

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 CULTURA DIGITAL – NA VIBE DAS REDES 400 H/A

TÍTULO: Cultura Digital - na *vibe* das redes

AUTORES:

Alessandra Oliveira Quirino Chiarioni
Eduardo Ribeiro Gonçalves
Flávio Marinho de Souza Pinto
Mariana da Silva Neta
Nádia Caroline Barbosa
Nathália Fonseca Ayres

CARGA HORÁRIA: 400 Horas/Aulas

RESUMO:

O uso das diversas linguagens é essencial para o desenvolvimento humano, sobretudo na formação dos inúmeros grupos sociais, compostos por jovens atuantes que desempenham seu papel de sujeitos, que refletem sobre sua condição de ser social, que buscam, que constroem, que participam e que se ressignificam, estabelecendo relações com a sociedade a partir de suas experiências cotidianas.

Dessa forma, é preciso olhar para esses jovens que já nasceram inseridos em um mundo digital com outra perspectiva, na tentativa de ampliar as possibilidades de aprendizado, abrindo as portas para um novo mundo que os receba, preparando-os para os desafios presentes no mundo contemporâneo. Esses jovens, ao chegarem ao Ensino Médio, trazem sua história de vida, expectativas de futuro, uso das diversas linguagens tecnológicas e digitais, além das múltiplas percepções de mundo.

As mídias digitais tornaram-se um atalho, ou, diríamos, um “acelerador” para aquele que tem visão de empreender o seu próprio negócio. Com a utilização de “ferramentas tecnológicas”, os jovens – nosso público-alvo, criativos e interessados por tecnologias em relação a pessoas de outras faixas etárias, possuem mais tempo para capacitar-se nesse mundo repleto de possibilidades. Vale ressaltar também que essas juventudes podem desenvolver o espírito empreendedor, utilizando as tecnologias digitais para inovar e transformar processos, podendo, inclusive, neste cenário de incertezas, ousar e empreender com empresas jovens como as *startups*.

A internet não fez surgir apenas empreendedores, mas também novas profissões, como os Youtubers e os *digital influencers*, que não existiam até alguns anos atrás. Porém, a forma como se encara a tecnologia pode afetar a maneira como se faz uso dela, bem como estabelece a proximidade com o sucesso ou com o fracasso.

São várias as possibilidades de estimular essas juventudes para o uso das mídias digitais, como os canais de criação, distribuição e promoção de conteúdos de forma ética e responsável, além de conhecerem a história da cultura digital, a curadoria da informação, bem como o empreendedorismo. Deste modo, esta Trilha de Aprofundamento visa ampliar os conhecimentos dos estudantes, desenvolver o seu pensamento crítico e reflexivo sobre a cultura digital e empreendedorismo, a fim de que desenvolva seu poder de argumentação, autoconhecimento e autocuidado; aprofundar as aprendizagens relacionadas às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), aos eixos estruturantes, bem como aos temas contemporâneos transversais; reconhecer o papel fundamental da tecnologia a fim de dominar o universo digital, utilizando de forma adequada e ética as diversas ferramentas existentes; compreender o



pensamento computacional, reconhecendo os impactos das tecnologias digitais na vida das pessoas e da sociedade, inclusive com o seu protagonismo; mobilizar e desenvolver habilidades e competências nos estudantes a fim de que consigam sua inserção ao mercado de trabalho e desenvolver senso crítico.

Logo, a Trilha de Aprofundamento **Cultura Digital - na *vibe* das redes** contribuirá para a formação acadêmica dos estudantes dessa cultura juvenil, integrando Educação Empreendedora com Tecnologia, que é algo com que eles se identificam. Esses são requisitos fundamentais em todas as áreas de trabalho, desde o processo de criação. Desse modo, a formação dará aos estudantes a oportunidade de serem realmente proativos, ou seja, que assumam o controle da própria vida, que definam seus objetivos e que ousem sonhar.

ÁREAS DO CONHECIMENTO

Área Focal: Linguagens e suas Tecnologias

Área Complementar: Ciências Humanas Sociais e Aplicadas

HABILIDADES:

Além das habilidades da própria BNCC, as quais constituem parte dos conhecimentos a serem ampliados e aprofundados na Trilha de Aprofundamento **Cultura Digital - na *vibe* das redes**, também é parte do currículo um conjunto de habilidades gerais e habilidades específicas definidas para itinerários formativos (vide anexo).

As habilidades desta Trilha de Aprofundamento estão divididas por eixos estruturantes, relacionadas às competências da referida área do conhecimento e propõem uma abordagem integradora e interdisciplinar de seus conhecimentos.

TEMAS:

Ao abordar as Unidades Curriculares desta Trilha de Aprofundamento associando-as aos Temas Contemporâneos Transversais (TCTs), pretende-se contribuir para que os estudantes reconheçam e compreendam temas que são relevantes para sua atuação na sociedade e ao seu contexto de vida. Nesse sentido, os TCTs, estão distribuídos em seis macroáreas temáticas, as quais podem instrumentalizar os estudantes para um maior entendimento da sociedade em que vivem. Na Trilha de Aprofundamento **Cultura Digital - na *vibe* das redes** os temas transversais serão explorados de acordo com a temática de cada módulo os quais 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 pelo qual 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.



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 quatro eixos estruturantes, é realizada a seguir uma exposição sobre cada um deles, fundamentada na Resolução CNE/CEB nº 03 e nos *Referenciais Curriculares para a Elaboração de Itinerários Formativos*.

EIXO 1 – INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA:

O estudante precisa se apoderar de conhecimentos e habilidades para que possa acessar, selecionar, processar, analisar e utilizar dados sobre os mais diferentes assuntos da sociedade em que está inserido. Essa apropriação possibilitará a ele uma compreensão da realidade em que vive, podendo nela intervir de forma crítica, reflexiva e produtiva. Na Trilha de Aprofundamento **Cultura Digital - na vibe das redes**, o estudante ampliará a sua capacidade de investigar a realidade, compreendendo, valorizando e aplicando o conhecimento sistematizado, por meio da realização de pesquisas, 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:

A sociedade contemporânea exige que o estudante aprenda a utilizar conhecimentos, habilidades e recursos de forma criativa para propor, inventar, inovar. Na Trilha de Aprofundamento **Cultura Digital - na vibe das redes**, os estudantes poderão expandir a sua capacidade de idealizar e realizar projetos criativos, como: oficinas, peças teatrais, palestras, mostras de dança, laboratórios, exposições, dentre outras atividades práticas.

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:

Muitos e complexos são os desafios da sociedade moderna. Por isso, os estudantes precisam desenvolver a capacidade de atuar como construtores de uma sociedade mais ética, justa, democrática, inclusiva, solidária e sustentável. Através da Trilha de Aprofundamento **Cultura Digital - na vibe das redes**, os estudantes poderão identificar problemas e demandas da sua comunidade e, fazendo uso de diversas tecnologias, 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:

Atitudes empreendedoras podem estar ligadas à ideia de encontrar soluções para problemas de uma sociedade. Essas atitudes podem partir tanto das empresas, através de suas políticas de responsabilidade social, quanto da sociedade civil, com a criação de instituições com objetivos sociais. Na Trilha de Aprofundamento **Cultura Digital - na vibe das redes**, os estudantes poderão desenvolver a capacidade de mobilizar conhecimentos da Área de Linguagens e suas Tecnologias para empreender projetos pessoais ou produtivos, de forma articulada ao seu projeto de vida.

OBJETIVOS:

- Aprofundar conhecimentos relacionados a contexto, ao mundo do trabalho e à gestão de iniciativas empreendedoras, incluindo seus impactos nos seres humanos, na sociedade e no meio ambiente;
- Ampliar habilidades relacionadas ao autoconhecimento, empreendedorismo e projeto de vida;

Utilizar esses conhecimentos e habilidades para estruturar iniciativas empreendedoras com propósitos diversos, voltadas a viabilizar projetos pessoais ou produtivos com foco no desenvolvimento de processos e produtos com o uso de tecnologias variadas.



UNIDADES CURRICULARES:

O currículo da Trilha de Aprofundamento **Cultura Digital - na *vibe* das redes** está organizado em Unidades Curriculares - UC, distribuídas em Módulos, compondo uma carga horária total de 480h.

Módulo 1: Letramento Digital - 80h

Eixos: Investigação Científica e Processos Criativos

Objetivos:

Conhecer os diferentes tipos de ambientes digitais (sites, blogs, chat, fóruns, wikis, redes sociais, ambientes virtuais de aprendizagem - AVA, jogos) para compreender as situações de leitura e produção de textos no contexto tecnológico desses ambientes digitais de comunicação, utilizando diversas linguagens em prol de seus objetivos pessoais e participando de maneira crítica e ética das práticas sociais da cultura digital. Ler, compreender, analisar e produzir os gêneros digitais presentes na web, considerando a importância das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) adequando a linguagem conforme as especificidades de cada gênero textual.

UC 1 - Ambientes Digitais.

UC 2 - Gêneros digitais.

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES EDUCATIVAS:

Leituras, pesquisa, produção de atividades escritas, discursivas, apresentações de trabalhos (seminários, individuais ou em grupo, com base nos estudos realizados), oficinas, produção de “materiais” digitais, uso de plataformas virtuais de comunicação entre outros canais da web e metodologias ativas.

Módulo 2: Ciência e Pesquisa na Era Digital/Curadoria - 80h

Eixo: Investigação Científica

Objetivos:

Conhecer e refletir sobre os quatro tipos de Conhecimentos: o conhecimento popular ou senso comum, o conhecimento religioso, o conhecimento filosófico e o conhecimento científico. Saber que existem diferentes tipos de pesquisa, as quais são realizadas de acordo com o seu propósito e utilizar a prática de pesquisa em seu cotidiano escolar. Conhecer e utilizar os valores e atitudes adequados nos diversos ambientes digitais, primar pelo atendimento aos mecanismos de busca na Internet. Analisar as informações coletadas em ambientes digitais. Compreender e utilizar as diferentes linguagens



provenientes dos ambientes digitais.

UC 3 – Classificação da Ciência/Formas de conhecimento/Tipos de pesquisa.

UC 4 – Curadoria da informação de textos digitais/Mecanismos de busca na internet.

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES EDUCATIVAS

Pesquisas em sites de busca confiáveis, leituras, análises de textos encontrados nessas pesquisas, produção de atividades escritas, discursivas, apresentações de trabalhos (seminários, individuais ou em grupo, com base nos estudos realizados), oficinas, uso de plataformas virtuais de comunicação entre outros canais da web e metodologias ativas.

Módulo 3: Formatação e Diagramação - 40h

Eixos: Processos Criativos e Empreendedorismo

Objetivos:

Identificar e reproduzir, em diversos gêneros textuais a formatação e diagramação específica de cada um. Criar, diagramar e editar e-books, revistas digitais, panfletos, banners aplicando conceitos de design gráfico e comunicação social.

UC 5 - Formatação e Diagramação: conceitos, princípios básicos, técnicas, tipos.

UC 6 - Projeto Gráfico - Design Editorial.

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES EDUCATIVAS

Análise da formatação e diagramação de diferentes gêneros textuais, livros, revistas; criação, edição e formatação de produtos digitais, acesso e experimentação das diversas metodologias ativas.

Módulo 4: Autoria de Documentos Digitais – 40h

Eixos: Investigação Científica e Processos Criativos

Objetivos:

Produzir e editar textos, planilhas, apresentações, imagens e desenhos utilizando diferentes ferramentas digitais para a produção de recursos didáticos para utilização individual ou coletiva nas atividades escolares, acadêmicas, profissionais, artísticas e científicas desenvolvidas na Formação Geral Básica e Itinerários Formativos. Analisar as formas de coleta, transferência e uso de dados. Realizar pesquisas em diversos sites acadêmicos, páginas de redes sociais, bancos de dados de imagens, bibliotecas *on-line* e sites.



UC 7 - Postura adequada para coleta, transferência e uso de dados.

UC 8 - Ferramentas para autoria e edição de textos, planilhas, apresentações, imagens e desenhos.

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES EDUCATIVAS

Realização de trabalhos colaborativos envolvendo os componentes da Formação Geral Básica e Itinerários Formativos, no sentido de editar textos, planilhas e apresentações. Pesquisas, leituras, atividades individuais e em grupos. Consulta para visita virtual em sites de bibliotecas, museus, patrimônios históricos e culturais.

Módulo 5: Cidadania e Ética Digital - 80h

Eixos: Investigação Científica, Mediação e Intervenção Sociocultural

Objetivos:

Analisar a composição de textos pertencentes a gêneros normativos. Conhecer e refletir sobre a Lei de Direitos Autorais - Lei 9610/98, Direitos autorais na fotografia, Bancos de imagens gratuitas, Propriedade intelectual, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Marco Civil da Internet - Lei 12965/2014 de forma a possibilitar uma presença mais crítica e ética em ambientes digitais, e evitar o *Cyberbullying*.

UC 9 - Direitos Autorais, Propriedade Intelectual e *Cyberbullying*

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES EDUCATIVAS

Realização de estudos e pesquisas sobre direitos autorais e proteção de dados; atividades individuais e em grupos com apresentações de trabalhos (seminários, debates, com base nos estudos realizados). Desenvolvimento do eixo investigação científica no 1 semestre para depois mediar e intervir com ações que envolvam os conhecimentos adquiridos. Promoção de campanha de conscientização contra o *Cyberbullying* e ou Plágio.

Módulo 6: Educação Empreendedora - 80h

Eixo: Empreendedorismo

Objetivos: Estimular a resolução de problemas complexos de forma ativa, criativa e colaborativa, por meio de uma abordagem baseada em metodologias ativas. Incentivar o desenvolvimento de uma cultura do pensamento, que possibilite ao estudante a criação de novos conhecimentos e soluções inovadoras com potencial empreendedor.



UC 10 -*Design Thinking*

“O *Design Thinking*, (pensamento do design) consiste numa abordagem ou metodologia que estimula a resolução de problemas complexos de forma ativa, criativa e colaborativa. No contexto escolar, pode ser usada para incentivar o desenvolvimento de uma cultura do pensamento, que estimule o aluno na criação de novos conhecimentos e soluções inovadoras com potencial empreendedor”. (GUIA DIDÁTICO DO DESIGN THINKING, 2020, p. 4)

SUGESTÕES DE SEQUÊNCIA DE SITUAÇÕES/ATIVIDADES EDUCATIVAS

- a) Estudos e pesquisas sobre *Design Thinking*, projeto de novos produtos e serviços, orientado pelo (a) professor (a).
- b) Realização de atividades experimentais, de reflexão, de trabalho colaborativo, atividades que tenham enfoque dinâmico, que proporcionem o aprendizado ao estudante através da prática, do aprender fazendo.
- c) Para tanto, deve fazer uso de ambientes de colaboração, capacitações, gameficações e realização de eventos, que possam orientar projetos, empresas, pesquisas, inovações, incubações, etc;
- d) Atividades individuais e em grupos com apresentações de trabalhos (seminários, debates, com base nos estudos realizados e outros que o professor (a) achar pertinente).
- e) Criação de um produto esportivo viável economicamente com foco nas pessoas com necessidades especiais; Criação e divulgação de um Podcast. Nesse contexto, o professor atua como orientador, apresentando os primeiros materiais, estimulando a pesquisa, definindo prazos em conjunto com os estudantes; ocupando-se de colaborar na resolução de problemas; acompanhando o desenvolvimento da produção; facilitando os processos e acompanhando permanentemente de todas as etapas.

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.



FONTES DE INFORMAÇÃO:

Módulo 1: Letramento Digital

UC 1 - Ambientes Digitais

Livro – Letramentos, Mídias, Linguagens – Roxane Rojo (2019)

Livro – Textos Multimodais. Leitura e Produção – Ana Elisa Ribeiro (2016)

UC 2 - Gêneros digitais

Afinal o que é letramento? <https://educacao.uol.com.br/planos-de-aula/fundamental/portugues-afinal-o-que-e-letramento.htm>

Livro - Letramentos Digitais - Gavin Dudeney (Autor), Nicky Hockly (Autor), Mark Pegrum (Autor) (2016)

Livro - Escol@ Conectada. Os Multiletramentos e as TICs -Roxane Rojo (2014)

Módulo 2: Ciência e Pesquisa na Era Digital/Curadoria

UC 3 – Classificação da Ciência / Formas de conhecimento /Tipos de pesquisa.

O Mundo sem Ciência - https://www.youtube.com/watch?v=9qnNUCl3_yM

Os impactos da Ciência na sociedade - <https://www.youtube.com/watch?v=DQgZ8x3PxHA>

Academia Brasileira de Ciências - <http://www.abc.org.br/>

Era Digital: Entenda O Que É e Quais Seus Impactos na Sociedade - <https://neilpatel.com/br/blog/era-digital/>

Canva -<https://www.canva.com/>

Inkscape - Draw Freely. <https://inkscape.org/>

Dicas para Escolher Ferramentas de Autoria - <https://www.desenhoinstrucional.com/post/10-dicas-para-escolher-ferramentas-de-autoria>

O que são e quais os benefícios das ferramentas de autoria e colaboração - <https://isat.com.br/2018/10/10/o-que-sao-e-quais-os-beneficios-das-ferramentas-de-autoria-e-colaboracao/>

Microsoft Publisher

UC 8 - Postura adequada para coleta, transferência e uso de dados.

Guia de Boas Práticas Lei Geral de Proteção de Dados (Lgpd)- <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/governanca-de-dados/guia-lgpd.pdf>

MÓDULO 5: Cidadania e Ética Digital

UC 9 - Direitos Autorais, Propriedade Intelectual e Cyberbullying

Cartilhas do CGI.BR (Cartilhas: Golpes na Internet; Mecanismos de Segurança; Uso Seguro da



Internet). <https://cartilha.cert.br/>

Direito digital. <https://diogoprestes.jusbrasil.com.br/artigos/252818928/o-que-e-direito-digital>

Direito autoral. https://pt.wikipedia.org/wiki/Direito_autoral

Etiqueta on-line. <https://olhardigital.com.br/noticia/etiqueta-nas-redes-sociais-o-que-devemos-e-nao-devemos-fazer-no-convivio-virtual/22569>

Notícias falsas - Fakenews. <https://foconoenem.com/fake-news-redacao-enem/>

Segurança na web - Infância e adolescência. <https://escoladainteligencia.com.br/seguranca-digital-como-proteger-seus-filhos-dos-perigos-da-internet/>

Segurança na web - Infância e adolescência (Segurança digital). <https://www.welivesecurity.com/br/2016/12/05/idade-ideal-para-criancas/>

Tecnologia e cotidiano. https://www.youtube.com/watch?time_continue=134&v=QU_F2fCKqmU

UNICEF - *Cyberbullying*: O que é e como pará-lo - <https://www.unicef.org/brazil/cyberbullying-o-que-eh-e-como-para-lo>

NOVA ESCOLA - *Cyberbullying*: a violência virtual <https://novaescola.org.br/conteudo/1530/cyberbullying-a-violencia-virtual>

Cyberbullying: dados da violência cibernética no Brasil - <https://fia.com.br/blog/cyberbullying/>

DIREITOS AUTORAIS

Lei de Direitos Autorais - Lei 9610/98 - <https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/92175/lei-de-direitos-autorais-lei-9610-98>

CIDADANIA - <https://www.gov.br/cidadania/pt-br/acoes-e-programas>

MÓDULO 6: Educação Empreendedora

UC 10 - Design Thinking

Guia Didático do Design Thinking, disponível no endereço: <https://educapes.capes.gov.br>

Sugestão para as primeiras orientações: <https://www.cenpec.org.br/oficinas/vamos-criar-podcasts>

CONDIÇÕES PARA IMPLEMENTAÇÃO DO ITINERÁRIO FORMATIVO – SEDUC

CARGA HORÁRIA: 400h

MODALIDADE:

Presencial, semipresencial e ou EaD conforme a possibilidade disposta nos módulos.

PERFIL DOCENTE:

Preferencialmente, com formação em algum dos Componentes Curriculares da área Linguagens e suas tecnologias e da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (Filosofia), com conhecimentos de empreendedorismo ou o instrutor de informática da escola ou profissional do mercado com experiência docente, que faça uso de metodologias ativas de ensino, incentive a participação e a interação dos estudantes no processo de aprendizagem. Dessa forma, prioriza-se a humanização do ensino e o estímulo à visão empreendedora pelos nossos estudantes.

QUANTIDADE DE ESTUDANTES:

No máximo 35 estudantes por turma.



RECURSOS:

Salas de aula, Laboratório de Informática, Biblioteca, acesso à internet, computadores com acesso à internet, datashow/aparelho multifuncional, TV, celular, caixa de som, impressora, plataformas virtuais (moodle, avamec, khanacademy, edmodo, escoladigital, mcred), Google Docs, Padlet, Jamboard, Youtube, softwares, aplicativos e outros que os docentes acharem adequados. Laboratório de Informática, tablet, livros didáticos e Biblioteca. Recursos educacionais digitais: Google Acadêmico, SciELO, Periódicos Capes, Escola Digital, plataformaintegrada.mec.gov.br, Microsoft Acadêmico. Recursos Digitais: www.issu.com, canva.com, Google sites, *spark online*, software e aplicativos de editoração eletrônica (*Scribus*, *LibreOffice – Draw, Writer, Impress*), Office 365 (Word, Power Point, Publisher), Google Docs, Slides, design gráfico (**Inkscape**, GIMP, Krita) e artes visuais 3D tridimensionais (Blender.org, Geogebra.org, *Thinkercad*) para computador e celular. Sites de buscas, sites especializados em Direitos Autorais, propriedade intelectual, privacidade e proteção de dados (exemplo: Safernet.org.br, CGI.br).



ANEXO

SISTEMATIZAÇÃO DA TRILHA DE APROFUNDAMENTO: CULTURA DIGITAL - NA VIBE DAS REDES

MÓDULO 1: Letramento Digital

CARGA HORÁRIA: 80h

| EIXOS ESTRUTURANTES | HABILIDADES GERAIS (Por Eixo) | HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento) | UNIDADES CURRICULARES | OBJETOS DE CONHECIMENTO | TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS |
|--|--|---|--|--|--|
| 1- Eixo 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, liberdade, democracia,</p> | <p>(EMIFLGG01) Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos 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 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</p> | <p>UC 1 - Ambientes Digitais</p> <p>UC 2 - Gêneros digitais</p> <p>Modalidade: Presencial/EAD</p> | <p>O hipertexto, intertexto e a prática da leitura.</p> <p>Análise de enunciados e discursos disponíveis na web.</p> <p>Hipertextualidade e Intertextualidade.</p> <p>Linguagem, Trabalho e Tecnologia em ambientes digitais.</p> <p>Leitura de textos digitais para estudo.</p> <p>Vivência dos diferentes gêneros digitais: fanfics, vlogs, memes, charges, vídeos-minuto, podcasts, blogs, e-books, wikis, gifs, chats, entre outros.</p> <p>Curadoria da informação.</p> <p>Apreciação e réplica.</p> <p>Temática, Estilística, Explícita e Implícita.</p> <p>Usos de linguagem em</p> | <p>ECONOMIA (Trabalho, Educação Financeira, Educação Fiscal).</p> <p>CIDADANIA E CIVISMO (Vida Familiar e Social, Educação em Direitos Humanos).</p> <p>CIÊNCIA E TECNOLOGIA (Ciência e Tecnologia).</p> |



| | | | | | |
|--|--|--|--|------------------------------------|--|
| | <p>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 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>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>(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</p> | | <p>meio digital: “internetês”.</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>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 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> | | | |
|--|--|---|--|--|--|



| MÓDULO 2: Ciência e Pesquisa na Era Digital/Curadoria | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| Carga horária: 80h | | | | | |
| EIXOS ESTRUTURANTES | HABILIDADES GERAIS (Por Eixo) | HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento) | UNIDADES CURRICULARES | OBJETOS DE CONHECIMENTO | TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS |
| 1- Eixo 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, estéticos, utilizando 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>(EMIFCHSA01) Investigar e analisar situações-problema envolvendo temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.</p> <p>(EMIFCHSA02) Levantar e testar hipóteses sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, contextualizando os conhecimentos em sua realidade local e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.</p> <p>(EMIFCHSA03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis,</p> | <p>UC 3 – Classificação da Ciência/Formas de conhecimento /Tipos de pesquisa.</p> <p>UC 4 - Curadoria da informação de textos digitais/mecanismos de busca na internet.</p> <p>Modalidade: Presencial e EAD</p> | <p>Diferenciação entre ciência e senso comum.</p> <p>Formas de conhecimento Popular (ou Empírico); Conhecimento Filosófico; Conhecimento Religioso (ou Teológico) e o Conhecimento Científico.</p> <p>Tipos de pesquisa.</p> <p>Reflexões sobre valores e atitudes acerca do que é postado em ambientes digitais.</p> <p>Bom senso e ética; Apreciação e réplica Busca na Internet Curadoria da informação</p> <p>- Pesquisas contextualizando as diferentes linguagens utilizadas nos ambientes digitais.</p> | <p>MULTICULTURALISMO (Diversidade Cultural Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras).</p> <p>CIÊNCIA E TECNOLOGIA (Ciência e Tecnologia).</p> |



| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | <p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p> | <p>informações sobre temas e processos de natureza histórica, social econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional nacional e/ou global, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.</p> | | | |
|--|--|--|--|--|--|



MÓDULO 3: Formatação e Diagramação

Carga horária: 40h

| EIXOS ESTRUTURANTES | HABILIDADES GERAIS (Por Eixo) | HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento) | UNIDADES CURRICULARES | OBJETOS DE CONHECIMENTO | TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS |
|--|--|--|--|---|---|
| <p>Processos Criativos e Empreendedorismo</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</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 linguagens (imagens estáticas e em</p> | <p>UC 5 - Formatação e Diagramação: conceitos, princípios básicos, técnicas, tipos.</p> <p>UC 6 – Projeto Gráfico - Design Editorial.</p> <p>Modalidade: Presencial e EAD</p> | <p>Análise de Diagramação e Formatação.</p> <p>Curadoria de informação. Apreciação e réplica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Linguagem formal, Linguagem informal, gíria ou jargão em produtos digitais diagramados. <p>Análise de layouts de sites com a temática diversidade.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposição de painel sobre formatos diferentes de diagramação. <p>Profissão de Design Gráfico;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funções de um designer gráfico editorial; - Desafios de um designer gráfico editorial. - Quem contrata e valor de mercado. - Etapas de um projeto | <p>ECONOMIA (Trabalho)</p> <p>CIÊNCIA E TECNOLOGIA (Ciência e Tecnologia).</p> <p>CIDADANIA E CIVISMO (Vida Familiar e Social, Educação em Direitos Humanos).</p> <p>MULTICULTURALISMO (Diversidade Cultural Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e</p> |



| | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|
| | <p>digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.</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>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>(EMIFLGG10) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias 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>Design Gráfico Editorial.</p> <p>- Criação de um Projeto gráfico viável para ofertar no mercado local.</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> | | | | |
|--|--|--|--|--|--|



| MÓDULO 4: Autoria de Documentos Digitais. | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|
| Carga horária: 40h | | | | | |
| 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</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 7 - Postura adequada para coleta, transferência e uso de dados.</p> <p>UC 8 - Ferramentas para autoria e edição de textos, planilhas, apresentações, imagens e desenhos</p> <p>Presencial e EAD</p> | <p>Compreensão das questões éticas e de propriedade intelectual relacionadas às diferentes formas de coleta, transferência, uso de dados e remixagem de obras artísticas, literárias e audiovisuais em formatos digitais disponíveis na internet, quando utilizadas como referência em uma atividade/projeto individual ou coletivo, destacando a maneira apropriada de citar os autores.</p> <p>- Pesquisa sobre as ferramentas gratuitas disponíveis para autoria e edição de textos, planilhas, apresentações, imagens e desenhos.</p> <p>Apreciação e réplica.</p> <p>Produção de folders utilizando a linguagem conforme o</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Meio ambiente: Educação Ambiental e Educação para o consumo. 2. Economia: Trabalho, Educação Financeira e Educação Fiscal. 3. Saúde: Saúde, Educação Alimentar e Nutricional. 4. Cidadania e Civismo: Vida Familiar e Social, Educação para o Trânsito, Educação em Direitos Humanos, Direitos da Criança e do Adolescente, Processo de envelhecimento, respeito e valorização do Idoso. 5. Multiculturalismo: Diversidade Cultural, Educação para a valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras. 6. Ciência e Tecnologia: Ciência e Tecnologia. |



| | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|
| | <p>informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</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</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,</p> | | <p>gênero textual/digital. Experimentação de ferramentas gratuitas disponíveis para autoria e edição de textos, planilhas, apresentações, imagens e desenhos.</p> <p>Criação de textos, planilhas, apresentações, imagens e desenhos para uso em sites, blogs, redes sociais, panfletos, cartazes, trabalhos escolares, acadêmicos, profissionais, artísticos e científicos.</p> | |
|--|---|--|--|--|--|



| | | | | | |
|--|---|---|--|--|--|
| | <p>e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.</p> | <p>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 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> | | | |
|--|---|---|--|--|--|



| MÓDULO 5: Cidadania e Ética Digital | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|
| Carga horária: 80h | | | | | |
| EIXOS ESTRUTURANTES | HABILIDADES GERAIS (Por Eixo) | HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento) | UNIDADES CURRICULARES | OBJETOS DE CONHECIMENTO | TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS |
| <p>Investigação Científica e Mediação e Intervenção Sociocultural</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>(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</p> | <p>(EMIFCHSA01) Investigar e analisar situações problema envolvendo temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.</p> <p>(EMIFCHSA02) Levantar e testar hipóteses sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, contextualizando os conhecimentos em sua realidade local e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.</p> <p>(EMIFCHSA03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória,</p> | <p>UC 9- Direitos Autorais, Propriedade Intelectual e Cyberbullying</p> <p>Modalidade: Presencial.</p> | <p>Valores Básicos e Cultura Os princípios morais Básicos Valores Morais e Não Morais Sociedade Sociedade e Cidadania O Estado e Sociedade Civil Estado e Cidadania Estado e Democracia Ética, solidariedade global e cultura cosmopolita Viver em sociedade Ética Liderança e Ética Conceito de Cidadania Inspiração Autoria e Coautoria Integridade Pessoal Plágio Direito Natural e Direito Civil</p> <p>O Direito e a Esfera Pública</p> | <p>CIDADANIA E CIVISMO (Vida Familiar e Social, Educação em Direitos Humanos).</p> <p>CIÊNCIA E TECNOLOGIA (Ciência e Tecnologia).</p> |



| | | | | | |
|--|---|---|--|--|--|
| | <p>soluções para problemas diversos.</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 global,</p> | <p>de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.</p> <p>(EMIFCHSA07) Identificar e explicar situações em que ocorram conflitos, desequilíbrios e ameaças a grupos sociais, à diversidade de modos de vida, às diferentes identidades culturais e ao meio ambiente, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, com base em fenômenos relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.</p> <p>(EMIFCHSA08) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos</p> | | <p>O que é Público x Privado</p> <p>O direito privado e o direito público</p> <p>O que é considerado de domínio público?</p> <p>Moral Privado, Risco Públicos</p> <p>A Dimensão do Saber Ético e a Dimensão do Saber Jurídico</p> <p>Direito de imagem.</p> <p>Direitos autorais (fotografia, música, obras literárias, obras de arte, etc).</p> <p>Pesquisa sobre casos jurídicos envolvendo direitos autorais.</p> <p>Lei de Direitos Autorais - Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.</p> <p>Pesquisa sobre os melhores bancos de imagens gratuitas.</p> <p>Conceituação de propriedade intelectual e entendimento de como funciona a proteção ao</p> | |
|--|---|---|--|--|--|



| | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|
| | <p>corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.</p> | <p>das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre problemas de natureza sociocultural e de natureza ambiental, em âmbito local, regional, nacional e/ ou global, baseadas no respeito às diferenças, na escuta, na empatia e na responsabilidade socioambiental. (EMIFCHSA09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção para resolver problemas de natureza sociocultural e de natureza ambiental, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas</p> | | <p>conhecimento e inovação.</p> <p>Direitos morais Direitos patrimoniais. Direito, Internet e Participação Democrática Espaços Sociais: Cognitivo, Estético e Moral A Sociedade Dígito-Cêntrica e a crise da liberdade Ameaça na rede, segurança e o risco da impunidade virtual Potencial político da Internet e a “democracia virtual” Assédio Moral Assédio Virtual: Cyberbullying</p> <p>Criar e executar campanha contra <i>Cyberbullying</i> e/ou Plágio.</p> | |
|--|---|--|--|---|--|



| MÓDULO 6: Educação Empreendedora | | | | | |
|----------------------------------|--|--|---|---|--|
| Carga horária: 80h. | | | | | |
| EIXOS ESTRUTURANTES | HABILIDADES GERAIS (Por Eixo) | HABILIDADES ESPECÍFICAS (Por Área de Conhecimento) | UNIDADES CURRICULARES | OBJETOS DE CONHECIMENTO | TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS |
| Eixo Empreendedorismo | <p>(EMIFCG10) Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais, agindo de forma proativa e empreendedora 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 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 oportunidades, inclusive</p> | <p>(EMIFLGG10) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias 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>UC 10- Design Thinking.</p> <p>Modalidade: Presencial e EaD.</p> | <p>Funcionamento do <i>Design Thinking</i>. Aplicação do <i>Design Thinking</i>. Etapas e ferramentas do <i>Design Thinking</i>. O diferencial e as vantagens do <i>Design Thinking</i>. Encontrar produto viável economicamente e em tecnologia; Produto desejável para o usuário; Sempre com foco nas pessoas e suas necessidades, e com o objetivo principal de inovar.</p> <p>Esporte adaptado : Entender quais os desejos e necessidades das pessoas envolvidas; Definir o problema; Gerar ideias criativas; Tirando a ideia do papel: ora de torná-la real ou visual; Testar e aperfeiçoar as soluções encontradas. Ideias criativas que devem ser transformadas em ações</p> | <p>MEIO AMBIENTE (Educação Ambiental, Educação para o consumo).</p> <p>ECONOMIA (Trabalho, Educação Financeira, Educação Fiscal).</p> <p>CIDADANIA E CIVISMO (Vida Familiar e Social, Educação em Direitos Humanos).</p> |



| | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|
| | <p>relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.</p> | | | <p>empreendedoras para atender este público.</p> <p>Pesquisa sobre empresas que adotaram a abordagem <i>Design Thinking</i>. Empresas que adaptaram acessórios esportivos; Empresas que investem em ideias inovadoras para solucionar as dores deste público; Empresas que investem em tecnologias avançadas no ramo de esporte adaptado. Pesquisa sobre empresas que adotaram a abordagem <i>Design Thinking</i>. Produto Final: <i>Criação, divulgação e alimentação de um podcast para a escola.</i></p> | |
|--|---|--|--|---|--|