar que as atividades abaixo são apenas uma base para a elaboração das Atividades Integradoras Eletivas que mais fazem sentido para a comunidade escolar, com a possibilidade de serem alteradas em todos os seus tópicos, preservados os elementos obrigatórios e as premissas do Novo Ensino Médio.

QUADRO DE SUGESTÕES DE ATIVIDADES INTEGRADORAS ELETIVAS DE LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS						
ORDEM	TÍTULO	TEMA(S)	EIXO(S) ESTRUTURANTE(S)	HABILIDADES GERAIS	HABILIDADES ESPECÍFICAS	UNIDADES CURRICULARES
01	O belo é ser moderno: Viva Jorge Amado!	I. Literatura; II. Modernismo.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Oficina Núcleo de Criação Artística
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
02	“Solte a sua voz”	I. O podcast na perspectiva discente: a necessidade de interação, comunicação e socialização estudantil.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG02)	Laboratório
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG10)	
03	Upcycling and Recycling for a Better World	I. Enviromental Care	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFLGG02)	Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFLGG05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFLGG12)	
04	Estilo de vida e Satisfação Corporal	I. Aceitação corporal e cuidados físicos e mentais em Jovens	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG03)	Núcleo de Estudo e Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
05	Espie!	I. Produção de textos jornalísticos variados,	Investigação Científica	(EMIFCG02)	(EMIFLGG03)	

		tendo em vista seus contextos de produção e características dos gêneros.	Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFLGG05)	Oficina
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG08)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFLGG12)	
06	(Con)textos em língua espanhola	I. Gêneros discursivos; II. Estratégias de Leitura; III. Diversidade Cultural;	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01) (EMIFLGG02)	Laboratório e Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFLGG05)	
07	Argentina e Paraguai	I. Descobrindo suas culturas e curiosidades	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Núcleo de Estudo
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG12)	
08	IMAGEM PARA QUE TE QUERO!	I. Da xilogravura a imagem digital	Investigação Científica	(EMIFG01)	(EMIFLGG01)	Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG08)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG11)	
09	Cultura Afro-Brasileira: do Berimbau ao Afoxé – Uma construção coletiva.	I. A Capoeira da escola; II. Danças Afro-brasileiras; III. Danças Africanas; IV. Danças Folclóricas de Sergipe com influência Negra; V. Palavras de origem Africana no	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Núcleo de Criação Artística, Núcleo de Estudo e Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG08)	

		Vocabulário Brasileiro; VI. A história da influência da Cultura Africana no Brasil; VII. A Arte Afro-brasileira, o Racismo e a Pluralidade Cultural.				
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG11)	
10	“Meu grito de liberdade é SER GENTE: cantos, contos, encantos e encontros”	I. Abordagens sobre o racismo e a participação do negro na História, na Sociedade, na Cultura e na Arte.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02)	(EMIFLGG01) (EMIFLGG02)	Oficina, Incubadoras e Núcleo de Criação Artística
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG06)	(EMIFLGG04) (EMIFLGG05) (EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFLGG07) (EMIFLGG08)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFLGG12)	
11	A linguagem audiovisual nas aulas de Língua Portuguesa	I. O trabalho com o gênero textual documentário na sala de aula possibilita ao aluno o desenvolvimento de habilidades argumentativas, as quais são fundamentais para a construção de uma postura mais crítica diante dos desafios existentes na comunidade.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Oficina, Observatório e Núcleo de Estudo
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFLGG11)	
12	A vida em texto e contexto	I. A linguagem verbal e não verbal como	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01) (EMIFLGG02) (EMIFLGG03)	Observatório e Núcleo de Estudo

		elemento de construção na vida do indivíduo.	Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07)	
13	<i>Fanfiction</i> em cena: um gênero, múltiplas semioses	I. Escrita e reescrita colaborativa de <i>fanfictions</i> no ciberespaço.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFLGG04) (EMIFLGG05) (EMIFLGG06)	Oficina
14	Protagonismo através da Ginástica Geral.	I. Busca da autonomia por meio da teoria e prática da Ginástica Geral.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG03)	
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	Núcleo de Estudo e Oficina
15	A cor da pele Importa?	I. Colorismo	Investigação Científica	(EMIFCG02)	(EMIFLGG03)	
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG08)	Núcleo de Estudo
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG12)	
16	Love Music	I. Ensino da Língua Inglesa através de músicas	Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04) (EMIFLGG05)	Oficina

17	Oficina de Elaboração de Projeto de Pesquisa em Linguagens I	I. Observação de problemas que fazem parte do entorno da escola ou da moradia do estudante; II. Elaboração de propostas a fim de solucionar problemas socioambientais através do uso das linguagens e tecnologias; estudo, estratégias de leitura, de escrita de projetos, de pesquisa bibliográfica; III. Construção e planejamento de projeto de pesquisa que proporcione futura intervenção, a partir da observação de problema socioambiental presente no entorno da escola ou da comunidade do estudante.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG02)	Oficina
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07) (EMIFLGG09)	
18	Literatura e Identidade: QUEM SOU EU?	I. Reconhecimento indenitário pelas literaturas [clássicas e	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	

		visibilizadas] no contexto escolar; II. Literatura brasileira regional; III. Diversidade na literatura; IV. Literatura nacional; V. Literatura negra; VI. Literatura indígena; VII. Literatura nordestina; VIII. Racismo; IX. Pluralidade cultural; X. Juventudes na literatura.	Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	Clube
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG11)	
19	Qualidade de vida: Como ter saúde em pleno século XXI?	I. Saúde (Estilo de Vida e Técnicas de Relaxamento); II. Cidadania e Civismo (Processo de Envelhecimento: Longevidade, Respeito e Valorização do Idoso)	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02)	-	Oficina, Observatório e Clube
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG06)	(EMIFLGG05) (EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG10) (EMIFLGG11) (EMIFLGG12)	
20	COMUNICAÇÃO, ALIMENTAÇÃO E SAÚDE	I. Boa alimentação: tradição ou modernidade?	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG03) (EMIFCNT01) (EMIFCNT03)	Núcleo de Estudo e Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFLGG04) (EMIFCNT04) (EMIFCNT05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG08) (EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	

			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG12) (EMIFCNT10) (EMIFCNT12)	
21	As surpreendentes verdades que nunca contaram sobre o uso da tecnologia.	I. A Linguagem Midiática e a produção de sentidos.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02)	(EMIFLGG01) (EMIFLGG02)	Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFCG04) (EMIFCG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG07) (EMIFLGG08) (EMIFLGG09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG10) (EMIFCG11)	(EMIFLGG11) (EMIFLGG12)	
22	DIVERSIDADE CULTURAL 1 e 2	I. Moda, comidas e bebidas típicas, ritmos musicais, horários, vestuário e calçados, personalidades, pontos turísticos, literatura, artistas, folclore... de países de língua portuguesa, língua espanhola e língua inglesa.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG10)	
23	EU, A FOTOGRAFIA E O MUNDO/ Criando identidade através da fotografia	I. Autoconhecimento, projeto de vida	Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG05)	Clube
			Empreendedorismo	(EMIFCG10)	(EMIFLGG10) (EMIFLGG11) (EMIFLGG12)	
		I. Leitura; II. Desigualdade Social;	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02)	(EMIFLGG03) (EMIFCHSA03)	

24	NAS VEREDAS DA LITERATURA SERGIPANA	III. Ufanismo; IV. Identidade	Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFLGG04) (EMIFLGG06) (EMIFCHSA05) (EMIFCHSA06)	Núcleo de Estudo, Oficina e Núcleo de Criação Artística
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG08) (EMIFCG09)	(EMIFLGG07) (EMIFLGG08) (EMIFCHSA07) (EMIFCHSA08)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFLGG10) (EMIFLGG11) (EMIFLGG12) (EMIFCHSA11)	
25	Autoafirmação da identidade juvenil pela cultura do hip-hop	I. Multiculturalismo Crítico (I)	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Observatório
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG07)	
26	Autoafirmação da identidade juvenil pela cultura do hip-hop	I. Multiculturalismo Crítico (II)	Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	Núcleo de Criação Artística
			Empreendedorismo	(EMIFCG10)	(EMIFLGG10)	
27	X-Men: diversidade e preconceito	I. Influência da cultura pop nos atuais padrões estéticos.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Núcleo de Estudo e Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFLGG07) (EMIFLGG09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG10)	(EMIFLGG12)	
28	A constituição dentro da escola	I. Conhecendo a constituição federal do Brasil e reconhecendo	Investigação Científica	(EMIFCG02)	(EMIFLGG03) (EMIFLGG02)	
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFLGG05)	

		sua atuação dentro da escola e nos discursos da sociedade.			(EMIFLGG06)	Oficina
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG07) (EMIFLGG09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFLGG11)	
29	A diversidade na ponta da língua	I. Diversidade/variação da língua.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Laboratório
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07)	
30	Estudos Literários de Matriz Afro-brasileira	I. Autoconhecimento indenitário; II. Literatura afro-brasileira; III. Racismo; IV. Pluralidade cultural.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Núcleo de Estudo
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG11)	
31	Cultura Inglesa e globalização através da música.	I. Globalização e linguagens.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Observatório
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05)	(EMIFLGG04) (EMIFLGG05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11) (EMIFCG12)	(EMIFLGG10)	
32	COM OUTRO OLHAR SOBRE O LIXO	I. Impactos ambientais e a questão do lixo	Investigação Científica	(EMIFCG02)	(EMIFLGG03)	Observatório, Núcleo de Estudo e Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFLGG05) (EMIFCNT05)	

			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFLGG07) (EMIFLGG08) (EMIFCNT09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFLGG10) (EMIFLGG10)	
33	Coleta de material reciclador para confecção de produtos sustentáveis: geração de renda familiar	I. Responsabilidade e Cidadania; II. Sustentabilidade; III. Reaproveitamento e Reciclagem; IV. Produção com baixo custo; V. Consumo Responsável.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFLGG07) (EMIFLGG08) (EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	Oficina e incubadora
			Empreendedorismo	(EMIFCG11) (EMIFCG12)	(EMIFLGG10) (EMIFLGG11) (EMIFCNT10) (EMIFCNT11) (EMIFCNT12)	
34	Construção e comunicação dialógica	I. As implicações de uso do tabagismo na saúde do povo brasileiro	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02)	(EMIFLGG01) (EMIFLGG02) (EMIFLGG03)	Observatório e Núcleo de Estudo
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07)	
35	A Escola em Movimento	I. A saúde do corpo, bem-estar mental e diversidade cultural se desenvolvendo no mesmo espaço	Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFLGG05)	Núcleo de Criação Artística e Oficina
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG08)	
36		I. Compreender as Práticas corporais a	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG03)	
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFLGG04)	

	Práticas corporais e a mídia, como se conecta?	partir da mídia-educação.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG09)	Observatório
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG12)	
37	Tecnologia e Globalização	I. Relações de consumo; II. Internet; III. Mão-de-Obra Especializada; IV. Desemprego.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Incubadoras e Observatório
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG08)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG10)	
38	Arte do discurso	I. Argumentação de situações da vida real para combater as violências, preconceitos e injustiças sociais	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG02)	Núcleo de Criação Artística
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG07)	
39	Comportamento online	I. Sexting: Intimidade e privacidade na rede; II. Cyberbullying; III. Controle parental; IV. Uso excessivo, privacidade e reputação online.	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFMAT01)	Observatório e Núcleo de Estudo
			Processos Criativos	(EMIFLGG05)	(EMIFLGG05) (EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG08) (EMIFCG09)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08) (EMIFCNT09)	
40	Fala que eu te escuto		Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02)	(EMIFLGG03)	

		I. Argumentação, práticas de leitura e produção de resenhas.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG08)	(EMIFLGG08) (EMIFLGG09)	Núcleo de Estudo e Oficina
41	Construção de um discurso de ‘minoramento’ dos pretos no Brasil através de práticas discriminatórias (ou o inverso?)	I. Lugar do negro com o fim da escravidão; II. Legados cultural e religioso afrobrasileiros; III. Feminismo negro; IV. Preconceito racial no espaço escolar; VI. "Um defeito de cor": análise crítica e combates para o século XXI.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02)	(EMIFLGG01) (EMIFCHSA03)	Núcleo de Estudo
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG08)	(EMIFLGG07) (EMIFCHSA08)	
42	Nutrição saudável e mídia	I. Comportamento da sociedade diante de tantas receitas nutricionais na obtenção do equilíbrio da saúde.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Núcleo de Criação Artística
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG10)	(EMIFLGG10)	
43	Bonito, POP e curadoria cultural.	I. Estética, cultura de massa e repertório cultural.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG03)	(EMIFLGG01)	Núcleo de Estudo
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG06)	(EMIFLGG04) (EMIFLGG06) (EMIFCHSA04) (EMIFCHSA05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCHSA07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG10)	

44	Jornalismo em foco	I. Comunicação Juvenil em favor da verdade	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG03)	Laboratório
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFLGG04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG08)	
45	A Construção do Sujeito nas Relações Intersubjetivas e Coletivas Mediadas Pelas Linguagens	I. Desenvolvimento do Processo Criativo da Linguagem do Estudante de Ensino Médio	Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG06)	(EMIFLGG04) (EMIFLGG05)	Núcleo de Estudo
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFLGG09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG11) (EMIFLGG12)	
46	Un Paseo por el mundo Hispánico: las telenovelas, el cine y las formas comunicativas	I. Cinema; II. Telenovelas; III. Memes; IV. Propagandas; V. Contos Infantis.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFLGG01)	Oficina e Núcleo de Criação Artística
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05)	(EMIFLGG04) (EMIFLGG05)	
47	Saúde e Qualidade de Vida	I. Saúde positiva; II. Prevenção de doenças; III. Estilo de vida.	Investigação Científica	(EMIFCG02) EMIFCG03)	(EMIFLGG03)	Núcleo de Estudo e Observatório
			Processos Criativos	(EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFLGG06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFLGG07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFLGG12)	

QUADRO DE SUGESTÕES DE ATIVIDADES INTEGRADORAS ELETIVAS DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

ÁREA DO CONHECIMENTO CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS						
ORDEM	TÍTULO	TEMA(S)	EIXO(S) ESTRUTURANTE(S)	HABILIDADES GERAIS	HABILIDADES ESPECÍFICAS	UNIDADES CURRICULARES
1	Direitos Humanos: Em terra de mitos, bandido bom é bandido morto?	I. Declaração Universal dos Direitos Humanos; II. Política Nacional de Direitos Humanos; III. Violência e seus tipos, cidadania, homofobia, xenofobia, racismo, intolerância religiosa, crise de refugiados, entre outros.	Mediação e Intervenção Sociocultural.	(EMIFCG07)	(EMIFLGG07) (EMIFCHSA07)	Observatório
2	Onde você esconde seu racismo?	I. Racismo estrutural; II. Diversidade e igualdade racial.	Investigação Científica	(EMIFCG02)	(EMIFCHSA01)	Núcleo de Estudos
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFCHSA07)	
3	“Não me cale”: gênero, sexualidade e	I. O papel e o lugar da mulher ao longo da história;	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFCHSA01)	Núcleo de Estudos

	empoderamento feminino.	II. Patriarcado; III. A construção do machismo como sistema social e cultural; IV. Visões sobre feminilidade e masculinidade; IV. Identidade de gênero; V. Sexo e sexualidade; VI. Violência doméstica e contra a mulher; VII. A mulher na ciência, no trabalho e na política; IX. Feminismos, igualdade de gênero e empoderamento feminino.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFCHSA08)	
4	Núcleo de estudos sobre os potenciais da matriz energética em Sergipe.	I. Conceito de Matriz energética, fontes e tipos. II. Potencial energético em Sergipe. III. Atual cenário e distribuição espacial das fontes energéticas no estado. IV. Fontes alternativas e desenvolvimento sustentável em Sergipe. V. Futuras projeções e potencial socioeconômico para a matriz energética sergipana.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG03)	(EMIFCHSA01) (EMIFCHSA02)	Núcleo de Estudos
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG09)	(EMIFCHSA09)	

5	Educação, Filosofia e Tolerância	I. Os fundamentos filosóficos da tolerância; II. Como educar sob o signo da tolerância; III. É possível tolerar o intolerável? IV. O aspecto ético e político da tolerância; V. Tolerância e intolerância no Brasil.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCHSA01) (EMIFCHSA02) (EMIFCHSA03)	Núcleo de Estudos
6	O meu lugar no mundo	I. Povos e culturas que formam o meu lugar.	Mediação e Intervenção Sociocultural.	(EMIFCG09)	(EMIFCG07)	Núcleo de Estudos
7	FOTOGEO – Explicar as coisas sem usar palavras.	I. Conceitos geográficos: Espaço, paisagem, território, região e lugar.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG03)	(EMIFCHSA01)	Oficina
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCHSA07)	
8	Educação ambiental e qualidade de vida	I. Educação ambiental, meio ambiente, identidade, pertencimento, lugar, percepção ambiental, problemas socioambientais, indicadores de qualidade de vida.	Investigação Científica;	(EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCHSA01) (EMIFCHSA03)	Oficina
			Mediação e Intervenção Sociocultural.	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFCHSA07) (EMIFCHSA09)	
9	Feira Medieval	I. Política; II. Religiosidade; III. Cultura; IV. Filosofia; V. Arte	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCHSA01) (EMIFCHSA03)	Núcleo de Criação Artística
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFCHSA04)	

			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCHSA07)	
10	Leitura e produção gráfica e cartográfica.	I. Concepções cartográficas; II. História da Cartografia; III. Leitura e produção de mapas; IV. Convenções cartográficas; V. Leitura e produção de gráficos; VI. Produção de gráficos a partir de mapas ou cartas; VIII. A Matemática na produção de gráficos e mapas; IX. Os mapas e a História; X. Os mapas no cotidiano. X. Cartografia e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCHSA01) (EMIFCHSA02) (EMIFCHSA03)	Laboratório
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFCHSA04) (EMIFCHSA05) (EMIFCHSA06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFCHSA08)	
11	Democracia nossa de cada dia	I. Filosofia; II. História; III. Democracia; IV. Democracia direta; V. Democracia representativa.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCHSA08) (EMIFCHSA09)	Observatório
12	Coisa Nostra!	I. Patrimônio Cultural Material e Imaterial.	Mediação e Intervenção Sociocultural.	(EMIFCG07)	(EMIFCHSA07)	Oficina

13	Cidadania e Direitos Humanos com ênfase na Inclusão Identitária X Fascismo, Intolerância e Totalitarismo como elementos de difusão de ódio	I. Direitos humanos: noções e significados, evolução histórica do classicismo ao liberalismo, da crítica do século XIX às consequências da guerra fria, características, dimensões e reflexões.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCHSA01) (EMIFCHSA02) (EMIFCHSA03)	Laboratório
		II. Direitos humanos e seus sistemas de proteção global e regional ilusório no terceiro mundo/mundo em desenvolvimento.	Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCHSA06)	
		III. Direitos Humanos, ciência e mídia: transparência e ética.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCHSA08)	
		IV. Experiências totalitárias na história e a utilização da mídia em tempos de Fake News e Gabinete do Ódio. Direitos sociais incompletos no Brasil, razões e consequências. VI. Democracia, Populismo e Autoritarismo como desafios à cidadania no Brasil.	Empreendedorismo	(EMIFCG10) (EMIFCG11)	(EMIFCHSA12)	
14	Making-of - do documentário à ficção.	I. Teoria da imagem, função semiótica: expressão e conteúdo, o gênero do documentário, como produzir um filme, iluminação e o gênero da ficção no cinema.	Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFCHSA04) (EMIFCHSA05) (EMIFCHSA06)	Núcleo de criação artística
	"Criação" Oficina Criativa sobre consumo consciente e	I. Arte e lixo combinam. II. Sustentabilidade: o papel de cada um. III. Lixo: a poluição nossa de cada dia.	Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFCHSA05) (EMIFCHSA06)	Oficina

15	reaproveitamento de materiais	IV. Embalagens PET (Polietileno Tereftalato): origem, trajetória, consumo, descarte, decomposição e reciclagem. IV. Pneu: a invenção do pneu, produção, distribuição, consumo, descarte, decomposição e reciclagem. V. Transformando o coletivo escolar em comunidade de prática.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFCHSA08) (EMIFCHSA09)	
16	Núcleo de Estudos: Pensar a Cidade - Vivenciar o meio	I. Origem e a evolução das Cidades: Conceito de cidade e ambiente; II. Tipos de Cidades; III. Cidade e Meio Ambiente; IV. Problemas nas cidades: a natureza, o homem e a sociedade- Planejamento Eficiente na Cidade (simulador com cidades: estratégias com problemas e resoluções); V. Identidade Urbana: os grupos e suas territorialidades	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG03)	(EMIFCHSA01) (EMIFCHSA02)	Núcleo de Estudos
			Processos Criativos	(EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFCHSA04) (EMIFCHSA06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCHSA07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFCHSA10)	

17	A relação ser humano-natureza	I. Impactos ambientais: como evita-los?; II Em busca de conhecer os impactos socioambientais causados pela ação do ser humano a natureza; III. Economia e impactos ambientais em Sergipe; IV. Conquistas ambientais ao longo dos tempos; V. Elementos da geografia de Sergipe: ecossistemas, biodiversidade, relevos, solos, climas, hidrografia e uso dos rios. Poluição e impactos ambientais com a industrialização.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFCHSA01)	Laboratório
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCHSA07)	

QUADRO DE SUGESTÕES DE ATIVIDADES INTEGRADORAS ELETIVAS DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

ÁREA DO CONHECIMENTO CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS						
ORDEM	TÍTULO	TEMA(S)	EIXO(S) ESTRUTURANTE(S)	HABILIDADES GERAIS	HABILIDADES ESPECÍFICAS	UNIDADES CURRICULARES
01	Desenvolvimento Sustentável: Escola Consciente	Bem-Estar; Sustentabilidade; Reutilizar e Reciclar.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCNT01) (EMIFCNT02) (EMIFCNT03)	Núcleo de estudos; Clube de interesse.
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFCNT04) (EMIFCNT05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11) (EMIFCG12)	(EMIFCNT10) (EMIFCNT11) (EMIFCNT12)	
02	Cozinhando com as Ciências	Matéria e energia; Composição química; Conservação dos alimentos; Educação alimentar e nutricional; Meio ambiente.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFCNT01)	Laboratório. Clube de interesse
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCNT07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFCNT12)	
03	Minha Escola Mais Viva	Ciclo da Vida dos Seres Vivos; Meio Ambiente; Horta Escolar; Pragas e Doenças; Saúde e Bem-Estar.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG08) (EMIFCG09)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08) (EMIFCNT09)	Disciplina; Laboratório.
	Ecos das cavernas: da escuridão à luz	Ecossistemas; Sustentabilidade; Conservação ambiental; Geomorfologia; Óptica;	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCNT01) (EMIFCNT03)	Oficina; Núcleo de estudo; Incubadora.
			Processos Criativos	(EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFCNT05) (EMIFCNT06)	

04		Dissolução e educação ambiental.	Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08) (EMIFCNT09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFCNT11) (EMIFCNT12)	
05	A sustentabilidade do nosso ambiente	Educação Ambiental; Sustentabilidade; Os 5Rs; Investigação Científica.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCNT01) (EMIFCNT02) (EMIFCNT03)	Núcleo de estudo; Núcleo de criação artística; Oficina.
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05)	(EMIFCNT04) (EMIFCNT05) (EMIFCNT06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	
			Empreendedorismo.	(EMIFCG11) (EMIFCG12)	(EMIFCNT10) (EMIFCNT11) (EMIFCNT12)	
06	Felicidade em quatro patas	Ética animal; Direitos dos animais; Maus tratos; Indústria farmacêutica (cosméticos); Cores de pigmentos; Bioacumulação.	Investigação Científica;	(EMIFCG01) (EMIFCG02)	(EMIFCNT01) (EMIFCNT03)	Núcleo de estudos; Incubadora.
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFCNT04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG09)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	
07	A Química das Cores dos Corantes Sintéticos	Meio ambiente; Sustentabilidade; Reciclagem; Biodegradável; Poluição dos rios; Degradação ambiental; Processos tecnológicos.	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFCNT01)	Laboratório; Incubadora.
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT04) (EMIFCNT05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFCNT10) (EMIFCNT12)	
08	Da neurociência à robótica	Circuito elétrico: Grandezas físicas e Componentes eletrônicos.	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFCNT01) (EMIFCNT02)	Oficina; Incubadora; Núcleo de estudo;
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT04)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFCNT10)	

09	Perfume	Saúde e Bem-estar; Aromaterapia; Aromas e Essências	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFCNT03)	Laboratório; Oficinas; Incubadoras; Núcleos de criação artística.
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT05) (EMIFCNT06)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFCNT11)	
10	Aspirantes a Cientistas	Pesquisa Científica; Cientistas importantes no mundo; Iniciação Científica no Ensino Médio; Eventos Científicos para os estudantes do Ensino Médio.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCNT01) (EMIFCNT02) (EMIFCNT03)	Laboratório; Clubes de interesse; Núcleos de estudo.
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG09)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08) (EMIFCNT09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFCNT10) (EMIFCNT12)	
11	Do Plantio do Fumo ao Tabagista	Degradação ambiental; Saúde e bem-estar.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG03) (EMIFCG05)	(EMIFCNT01) (EMIFCNT05)	Disciplina; Laboratório; Núcleo de estudos.
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT06)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG04)	(EMIFCNT07)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11) (EMIFCG12)	(EMIFCNT11) (EMIFCNT12)	
12	Qbeleza	Tricologia; História dos cosméticos; Higienização e Esterilização e dos materiais; Estética Capilar; A pele humana; Maquiagem; Transtornos alimentares; Fisiologia das unhas; A pele; Produtos Naturais e Sintéticos; Ética na beleza.	Investigação Científica	(EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFCNT02)	Clubes; Oficinas.
			Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05)	(EMIFCNT04) (EMIFCNT05)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG10) (EMIFCG11)	(EMIFCNT10) (EMIFCNT11)	

13	Plantas Medicinais	Química orgânica; Bioquímica; Fitoterapia; Funções orgânicas; Propriedades físicas químicas e biológicas; Experimentação; Saúde e bem-estar; Cultura popular.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG03)	(EMIFCNT01) (EMIFCNT02) (EMIFCNT03)	Disciplina; Laboratório; Núcleo de estudo.
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFCNT05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFCNT10)	
14	Meio ambiente e sustentabilidade Ambiental: Um despertar para um novo Pensar	Combustíveis Fósseis; Água; Aquaponia; Meio ambiente; Sustentabilidade; Os 5R'S; Coleta Seletiva.	Investigação Científica	(EMIFCG02)	(EMIFCNT02)	Disciplinas; Laboratórios; Oficinas.
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCNT08)	
15	Raça, racismo e Genética	Diversidade genética e cultural; Conceitos de raça e espécie; Racismo científico; Eugenia e discriminação; Herança poligênica e a cor da pele.	Investigação Científica	(EMIFCG02)	(EMIFCNT03)	Disciplina; Núcleo de estudo;
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT04)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG08)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	
16	Cura pela Natureza	Ciclo de Vida dos Seres Vivos; Meio Ambiente; Horta Medicinal; Saúde e bem-estar.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFCNT01)	Disciplina; Laboratório.
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFCNT05)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	(EMIFCNT07) (EMIFCNT08)	

QUADRO DE SUGESTÕES DE ATIVIDADES INTEGRADORAS ELETIVAS DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

ÁREA DO CONHECIMENTO: MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS						
ORDEM	TÍTULO	TEMA(S)	EIXO(S) ESTRUTURANTE(S)	HABILIDADES GERAIS	HABILIDADES ESPECÍFICAS	UNIDADES CURRICULARES
01	Matemática nas exatas	Da geometria às funções	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFMAT01)	Oficinas
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFMAT04) (EMIFMAT05) (EMIFMAT06)	
02	Sustentabilidade e Economia, o que tem tanto a ver com a matemática?	Matemática como ferramenta de consciência ambiental.	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFMAT01) (EMIFMAT02) (EMIFMAT03)	Observatório.
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG08) (EMIFCG09)	(EMIFMAT07) (EMIFMAT08) (EMIFMAT09)	
03	Sou medalha de ouro na OBMEP.	Explorando e preparando para a Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFMAT01) (EMIFMAT02)	Laboratório; Clube de interesse.
			Processos Criativos	(EMIFCG05)	(EMIFMAT05)	
04	Meu dinheiro vale muito	A Matemática como auxílio na educação financeira pessoal e empreendedora.	Empreendedorismo	(EMIFCG10) (EMIFCG11) (EMIFCG12)	(EMIFMAT10) (EMIFMAT11) (EMIFMAT12)	-----
05	Oficina de Matemática Aplicada	Editoração eletrônica em Matemática com Látex	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG03)	(EMIFMAT01)	Oficina, Laboratório.
			Processos Criativos	EMIFCG06)	(EMIFMAT04) (EMIFMAT05) (EMIFMAT06)	

06	Quem conta um conto, aumenta um ponto na Matemática?	Matemática e Literatura: Contos e Encantos!	Processos Criativos	(EMIFCG04) (EMIFCG05) (EMIFCG06)	(EMIFMAT05)	Núcleo de criação artística
07	Desbravando a Cultura Digital para empreender.	Cultura digital, o que é; Introdução as tecnologias digitais; Conhecendo as ferramentas de pesquisa e apoio escolar; Os caminhos percorridos pela tecnologia da Comunicação e Informação; Inovações Tecnológicas no campo das Ciências; O mundo digital e as oportunidades no mercado de Trabalho; O uso das tecnologias midiáticas; A tecnologia e seus contrastes; Ferramentas de Aprendizagens; O Empreendedorismo e seus desafios.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFMAT03) (EMIFCNT01)	Laboratório; Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	(EMIFMAT04) (EMIFCHSA04)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	(EMIFMAT11) (EMIFFTP11)	
08	Educação financeira	Comprando e pagando de forma consciente	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFMAT01)	Observatório
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	(EMIFMAT11)	

09	A modelagem matemática na construção robótica.	Desenvolvimento de atividades de cunho científico na análise de métodos matemáticos aplicados na elaboração de experimentos físicos, encontrando hipóteses e soluções inovadoras.	Investigação Científica	(EMIFCG01)	(EMIFMAT04) (EMIFCNT02)	-----
				(EMIFCG06)	(EMIFMAT04) (EMIFCNT06)	
			Processos Criativos			
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG09)	(EMIFMAT07) (EMIFCNT09)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG10)	(EMIFMAT11) (EMIFMAT12)	
10	Geometria	Geometria e Arte	Processos Criativos	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFMAT01) (EMIFMAT03)	Laboratório
11	A matemática da escola vai à praça.	Popularização da Matemática	Investigação Científica	(EMIFCG01) (EMIFCG02) (EMIFCG03)	(EMIFMAT01) (EMIFMAT02) (EMIFMAT03)	-----
12	Matemática na era digital	Escrita digital	Investigação Científica	(EMIFCG03)	(EMIFMAT01)	Oficina
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	(EMIFMAT06)	

ITINERÁRIO FORMATIVO COMUM E INTEGRADO

ATIVIDADES INTEGRADORAS ELETIVAS INTEGRADAS ENTRE ÁREAS DE CONHECIMENTO

TÍTULO	TEMA(S)	ÁREAS DO CONHECIMENTO	EIXO(S) ESTRUTURANTE(S)	HABILIDADES GERAIS	HABILIDADES ESPECÍFICAS	UNIDADES CURRICULARES
Por dentro do calendário	Vida, terra e cosmos;		Investigação Científica		Ciências da Natureza (EMIFCNT0)	

	Linguagem científica e tecnológica; Tempo e Espaço; Território e Fronteira Indivíduo; Natureza; Sociedade; Cultura e Ética.	Ciências da Natureza e Suas Tecnologias; Ciências Humanas e Sociais Aplicadas		(EMIFCG0) (EMIFCG0) (EMIFCG0)	(EMIFCNT0) (EMIFCNT0) Ciências Humanas (EMIFCHSA) (EMIFCHS2) (EMIFCHS3)	Oficinas; Clubes; Incubadoras; Núcleos de Estudo.
			Processos Criativos	(EMIFCG0) (EMIFCG0)	Ciências da Natureza (EMIFCNT0) Ciências Humanas (EMIFCHS5) (EMIFCHS6)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG08) (EMIFCG09)	Ciências da Natureza (EMIFCNT0) (EMIFCNT0) Ciências Humanas (EMIFCHSA) (EMIFCHSA) (EMIFCHSA)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG11)	Ciências da Natureza (EMIFCNT1) (EMIFCNT1) Ciências Humanas (EMIFCHSA) (EMIFCHSA)	
Boa Alimentação: tradição ou modernidade?	Comunicação; Alimentação; Saúde.	Ciências da Natureza e Suas Tecnologias;	Investigação Científica	(EMIFCG01)	Linguagens (EMIFLGG0) Ciências da Natureza (EMIFCNT0) (EMIFCNT0)	
			Processos Criativos	(EMIFCG04)	Linguagens (EMIFLGG1)	

		Linguagens e Suas Tecnologias.		(EMIFCG05) (EMIFCG06)	Ciências da Natureza (EMIFCNT1) (EMIFCNT1)	Núcleo de Estudo; Oficina.
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07)	Linguagens (EMIFLGG0) Ciências da Natureza (EMIFCNT0) (EMIFCNT0)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG12)	Linguagens (EMIFLGG1) Ciências da Natureza (EMIFCNT1) (EMIFCNT1)	
Com outro olhar sobre o lixo	Impactos ambientais e a questão do lixo	Ciências da Natureza e Suas Tecnologias; Linguagens e Suas Tecnologias.	Investigação Científica	(EMIFCG02)	Linguagens (EMIFLGG0)	Observatório; Núcleos de estudo; Oficinas.
			Processos Criativos	(EMIFCG06)	Linguagens (EMIFLGG0) Ciências da Natureza (EMIFCNT0)	
			Mediação e Intervenção Sociocultural	(EMIFCG07) (EMIFCG09)	Linguagens (EMIFLGG0) (EMIFLGG0) Ciências da Natureza (EMIFCNT0)	
			Empreendedorismo	(EMIFCG1)	Linguagens (EMIFLGG1) Ciências da Natureza (EMIFCNT1)	

ANEXO EXEMPLO DE PLANO DE ATIVIDADE DOCENTE

PLANO DE ATIVIDADE DOCENTE ATIVIDADE INTEGRADORA ELETIVAS

Nome do professor(a):

Componente Curricular:

Título:

Tema(s):

Semestre:

Áreas de conhecimento:

Eixos Estruturantes	Habilidades Gerais	Habilidades Específicas da Área de Conhecimento

Unidade Curricular:

Recursos Necessários:

Avaliação:

Orientações didáticas:

REFERÊNCIAS

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. Conselho Nacional de Educação /CEB. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Resolução N° 3. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Guia de implementação do Novo Ensino Médio**, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referenciais curriculares para a elaboração de itinerários formativos**, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Temas Contemporâneos Transversais na BNCC**. Contexto Histórico e Pressupostos Pedagógicos, 2019.

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. Acesso em: 10 mar. 2021.

DELORS, J. *et al.* **Educação: um tesouro a descobrir**: Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez. Brasília, DF: MEC/UNESCO, 1998.

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.

INOVAR, 2021. Disponível em: <https://inovareducacaodeexcelencia.com>. Acesso em: 17 jun. 2021.

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.

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.