

DOCUMENTO
CURRICULAR
do Território do Tocantins

Etapa
Ensino
Médio

+ + + + +
+ + + + +
+ + + + +
+ + + + +
+ + + + +
+ + + + +
+ + + + +
Caderno
3

TRILHAS DE APROFUNDAMENTO

Linguagens e suas Tecnologias



TOCANTINS
GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



EMENTA DA TRILHA DE APROFUNDAMENTO DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

TÍTULO: *Aperta o Play!*

AUTORES:

Alessandra Eterna Paixão

Antônio Adailton Silva

Khalyl Souza Ribeiro

Sâmia Maria Carvalho de Macedo

CARGA HORÁRIA: 480 Horas/Aulas

RESUMO:

Independentemente do momento histórico vivido, o homem desenvolve e aprimora ferramentas e procedimentos para resolver os seus problemas, tornando mais fácil ou simplificada a execução de diversas tarefas. Na atualidade, produtos e processos digitais possibilitam realizar grande parte das tarefas, sejam elas corriqueiras ou raras.

Tais tecnologias, muitas delas tornadas bastante acessíveis, não somente pelo seu baixo custo de aquisição, mas também pela facilidade de manuseá-las, têm favorecido as pessoas em geral, democratizando o acesso à informação, assim como a sua produção e disseminação.

Porém, antes de “apertar o play”, que é um sinônimo para o gesto banal de iniciar a execução de uma tarefa, é preciso operar o aparelho e o software cujas instruções controlam o funcionamento do equipamento, possibilitando a realização da tarefa para a qual foi projetado. Operar equipamentos e aplicativos e com eles construir produtos e resolver problemas tem se tornado uma atividade cada vez mais comum, geralmente com foco no mero entretenimento ou para assuntos domésticos repetitivos. Entretanto, além de operá-los com propriedade e desenvoltura, pode-se ir além, e fazer isso com foco nas oportunidades do mundo do trabalho, tendo em vista a resolução de problemas que exijam do executor uma ampla rede de saberes formais.

A Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**” oferece aos participantes a oportunidade de aprender a fazer uso das tecnologias digitais em práticas sociais relacionadas à produção de material audiovisual e musical, e de atuar como protagonistas e autores de eventos artísticos e culturais que dependam fundamentalmente do domínio de equipamentos e de software que permitam planejar, preparar e executar o planejado. Os principais objetivos da presente Trilha são:

- Aprofundar e ampliar conhecimentos estruturantes da área das Linguagens e suas Tecnologias.
- Preparar os participantes para o prosseguimento de seus estudos na área das Linguagens, no campo das tecnologias digitais de informação e comunicação.
- Preparar os participantes para o mundo do trabalho no âmbito da produção de mídias e da realização de eventos que demandem conhecimentos e habilidades sobre as tecnologias digitais, nos campos audiovisual e musical.
- Construir solução para um ou mais problemas específicos da sociedade/comunidade na qual vive, a partir da identificação de um problema real.



O egresso da Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**” será capaz de realizar pesquisas; utilizar diferentes produtos de hardware e software para construir conteúdos textuais, audiovisuais e musicais; compor obras e gravá-las em mídias; publicar as obras em suportes e plataformas apropriados; planejar, produzir e realizar eventos de pequeno porte respeitando princípios éticos e estéticos, e primando pela segurança dos participantes. Terá domínio técnico-científico, o que lhe possibilitará continuar seus estudos em nível ulterior ao médio, bem como visão crítica, atitude sustentável e empreendedora, sendo capaz de pensar, planejar e executar propostas tendo em vista a solução de problemas para a sociedade/comunidade em que vive.

ÁREA(S) DO CONHECIMENTO:

A Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**” visa ao aprofundamento e à ampliação de conhecimentos na área de Linguagens e suas Tecnologias. .

HABILIDADES:

Além das habilidades da própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as quais constituem parte dos conhecimentos a serem ampliados e aprofundados na Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**”, também é parte do currículo um conjunto de habilidades gerais e específicas definidas para itinerários formativos (vide anexo).

TEMAS:

O conhecimento histórico construído sobre o mundo natural e cultural tem demonstrado que as relações entre os homens, assim como entre eles e o meio, precisam ser objeto da educação. É preciso empreender esforços para desenvolver em cada pessoa a capacidade para cuidar de si, do outro e do meio ambiente como forma de garantir mais do que somente a sobrevivência. É preciso que haja qualidade de vida, e que ela seja democratizada, disponibilizada de forma equitativa a todos. Para tanto, é necessário aprender colocando o aprendizado em prática.

Para que o desenvolvimento dessa capacidade seja viabilizado, as situações de aprendizagem escolares devem incluir nas atividades os denominados temas contemporâneos transversais. Na Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**”, todos os temas transversais serão explorados e colaborarão na formação do perfil do egresso.

OBJETOS DE CONHECIMENTO:

Os **Objetos de Conhecimento** são classificados como *conteúdos, conceitos e processos* e aparecem nas **habilidades** como complementos dos verbos indicadores de ação. A BNCC propõe que o **objeto de conhecimento** deixe de ser o elemento central do processo educacional e passe a ser um meio para que as **habilidades** sejam desenvolvidas. Dessa forma, o comando será o verbo, que explicita a operação cognitiva a ser realizada sobre **objetos de conhecimento** dos quais o estudante se apropriará ao longo dos estudos dos módulos. Nas Trilhas de Aprofundamento, os objetos de conhecimento são definidos em função das habilidades gerais e específicas a serem desenvolvidas no âmbito de quatro eixos estruturantes.



EIXOS ESTRUTURANTES:

A Resolução CNE/CEB nº 03, de 21 de novembro de 2018, estabelece que os itinerários formativos (trilhas de aprofundamento) devem se organizar em torno de um ou mais dos seguintes eixos estruturantes: investigação científica; processos criativos; mediação e intervenção sociocultural; e empreendedorismo.

O documento *Referenciais Curriculares para a Elaboração de Itinerários Formativos* estabelece que os eixos estruturantes “visam integrar e integralizar os diferentes arranjos de Itinerários Formativos, 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”, o que poderá ser feito envolvendo-os em “situações de aprendizagem que lhes permitam produzir conhecimentos, criar, intervir na realidade e empreender projetos presentes e futuros”. Diz ainda que os quatro eixos estruturantes são complementares. Por isso, “é importante que os Itinerários Formativos incorporem e integrem todos eles, a fim de garantir que os estudantes experimentem diferentes situações de aprendizagem e desenvolvam um conjunto diversificado de habilidades relevantes para sua formação integral”.

Tendo em vista o necessário esclarecimento sobre cada um dos 4 eixos estruturantes, é realizada a seguir uma exposição sobre eles, fundamentada na Resolução CNE/CEB nº 03 e nos *Referenciais Curriculares para a Elaboração de Itinerários Formativos*.

EIXO 1 – Investigação Científica:

Para compreender a realidade e nela intervir, lidando de forma crítica, reflexiva e produtiva com informações disponíveis em quantidade cada vez maior, os estudantes precisam se apropriar de conhecimentos e habilidades que lhes permitam acessar, selecionar, processar, analisar e utilizar dados sobre os mais diferentes assuntos. Na Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**”, o estudante ampliará a capacidade 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.

EIXO 2 – Processos Criativos:

Aprender a utilizar conhecimentos, habilidades e recursos de forma criativa para propor, inventar, inovar é uma exigência para participar da sociedade contemporânea. Na Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**”, os estudantes expandirão a sua capacidade de idealizar e realizar projetos criativos tendo em vista a produção audiovisual.

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.

EIXO 3 – Mediação e Intervenção Sociocultural:

Questões cada vez mais complexas desafiam a sociedade. Por isso, os estudantes precisam desenvolver a capacidade de atuar como construtores de uma sociedade mais ética, justa, democrática, inclusiva, solidária e sustentável, o que pode ser alcançado por meio da ampliação da capacidade de utilizar conhecimentos de diversas áreas, realizando projetos que contribuam com a sociedade e com o meio ambiente. Os participantes da Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**”, usando os saberes sobre pesquisa, poderão identificar problemas na sua comunidade e, fazendo uso das tecnologias digitais e audiovisuais, construir propostas que contribuam para solucioná-los, por meio de mediações e intervenções.

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.

EIXO 4 – Empreendedorismo:

A participação em uma sociedade cada vez mais marcada pela incerteza, pela volatilidade e pela mudança permanente exige cada vez mais conhecimentos e habilidades que permitam a adaptação a diferentes contextos e a criação de novas oportunidades para todos. Na trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**”, os estudantes precisam expandir a capacidade de mobilizar conhecimentos da Área de Linguagens e suas Tecnologias, integrando a de Ciências da Natureza e suas Tecnologias, para empreender projetos pessoais ou produtivos no campo das tecnologias audiovisuais, de forma articulada ao seu projeto de vida.

OBJETIVOS:

- Aprofundar conhecimentos relacionados ao 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



peçoais ou produtivos com foco no desenvolvimento de processos e produtos com o uso de tecnologias variadas.

UNIDADES CURRICULARES

O currículo da Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**” está organizado em Unidades Curriculares - UC, as quais estão classificadas em diferentes Módulos. Cada módulo investe de forma mais enfática em um dos eixos estruturantes. Contudo, todos os eixos podem ser mobilizados em cada módulo, de modo a garantir atividades de resolução de problemas que exijam o exercício de habilidades tendo em vista o seu desenvolvimento.

Módulo 1: Pesquisa e Aplicação – 200 Horas/Aulas

Eixo: Investigação científica e mediação /intervenção sociocultural.

Objetivos:

O conjunto das **Unidades Curriculares** do **Módulo Pesquisa e Aplicação** visa ao desenvolvimento do letramento científico e tem o objetivo de desenvolver as competências necessárias para elaborar projetos de pesquisa científica e realizar pesquisas efetivamente, com ética, autonomia e na perspectiva da interculturalidade e da sustentabilidade, refletindo criticamente sobre as tecnologias digitais contemporâneas e o modo como são utilizadas, usando-as de forma cidadã, e sendo capaz de identificar e reconhecer procedimentos que constituem cyberbullying, Fake News, bem como as consequências da sua propagação, e compreender o fenômeno da pós-verdade e do plágio no ambiente digital. Será capaz ainda de fazer uso produtivo de editores de textos, de slides, de planilhas eletrônicas e de imagens, para criar projetos, relatórios e comunicá-los ao seu público-alvo.

UC 1 - Metodologia e fundamentos da pesquisa científica (40h/a)

UC 2 -Tecnologia e sua evolução histórica (40h/a)

UC 3 -Gêneros audiovisuais e digitais: tipos, funções e aplicações (40h/a)

UC 4 -Cidadania e ética digital (40h/a)

UC 5 - Autoria de conteúdos digitais (40h/a)

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES DIDÁTICAS:

- a) Leitura e discussão de textos sobre ciência e pesquisa científica.
- b) Trabalhos em grupo sobre tipos de pesquisa e as partes componentes de um projeto de pesquisa.
- c) Leitura e discussão de textos científicos de diferentes gêneros.
- d) Exercícios de identificação de uma dúvida, questão ou problema referente à comunidade local.
- e) Exercícios de levantamento, formulação e teste de hipóteses.
- f) Exercícios de seleção de informações em fontes confiáveis (curadoria).
- g) Exercícios de interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas.



- h) Realização de pesquisa bibliográfica sobre os objetos de conhecimento estudados nas diferentes Unidades Curriculares do Módulo 1.
- i) Realização de estudos de caso com fonte em textos jornalísticos e em problemas da comunidade.
- j) Exploração de vídeos sobre os temas abordados.
- k) Simulações e dramatizações.
- l) Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos.
- m) Produção de trabalhos escritos sobre os temas das Unidades Curriculares.
- n) Realização de seminários, individuais e em grupo, sobre os trabalhos produzidos.
- o) Produção e publicação científica de uma proposta para algum problema da comunidade.

Módulo 2: Produção Digital Audiovisual – 280 Horas/Aulas.

Eixo: Processos criativos e mediação/intervenção sociocultural.

Objetivos:

As Unidades Curriculares do Módulo **Produção Digital Audiovisual** colaborarão para os estudantes conhecerem princípios fundamentais sobre processamento de dados e armazenamento/recuperação das informações. Também desenvolverão habilidades para usar as tecnologias de forma crítica, bem como construirão repertório para adotar atitudes éticas e respeitadas tendo em vista a promoção de um ambiente sustentável nas comunicações remotas e nas redes sociais. Além disso, apreenderão conceitos referentes à internet, desenvolverão a capacidade de criar websites e para diagramar e formatar textos digitais aplicados à navegação na internet. Aprenderão a operar equipamentos, diferenciando-os quanto à qualidade de captação de dados (sons e imagens), de modo a planejar e criar produtos audiovisuais, realizando uma mediação ou intervenção sociocultural para resolver ou mitigar algum problema na sociedade/comunidade local.

UC 6 -Letramento digital (80h/a)

UC 7 -Produção de websites (80h/a)

UC 8 -Produção audiovisual (40h/a)

UC 9 - Produção e publicação de conteúdos audiovisuais - Projeto Integrador 1 (80h/a)

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES DIDÁTICAS:

- a) Aplicação dos conhecimentos em pesquisa científica para gerar conhecimento sobre os temas estudados no Módulo 2.
- b) Trabalhos em grupo sobre os temas das Unidades Curriculares integrantes do Módulo 2.
- c) Aplicação de conhecimentos em pesquisa na identificação de uma dúvida, questão ou problema referentes à comunidade local.
- d) Realização de levantamento, formulação e teste de hipóteses sobre os temas estudados.
- e) Seleção de informações em fontes confiáveis (curadoria).



- f) Atividades de interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas.
- g) Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos.
- h) Leituras e discussões de textos sobre os temas focalizados nas Unidades Curriculares.
- i) Exploração de vídeos sobre os temas abordados.
- j) Rodas de conversa com especialistas convidados.
- k) Uso de plataformas virtuais de comunicação.
- l) Realização de visitas técnicas.
- m) Oficinas de produção de fotografias, vídeos, por meio de jogos cooperativos que incentivem o entendimento e a prática da mobilização social, artística e política.
- n) Produção de trabalhos escritos sobre os temas das Unidades Curriculares, com os conhecimentos apreendidos e com as habilidades desenvolvidas ao longo do Módulo 2.
- o) Produção de materiais audiovisuais e digitais, em gêneros diversos (animação, stop motion, curta-metragem, propaganda, documentário, vídeo-minuto, Gif, tutorial em vídeo, videoaula, animação, propaganda, curta-metragem, longa-metragem, podcast, blog, vlog, canais virtuais, textos, playlist, fanzine, fanfic, fanclip, trailer etc.), incluindo todos os gêneros textuais envolvidos em tal processo (argumento, roteiro, sinopse etc.).
- p) Realização de seminários, individuais e em grupo, sobre os trabalhos produzidos.
- q) Busca e estabelecimento de parcerias para a exposição e divulgação dos produtos elaborados pelos estudantes no Módulo 2.
- r) Realização de mediação/intervenção ação social na comunidade, fazendo uso dos saberes de produção audiovisual desenvolvidos no Módulo.

AVALIAÇÃO:

A avaliação será processual, contínua e global, mediante o uso de instrumentos e procedimentos que possibilitem constatar se os estudantes conseguem mobilizar as habilidades e competências de forma autônoma, criativa e significativa nas diferentes atividades propostas, realizando aplicação dos saberes na vida real. Nessa perspectiva, a avaliação deve propiciar ao professor um diagnóstico sobre os saberes dos estudantes em relação ao processo de aprofundamento e consolidação dos conhecimentos na área.

Recomenda-se a priorização dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos, contemplando competências socioemocionais e cognitivas. Cada unidade escolar deve adequar o modo de avaliar às possibilidades e intenções pedagógicas de sua proposta. Sugerem-se, por fim, os seguintes instrumentos/procedimentos avaliativos: (1) Frequência e participação nas atividades. (2) Elaboração e apresentação de trabalhos, frutos de investigação científica, inclusive na forma de Seminários. (3) Produção, apresentação e publicação de material semiótico/multisemiótico sobre os temas estudados. (4) Autoavaliação individual. (5) Avaliação coletiva e colaborativa – sobre processos e resultados – ciclo ação-reflexão-ação. Não reprovam e não exigem atribuição de notas.

FONTES DE INFORMAÇÃO:



AGUILANIU, Hugo. **Ciência criativa, ciência bonita**. TEDxUSP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YXAZVX7N754>. Acesso em: 18 mai. 2020.

BARROS, Aidil de Jesus Paes de; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de pesquisa: propostas metodológicas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

CRUZ, Carlos Henrique de Brito. **Perspectivas sobre a ciência e a tecnologia no Brasil**. TEDxUNIFESP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a-8Sf1hUtBk>. Acesso em: 18 mai. 2020.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 2002.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2009.

NÓBREGA, Francisco G. **A ameaça do analfabetismo científico**. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Galileu/0,6993,ECT480247-1726-1,00.html>. Acesso em: 18 mai. 2020.

PASTERNAK, Natalia. **A ciência brasileira e Síndrome de Cassandra**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F3kUeDIP3lo>. Acesso em 18 mai. 2020.

_____. **O que é ciência e por que confiar nela?** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1aQRJQRHQvg>. Acesso em: 18 mai. 2020.

QUINTANILHA, Alexandre. **Ética e Ciência, múltiplos desafios**. TEDxGuimarães. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1fyGo7-IWjE>. Acesso em: 18 mai. 2020.

RUSSELL, Bertrand. **Mensagem para o futuro**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IJcqP9fGBSk>. Acesso em: 18 mai. 2020.

Outras referências:

ISSA, Najet M. K. Iskandar. **Word 2016**. Rio de Janeiro: Editora Senac Nacional, 2017.

Livros didáticos de Física (livro do aluno).

MARTELLI, Richard. **Excel 2016**. Rio de Janeiro: Editora Senac Nacional, 2016.

_____. **PowerPoint 2016**. Rio de Janeiro: Editora Senac Nacional, 2016.

MARTINELLI, Dante P.; ALMEIDA, Ana Paula de; BANDOS, Melissa Franchini Cavalcanti. **Negociação e Solução de Conflitos: do impasse ao**



ganha-ganha com o melhor estilo. São Paulo: Atlas, 2020.

PAIXÃO, Marcia Valéria. **Pesquisa e planejamento de marketing e propaganda**. Curitiba: Editora InterSaberes: 2012.

PIOTET, Dominique; PISANI, Francis. **Como a Web transforma o mundo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

CONDIÇÕES PARA IMPLEMENTAÇÃO DO ITINERÁRIO FORMATIVO – SEDUC

CARGA HORÁRIA: 480 Horas/Aulas

MODALIDADE:

A Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**” foi idealizada para ser realizada presencialmente. Contudo, devido a fatores contextuais, escolas que não consigam realizar o trabalho de forma presencial poderão optar por executar algumas Unidades Curriculares, ou parte dessas Unidades, de forma semipresencial ou em EaD.

PERFIL DOCENTE:

Professores de todos os componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias; professores da área de Ciências Naturais e suas Tecnologias; profissionais criativos e que tenham habilidade para usar computadores e outras tecnologias digitais; profissionais do mercado que realizam trabalhos que demandam as competências e habilidades exigidas na Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**”, através de parcerias estabelecidas com a escola.

QUANTIDADE DE ESTUDANTES:

No máximo 35 estudantes por turma.

RECURSOS:

Notebook. Datashow/projetor multimídia. Fotocópias de textos teóricos, metodológicos, científicos e sobre os temas a serem estudados na diferentes Unidades Curriculares. Livros didáticos. Internet. Celulares. Computadores. Produtos culturais (semióticos/multissemióticos) elaborados nos gêneros a serem estudados. Editores de texto, de planilha e de slide. Câmeras. Microfones. Cabos para fazer conexões entre aparelhos. Aparelho de televisão. Mesa de som. Caixas acústicas. Microfones. Cabos de força e de dados. Aplicativos de produção e reprodução de sons. Documentários e vídeos sobre a profissão e profissionais DJ. Documentários e vídeos sobre composição e produção musical. Material de expediente para execução de oficinas e dinâmicas. Outros a serem definidos pelos próprios estudantes.



ANEXO

SISTEMATIZAÇÃO DA TRILHA DE APROFUNDAMENTO “APERTA O PLAY!”/ CARGA HORÁRIA TOTAL: 480 H/A					
MÓDULO 1: Pesquisa e Aplicação – Investigação Científica e Mediação/Intervenção Sociocultural.					
CARGA HORÁRIA: 200 Horas/Aulas					
EIXOS ESTRUTURANTES	HABILIDADES GERAIS (Por Eixo)	HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento)	UNIDADES CURRICULARES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS
1-Investigação Científica	(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.	(EMIFLGG01) 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.	UC 1 - Metodologia e fundamentos da pesquisa científica.	Pesquisa. Identificação de dados. Análise de dados. Leitura crítica. Ciência. Projeto. Tipos de pesquisa. Dados. Ética. Tecnologias digitais.	Ciência e Tecnologia Cidadania e civismo
	(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.	(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 linguagens adequados à investigação científica.		Elaboração de tese (ponto de vista científico). Levantamento de hipótese. Teste de hipótese. Problema. Tese (ponto de vista científico). Critérios científicos. Critérios estéticos. Valores universais.	



1-Investigação Científica	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p>	<p>(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 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.</p>	<p>UC 1 - Metodologia e fundamentos da pesquisa científica.</p>	<p>Elaboração de projetos de pesquisa. Seleção de informações. Proposição de soluções. Curadoria. Apresentação de estudos resultantes de investigação.</p> <p>Fontes de pesquisa. Argumentação. Gêneros textuais científicos. Normas técnicas.</p>	<p>Ciência e Tecnologia Cidadania e civismo</p>
	<p>(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p>	<p>(EMIFLGG01) 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</p>	<p>UC 2 -Tecnologia e sua evolução histórica.</p>	<p>Pesquisa. Identificação de dados sobre o tema focalizado. Seleção de dados.</p> <p>Criticidade. Ética. Procedimentos de investigação.</p>	<p>Ciência e tecnologia Cidadania e civismo Multiculturalismo</p>



	<p>(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.</p>	<p>campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.</p> <p>(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 linguagens adequados à investigação científica.</p>		<p>Tecnologia.</p> <p>Elaboração de tese/ponto de vista.</p> <p>Marginalização digital. Exclusão digital. Desenvolvimento humano. Sustentabilidade.</p>	
	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p>	<p>(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 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.</p>	<p>UC 2 -Tecnologia e sua evolução histórica.</p>	<p>Identificação de problemas na realidade contextual. Proposição de solução para os problemas identificados.</p> <p>Apresentação da proposição elaborada.</p> <p>Escrita científica. Estratégias de apresentação de estudos científicos.</p>	



1-Investigação Científica	<p>(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p>	<p>(EMIFLGG01) 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.</p>	UC 3 -Gêneros audiovisuais e digitais: tipos, funções e aplicações.	<p>Pesquisa. Identificação de dados sobre o tema focalizado Seleção de dados.</p> <p>Criticidade. Ética. Procedimentos de investigação. Gêneros audiovisuais. Tecnologia digital.</p>	Ciência e tecnologia Cidadania e civismo Multiculturalismo
	<p>(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.</p>	<p>(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 linguagens adequados à investigação científica.</p>		<p>Levantamento de hipóteses sobre a aplicação dos gêneros estudados. Escrita científica sobre o estudo realizado.</p> <p>Hipótese. Tese (ponto de vista). Teste de hipótese.</p>	
1-Investigação Científica	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p>	<p>(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 enunciados e discursos materializados nas diversas línguas</p>	UC 3 -Gêneros audiovisuais e digitais: tipos, funções e aplicações.	<p>Sistematização de informações. Escrita científica. Seleção crítica de gêneros em conformidade com a aplicação prevista. Argumentação. Apresentação acadêmica de conclusões.</p> <p>Efeitos de sentido.</p>	Ciência e tecnologia Cidadania e civismo Multiculturalismo



		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.		Fontes de pesquisa. Mídias. Conclusão.	
	(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.	(EMIFLGG01) 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.	UC 4 -Cidadania e ética digital.	Pesquisa. Leitura crítica. Seleção de dados. Ética e Cidadania. Ética digital. Crime e Direito digital. Cyberbullying. Fake News. Efeito Bolha (seleção acrítica de conteúdos). Pós-verdade.	Cidadania e civismo Ciência e tecnologia Saúde (Bullying e seus efeitos)
	(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.	(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 linguagens adequados à investigação científica.		Levantamento de hipóteses sobre o tema focalizado. Escrita científica sobre o tema focalizado. Escrita crítica.	
1-Investigação Científica	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de	(EMIFLGG03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica,	UC 4 -Cidadania e ética digital.	Apresentação de resultados de estudos/investigação,	



	<p>investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p>	<p>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 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.</p>		<p>com proposição de solução para problemas identificados ou equacionados.</p> <p>Debate. Argumentação.</p>	
	<p>(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p>	<p>(EMIFLGG01) 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.</p>	<p>UC 5 - Autoria de conteúdos digitais.</p>	<p>Operação de computadores. Operação de sistemas operacionais. Operação de editores (de texto, de planilha, de slides).</p> <p>Computador. Sistema operacional. Memória. Editor de textos. Editor de planilhas eletrônicas. Editor de slides.</p>	<p>Ciência e tecnologia</p>



<p>1-Investigação Científica</p>	<p>(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.</p>	<p>(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 linguagens adequados à investigação científica.</p>	<p>UC 5 - Autoria de conteúdos digitais.</p>	<p>Produção textual, em gêneros acadêmicos, sobre temas estudados nas demais UC do Módulo 1.</p>	
<p>2-Processos Criativos</p>	<p>(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.</p>	<p>(EMIFLGG04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou 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).</p>	<p>UC 2 -Tecnologia e sua evolução histórica.</p>	<p>Reflexão crítica sobre a evolução das tecnologias.</p>	<p>Ciência e Tecnologia Cidadania e civismo</p>
	<p>(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.</p>	<p>(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 outras), para participar de projetos e/ou processos</p>		<p>Elaboração de formas criativas de adaptar tecnologias ao contexto.</p>	



		criativos.			
	(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.	(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.		Aplicação ou exposição de ideias sobre como fazer uso criativo de tecnologias na realidade contextual.	
2-Processos Criativos	(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.	(EMIFLGG04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou 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).	UC 3 -Gêneros audiovisuais e digitais: tipos, funções e aplicações.	Reflexão crítica sobre os gêneros audiovisuais e digitais.	Ciência e Tecnologia Cidadania e civismo
	(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.	(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 outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.		Elaboração de formas criativas de usar produtivamente os gêneros estudados no contexto.	
	(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias	(EMIFLGG06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e		Aplicação ou exposição de ideias sobre como fazer uso criativo dos gêneros estudados na	



	e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.	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.		realidade contextual.	
	(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.	(EMIFLGG04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou 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).	UC 4 -Cidadania e ética digital.	Reflexão crítica sobre o tema focalizado.	
	(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.	(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 outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.		Produção de ideias sobre como valorizar e difundir o tema focalizado.	
2-Processos Criativos	(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.	(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.	UC 4 -Cidadania e ética digital.	Socialização de ideias sobre como valorizar e difundir o tema focalizado.	Ciência e Tecnologia Cidadania e civismo
	(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou	(EMIFLGG06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e	UC 5 - Autoria de conteúdos digitais.	Uso dos conhecimentos e habilidades referentes	Ciência e Tecnologia.



	<p>soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.</p>	<p>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.</p>		<p>a autoria de conteúdos de digitais para produzir textos em diferentes gêneros, como forma de materializar as ideias geradas nas demais UC.</p>	
--	--	--	--	---	--



MÓDULO 2: Produção Digital Audiovisual - Processos criativos e Mediação/Intervenção Sociocultural.

CARGA HORÁRIA: 280 Horas/aulas

EIXOS ESTRUTURANTES	HABILIDADES GERAIS (Por Eixo)	HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento)	UNIDADES CURRICULARES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS
1-Investigação Científica	(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.	(EMIFLGG01) 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.	UC 6 -Letramento digital.	Operação de computadores. Aplicações da informática (resolução de problemas). Informática. Arquivos. Tipos de dados digitais (formatos de dados). Hardware e software. Aplicativos. Hiperlink e hipertexto. Ferramentas de pesquisa e busca. Plataformas de conteúdos digitais.	Ciência e tecnologia
	(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.	(EMIFLGG01) 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.	UC 7 – Produção de Websites	Investigação sobre linguagens de programação e editores de websites. Internet. Website, blog, vlog e similares. Navegação. Hiperlink e hipertexto. Editores de website.	Ciência e Tecnologia
	(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e	(EMIFLGG01) Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou	UC 8 -Produção audiovisual.	Pesquisa sobre o tema focalizado.	Ciência e Tecnologia



	<p>analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p>	<p>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.</p>		<p>Software de edição de áudio/vídeo. Equipamentos para produção de áudio/vídeo.</p>	
1-Investigação Científica	<p>(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.</p>	<p>(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 linguagens adequados à investigação científica.</p>	UC 8 -Produção audiovisual.	<p>Criação de conteúdos audiovisuais. Edição de conteúdos audiovisuais.</p>	Ciência e Tecnologia Multiculturalismo Cidadania e civismo
	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p>	<p>(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</p>		<p>Adaptação de ideias/propostas. Publicação de um produto audiovisual.</p>	



		linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e 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), 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.			
2-Processos Criativos	(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.	(EMIFLGG04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou 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).	UC 7 -Produção de websites.	Produção de websites.	Ciência e Tecnologia Cidadania e civismo
	(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.	(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 outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.		Levantamento de ideias para propor a criação de um website como proposta para soluções criativas para a comunidade.	
	(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou	(EMIFLGG06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e		Produzir um website para difundir ideias	



	soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.	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.		criativas sobre soluções para problemas comunitários.	
	(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.	(EMIFLGG04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou 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).	UC 8 -Produção audiovisual.	Reflexão crítica sobre problemas contextuais e formas de solucioná-los.	Cidadania e civismo.
	(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.	(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 outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.		Propor soluções para problemas contextuais a mobilizando os conhecimentos construídos sobre produção audiovisual.	
2-Processos Criativos	(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.	(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	UC 8 -Produção audiovisual.	Difusão das propostas de solução para problemas contextuais.	Cidadania e civismo.



	(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.	clichê. (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.	UC 9 - Produção e publicação de conteúdos audiovisuais - Projeto Integrador 1.	Todos os processos e conceitos estudados devem ser mobilizados e colocados em ação para elaborar um produto (abstrato ou concreto), que constitua uma proposta de intervenção sociocultural para a comunidade.	Ciência e tecnologia Cidadania e civismo Saúde Meio ambiente Multiculturalidade
3-Mediação e Intervenção 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.	(EMIFLGG07) Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais passíveis de mediação e intervenção por meio de práticas de linguagem.	UC 9 - Produção e publicação de conteúdos audiovisuais - Projeto Integrador 1.	Realização de análise de questões sociais da comunidade, tendo em vista a proposição de soluções pertinentes, criativas e viáveis.	Ciência e tecnologia Cidadania e civismo Saúde Meio ambiente Multiculturalidade
	(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.	(EMIFLGG08) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para propor ações individuais e/ou 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.		Criação de proposta de intervenção sociocultural para problemas identificados na realidade contextual.	
3-Mediação e Intervenção	(EMIFCG09) Participar ativamente da proposição,	(EMIFLGG09) Propor e testar estratégias de mediação e	UC 9 - Produção e publicação de	Difusão da proposta de intervenção cultural	Ciência e tecnologia Cidadania e civismo



Sociocultural	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.	intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.	conteúdos audiovisuais - Projeto Integrador 1.	criada, primando pelas dimensões ética, estética, tendo em vista o enfrentamento de problemas reais da comunidade.	Saúde Meio ambiente Multiculturalidade
---------------	---	--	---	--	--