

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 APERTA O PLAY! – 400 H/A

TÍTULO: APERTA O PLAY!

AUTORES:

Alessandra Eterna Paixão Antônio
Alessandra Oliveira Quirino Chiarioni
Antônio Adailton Silva
Khalyl Souza Ribeiro
Nathália Fonseca Ayres
Sâmia Maria Carvalho de Macedo

CARGA HORÁRIA: 400 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 superior 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. Entretanto, em virtude da natureza e da complexidade da formação pretendida, saberes da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias serão demandados e, por isso, estão incluídos no currículo.

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, musical e de eventos.

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 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 pessoais 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, mais de um eixo pode ser mobilizado em cada módulo, de modo a garantir o desenvolvimento das habilidades e a resolução dos problemas que exijam o exercício delas.

Módulo 1: Pesquisa e Aplicação – 80h

Eixo: Investigação científica.

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

UC 2 - Tecnologia e sua evolução histórica

UC 3 - Gêneros audiovisuais e digitais: tipos, funções e aplicações

UC 4 - Cidadania e ética digital e Autoria de conteúdos digitais

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.



- 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.
- p) Apresentação de resultados de estudos/investigação, com proposição de solução para problemas identificados ou equacionados.

Módulo 2: Produção Digital Audiovisual – 120h.

Eixo: Processos criativos

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.

UC 5 - Letramento digital

UC 6 - Produção de websites

UC 7 - Produção audiovisual

UC 8 - Produção e publicação de conteúdos audiovisuais

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.
- 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.

Módulo 3: Música – 80h.

Eixos: Investigação Científica e Processos criativos

Objetivos:

No presente Módulo, as Unidades Curriculares ampliarão e aprofundarão o conhecimento dos participantes a respeito de gêneros musicais nos séculos XX e XXI, numa perspectiva intercultural. Também ampliarão e aprofundarão o conhecimento dos participantes a respeito de acústica e equipamentos de captação e projeção de som, bem como a sua instalação e operação, tendo em vista o desenvolvimento da capacidade para selecionar e usar tais equipamentos com autonomia, perícia e segurança. Terão ainda a oportunidade de ampliar e aprofundar o seu conhecimento sobre programas (software) envolvidos em uma produção musical, bem como na reprodução. Por fim, serão realizados estudos sobre a profissão de DJ, considerando a sua história, sua atuação na atualidade, o imaginário social sobre essa ocupação, e as perspectivas de atuação profissional em âmbito local, regional, nacional e mundial.

UC 9 - Gêneros musicais - séculos XX e XXI

UC 10 - Acústica e equipamentos de som: tipos e operação

UC 11 - Software de produção e de reprodução musical: obtenção e operação

UC 12 - Profissão DJ: história, realidade e perspectivas



SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES DIDÁTICAS:

- a) Aplicação dos conhecimentos em pesquisa científica para gerar conhecimento sobre os temas estudados no Módulo 3.
- b) Trabalhos em grupo sobre os temas das Unidades Curriculares integrantes do Módulo.
- 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) Realização de visitas técnicas.
- l) Oficinas de produção musical.
- m) Postagem, em plataformas digitais apropriadas, de conteúdos produzidos ao longo do Módulo.
- n) Proposição de um evento musical com o objetivo de realizar uma mediação/intervenção sociocultural na comunidade.

Módulo 4: Eventos – 120h

Eixos: Mediação e intervenção sociocultural e empreendedorismo.

Objetivos:

No módulo **Eventos**, serão realizados estudos sobre a eletricidade e os riscos da má compreensão de seu funcionamento e de seu mau manuseio, considerando a importância de prevenir acidentes e riscos à integridade das pessoas, bem como problemas de interrupção/atrasos referentes à realização de eventos. Também serão realizados estudos sobre ótica e iluminação, de modo que o participante desenvolva saberes sobre formas eficientes de empregar efeitos de iluminação com fins estéticos em eventos. Os participantes também desenvolverão a capacidade de liderar equipes multiprofissionais na realização de eventos, primando pelo aproveitamento do potencial de todos e prevenindo conflitos ou resolvendo-os. Assim, esse Módulo colabora no desenvolvimento das habilidades gerais 6 a 10 da BNCC. Os estudantes produzirão materiais publicitários orais ou impressos, e desenvolverão conhecimentos, habilidades e atitudes para promover a própria carreira e/ou melhorar a capacidade comunicativa e performance social. Por focalizar em eventos, será necessário ainda desenvolver a capacidade de reconhecer potenciais fatores de risco em espaços/ambientes, adotando os procedimentos necessários para prevenir danos à integridade dos usuários desses locais, bem como ter noções básicas de primeiros socorros para atuar em casos de emergência. Por fim, colocarão em prática os conhecimentos apreendidos e as



habilidades desenvolvidas em **todos os Módulos** da **Trilha de Aprofundamento “Aperta o Play!”**, tendo em vista a realização de um empreendimento, numa perspectiva intercultural, e cujo propósito seja colaborar com a sociedade/comunidade local.

UC 13- Eletricidade; Iluminação; Segurança e primeiros socorros

UC 14- Negociação e administração do trabalho em equipe

UC 15- Marketing e propaganda

UC 16- Produção de eventos

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES DIDÁTICAS:

- a) Trabalhos em grupo sobre os temas das Unidades Curriculares componentes do Módulo.
- b) Aplicação de conhecimentos em pesquisa na identificação de uma dúvida, questão ou problema referentes à comunidade local.
- c) Realização de levantamento, formulação e teste de hipóteses que conduzam a uma intervenção de primeiros socorros em casos de emergência ou em espaços de interação social que ofereçam riscos.
- d) Seleção de informações em fontes confiáveis (curadoria).
- e) Atividades de interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas.
- f) Realização de discussões, debates e outras formas de interação e reflexão como estratégia para resolver conflitos, combate a preconceitos e valorização da diversidade humana e do meio ambiente.
- g) Leituras e discussões de textos sobre os temas focalizados nas Unidades Curriculares.
- h) Exploração de vídeos sobre os temas abordados.
- i) Simulações.
- j) Rodas de conversa com especialistas convidados.
- k) Realização de visitas técnicas.
- l) Oficinas e atividades práticas sobre o corpo como linguagem e instrumento político, abordando as temáticas apresentadas.
- m) Produção de peças teatrais, poesia, dança, música em formato de laboratórios sociais, considerando a utilização de tecnologias digitais.
- n) Oficinas de jogos cooperativos que incentivem o entendimento e a prática da mobilização social, artística e política em relação aos temas das Unidades Curriculares.
- o) Proposição, articulada com ações de intervenção sociocultural, tendo em vista colaborar com problemas concernentes ao convívio democrático, com a diversidade humana e empreendendo cuidados com o meio ambiente natural ou social.



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/multissemiótico sobre os temas estudados. (4) Autoavaliação individual. (5) Avaliação coletiva e colaborativa – sobre processos e resultados – ciclo ação-reflexão-ação.

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=F3kUeDIP3Io>. 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:

CAMARGO, Roberto Gill. **Conceito de Iluminação Cênica**. Editora Luz & Tecnologia, 2012.

COTRIM, Ademaro A. M. B. **Instalações elétricas**. São Paulo: Pearson, 2004.



INNES, Malcolm. **Iluminação no design de interiores**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.
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.
SANTANA, Marcelo Augusto. **Haja luz!** Manual de iluminação cênica. Rio de Janeiro: Editora Senac Nacional, 2015.
SOUSA, Lucila Medeiros Minichello de. **Primeiros Socorros: Condutas Técnicas**. São Paulo: Érica, 2018.

CONDIÇÕES PARA IMPLEMENTAÇÃO DO ITINERÁRIO FORMATIVO – SEDUC

CARGA HORÁRIA: 400h

MODALIDADE:

A Trilha de Aprofundamento “**Aperta o Play!**” foi idealizada para ser realizada com módulos presenciais e semipresenciais.

PERFIL DOCENTE:

Professores de todos os componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias **com habilidades em TDCIs**; 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 alunos.



ANEXO

SISTEMATIZAÇÃO DA TRILHA DE APROFUNDAMENTO “APERTA O PLAY!” - CARGA HORÁRIA TOTAL: 400 H/A

MÓDULO 1: Pesquisa e Aplicação

CARGA HORÁRIA: 80h

EIXOS ESTRUTURANTES	HABILIDADES GERAIS (Por Eixo)	HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento)	UNIDADES CURRICULARES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS
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>(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>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos</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>(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</p>	<p>UC 1 - Metodologia e fundamentos da pesquisa científica.</p> <p>UC 2 - Tecnologia e sua evolução histórica.</p> <p>UC 3 - Gêneros audiovisuais e digitais: tipos, funções e aplicações</p> <p>UC 4 - Cidadania e ética digital e Autoria de conteúdos digitais</p>	<p>Identificação de dados. Análise de dados. Leitura crítica. Tipos de pesquisa. Dados. Ética. Tecnologias digitais. Elaboração de tese (ponto de vista científico). Levantamento de hipótese. Teste de hipótese. Critérios científicos. Critérios estéticos. Valores universais. 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. Identificação de dados sobre o tema focalizado. Seleção de dados.</p>	<p>Ciência e Tecnologia Cidadania e civismo</p>



	<p>e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p>	<p>utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.</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>Criticidade. Ética. Procedimentos de investigação. Tecnologia. Gêneros audiovisuais. Tecnologia digital.</p> <p>Marginalização digital. Exclusão digital. Desenvolvimento humano. Sustentabilidade.</p> <p>Identificação de problemas na realidade contextual. Proposição de solução para os problemas identificados. Escrita científica sobre o estudo realizado.</p> <p>Sistematização de informações. Seleção crítica de gêneros em conformidade com a aplicação prevista. Argumentação. Apresentação acadêmica de conclusões.</p> <p>Efeitos de sentido. Mídias.</p> <p>Ética digital. Crime e Direito digital. Cyberbullying. Fake News. Efeito Bolha (seleção acrítica de conteúdos). Pós-verdade.</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>Reflexão crítica sobre a evolução das tecnologias.</p> <p>Reflexão crítica sobre os gêneros audiovisuais e digitais. Reflexão crítica sobre o tema focalizado.</p> <p>Produção e socialização de ideias sobre como valorizar e difundir o tema focalizado.</p>	
--	--	--	--	--	--



MÓDULO 2: Produção Digital Audiovisual

CARGA HORÁRIA: 120h

EIXOS ESTRUTURANTES	HABILIDADES GERAIS (Por Eixo)	HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento)	UNIDADES CURRICULARES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS
<p>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>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>(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.</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>(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.</p> <p>(EMIFLGG06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e</p>	<p>UC 5 - Letramento digital</p> <p>UC 6 – Produção de Websites</p> <p>UC 7 – Mídias audiovisuais</p> <p>UC 8 - Produção e publicação de conteúdos audiovisuais</p>	<p>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. Investigação sobre linguagens de programação e editores de websites. Internet. Website, blog, vlog e similares. Navegação. Hiperlink e hipertexto. Editores de website. Software de edição de áudio/vídeo. Televisão; cinema; vídeos para internet Equipamentos para produção de áudio/vídeo. Criação de conteúdos audiovisuais.</p>	<p>Ciência e tecnologia</p>



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.

Edição de conteúdos audiovisuais.
Adaptação de ideias/propostas.
Publicação de um produto audiovisual.
Como produzir websites.
Levantamento de ideias para propor a criação de um website como proposta para soluções criativas para a comunidade.
Produção de um website para difundir ideias criativas sobre soluções para problemas comunitários.
Reflexão crítica sobre problemas contextuais e formas de solucioná-los.
Proposição de soluções para problemas contextuais mobilizando os conhecimentos construídos sobre produção audiovisual.
Difusão das propostas de solução para problemas contextuais.



MÓDULO 3: Música					
CARGA HORÁRIA: 80h					
EIXOS ESTRUTURANTES	HABILIDADES GERAIS (Por Eixo)	HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento)	UNIDADES CURRICULARES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS
Investigação Científica e Processos Criativos	<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>(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>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p> <p>(EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes</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>(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>(EMIFLGG03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica,</p>	<p>UC 9 - Gêneros musicais - séculos XX e XXI</p> <p>UC 10 - Acústica e equipamentos de som: tipos e operação</p> <p>UC 11 - Software de produção e de reprodução musical: obtenção e operação</p> <p>UC 13 - Profissão DJ: história, realidade e perspectivas</p>	<p>Gêneros musicais.</p> <p>Ritmos.</p> <p>Instrumentos musicais.</p> <p>Estética.</p> <p>Música eletrônica.</p> <p>Tecnologias aplicadas à criação musical.</p> <p>Acústica.</p> <p>Propriedades acústicas dos materiais.</p> <p>Isolantes sonoros.</p> <p>Aparelhos para captação e reprodução sonora.</p> <p>Volume, altura, intensidade, timbre</p> <p>Agudo, grave, balanço.</p> <p>Identificação e análise de aplicativos (software)</p> <p>Produção musical.</p> <p>Reprodução musical.</p> <p>Edição e Adaptação de conteúdos musicais.</p> <p>Aplicativos de produção/reprodução musical.</p>	<p>Economia: Trabalho</p> <p>Ciência e Tecnologia</p> <p>Multiculturalismo</p>



	<p>manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.</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>(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.</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>(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>(EMIFLGG05) Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes</p>		<p>Realização de testes e aplicações de ideias sobre o uso dos aplicativos.</p> <p>Profissão DJ (saberes e fazeres).</p> <p>Linguagem poética, rima, métrica.</p> <p>Procedimentos de composição.</p> <p>Procedimentos de gravação.</p> <p>Realização de experiências de composição musical.</p> <p>Seleção de software apropriado para realizar produção e reprodução musical.</p> <p>Propor formas de empregar os saberes sobre software de produção e reprodução musical para resolver problemas reais.</p> <p>Análise de formas de atuação do DJ, articulando com a realidade contextual local.</p> <p>Reflexão sobre formas de adaptar os saberes sobre a profissão DJ, ressignificando-a conforme a realidade contextual.</p> <p>Difusão de proposta tendo em vista o uso da linguagem musical como forma de esclarecer a sociedade sobre a profissão de DJ.</p>	
--	--	--	--	--	--



		<p>línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.</p> <p>(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.</p>		<p>Composição musical</p> <p>Produção de mídias com conteúdo musical.</p> <p>Publicação de conteúdos musicais.</p> <p>Atuação/engajamento social.</p> <p>Análise de questões sociais, culturais e ambientais, relacionando argumentos que possam servir de material para composição musical.</p> <p>Composição de músicas mobilizando e articulando os saberes estudados na Trilha com questões da realidade contextual.</p>	
--	--	--	--	--	--



MÓDULO 4: Eventos					
CARGA HORÁRIA: 120h					
EIXOS ESTRUTURANTES	HABILIDADES GERAIS (Por Eixo)	HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento)	UNIDADES CURRICULARES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS
<p>Mediação e Intervenção Sociocultural.</p> <p>Empreendedorismo</p>	<p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(EMIFCG09) Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou</p>	<p>(EMIFLGG07) Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais passíveis de mediação e intervenção por meio de práticas de linguagem.</p> <p>(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.</p> <p>(EMIFLGG09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.</p> <p>(EMIFLGG10) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias</p>	<p>UC 13- Eletricidade; Iluminação; Segurança e primeiros socorros</p> <p>UC 14 -Negociação e administração do trabalho em equipe</p> <p>UC 15 -Marketing e propaganda</p> <p>UC 16- Produção de eventos</p>	<p>Eletricidade.</p> <p>Materiais elétricos (de construção).</p> <p>Luminosidade e iluminação.</p> <p>Proposição de soluções para problemas relacionados ao uso da eletricidade e de iluminação.</p> <p>Segurança.</p> <p>Primeiros socorros.</p> <p>Causas de emergências (males, engasgos, choques, contusões etc.).</p> <p>Proposição de solução para casos de emergência que exijam procedimentos de primeiros socorros, bem como de falta de segurança em espaços de interação social.</p> <p>Liderança.</p> <p>Motivação.</p> <p>Administração (de conflitos).</p> <p>Cultura organizacional.</p> <p>Relações interpessoais.</p> <p>Planejamento.</p>	<p>Economia: Trabalho</p> <p>Ciência e tecnologia</p> <p>Meio ambiente</p>



	<p>global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e</p>	<p>linguagens podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.</p> <p>(EMIFLGG11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.</p> <p>(EMIFLGG12) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando as práticas de linguagens socialmente relevantes, em diferentes campos de atuação, para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.</p>		<p>Elaboração de projeto.</p> <p>Produção (campanhas publicitárias/midiáticas).</p> <p>Suportes (textuais).</p> <p>Comunicação visual/audiovisual.</p> <p>Elaboração e teste de hipóteses sobre o uso de Marketing e propaganda tendo em vista o respeito a valores universais.</p> <p>Marketing e propaganda</p> <p>Linguagens apropriadas e eficientes em propagandas.</p> <p>Tipos de evento.</p> <p>Produção de um evento cultural com uso de tecnologias digitais audiovisuais e/ou reprodução musical.</p> <p>Planejamento; Captação de recursos.</p> <p>Patrocínio; Cerimonial. Logística.</p> <p>Elaboração de hipóteses sobre problemas que podem ocorrer na realização de um evento, bem como refletir sobre formas de preveni-los ou superá-los.</p> <p>Proposição de uma solução para um problema da comunidade, por meio da</p>	
--	---	---	--	--	--



	<p>oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.</p>			<p>produção de um evento, com base em estudo científico.</p> <p>Organização de um evento: Identificação de problemas comunitários que requeiram intervenção; uso da eletricidade e da iluminação com criatividade e segurança; trabalho em equipe; Marketing e propaganda; estratégias que potencializem o sucesso de um evento.</p>	
--	--	--	--	--	--