

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MINAS GERAIS

Portfólio de Projetos

Prêmio Escola Transformação



Setembro, 2021

SUMÁRIO

01. RÁDIO ESCOLA	2
02. APRENDIZADO ALÉM DOS MUROS	6
03. OFICINAS PEDAGÓGICAS	12
04. KORFEBOL	23
05. DANÇA E ARTES CIRCENSES	28
06. ATLETISMO	32
07. GINÁSTICA RÍTMICA E GINÁSTICA GERAL	38
08. ESPAÇO LITERÁRIO E CULTURAL	43
09. CINEMA E AUDIOVISUAL	48
10. ROBÓTICA EDUCACIONAL	54
11. BANDA FANFARRA	62
12. GRAFITE	66
13. CONCURSO DE DESENHO E REDAÇÃO	71
14. HORTAS ESCOLARES	75
15. FORMAÇÃO SOBRE AFRICANIDADES, HISTÓRIA E CULTURA AFRO-BRASILEIRA	78
16. OFICINA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS	81
17. JOGO DA MEMÓRIA	84
18. PODCAST	87
19. ÁGUAS E TERRITÓRIO: CONHECENDO OS RECURSOS HÍDRICOS NO CONTEXTO DA MINHA COMUNIDADE LOCAL	90
20. CRIANDO DOCUMENTÁRIO: PROBLEMAS AMBIENTAIS EM MINHA COMUNIDADE	95
21. OLHAR SOBRE A MINHA COMUNIDADE	100

01. RÁDIO ESCOLA

VALOR: R\$25.000,00

PÚBLICO ALVO: Estudantes do Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio.

JUSTIFICATIVA:

A Rádio Escola é um projeto que promove o protagonismo infanto juvenil e a cultura democrática no espaço escolar através da comunicação. Por meio dessa ferramenta os estudantes encontrarão um espaço de fala institucional para expressarem sua visão de mundo, seus gostos, preocupações, críticas, anseios, etc. A auto-organização dos estudantes para a manutenção da Rádio Escola, além de fomentar fortemente o protagonismo infanto-juvenil, permite o desenvolvimento das habilidades de comunicação, comprometimento, resolução de problemas, trabalho em equipe, gestão da informação e conhecimento, dentre outras. Também auxilia no percurso curricular dos estudantes contribuindo para a melhoria das competências de leitura, escrita e oralidade.

OBJETIVOS GERAIS:

Implementação de núcleo tecnológico que viabilize o funcionamento de rádio escolar. A rádio escolar tem por princípio a auto-organização dos estudantes visando o fomento do protagonismo juvenil e fortalecimento da cultura democrática no ambiente escolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fomentar o engajamento e o protagonismo estudantil;
- Desenvolver habilidades de leitura, oralidade, comunicação, escrita e auto-organização dos estudantes;
- Auxiliar no fortalecimento do vínculo aluno-escola;
- Desenvolver o senso crítico e investigativo dos estudantes;

- Promover atividades culturais e de entretenimento no ambiente escolar;
- Criar espaço de fala democrático institucional no ambiente escolar;

METODOLOGIA:

A proposta da Rádio Escola se baseia na autogestão dos estudantes e na construção coletiva. Assim, após a aquisição dos itens tecnológicos necessários para a criação da Rádio Escola, deve-se escolher um profissional escolar voluntário para ser facilitador da Rádio Escolar. Esse facilitador deverá organizar a divulgação do projeto para todos os estudantes da escola, juntamente com o Grêmio Estudantil, caso exista, ou com os representantes de turma. A divulgação inicial deverá informar aos estudantes que a rádio escolar será criada pelos estudantes e para os estudantes, dessa forma os estudantes interessados em participar deverão se manifestar para posteriormente participarem de reuniões colaborativas.

Inicialmente o facilitador irá auxiliar a organização primária da rádio escolar, estabelecendo e viabilizando datas e locais para reuniões com todos os estudantes interessados em participar da rádio. Nestas reuniões iniciais, poderão ser discutidas as ideias para o nome da rádio, programas e atrações, assim como a formulação de normas, horário de funcionamento, estruturação e regimento interno da nascente rádio escolar.

Ressalta-se que o papel do facilitador é justamente o de facilitar/viabilizar institucionalmente a criação da rádio, deve-se deixar o protagonismo da ação e as deliberações para os jovens, estimulando assim suas habilidades de auto-gestão, comunicação, mediação, criatividade e trabalho em equipe. Contudo, é fundamental que o facilitador, assim como os demais servidores escolares, estejam atentos ao conteúdo veiculado pela rádio escolar e que realizem intervenções pedagógicas quando necessário.

É interessante e desejável que a Gestão escolar busque ter uma relação de parceria horizontal com a rádio escolar, visando colaboração e engajamento dos estudantes para que incluam em sua programação a veiculação de informações e notícias afetas à escola e seus estudantes, como por exemplo a chegada dos exames externos, eventos escolares como saraus, sábados letivos, festas juninas, etc. Além disso, nessa

mesma proposta horizontal, todos os professores podem utilizar de sua criatividade para propor aos estudantes gestores da rádio escolar intercessões entre o conteúdo ministrado em sala de aula e a programação da Rádio Escolar.

Dessa forma, tem-se a expectativa de um projeto amplo que empodere os jovens e dinamize as relações escolares.

RESULTADOS ESPERADOS:

- Melhoria da cultura democrática no ambiente escolar;
- Aproximação e integração dos estudantes, aumento do vínculo escola-aluno;
- Fortalecimento do protagonismo juvenil;
- Ampliação das possibilidades de práticas interdisciplinares e transdisciplinares;
- Desenvolvimento do senso crítico dos estudantes sobre os Meios de Comunicação e seus impactos sociais;
- Melhoria das habilidades de leitura, oralidade, comunicação, escrita e auto-organização dos estudantes;

EXECUÇÃO FINANCEIRA:

A execução financeira se dará por meio de Termo de Compromisso para que a escola realize a aquisição dos seguintes itens/serviços:

PROJETO: 01 RÁDIO ESCOLA			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Mini System (com CD player)	Capital	Un	1
Mesa de som 12 canais	Capital	Un	1
Microfone de corpo metálico (profissional)	Capital	Un	4

Pedestal de Microfone Girafa (3 de mesa e de 1 de chão)	Capital	Un	4
Gravador de voz profissional com entrada USB	Capital	Un	2
Caixa de som ativa (preferencialmente bluetooth)	Capital	Par	2
Notebook	Capital	Un	2
Headphone profissional	Custeio	Un	2
Cabo P2xP10 (Stereo) - preferencialmente blindado	Custeio	Un	2
Cabo P10XP10 (5metros)	Custeio	Un	2
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$ 25.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 50,00		

OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão à montagem de Rádio Escola que atenderá a todos os estudantes do EF e EM da escola. Para o cálculo do valor por estudante foi utilizado a hipótese de uma escola com 500 estudantes.

REFERÊNCIAS:

<http://equipamentocertoparaescola.blogspot.com/2010/06/radio-escolar-saiba-como-criar-sua.html>

<http://www.usp.br/nce/manual/paginas/manual1.pdf>

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192

02. APRENDIZADO ALÉM DOS MUROS

Práticas pedagógicas em ambientes não tradicionais de ensino

VALOR: R\$100.000,00/ R\$75.000,00 / R\$50.000,00 / R\$25.000,00

(A depender do n° de estudantes que participarão do projeto)

PÚBLICO ALVO: Estudantes do Ensino Fundamental e Médio.

JUSTIFICATIVA:

Buscando possibilitar aos estudantes experiências que colaborem com a aquisição de conhecimento de forma lúdica e oportunizar vivências através de visitas à espaços da cidade, este projeto propõe visitas bimestrais a locais diferentes para além dos espaços formais da escola. Apresenta assim sugestão de quatro projetos como instrumentos pedagógicos.

OBJETIVO GERAL:

Realizar uma visita por bimestre a ambientes fora da escola, para proporcionar aos estudantes a possibilidade de adquirir conhecimentos de forma lúdica, explorando diversos espaços educativos para além dos muros da escola.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Realizar um projeto por bimestre, apresentando atividades lúdicas como forma de proporcionar aquisição de repertório cultural e diversificação da aprendizagem;
- Possibilitar aos estudantes sentimento de pertencimento, espírito gregário, coletividade, convivência no território e respeito ao espaço público;
- Fortalecer laços, relação de afeto e cuidados entre os estudantes;
- Relacionar sensações e sentimentos vivenciados com conteúdos estudados;
- Dinamizar o processo de aprendizagem proporcionando aos estudantes

experiências diferenciadas do contexto de sala de aula e da escola, contribuindo para desenvolver seu potencial de percepção e sintetização.

METODOLOGIA:

A partir deste projeto macro, serão realizadas 4 propostas bimestrais. Sendo 4 visitas técnicas em diversos espaços de aprendizagem, acompanhada e monitorada pelo professor, através de intervenções imediatas, conectando o conteúdo estudado às experiências vivenciadas. Para todos os projetos deverão ser elaborados momentos de culminância, onde os estudantes possam demonstrar as aprendizagens.

Os projetos são:

1. Matemática, física e química divertidas

O projeto propõe uma visita a um espaço de diversão (parque de diversões, parque aquático, etc). Os professores das áreas de Ciências da Natureza e Matemática, irão apresentar aos estudantes propostas de exploração de sensações através de brincadeiras, manobras corporais e a partir daí o estudante relata sua percepção com essa sensação e o professor explica, através da Química, Física e Matemática essa resposta fisiológica.

De volta à escola os estudantes podem construir maquetes retratando o espaço visitado e descrever, numa feira de ciências, suas percepções e explicá-las através da Física, Química e Matemática. E assim despertar nos outros estudantes da escola o interesse por estes componentes curriculares.

2. Leitura além das letras

Trata-se de um projeto onde o professor faz visitas com os estudantes a espaços culturais da cidade, possibilitando conhecer maneiras diferentes de fazer leituras e escritas, desenvolvendo a capacidade de intertextualizar e contextualizar com os saberes do estudante através de diversos espaços, como exposições, assistência a peças de teatro, musicais, teatro de rua, feiras de profissões, apresentações circense, entre outros. De volta à escola estes alunos farão relatos de várias maneiras, como desenhos, contação de histórias, redações, cartazes, entre outros, para contribuir com a melhoria da qualidade das práticas de leitura e escrita.

3. Conversando com a cidade

O projeto propõe que os estudantes conheçam os espaços da cidade e os compreendam como espaços de convivência social. Praças, shopping Center, mercados centrais, feiras, outras escolas, ruas, pontos turísticos e históricos entre outros.

O professor fará uma lista de locais diversos da cidade possíveis de visitação. Os estudantes elegem o local a ser visitado. O professor também fará um roteiro da visita que servirá de guia de entendimento, assim o estudante vai contextualizando o que for pontuado durante a explicação do professor ou guia. Buscando assim desenvolver o sentimento de pertencimento e responsabilidade cidadã na construção e preservação dos espaços.

4. Conhecendo museus e grutas

Este projeto objetiva ampliar os conhecimentos dos estudantes por meio de práticas de observação e experimentação em visitas a museus e grutas. Os museus e grutas são ambientes que possuem um imenso potencial pedagógico, por apresentarem aspectos que envolvem desde estudos relativos à formação acadêmica, até o registro histórico da organização social dos nossos antepassados.

As visitas deverão ser acompanhadas pelo professor e poderão ter também guias turísticos locais. Durante as visitas é importante que os estudantes tenham em mãos bloco para anotações ou prancheta.

De volta à escola os estudantes poderão, a partir de interdisciplinaridade, fazer apresentações do passeio a outras turmas da escola. Podem fazer redações apresentando o espaço visitado; roda de conversa trocando percepções do local visitado; encenação, construção de maquetes representando as formações rochosas das grutas, confeccionar cartazes explicando a importância dos museus, entre outras formas de apresentações.

CONCLUSÃO:

Para tornar os conteúdos das áreas mais atraentes, estes projetos propõem a compreensão dos conceitos fazendo relação da teoria, prática e fatos cotidianos, de simples vivência. Para isso é necessário estudar conceitos, observar e fazer experimentações.

RESULTADOS ESPERADOS

- Fortalecer laços e vínculo dos estudantes com a escola e colegas contribuindo para a diminuição da evasão e abandono escolar.
- Contribuir para a redução das desigualdades educacionais ao ofertar aos estudantes acesso à locais e vivências diferenciadas.

EXECUÇÃO FINANCEIRA:

Será disponibilizado recurso, via Termo de Compromisso, para pagamento de transporte, lanche e passaportes de ingresso nos locais escolhidos, com a previsão de atendimento a 500 estudantes por bimestre, totalizando o atendimento de 2000 estudantes neste projeto.

PROJETO: 02 Aprendizado Além dos Muros (500 estudantes)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Transporte (frete de ônibus)	Custeio (serviço)	unidade	40*
Lanches	Custeio	unidade	2.000
Passaportes	Custeio	unidade	2.000
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 100.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 200,00

OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de **500** estudantes no projeto por bimestre, ou por visitas, sendo contabilizadas no valor total do projeto quatro visitas.

* Considerando uma visita por bimestre tem-se 4 visitas anuais, logo será necessária a contratação de serviço de frete 4 vezes (previsão média de frete de 10 ônibus por visita, 40 ônibus em um ano)

PROJETO: 02 Aprendizado Além dos Muros (375 estudantes)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Transporte (frete de ônibus)	Custeio (serviço)	unidade	30*
Lanches	Custeio	unidade	1.500
Passaportes	Custeio	unidade	1.500
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 75.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 200,00

OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de **375** estudantes no projeto por bimestre, ou por visitas, sendo contabilizadas no valor total do projeto quatro visitas.

* Considerando uma visita por bimestre tem-se 4 visitas anuais, logo será necessária a contratação de serviço de frete 4 vezes (previsão média de frete de 7 a 8 ônibus por visita, 30 ônibus em um ano)

PROJETO: 02 Aprendizado Além dos Muros (250 estudantes)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Transporte (frete de ônibus)	Custeio (serviço)	unidade	20*
Lanches	Custeio	unidade	1.000
Passaportes	Custeio	unidade	1.000
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 50.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 200,00

OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de **250** estudantes no projeto por bimestre, ou por visitas, sendo contabilizadas no valor total do projeto quatro visitas.

* Considerando uma visita por bimestre tem-se 4 visitas anuais, logo será necessária a contratação de serviço de frete 4 vezes (previsão média de frete de 5 ônibus por visita, 20 ônibus em um ano)

PROJETO: 02 Aprendizado Além dos Muros (125 estudantes)

DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Transporte (frete de ônibus)	Custeio (serviço)	unidade	4*
Lanches	Custeio	unidade	500
Passaportes	Custeio	unidade	500
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$ 25.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 200,00		

OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de **125** estudantes no projeto por bimestre, ou por visitas, sendo contabilizadas no valor total do projeto quatro visitas.

* Considerando uma visita por bimestre tem-se 4 visitas anuais, logo será necessária a contratação de serviço de frete 4 vezes (previsão média de frete de 2 a 3 ônibus por visita, 10 ônibus em um ano)

03. OFICINAS PEDAGÓGICAS

VALOR: R\$100.000,00

PÚBLICO ALVO: Estudantes do Ensino Fundamental e Médio

JUSTIFICATIVA:

No âmbito educacional tem-se refletido constantemente sobre as formas mais adequadas de atendimento das crianças e jovens em suas necessidades e especificidades, a fim de promover experiências de aprendizagens consistentes e que mantenham o interesse dos estudantes na escola. Nesse contexto, a articulação entre teoria e prática constitui um desafio e oportunidade. Pontualmente, pondera-se a relevância de tal desafio na consolidação das habilidades de linguagem escrita e matemática, habilidades basilares no processo de escolarização dos estudantes.

Assim, na busca da superação das dificuldades de aprendizagem das crianças e jovens, uma das alternativas possíveis é a construção de estratégias de integração entre pressupostos teóricos e práticos, o que constitui característica fundamental das oficinas pedagógicas. Compreendendo que a educação de crianças e adolescentes não está restrita à sala de aula, as diversas experiências possibilitadas pela oferta de oficinas pedagógicas contribuem com o desenvolvimento de aspectos sociais, cognitivos, emocionais e físicos dos estudantes.

As oficinas pedagógicas promovem a apropriação, construção e produção de conhecimentos teóricos e práticos, de forma significativa e lúdica, por meio de atividades intensificadoras no que tange à aquisição de habilidades de leitura, escrita, produção textual, raciocínio lógico, convívio social, de desenvolvimento do corpo e da mente. As escolas podem utilizar estratégias de contação de histórias, culinária, teatro, dança, jornal escolar, sarau de poesias, histórias em quadrinho, música, jogos e brincadeiras, que são apenas algumas das possibilidades de temas que podem ser trabalhados no formato de oficinas.

Portanto, as oficinas pedagógicas representam uma oportunidade de vivenciar situações concretas e significativas, baseadas na reflexão e ação, com objetivos

pedagógicos. Como todos os estudantes podem ser convidados a participar das variadas oficinas ofertadas, as atividades são vistas como coletivas e não como intervenções aos que apresentam dificuldades escolares, favorecendo assim a adesão, o engajamento na proposta e o deslocamento da posição simbólica que esses estudantes ocupam perante o grupo.

Objetivo geral

Ampliar o universo cultural e pessoal dos alunos, desenvolvendo a sociabilidade, a expressão artística, o pensamento crítico e científico, as habilidades de matemática e de leitura e escrita.

Objetivos específicos

- Unir esforços e conhecimentos com vistas a proporcionar às crianças e jovens, ações interdisciplinares e espaços nos quais possam ressignificar e superar alguma dificuldade no seu processo de escolarização, de maneira a mitigar o fracasso escolar e suas consequências.
- Propor uma concepção de ensino-aprendizagem para além da transmissão de conteúdos, revendo didáticas de modo a promover sujeitos mais capazes e seguros à medida que dominam e se apropriam do conhecimento de forma lúdica, dinâmica e prazerosa por meio de oficinas pedagógicas.
- Favorecer que os estudantes se percebam na escola e frente a aprendizagem escolar como autores de seu pensamento, enquanto sujeitos ativos no processo de aprendizagem, especialmente quando tratamos com crianças e jovens que apresentam alguma defasagem em seu processo de escolarização.
- Possibilitar a associação de diferentes áreas do conhecimento e uma intensa troca de experiências entre os estudantes, aprimorando a percepção estética, a imaginação, a consciência corporal, a intuição, a atenção e a memória, a reflexão e a emoção, favorecendo o processo ensino-aprendizagem especialmente das habilidades básicas de ler, escrever e resolver problemas.

Metodologia

Para que as oficinas pedagógicas aconteçam na escola, é essencial o engajamento de todos da comunidade escolar. Para tal, a Direção juntamente com a Equipe Pedagógica

da escola deverá reunir-se com o grupo de professores para apresentar o Projeto, propondo que as oficinas sejam desenvolvidas pelo grupo, com o apoio de toda escola, inclusive de membros voluntários da comunidade escolar (alunos, pais, empresas e moradores do entorno, ex-professores/alunos etc.). É importante que o grupo comprehenda que as oficinas são uma oportunidade dos estudantes desenvolverem as diferentes competências e habilidades de forma mais integradora, lúdica e prazerosa. Pretende-se que ao trabalhar com as dimensões física, intelectual, emocional e social, nas atividades das oficinas, a escola favoreça o desenvolvimento nas crianças e jovens, da coordenação motora, da percepção visual, das habilidades básicas de ler, escrever e resolver problemas, das formas de expressão e comunicação, da auto liderança, da organização do tempo e muito mais.

A intenção inicial é provocar o grupo de professores a refletir sobre suas práticas, e apontar algumas possibilidades de oficinas a serem ofertadas. O foco dessa metodologia é a pesquisa e a construção coletiva do conhecimento. A ideia de construção do conhecimento como uma via de mão única não condiz com esse tipo de experiência. Portanto, ela deve ser aberta a vivências, a pesquisa, diálogos e partilha. Se a escola conseguir promover oficinas que preparem os professores para lidar com as situações mais desafiadoras, maiores serão as chances de que o Projeto cause um maior impacto sobre o desempenho dos estudantes e gere resultados positivos.

No levantamento das possíveis oficinas a serem ofertadas, será necessário observar, além das demandas dos estudantes, as pessoas/instituições que desejam compartilhar seus conhecimentos, habilidades e competências, identificadas na própria escola, no seu entorno e nas parcerias que podem ser constituídas. As vivências nas oficinas devem ser voltadas para o desenvolvimento integral do estudante, por meio de uma proposta planejada, inclusiva, participativa, que possibilite o desenvolvimento de diversas atividades. Assim, propõe-se que os professores pesquisem e selezionem quais oficinas podem ministrar e quais serão desenvolvidas por meio de parcerias, tendo em vista que sejam especialmente constituídas para a vivência de atividades de natureza prática, inovadoras, integradas às temáticas de sala de aula, de conhecimentos e saberes assimilados ou não pelos alunos, e contemplem as temáticas que a ação se propõe, conforme abaixo:

Corpo, mente e movimento – Valorização das práticas corporais, lúdicas e esportivas, de recreação e lazer, como potencializadoras do aprendizado, das convivências humanas em

prol da saúde e da alegria, além da promoção de atitudes de respeito e cooperação, estimulando a solução mediada de conflitos. Nesse sentido, podem ser propiciadas atividades diversas, tais como: jogos e brincadeiras; dança (contemporânea, regional, circular e clássica); jogos exploratórios que desenvolvam o equilíbrio e a coordenação motora; ginástica aeróbica, ginástica localizada, ginástica funcional; alongamentos; relaxamento com leituras de reflexão e meditação; jogos de tabuleiro (utilização ou confecção); práticas esportivas diversas: futebol, voleibol, basquetebol, handebol, futsal etc; circuitos motores; dinâmicas de grupo; etc.

Arte, Cultura e Conhecimento - Incentivo à produção artística e cultural, individual e coletiva dos estudantes como possibilidade de reconhecimento e recriação estética de si e do mundo, bem como da valorização às questões do patrimônio material e imaterial, produzido historicamente pela humanidade, promovendo o resgate da cultura local/regional e o fortalecimento da diversidade cultural. O objetivo é trazer para o universo dos estudantes, atividades que facilitem uma interlocução criativa entre as linguagens artísticas, a cultura e o conhecimento trabalhado em sala de aula, por meio do desenho; do grafite; da pintura; da fotografia; do cinema, da exibição de filmes, criação de roteiros, filmagens, produção de curtas ou longas, exibição e produção de vídeo-histórias; além de expressões cênicas e sonoras, jogos teatrais; execução, criação e expressão musical; percussão, utilizando instrumentos musicais e/ou outros objetos; jogos musicais e dinâmicas de grupo como ferramentas do processo de ensino-aprendizagem musical; repertório com peças de variados estilos e gêneros musicais; construção de instrumentos musicais alternativos; canto e cantigas, valorizando a instrumentalidade sonora e musical local/regional e brasileira; dentre outras.

Ciências, Linguagens e Tecnologia - Desenvolvimento de atitudes e práticas que favoreçam a constituição de leitores assíduos, a partir de procedimentos didáticos criativos que propiciem aos estudantes diferentes possibilidades de leitura e de criação de textos. Potencialização das aprendizagens de matemática e ciências, de maneira significativa, por meio da resolução de situações-problemas, mobilizando os recursos cognitivos dos estudantes. Nesse sentido, sugere-se diversas atividades, tais como: jogos matemáticos; jogos de tabuleiro e outros (utilização ou confecção); práticas, observações e experimentos; contação de histórias; a edição de boletim/jornal escolar; rodas de conversa sobre assuntos da atualidade e de interesse dos estudantes; elaboração de quadrinhos; leitura de obras que permitam aos estudantes encontros com diferentes gêneros literários

e de escrita, especialmente no que se refere ao ler para apreciar/fruir, conhecer e criar; dentre outras atividades. Observamos que na realização dessas atividades deve se ter em vista os recursos tecnológicos disponíveis (laboratórios, museus virtuais e bibliotecas digitais, materiais e equipamentos, softwares livres, apps e sites de simulação, dentre outros).

Durante a oferta das oficinas, é importante cuidar da construção da imagem positiva dos estudantes; realizar dinâmicas de acolhida e entrosamento, para facilitar o conhecimento mútuo e a interação entre os participantes; promover o sentimento de pertinência e o desenvolvimento de atitudes de compromisso dos estudantes para com a escola e sua comunidade, favorecendo o "protagonismo" juvenil e a participação social"; além de promover o desenvolvimento de atitudes de respeito, justiça, solidariedade e diálogo.

Para a organização da oferta das oficinas, pela Direção e Equipe Pedagógica da escola, sugerimos:

Quantidade de oficinas: de acordo com o número de professores das disciplinas, professor de biblioteca e outros. Mais servidores, permitirá um número mais razoável de estudantes em cada oficina.

Público alvo: a partir do portfólio de oficinas, os estudantes escolhem e se inscrevem com o professor responsável pela oficina, até que seja atingido o número de vagas. A ideia é que os estudantes das diferentes turmas, idades, possam interagir. Continuando a oferta, no semestre seguinte, os estudantes fazem o rodízio nas oficinas.

Periodicidade: Semestral, com encontros quinzenais e duração de 2 módulos/aula do horário regular.

Divulgação: Realizar mobilização e divulgação (por meio de reuniões, banners, cartazes e folhetos) das atividades, mantendo um canal de comunicação aberto com os estudantes.

Avaliação: Processual e contínua. No encerramento das atividades do dia, a oficina é concluída através da avaliação dos participantes. Promover gestão cotidiana, acompanhamento, e espaços de avaliação das oficinas propostas com os professores e estudantes.

Culminância: A escola deverá definir a data final para a culminância das oficinas,

momento no qual será organizada uma mostra de cada oficina. Para tanto, a escola pode utilizar datas comemorativas e outras agendas previstas no calendário escolar.

Parcerias: Identificar e fortalecer a rede de parceiros locais (pais, alunos, equipe escolar, comunidade, instituições e empresas da região, ONGs, entre outros).

Portanto, planejar e executar as oficinas de forma eficiente garante melhores resultados. As possibilidades são muitas, e é necessário ficar claro, para todos os envolvidos, quais são os objetivos do Projeto das Oficinas Pedagógicas. Com foco, é possível planejar e executar propostas mais efetivas, tendo em mente quais são as principais necessidades dos estudantes. Por isso, é importante direcionar as atividades de cada oficina para os objetivos a serem alcançados, evitando trabalhar com conceitos genéricos. Para facilitar o processo, a Equipe Pedagógica poderá montar um portfólio contendo o Projeto, os planos de cada oficina ofertada, avaliações, fotos, os registros mais importantes das ações executadas ao longo do desenvolvimento do Projeto.

RESULTADOS ESPERADOS

100% dos alunos realizando as oficinas pedagógicas com melhoria nos indicadores de fluxo e proficiência.

EXECUÇÃO FINANCEIRA

Termo de Compromisso para a aquisição dos materiais/equipamentos, conforme tabela:

PROJETO: 03 OFICINAS PEDAGÓGICAS			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Antena de fibra para rede de volei (par)	Custeio	CJ	2
Apito profissional de plástico	Custeio	Un	4
Bambolê (60 cm)	Custeio	Un	30
Bola de basquete	Custeio	Un	5
Bola de futebol	Custeio	Un	10
Bola de GRD (ou de borracha)	Custeio	Un	12

Bola de gude	Custeio	Kg	10
Bola de handebol	Custeio	Un	10
Bola de Ping Pong c/50 un	Custeio	kit	2
Bola de voleibol	Custeio	Un	10
Bomba de encher bola	Custeio	Un	4
Colete para treino dupla face	Custeio	Un	50
Cordas de pular emborrachadas	Custeio	Un	30
Jogo da memória em plástico	Custeio	Un	20
Jogo de Botão - times de futebol	Custeio	Jg	15
Jogo de dama e trilha (peças plásticas)	Custeio	Un	20
Jogo de dominó em plástico	Custeio	Un	20
Jogo de varetas	Custeio	Un	15
Kit para tênis de mesa c/ 2 raquetes e 3 bolas	Custeio	Un	20
Mesa de futebol de botão	Capital	Un	4
Mesa para tênis de mesa	Capital	Un	3
Peteca	Custeio	Un	10
Rede com suporte, para tênis de mesa	Custeio	Cj	5
Rede de voleibol completa	Custeio	Un	3
Rede para traves (par)	Custeio	Cj	3
Tabela de basquetebol (par)	Custeio	Cj	1
Tabuleiro de xadrez com peças em plástico, com manual	Custeio	Un	35
Tapete de jogo de amarelinha	Custeio	Un	10
Ábaco	Custeio	Un	10
Apontador laser	Custeio	Un	5
Atlas geográfico	Capital	Un	5
Balança de bancada	Capital	Un	2
Binóculo	Capital	Un	5
Bloco lógico em madeira	Custeio	Un	6
Bússola	Capital	Un	5
Dominó de adição em EVA	Custeio	Un	6
Estação meteorológica	Capital	Un	1

Globo terrestre	Capital	Un	1
Jogo alfa numérico	Custeio	Un	3
Jogo de números com pinos emborrachados	Custeio	Un	6
Jogos de tabuleiro diversos	Custeio	Un	20
Loto aritmético	Custeio	Un	6
Lupa	Custeio	Un	10
Mapa da Região	Capital	Un	2
Mapa do Brasil	Capital	Un	2
Mapa do Estado	Capital	Un	2
Mapa mundi	Capital	Un	2
Material pedagógico dourado	Custeio	Un	3
Microscópio	Capital	Un	4
Papel para impressora A4 ou serviço de impressão	Custeio	Mil	35
Projetor Led Multimidia 2800 Lumens	Capital	Un	1
Recurso para produção de materiais diversos de literatura em geral.	Custeio	Un	7
Régua, 2 esquadros e compasso	Custeio	Cj	20
Relógio de Sol	Custeio	Un	1
Sistema muscular/circulatório	Custeio	Un	2
Tangran	Custeio	Cj	5
Trena	Custeio	Un	6
Assinatura de jornais, revistas e periódicos	Custeio	Un	12
Borracha Plástica	Custeio	Un	30
Caneta hidrocor com 12 cores	Custeio	Cx	50
Canetas esferográficas pretas	Custeio	Un	30
Canetas nanquim descartáveis 0,8 mm	Custeio	Un	30
Cartão de Memória 16GB	Capital	Un	3
Cartolina cores variadas	Custeio	Fl	50
Cartucho para impressora ou serviço de impressão	Custeio	Un	19
Cola em bastão	Custeio	Un	15
Computador Notebook Wirelles, Bluetooth, entrada USB	Capital	Un	1

Corante cores diversas 50 ml	Custeio	Un	20
Estilete	Custeio	Un	10
Giz de cera com 12 cores	Custeio	Cx	50
Kit Pistola De Cola Quente Bivolt + 10 Bastões De Cola	Capital	kit	5
Lápis de cor com 12 cores	Custeio	Cx	50
Lápis Grafite 2B	Custeio	Un	50
Lápis Grafite HB	Custeio	Un	50
Lápis preto 2 – B	Custeio	Cx	10
Lapis preto 6B	Custeio	Cx	10
Livros de contos, poesia e literatura em geral	Capital	Un	100
Mesa prancheta para desenho (madeira)	Capital	Un	3
Papel sulfite 90 gramas pct	Custeio	Pct	40
Régulas transparentes de 30 cm	Custeio	Un	30
Resmas de Papel ofício tamanho A 4 pct	Custeio	Un	40
Tinta acrílica branca 18l	Custeio	Un	15
Tinta facial com 10	Custeio	Un	15
Tinta para pintura de dedo	Custeio	Un	30
Tinta spray cores diversas	Custeio	Un	60
Cavalete flip chart para bloco	Custeio	Un	3
Papel Pardo Kraft Puro Bobina 60cm 8 Kg 150 Metros Reforçado	Custeio	Bobina	3
Pincel 815 nº 0	Custeio	Un	30
Pincel 815 nº 12	Custeio	Un	30
Pincel 815 nº 16	Custeio	Un	30
Pincel 815 nº 2	Custeio	Un	30
Pincel 815 nº 6	Custeio	Un	30
Pincel 815 nº 8	Custeio	Un	30
Placa Folha De Eva - 60cm X 40cm X 2mm - Pacote C/ 10 Placas	Custeio	Pct	20
Tinta alto relevo/cores variadas com 6 cores	Custeio	kit	30
Tinta de tecido/cores variadas com 23 cores	Custeio	kit	30

Tinta expansão/cores variadas - Acripuff 6 cores	Custeio	kit	30
Tinta tempera/cores variadas C/12	Custeio	Kit	50
Câmera Filmadora	Capital	Un	2
Cenário Teatro de Dedoches e Fantonches (73x48x17)	Capital	Un	3
Figurino teatro - "fantasias" infantil e adulto	Capital	Un	30
Kit 12 Potes Tinta 25 MI Color Make Pintura Facial Teatro	Capital	Kit	4
Kit fantoches variados	Capital	Kit	4
Maquiagens diversas de personagens	Custeio	Kit	4
Micro System	Capital	Un	2
Microfone Sem Fio Profissional Duplo De Mão	Capital	Un	1
Retroprojetor - som e teclado acoplado	Capital	Un	1
Tela de projeção	Capital	Un	2
Tripé tela de projeção	Capital	Un	2
Afoxé colorido	Capital	Un	4
Agogô duplo pintado	Capital	Pç	2
Atabaque 60cm	Capital	Un	3
Bongô	Capital	Un	2
Caixa amplificada 3 canais de entrada	Capital	Un	2
Caixas de som	Capital	Kit	1
Camiseta de cores diversas	Custeio	Un	100
Cavaco	Capital	Un	5
Clava madeira 20cm	Capital	Par	4
Estantes dobráveis de música	Capital	Un	6
Ganzá médio	Capital	Pç	10
Microfone sem fio	Capital	Un	3
Pandeiro 10"	Capital	Un	6
Pasta com sacos plásticos	Custeio	Un	35
Pick-up (mixer + CDJ)	Capital	Un	1
Repique	Capital	Pç	4
Tamborins alumínio	Capital	Pç	3
Tarol 6 x 14	Capital	Pç	3

Teclado eletrônico portátil	Capital	Un	2
Timbal 90 x 14	Capital	Pç	1
Timbales c/suporte	Capital	Pç	2
Triângulos	Capital	Pç	4
Violão de 6 cordas	Capital	Un	5
Xequerê	Capital	Un	6
Zabumba 15 x 22"	Capital	Un	1
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$		
	100.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$112,00		
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento em média de 450 estudantes, em 2 turnos, a cada semestre, no projeto 03.			

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2012. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 9 fev. 2021.
- CHAMAT, Leila Sara José. **Técnicas de intervenção psicopedagógica**: para dificuldades e problemas de aprendizagem. São Paulo: Votor, 2008.
- LOPEZ, Danusa Mansur. **O que pode ser tão interessante na escola quanto à hora do recreio?** Em busca de práticas alternativas na escola contemporânea. 2010.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- SILVA, Shirley dos Santos. **Manual para estruturação de Oficina Pedagógica**. Universidade Federal do Pará. Belém, 2019. Disponível em: http://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/12185/2/Produto_ManualOficinaPedagogica.pdf. Acesso em: 09 fev. 2021.
- VIEIRA, E; VOLQUIND, L. **Oficinas de ensino? O quê? Por quê? Como?**. 4. Ed. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2002.

SITES CONSULTADOS: <https://www.teatronaescola.com>

04. KORFEBOL

VALOR: R\$ 25.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

A prática esportiva como instrumento educacional tem como objetivo o desenvolvimento humano e capacita o educando a desenvolver suas competências sociais e comunicativas, essenciais para o seu processo de desenvolvimento individual e social. Jogar é se comunicar com o “adversário/companheiro” de maneira diferente através de uma outra linguagem. O jogo como realidade é uma necessidade humana e um fenômeno social, é por si só uma atividade simbólica repleta de representações daquilo que é demonstrado e sentido, e que nem sempre é demonstrado pela razão. Quando as palavras não atingem o objetivo, podemos recorrer ao jogo como recurso pedagógico de expressão e de comunicação.

Promover o Korfبول na escola ampliará a atratividade e diversidade nas aulas de educação física, por meio da inclusão de novas técnicas pedagógicas e modalidades esportivas diferenciadas e diversificadas.

Objetivo geral

- Implementar o Korfبول como modalidade esportiva nas aulas de educação física.
Incluir no PPP da escola como modalidade a ser desenvolvida durante o ano letivo.
- Promover o esporte para todos os estudantes da escola.
- Incluir a modalidade em competições e torneios desenvolvidos na escola ou comunidade escolar.

Objetivos específicos

- Promove a integração entre meninas e meninos durante as aulas de Educação Física;
- Promover o esporte com momentos de reflexão sobre as diferenças de gêneros e desigualdades sociais;
- Minimizar por meio de atividades cooperativas, os conflitos entre os gêneros nas aulas de Educação Física;
- Desenvolver estratégias de trabalho em conjunto, com meninos e meninas promovendo o desenvolvimento das habilidades socioemocionais;
- Promover o desenvolvimento integral dos estudantes por meio da cooperação, socialização, respeito mútuo e superação de limites pessoais e coletivos.

Proposta Pedagógica

Existem diversos esportes/jogos alternativos que são desconhecidos da cultura esportiva brasileira, pouco a pouco, estão conquistando a simpatia do público brasileiro, O Korfebol é um esporte originalmente holandês, porém, desde de 1998 vem sendo divulgado e adaptado no Brasil.

Além de promover a integração entre gêneros o Korfebol Brasileiro se adapta a qualquer realidade, ou espaço físico, bastando adaptar algumas regras à realidade apresentada, este pode ser praticado em qualquer tipo de terreno, (areia, terra, cimento, asfalto, gramado), não sendo necessária uma “quadra oficial” para sua prática, o que facilita a sua prática em âmbito educacional.

Uma das adaptações criadas no Korfebol Brasileiro para que todos tenham igualdade de condições, o poste é regulável podendo ser colocado em diversos níveis de altura o que possibilita a prática para todas as pessoas, crianças, jovens, adultos, terceira idade, cadeirantes e pessoas com dificuldades motoras. Não são permitidos palavrões, empurrões, jogadas agressivas, o que atrai bastante as pessoas que não têm perfil competitivo, ele desenvolve no praticante gradativamente a Cultura de paz, onde o adversário é visto como competidor e não como inimigo.

O jogo é bem simples: cada equipe conta com quatro casais, sendo dois jogando na defesa e dois no ataque. O objetivo é acertar a bola numa espécie de cesta, que diferentemente da utilizada no basquete, não possui tabela e é feita de vime ou material sintético. Ao contrário dos outros esportes, o jogador que recebe a bola não pode andar com ela, nem mesmo quicá-la. A marcação é feita de forma individual e não é permitido marcar jogador do sexo oposto. O contato físico também é proibido. Pode ser jogado por pessoas de todas as faixas etárias pois não requer muitas habilidades físicas específicas.

Metodologia

A modalidade esportiva Korfball deverá fazer parte da grade curricular das aulas de educação física, sendo assim, o professor deverá elaborar planos de aula com conteúdo teórico e prático da modalidade.

Como qualquer outra modalidade esportiva deverá fazer parte do cronograma de competições e torneios. Inclusive o professor poderá utilizar espaços diferentes para a prática da modalidade como praças e parques, pois o esporte pode ser jogado em pisos de grama, areia, asfalto etc. Para que a Direção da Escola, Especialista, Professores e demais atores da comunidade escolar conheçam o esporte, a escola deverá contratar serviço de consultoria para formação no referido esporte.

Resultados esperados

O desenvolvimento de atividades esportivas e de lazer na escola contribui para melhoria da qualidade de vida, auto estima, integração social e saúde dos estudantes. Desta forma espera-se que a inclusão da modalidade esportiva Korfball ofereça aos estudantes a oportunidade de conhecer e vivenciar uma nova prática esportiva assim como promover a inclusão social, o respeito à diversidade e a melhoria no convívio e na integração social, o fortalecimento do protagonismo juvenil e o vínculo aluno-escola, contribuindo assim para a mitigação da evasão e abandono escolar.

Execução financeira: (planejamento de gastos)

Os recursos transferidos à escola, via termo de compromisso, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo, bens permanentes e/ou contratação de serviços necessários às atividades, conforme sugerido na tabela abaixo:

PROJETO: 04 KORFEBOL			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Poste de Korfebol	Capital	PAR	2
Bola de iniciação nº 12 de borracha	Custeio	UNIDADE	40
Bola de iniciação nº 10 de borracha	Custeio	UNIDADE	40
Bola de iniciação nº 5 de borracha	Custeio	UNIDADE	20
Coletes vermelho	Custeio	UNIDADE	10
Coletes amarelo	Custeio	UNIDADE	10
Coletes verde	Custeio	UNIDADE	10
Coletes azul	Custeio	UNIDADE	10
Cone de sinalização de PVC 15cm premium	Custeio	UNIDADE	50
Cone de sinalização 23cm de PVC fluorescente com furos para hastas	Custeio	UNIDADE	20
Bastão calistênico de madeira envernizado	Custeio	UNIDADE	10
Apito de aço inox com cordão e caixa de acrílico	Custeio	UNIDADE	4
Bomba de mão dupla-ação para encher bola	Custeio	UNIDADE	2
Saco de rede para bolas master rede	Custeio	UNIDADE	2
Carrinho para transporte e armazenagem de discos, pesos e dardos pista e campo	Capital	UNIDADE	2
Contratação de profissional para ministrar palestra sobre a modalidade	Custeio	UNIDADE	1
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$ 25.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 50,00		
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

A referida tabela apresenta uma sugestão de itens a serem adquiridos para desenvolvimentos da atividade, entretanto, a escola poderá adequar a lista à sua necessidade. O quantitativo de cada item foi calculado pensando no desenvolvimento da atividade com um grupo de 40 estudantes.

05. DANÇA E ARTES CIRCENSES

Valor: R\$ 25.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

A dança e a arte circense enquanto um processo educacional, não se resume simplesmente em aquisição de habilidades, mas sim, poderá contribuir para o aprimoramento das habilidades básicas, dos padrões fundamentais do movimento, no desenvolvimento das potencialidades humanas e sua relação com o mundo. O uso da dança e da arte do circo como prática pedagógica favorece a criatividade, além de favorecer o processo de construção de conhecimento.

Objetivo geral

- Implementar a dança e as artes circenses nas aulas de educação física.
- Incluir no PPP da escola como conteúdo a ser desenvolvido durante o ano letivo.
- Promover a dança e artes circenses para todos os estudantes da escola.
- Incluir a modalidade em competições, torneios e apresentações desenvolvidos na escola ou na comunidade escolar.

Objetivos específicos

- Proporcionar a saúde mental e corporal;
- Promover a criatividade, socialização, consciência corporal e do espaço, musicalidade, atenção, tolerância, respeito ao próximo;
- Conhecer e vivenciar as diferentes manifestações de danças regionais, clássicas, circulares e contemporâneas;
- Conhecer e vivenciar as práticas circenses;

- Apropriar dos valores das danças e artes circenses como estratégia para discutir/abordar temas como inclusão, diversidade, igualdade de gêneros, respeito mútuo etc.
- Apropriar dos conteúdos das danças e artes circenses para desenvolver estratégias pedagógicas juntamente com outras disciplinas de forma interdisciplinar.

Proposta Pedagógica

As danças integram a cultura corporal humana desde suas origens com sentidos e significados relacionados à crenças e valores específicos. Seus elementos constituintes, entre eles o ritmo, as músicas e canções, os movimentos e as vestimentas, possuem valores e sacralidade vinculados às sociedades e culturas onde são criadas e reproduzidas. Atualmente acompanhamos a expansão dessa prática corporal materializando sentidos e significados muito mais amplos do que os que a constituíram até pouco tempo. Fica a critério do professor o desafio de, ao abordar essa unidade temática, trazer para os estudantes a compreensão de todas as dimensões a ela vinculadas (história, culturas e territórios, gestos e cânones etc), assim como despertar neles a capacidade de autoria e criação. Em Minas Gerais não podemos deixar de tematizar e valorizar as manifestações das danças regionais presentes em cada território. Elas compõem, estruturam e se relacionam a um acervo cultural riquíssimo que fornecem identidade, visibilidade e prestígio ao nosso estado, muito além de suas fronteiras. (CRMG, pág. 577).

As atividades circenses são consideradas uma especialidade das artes, onde o corpo é o protagonista, nas quais os artistas se expressam através de suas ações, falas e gestos ensaiados. Essas atividades podem ser utilizadas nas aulas de educação física escolar desenvolvendo a atenção, motricidade, concentração, coordenação motora, entre outros. Malabares, perna-de-pau, bolinhas, acrobacias e palhaços cada vez mais fazem parte do cotidiano das escolas brasileiras. Por meio das técnicas milenares, circos e companhias circenses divertem e ensinam estudantes (Ferraz, 2015).

Metodologia

A dança e a arte circense deverão fazer parte da grade curricular das aulas de educação física, sendo assim, o professor deverá elaborar planos de aula com conteúdo teórico e

prático da modalidade. Os dois conteúdos deverão fazer parte do cronograma festivo, esportivo e de lazer da escola. Inclusive, o professor poderá utilizar espaços diferentes para a prática da modalidade, como praças e parques. O plano de aula do professor deve abordar conteúdos teóricos e práticos, instigando a curiosidade e o interesse pela vivência prática de cada um dos conteúdos. As atividades podem ser distribuídas durante os quatro bimestres letivos, de forma que o professor promova o desenvolvimento das habilidades básicas antes de iniciar as atividades de modalidade esportiva como voleibol e handebol, por exemplo.

Use a dança de práticas circenses como ferramenta para incluir os pais e familiares em atividades coletivas, festivas e ou competitivas. Seja criativo, promova aulas diversificadas, convide profissionais da área de saúde para realizar atividades coletivas como rodas de conversas e grupos operativos. Realize campanhas de prevenção a obesidade, promoção da alimentação saudável. Seja um agente de promoção da saúde e qualidade de vida em sua escola e comunidade.

Resultados esperados

Por meio das experiências vivenciadas durante as aulas os estudantes podem ter a oportunidade de se desenvolver, afirmar suas identidades, autoestima e autoconfiança. Os esforços e as experiências vividas nas aulas podem ser transferidos e aplicados em outras áreas da vida pessoal, melhorando sua qualidade de vida e suas relações interpessoais. A inclusão de aulas de ginástica rítmica e geral busca fortalecer o protagonismo juvenil e o vínculo aluno-escola, contribuindo assim para a mitigação da evasão e abandono escolar.

Execução financeira: (planejamento de gastos)

Os recursos transferidos à escola, via Termo de Compromisso, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo e bens permanentes necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO: 05 DANÇAS E PRÁTICAS CIRCENSES			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Mini system com bluetooth 115w cd player rádio fm mp3 entrada microfone - preto	Capital	UNIDADE	1

Camiseta de cores diversas	Custeio	UNIDADE	150
CD de estilos diversos para dança	Capital	UNIDADE	20
Espelhos	Capital	UNIDADE	5
Tatame ou piso vinílico 1mx1m	Custeio	UNIDADE	10
Colchonetes	Custeio	UNIDADE	40
Colchão auxiliar de área de queda para saltos 2,00 x 1,00 x 0,10m	Custeio	UNIDADE	3
Diabolo Samba 100mm (malabaris)	Custeio	UNIDADE	10
Flower Stick (malabaris)	Custeio	UNIDADE	10
Bola 100mm (malabaris)	Custeio	UNIDADE	50
Clave Peça Única (malabaris)	Custeio	UNIDADE	40
Monociclo	Capital	UNIDADE	4
Perna de Pau de alumínio 60cm	Capital	UNIDADE	5
Figurinos diversos	Custeio	UNIDADE	1
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$ 25.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 50,00		
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

Referências

- MINAS GERAIS. **Curriculum Referência de Minas Gerais (CRMG).** Disponível em: <http://www2.educacao.mg.gov.br/images/documentos/20181012%20-%20Curr%C3%ADculo%20Refer%C3%AAncia%20de%20Minas%20Gerais%20vFinal.pdf>.
- SANTOS, Neusa Romualdo dos (2012). **A Dança e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** Colider 2012. Disponível em http://www.biblioteca.ajes.edu.br/arquivos/monografia_20130522115050.pdf.
- FERRAZ, Leandro. DUARTE, Núbia Moreira. **Atividade circense na Educação Física escolar.** EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, 2019, Nº 202, Março de 2015. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd202/atividade-circense-na-educacao-fisica-escolar.htm>

06. ATLETISMO

Valor: 25.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

O descaso com esse esporte, compreendido como fundamental no desenvolvimento da corporeidade no ambiente escolar, tem implicações na formação de saberes, competências e valores dos estudantes. Por meio das experiências vividas durante as aulas, os estudantes podem ter a oportunidade de se desenvolver, afirmar suas identidades, autoestima e autoconfiança. Os esforços e as experiências no atletismo podem ser transferidos e aplicados em outras áreas de trabalho e da vida pessoal. Promover o Atletismo na escola ampliará a atratividade e diversidade nas aulas de educação física, por meio da inclusão de novas técnicas pedagógicas e modalidades esportivas diferenciadas e diversificadas.

Objetivo geral

- Implementar o atletismo como modalidade esportiva nas aulas de educação física.
- Incluir no PPP da escola como modalidade a ser desenvolvida durante o ano letivo.
- Promover o esporte para todos os estudantes da escola.
- Incluir a modalidade em competições e torneios desenvolvidos na escola ou na comunidade escolar.

Objetivos específicos

- Aprimorar as capacidades motoras de base, como correr, saltar, lançar e arremessar.

- Melhoria do condicionamento físico e apoio às práticas esportivas para o desenvolvimento integral dos estudantes promovendo a cooperação, socialização e superação de limites pessoais e coletivos, respeito ao próximo e às regras do esporte.
- Promoção à saúde física, mental e emocional.
- Incentivar a participação dos estudantes em eventos de atletismo.
- Apropriar dos valores do esporte (atletismo) como estratégia para discutir/abordar temas como inclusão, diversidade, igualdade de gêneros, respeito mútuo etc.
- Apropriar do esporte para desenvolver estratégias pedagógicas juntamente com outras disciplinas de forma interdisciplinar.

Proposta Pedagógica

Atletismo é a prática esportiva mais antiga e é conhecida como esporte-base. As suas modalidades compreendem os movimentos mais comuns para as pessoas desde a Antiguidade: corrida, lançamentos, arremessos e saltos e que servem de base para outras modalidades desportivas. O atletismo escolar é importante pois neste esporte são desenvolvidas capacidades físicas como: resistência cardiorrespiratória e muscular, força, potência, velocidade, agilidade, coordenação entre outras.

Este esporte contém provas de corridas, saltos, arremessos, lançamentos e provas combinadas que são de muita importância na fase escolar onde o estudante está aprendendo sobre os esportes e sobre o desenvolvimento do próprio corpo.

Promover aulas de atletismo na escola está muito além de apresentar aos estudantes as modalidades em vídeos de olimpíadas e competições. Cada modalidade possui sua especificidade e características próprias que irão desenvolver habilidades motoras e físicas, que estarão muito além da performance, pois estas se interagem com aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

Por meio do atletismo é possível ampliar o conhecimento dos estudantes em relação a temas como: movimento corporal, alimentação saudável, prevenção de doenças crônicas não transmissíveis; podendo o professor aprofundar em questões sobre saúde,

estereótipo, condicionamento físico, habilidades motoras etc. Além de interagir com outras disciplinas como matemática, física, química e artes em projetos que culminam na aprendizagem e desenvolvimento integral dos estudantes.

Metodologia

A modalidade esportiva Atletismo deverá fazer parte da grade curricular das aulas de educação física, sendo assim, o professor deverá elaborar planos de aula com conteúdo teórico e prático da modalidade. Como qualquer outra modalidade esportiva deverá fazer parte do cronograma de competições e torneios. Inclusive, o professor poderá utilizar espaços diferentes para a prática da modalidade, como praças e parques.

O plano de aula do professor deve abordar conteúdos teóricos e práticos, instigando a curiosidade e o interesse pela vivência prática de cada uma das modalidades do atletismo. As atividades de atletismo podem ser distribuídas durante os quatro bimestres letivos, de forma que o professor promova o desenvolvimento das habilidades básicas (correr, saltar, lançar, arremessar) por meio do atletismo antes de iniciar as atividades de modalidade esportiva como voleibol e handebol, por exemplo.

Use o atletismo como ferramenta para incluir os pais e familiares em atividades coletivas, festivas e ou competitivas. Seja criativo, promova uma equipe de corrida na escola, convide profissionais da área de saúde para realizar atividades coletivas como rodas de conversas e grupos operativos. Realize campanhas de prevenção a obesidade, promoção da alimentação saudável. Seja um agente de promoção da saúde e qualidade de vida por meio das aulas de atletismo.

Resultados esperados

Por meio das experiências vivenciadas durante as aulas os estudantes podem ter a oportunidade de se desenvolver, afirmar suas identidades, autoestima e autoconfiança. Os esforços e as experiências vividas no atletismo podem ser transferidos e aplicados em outras áreas da vida pessoal, melhorando sua qualidade de vida e suas relações interpessoais.

A inclusão de aulas de atletismo busca fortalecer o protagonismo juvenil e o vínculo aluno-escola, contribuindo assim para a mitigação da evasão e abandono escolar.

Execução financeira: (planejamento de gastos)

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo e bens permanentes necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO: 06 ATLETISMO			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Disco Atletismo Borracha 1kg Rubber Discus	Custeio	UNIDADE	5
Disco Atletismo PVC Soft 500g	Custeio	UNIDADE	5
Disco Atletismo Borracha 2kg - DRB-200 -	Custeio	UNIDADE	5
Disco Atletismo PVC 200g - VED-200 -	Custeio	UNIDADE	5
Torpedo Atletismo Iniciação – A Favor do Vento	Custeio	UNIDADE	10
Dardo Atletismo Iniciação 300g	Custeio	UNIDADE	5
Dardo Atletismo Iniciação 400g	Custeio	UNIDADE	5
Dardo Atletismo Iniciação 500g	Custeio	UNIDADE	5
Dardo de bambu especial	Custeio	UNIDADE	5
Pelota Atletismo PVC 200g - JKB-200	Custeio	UNIDADE	5
Pelota Atletismo PVC 400g - JKB-400 -	Custeio	UNIDADE	5
Pelota Atletismo PVC 600g - JKB-600 -	Custeio	UNIDADE	5
Pelota Atletismo PVC 800g - JKB-800	Custeio	UNIDADE	5
Peso de aço 2kg	Custeio	UNIDADE	5
Peso de aço 3kg	Custeio	UNIDADE	5
Peso de aço 4kg	Custeio	UNIDADE	5
Peso de aço 5kg 111mm iaaf	Custeio	UNIDADE	3
Kit salto em altura - iniciante	Custeio	UNIDADE	1
Bloco de partida de aço modelo T com 3 apoios	Custeio	UNIDADE	5
Barreira de aço com travessão macio para treinamento	Custeio	UNIDADE	8
Bastão de revezamento de plástico pista e campo - cnj com 8 und	Custeio	UNIDADE	2
Martelo de PVC 500g	Custeio	UNIDADE	4

Martelo de PVC 350g	Custeio	UNIDADE	4
Mini-vara de fibra de vidro para atletismo escolar 2m	Custeio	UNIDADE	4
Minicone chapéu de PVC com 5cm de altura pista e campo - cnj com 40 und	Custeio	UNIDADE	2
Obstáculo de PVC para treinamento pista e campo (2 cones furados 38cm e 03 hastas de 1m desmontáveis e 02 presilhas) - altura ajust. Até 1m	Custeio	UNIDADE	4
Escada de agilidade com degraus ajustáveis de plástico 4m de comprimento	Custeio	UNIDADE	2
Corda de pular de PVC 4mm infantil	Custeio	UNIDADE	20
Cronômetro digital com caixa metálica	Capital	UNIDADE	3
Coletes	Custeio	UNIDADE	40
Apito de aço inox com cordão e caixa de acrílico	Custeio	UNIDADE	6
Barreirinha de PVC para treinamento pista e campo - largura: 48cm. Altura: 15cm	Custeio	UNIDADE	10
Trena Longa Fibra Vidro Caixa Aberta 100m Eda 7yh	Custeio	UNIDADE	2
Colchão auxiliar de área de queda para saltos 2,00 x 1,00 x 0,10m	Custeio	UNIDADE	4
Carrinho para transporte e armazenagem de discos, pesos e dardos pista e campo	Capital	UNIDADE	2
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$25.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 50,00		
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

A referida tabela apresenta uma sugestão de itens a serem adquiridos para desenvolvimentos da atividade, entretanto, a escola poderá adequar a lista, referente aos itens de custeio, à sua necessidade. O quantitativo de cada item foi calculado pensando no desenvolvimento da atividade com um grupo de 40 estudantes.

Referências

ROSA, Rodolfo Silva. **Atletismo e desenvolvimento humano: Possibilidades pedagógicas em ambiente escolar.** Orientador Edison Roberto de Souza – Florianópolis, SC, 2016. 144 p.

07. GINÁSTICA RÍTMICA E GINÁSTICA GERAL

Valor: R\$ 25.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

A ginástica rítmica e ginástica geral é um conhecimento a ser vivenciado no âmbito escolar, onde chega a ser um desafio, pois ela é ainda um conteúdo pouco utilizado nas aulas de educação física, mas que deve ser difundido e ganhar mais espaço.

Desta forma pode-se dizer que a ginástica é uma atividade corporal completa, pois contribui para o desenvolvimento humano nos seus aspectos motor, cognitivo, social e afetivo. E suas capacidades requisitadas, que são: flexibilidade, equilíbrio, força e agilidade, servem de base para a prática de outros esportes e atividades e deve ser praticada desde os primeiros anos do ensino fundamental até o ensino médio.

Objetivo geral

- Implementar a Ginástica Rítmica e Ginástica Geral como modalidade esportiva nas aulas de educação física.
- Incluir no PPP da escola como modalidade esportiva a ser desenvolvida durante o ano letivo.
- Promover o esporte para todos os estudantes da escola.
- Incluir a modalidade em competições e torneios desenvolvidos na escola ou na comunidade escolar.

Objetivos específicos

- Desenvolve o raciocínio e estimula a coordenação motora, melhora do controle corporal e do equilíbrio e aumento da resistência e força corporal;
- Devido a capacidade do ginasta de criar e explorar os movimentos, a capacidade cerebral é ampliada, melhorando o desenvolvimento cognitivo;

- Melhoria do condicionamento físico e apoio às práticas esportivas para o desenvolvimento integral dos estudantes promovendo a cooperação, socialização e superação de limites pessoais e coletivos, respeito ao próximo e às regras do esporte;
- Promoção à saúde física, mental e emocional;
- Incentivar a participação dos estudantes em eventos de ginástica
- Apropriar dos valores do esporte (Ginásticas) como estratégia para discutir/abordar temas como inclusão, diversidade, igualdade de gêneros, respeito mútuo etc.
- Apropriar do esporte para desenvolver estratégias pedagógicas juntamente com outras disciplinas de forma interdisciplinar.

Proposta Pedagógica

A Ginástica Rítmica, também conhecida como GRD ou ginástica rítmica desportiva (nomenclatura antiga), é uma ramificação da ginástica que possui infinitas possibilidades de movimentos corporais combinados aos elementos de balé e dança teatral, realizados fluentemente em harmonia com a música e coordenados com o manejo dos aparelhos próprios desta modalidade olímpica, que são a corda, o arco, a bola, as maças e a fita.

A Ginástica Geral ou Ginástica para Todos é uma modalidade bastante abrangente que, fundamentada nas atividades ginásticas, como Ginástica Artística, Ginástica Rítmica, Ginástica Acrobática, Ginástica Aeróbica e Ginástica de Trampolim, e valendo-se também de vários tipos de manifestações, tais como danças, expressões folclóricas e jogos, expressos através de atividades livres e criativas, objetiva promover o lazer saudável, proporcionando bem estar físico, psíquico e social aos praticantes, favorecendo a performance coletiva, respeitando as individualidades, em busca da auto-superação pessoal, sem qualquer tipo de limitação para a sua prática, seja quanto às possibilidades de execução, sexo ou idade, ou ainda quanto à utilização de elementos materiais, musicais e coreográficos, havendo a preocupação de apresentar, neste contexto, aspectos da cultura nacional, sempre sem fins competitivos.

Metodologia

A modalidade esportiva ginástica rítmica e ginástica geral deverá fazer parte da grade curricular das aulas de educação física, sendo assim, o professor deverá elaborar planos

de aula com conteúdo teórico e prático da modalidade. Como qualquer outra modalidade esportiva deverá fazer parte do cronograma de competições e torneios. Inclusive, o professor poderá utilizar espaços diferentes para a prática da modalidade, como praças e parques.

O plano de aula do professor deve abordar conteúdos teóricos e práticos, instigando a curiosidade e o interesse pela vivência prática de cada uma das modalidades de ginástica rítmica e geral. As atividades podem ser distribuídas durante os quatro bimestres letivos, de forma que o professor promova o desenvolvimento das habilidades básicas por meio da ginástica antes de iniciar as atividades de modalidade esportiva como voleibol e handebol, por exemplo.

Use a ginástica, principalmente a ginástica geral como ferramenta para incluir os pais e familiares em atividades coletivas, festivas e ou competitivas. Seja criativo, promova aulas diversificadas, convide profissionais da área de saúde para realizar atividades coletivas como rodas de conversas e grupos operativos. Realize campanhas de prevenção a obesidade, promoção da alimentação saudável. Seja um agente de promoção da saúde e qualidade de vida por meio das aulas de ginástica.

Resultados esperados

Por meio das experiências vivenciadas durante as aulas os estudantes podem ter a oportunidade de se desenvolver, afirmar suas identidades, autoestima e autoconfiança. Os esforços e as experiências vividas nas aulas podem ser transferidos e aplicados em outras áreas da vida pessoal, melhorando sua qualidade de vida e suas relações interpessoais.

A inclusão de aulas de ginástica rítmica e geral busca fortalecer o protagonismo juvenil e o vínculo aluno-escola, contribuindo assim para a mitigação da evasão e abandono escolar.

Execução financeira: (planejamento de gastos)

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo e bens permanentes necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO: 07 GINÁSTICA RÍTMICA E GINÁSTICA GERAL			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Arco e bambolê com cores em espiral 60cm de diâmetro pista e campo	Custeio	UNIDADE	35
Arco e bambolê com cores em espiral 76 cm de diâmetro pista e campo	Custeio	UNIDADE	35
Arco e bambolê de pvc pista e campo - cnj com 12 und	Custeio	UNIDADE	5
Bolsa para transporte de arcos e bambolês de até 90 cm pista e campo	Custeio	UNIDADE	2
Bola de ginástica rítmica infantil com válvula	Custeio	UNIDADE	35
Bola de ginástica rítmica perolizada adulto	Custeio	UNIDADE	34
Corda de ginástica rítmica com 10mm de espessura e 3m de comprimento	Custeio	UNIDADE	35
Estilete com fita de ginástica rítmica pista e campo - cnj com 6 und	Custeio	UNIDADE	7
Estilete oficial infantil para ginástica rítmica 50cm	Custeio	UNIDADE	35
Fita de ginástica rítmica 5m	Custeio	UNIDADE	35
Maça de ginástica rítmica infantil 37cm pista e campo - par	Custeio	UNIDADE	35
Maça de ginástica rítmica adulto 45cm pista e campo - par	Custeio	UNIDADE	15
Piso de borracha para academia rubberkap 10m2 -	Custeio	UNIDADE	2
Bastão calistênico de madeira colorido 1m pista e campo	Custeio	UNIDADE	35
Colchonete de ginástica d45 1,00 x 0,60 x 0,03m premium	Custeio	UNIDADE	35
Bola de ginástica pilates (gym ball) inflável 65cm azul anti estouro pista e campo - com bomba	Custeio	UNIDADE	6
Colchão auxiliar de área de queda para saltos 2,00 x 1,00 x 0,10m pista e campo	Custeio	UNIDADE	4
Corda de pular de pvc 4mm infantil	Custeio	UNIDADE	35
Escada de agilidade com degraus ajustáveis de plástico 5m de comprimento pista e campo	Custeio	UNIDADE	4

Bancos caixas de madeira para saltos treinamento pliométrico Pista e Campo - 3 und(30,45,60cm)	Capital	UNIDADE	1
Mini cama elástica de ginástica jump trampolim 32 molas de aço pista e campo	Capital	UNIDADE	5
Step de ginástica aeróbica três níveis pista e campo - preto e azul	Custeio	UNIDADE	25
Mini system com bluetooth 115w cd player rádio fm mp3 entrada microfone - preto	Capital	UNIDADE	1
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$ 25.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 50,00		
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

A referida tabela apresenta uma sugestão de itens a serem adquiridos para desenvolvimentos da atividade, entretanto, a escola poderá adequar a lista, referente aos itens de custeio, à sua necessidade. O quantitativo de cada item foi calculado pensando no desenvolvimento da atividade com um grupo de 40 estudantes.

Referências

Wikipédia. **Ginástica rítmica**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Gin%C3%A1stica_r%C3%ADtmica. Acesso em 12/02/2021.

Secretaria da Educação do Paraná. **Ginástica para Todos**. Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=456#:~:text=Essa%20%C3%A9%20uma%20modalidade%20bastante,folcl%C3%B3ricas%20e%20jogos%2C%20expressos%20atrav%C3%A9s> Acesso em fevereiro de 2021.

08. ESPAÇO LITERÁRIO E CULTURAL

Valor: R\$50.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

A criação do hábito de leitura proporciona desenvolvimento emocional e intelectual, enriquece o vocabulário e permite que o estudante desenvolva senso crítico. Já o ensino artístico incentiva o conhecimento de si e o reconhecimento do outro como um ser igualmente dotado de características que o tornam único. Por meio de suas criações, o estudante consegue acessar seus sentimentos e expressá-los.

Na era digital, entretanto, são muitos os dispositivos que concorrem pela atenção da criança e do adolescente. Nesse contexto, o incentivo para despertar encantamento pela leitura e pela manifestação artística é um importante ponto de partida para estimular o autoconhecimento, desenvolver a inteligência emocional e despertar a imaginação e a capacidade criativa.

Objetivo geral

Criar ou adequar um espaço na escola onde o estudante possa se dedicar à leitura de livros e periódicos, contação de histórias, jogos de tabuleiro, além da prática de atividades lúdicas e artístico-culturais visando o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, o compartilhamento de experiências, a manifestação artística e a difusão de ideias por meio da promoção de debates.

Objetivos específicos

- Desenvolver atitudes e práticas que favoreçam a constituição de leitores assíduos a partir de procedimentos didáticos criativos.
- Apresentar ao estudante as diferentes possibilidades de leitura e de criação de textos.
- Incentivar a leitura e o estudo de obras que permitam ao estudante encontros com

diferentes gêneros literários e de escrita, especialmente no que se refere ao ler para apreciar/fruir, conhecer e criar.

- Promover a fruição e a expressão através da arte e da cultura.
- Incentivar manifestações artístico-culturais onde o estudante possa manifestar seu pensamento.
- Garantir espaço para a produção de saberes (expressão material e imaterial).
- Incentivar a prática de atividades que desenvolvam o protagonismo juvenil, a interação e o sentimento de pertencimento, resultando na criação de vínculo escola-estudante e na valorização do espaço escolar.

Metodologia

A escola deverá reservar um espaço onde os estudantes poderão acessar o acervo literário, os jogos pedagógicos e os materiais para produção artística. Caso a escola não conte com um espaço adequado, sugerimos a utilização da quadra ou pátio com apoio de tendas. Pensando nisso, inserimos no kit a sugestão de aquisição do equipamento.

A ideia é que esse espaço seja um ambiente mais aberto onde os estudantes poderão ficar à vontade para selecionar e desenvolver a atividade que mais lhe interessar: ler um livro, jornal ou revista, escrever um texto, desenhar, pintar ou jogar um jogo. O ambiente deve ser agradável e acolhedor para que o estudante possa desenvolver suas habilidades e produzir de forma criativa e livre.

O Espaço literário e cultural deve ser um ambiente aberto para o desenvolvimento de atividades de todos os componentes curriculares. O Professor de Uso de Biblioteca também poderá aproveitar esse espaço para desenvolver seus projetos com os estudantes sem o rigor do ambiente da Biblioteca ou da sala de aula.

Alguns procedimentos poderão ser adotados pelos professores para melhor aproveitamento do espaço e direcionamento das atividades:

- Levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes, das suas curiosidades, do que desejam saber, fazer e aprender;
- Montagem de um quadro de responsabilidades junto aos estudantes para a divisão de tarefas, organização do ambiente e do tempo, previsão das etapas;

- Levantamento dos recursos disponíveis e de atividades possíveis: livros, revistas, jornais, filmes, jogos, experimentos, fotos, músicas, etc.;
- Organização de sessões de estudo: registros, relatórios, resumos, vídeos, exposições e debates;
- Organização de um cronograma de trabalho e da previsão de atividades ou atividade de culminância.

Resultados esperados

- Desenvolver atitudes e práticas que favoreçam a constituição de leitores assíduos a partir de procedimentos didáticos criativos.
- Estimular a manifestação artística, o trabalho em grupo, desenvolver o processo de socialização, criatividade, capacidade de comunicação em processos de reconhecimentos em práticas coletivas.
- Estimular a cooperação, a autonomia e protagonismo do estudante, garantindo o direito à aprendizagem.

Execução financeira: (planejamento de gastos)

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo, bens permanentes e/ou contratação de serviços necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO: 08 ESPAÇO LITERÁRIO E CULTURAL			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Almofada	Custeio	UNIDADE	20
Assinatura de jornais, revistas e periódicos	Custeio	UNIDADE	5
Livros de poesia e literatura em geral	Custeio	UNIDADE	100
Tapete	Custeio	UNIDADE	2
Micro System	Capital	UNIDADE	2
CD de diversos temas e músicas	Custeio	UNIDADE	20
Jogos de tabuleiro diversos	Custeio	UNIDADE	40
Itens de papelaria e pintura em geral	Custeio	UNIDADE	1
Tenda	Capital	UNIDADE	2

Fantoches	Custeio	UNIDADE	26
Mobiliário (jogo de mesa com 4 cadeiras)	Capital	UNIDADE	10
Plataforma para desenhos	Capital	UNIDADE	20
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$ 50.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 100,00		
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

A referida tabela apresenta uma sugestão de itens a serem adquiridos para desenvolvimentos da atividade, entretanto, a escola poderá adequar a lista, referente aos itens de custeio, à sua necessidade. O quantitativo de cada item foi calculado pensando no desenvolvimento da atividade com um grupo de 40 estudantes.

Referências

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Acompanhamento Pedagógico**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12329-acompanhamentopedagogico-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Alfabetização**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12329-alfabetizacao-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2012. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2014. Disponível em

<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

09. CINEMA E AUDIOVISUAL

Valor: R\$50.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

O vídeo, o cinema e a televisão estão presentes no universo escolar muito antes que o professor decida incorporar essas linguagens ao seu fazer profissional. Antes de dominar a linguagem verbal, a criança já está visualmente alfabetizada. Nesse contexto, cenas de filmes, documentários, vídeos publicados em redes sociais, matérias jornalísticas e até o “capítulo da novela” podem se transformar em temas nas aulas. E a chave de leitura dos textos visuais, apreendida por cada um na prática diária do consumo de mídias, influencia nossa forma de organizar o pensamento, abstrair e aprender.

No contexto atual, não apenas os produtos audiovisuais estão mais acessíveis, como também se democratizaram os processos que viabilizam esses produtos. Com câmeras amadoras (ou de celulares), um computador caseiro e acesso à internet é possível produzir, veicular, promover e discutir um vídeo.

Ao levar o vídeo para sala de aula, o professor pode usá-lo como produto, contemplando com seus estudantes a dimensão da recepção (o estudante na posição de consumidor do audiovisual) ou usar o vídeo como processo, contemplando a dimensão da produção (quando o estudante realiza vídeos). É possível ainda, articular as duas modalidades num mesmo processo ou projeto pedagógico.

Objetivos gerais

Possibilitar a introdução à leitura crítica do produto audiovisual e de seus elementos, proporcionar a instrumentalização para a produção e exibição de conteúdos audiovisuais e criação de pequenos documentários e/ou curtas-metragens, envolvendo os estudantes em pesquisas e produções.

Objetivos específicos

- Trazer para o universo do estudante temas de direitos humanos por meio do cinema, com exibição de filmes, criação de roteiros, filmagens, produção de curtas ou longas.
- Explorar expressões cênicas e sonoras próprias da cultura local, com temas que tratem da valorização das diferenças, da afirmação da equidade, da eliminação de estereótipos, da afirmação das identidades e do registro da história e cultura local.
- Produzir e realizar sessões cinematográficas explorando técnicas de operação dos equipamentos.
- Explorar noções básicas de distribuição do equipamento no espaço, de modelos de sustentabilidade para a atividade de exibição não comercial e de direitos autorais e patrimoniais, além de cultura cinematográfica – história do cinema, linguagem, cidadania audiovisual.
- Apoiar e incentivar práticas que promovam a afirmação da história da comunidade bem como sua identidade.
- Desenvolver e estimular o protagonismo juvenil, a interação e o sentimento de pertencimento, resultando na criação de vínculo escola-estudante e na valorização do espaço escolar.

Metodologia

Os recursos audiovisuais podem ser utilizados em sala de aula como ferramenta ou como metodologia pedagógica. Importante salientar que o professor pode e deve adaptar esses recursos à sua própria realidade e demanda.

O audiovisual como produto

O audiovisual possui grande poder de mobilização emocional. Sobrepondo fala, música, escrita, imagem, um vídeo atinge a todos os sentidos, simultaneamente, e, aí, reside sua força. Outra vantagem refere-se à relação que, culturalmente, estabeleceu-se com o audiovisual em nossa sociedade. O vídeo remete ao cinema e à TV e, por isso, a lazer e entretenimento, o que modifica a postura dos estudantes diante do seu uso em sala de aula (MÓRAN, 1995). É possível aproveitar na escola essa expectativa positiva em torno do audiovisual.

Para produzir uma sessão de cinema na escola, alguns itens estruturais devem ser assegurados. A sala deve ter cadeiras em número suficiente e cortinas que permitam o escurecimento do ambiente (na falta de cortinas é possível cobrir as vidraças com papel pardo ou cartolinhas). É importante que a tela esteja visível para todos. A escolha do material a ser exibido também merece atenção. O professor deve assistir ao vídeo, previamente, verificando a adequação da linguagem e do conteúdo à faixa etária e ao perfil do público que participará da atividade.

O professor poderá trabalhar a leitura de cenas fornecendo palavras-chave antes da exibição do filme e promovendo discussões sobre as cenas que melhor sintetizem as palavras-chave após a exibição. A seguir, cada grupo ou estudante deve apresentar suas conclusões. Se necessário ou desejável, as cenas podem ser reapresentadas. Ao final, a turma, com a ajuda do professor, faz a síntese do debate.

Outra possibilidade, é uma exibição no formato “Você decide”, onde o professor deverá escolher um filme de linguagem ficcional, documental ou jornalística que apresente uma situação de impasse em algum momento da narrativa. A exibição do vídeo deve ser interrompida no instante do impasse, quando o professor convida a turma a imaginar o final da história. Isso pode ser feito, individualmente (com uma redação, por exemplo), coletivamente (debate aberto na turma) ou em grupos. As ideias devem ser apresentadas e, depois, todos devem assistir à conclusão do audiovisual. Conduzindo um debate, o professor deve motivar os estudantes a compararem o final da história com aquele (ou aqueles) idealizado(s) pelos jovens. É interessante refletir com os estudantes as diferenças entre os vários “finais” propostos, incentivando-os a compreender o que determinou essas diferenças. O professor poderá, ainda, trabalhar os vídeos produzidos pelos próprios estudantes.

O audiovisual como processo

O uso do audiovisual na escola pode contemplar a dimensão da produção, estabelecendo processos eficazes de construção do conhecimento. Para além dos conteúdos, o processo, em si, também ensina. A produção do audiovisual pressupõe a organização de uma equipe, favorecendo o aprendizado do trabalho em grupo. Da localização dos entrevistados à gestão dos recursos disponibilizados pela escola (equipamentos, espaços

físicos...), os estudantes estarão exercitando o raciocínio lógico e sua capacidade de solucionar problemas. Em cada etapa da produção há espaço para o desenvolvimento de competências.

Para elaborar um vídeo, o estudante precisará pesquisar sobre o tema a ser abordado. Deverá organizar seu pensamento na redação do roteiro e reorganizá-lo em vários momentos durante o processo de gravação. Ainda vivenciará um momento final de sistematização na hora de editar o vídeo. Ao longo desse processo, ele se apropria dos temas sobre os quais deverá “falar” (concretamente para um público), ao contrário da postura passiva de “ouvinte” que assumiria numa aula expositiva.

O professor poderá utilizar recursos audiovisuais para produção de material de pesquisa onde o estudante deverá registrar situações e problemas da comunidade, exibir o conteúdo produzido em sala e discutir possíveis soluções originando assim, um plano de ação. Poderá ainda, estimular os estudantes a produzirem uma programação televisiva para um canal de TV fictício e explorar a história da televisão, ou produzir filmes e curtas, realizar dublagem de cenas e trabalhar a história do cinema.

Resultados esperados

Proporcionar aos estudantes a inclusão social, a orientação para atitudes de não discriminação, a valorização das práticas democráticas, a articulação com a contação de histórias, estimular o reconhecimento de situações de respeito aos direitos humanos por meio de recursos audiovisuais, proporcionar a produção cultural, o desenvolvimento pessoal, convívio com a sociedade e defesa da cultura regional, fortalecer ações de protagonismo juvenil e despertar habilidades e competências para a vida e para o mundo do trabalho.

Execução financeira: (planejamento de gastos)

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo, bens permanentes e/ou contratação de serviços necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO: 09 CINEMA E AUDIOVISUAL			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Ilha de Edição com software da área	Capital	UNIDADE	1
Câmera Filmadora	Capital	UNIDADE	8
Tripé	Capital	UNIDADE	10
Estabilizador	Capital	UNIDADE	10
Retroprojetor - som e teclado acoplado	Capital	UNIDADE	2
Tela	Capital	UNIDADE	2
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$ 50.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 100,00		
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 80 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

Referências

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Comunicação e Uso de Mídias**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12328-comunicacaoeuso demidias-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Cultura Digital**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12329-culturadigital-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2012. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2014.

Disponível em
<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

10. ROBÓTICA EDUCACIONAL

Valor: Irá variar de acordo com o atendimento da escola:

1º ao 5º ano do EF: R\$50.000,00
6º ao 9º ano do EF: R\$50.000,00
1º ao 3º ano do EM: R\$50.000,00
1º ao 9º ano do EF: R\$75.000,00
6º ao 9º ano do EF e 1º ao 3º ano do EM: R\$75.000,00
1º ao 9º ano do EF e 1º ao 3º ano do EM: R\$100.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

Nos dias atuais os estudantes estão cada vez mais imersos em um ambiente extremamente tecnológico. Veículos, smartphones e computadores são exemplos de tecnologias que muitos conhecem e utilizam, no entanto, poucos entendem. Estes mesmos estudantes passam boa parte de seu tempo na escola estudando conteúdos de matemática, ciências e física e, paradoxalmente, os conceitos que lhes são apresentados parecem distantes. A robótica educacional é um caminho para viabilizar o conhecimento científico-tecnológico e, ao mesmo tempo, estimular a criatividade e a experimentação de forma lúdica e atrativa. Assim, o estudante tem acesso a novas tecnologias com aplicações práticas ligadas a assuntos que fazem parte do seu cotidiano e que são de sua área de interesse. A robótica é uma área tecnológica muito importante na sociedade atual e o acesso a recursos tecnológicos como forma de auxílio à educação é um dos grandes desafios na educação brasileira. Nesse contexto, a robótica educacional não só facilita a compreensão de conteúdos curriculares, como estimula o espírito investigativo do estudante e o ajuda a desenvolver habilidades essenciais para o mercado de trabalho.

Objetivos gerais

Proporcionar um ambiente de aprendizagem criativo e lúdico, em contato com o mundo tecnológico, colocando em prática conceitos teóricos a partir de uma situação interativa, interdisciplinar e integrada. Preparar os estudantes para montar mecanismos robotizados baseados na utilização de "kits de montagem", possibilitando o desenvolvimento de habilidades em montagem e programação de robôs.

Objetivos específicos

- Desenvolver o raciocínio lógico e técnico do estudante, bem como o interesse e a criatividade na resolução de problemas e desafios.
- Desenvolver atividades de robótica educativa usando recursos computacionais estimulando o aprendizado menos burocrático e mais lúdico, resolvendo problemas novos e desafiantes relacionados à tecnologia.
- Valorizar o potencial de raciocínio criativo dos estudantes, ajudando-os a fazer uso deste em outras áreas do conhecimento.
- Possibilitar a interdisciplinaridade entre o uso de robôs, sistemas computacionais e novas tecnologias no processo de formação e o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático.
- Estimular os estudantes a produzirem artigos, estudos, experimentos relacionados à área da robótica.
- Despertar o interesse do estudante pela robótica auxiliando na redução das desigualdades educacionais, da evasão e do abandono escolar, garantindo o direito à aprendizagem.

Metodologia

A escola poderá adquirir os itens propostos para desenvolver as atividades de robótica educacional conforme faixa etária dos estudantes e considerando projetos que já são desenvolvidos pelos professores ou que ainda serão implantados. Esses materiais poderão ser utilizados conforme sugestões abaixo.

A metodologia utilizada nas aulas de robótica tem como base o desenvolvimento de projetos sobre um tema de interesse do grupo e/ou classe. Os projetos geralmente se encaixam em uma destas três classificações:

- Projetos gerais: são os que fazem reflexões acerca de problemas sociais, como por exemplo, trânsito, sustentabilidade, violência urbana, consumo de água, etc. Nesse contexto, o professor poderá propor um debate sobre algum tema relevante para a comunidade escolar e que possa ser solucionado utilizando os recursos da robótica. A

partir daí, poderá organizar grupos para pesquisar o problema, suas causas e possíveis contribuições dos estudantes na resolução da questão. Podem ser organizadas feiras, seminários ou exposições para apresentar os resultados obtidos pelos estudos. Recomenda-se ainda, que sejam feitos registros sobre os estudos e seus desfechos e que estes sejam publicados no formato de artigos e relatórios.

- Projetos especiais: são os que utilizam áreas específicas como Matemática, Ciências ou Física. Os professores poderão trabalhar interdisciplinarmente, explorando conceitos teóricos de forma prática e lúdica, utilizando os kits de robótica. Dessa forma, a robótica educacional passa a ser um rico laboratório de experimentações dos conteúdos abordados em sala de aula.

- Projeto de estudo: são os que utilizam interfaces como programação, sensores, motores, engrenagens, etc.

Em projetos de estudos os professores poderão explorar os conceitos da robótica propriamente dita. Os estudantes poderão aprender a utilizar o software para operar o hardware e ter noções de linguagem de programação, poderão desenvolver protótipos, estudar a evolução da tecnologia e os diversos tipos de aplicações, preparar exposições, feiras e até competições envolvendo robôs.

Dependendo da linha a ser trabalhada, a sala de aula passará a ter novas configurações no aspecto físico e principalmente em sua concepção, favorecendo a colaboração e interação entre os estudantes e o desenvolvimento de habilidades e competências.

Resultados esperados

- Desenvolver a atividade motora, o raciocínio lógico e as habilidades mentais por meio da programação, da criatividade e do trabalho em equipe.
- Fortalecer as relações interpessoais e propiciar ao estudante o contato com material totalmente tecnológico.
- Incentivar os estudantes a pensarem de forma eficiente, lúdica, prática e criativa para resolverem os problemas gerados pelo que foi estudado em sala de aula,

assimilando assim os conceitos aprendidos com a experimentação prática da robótica, mediante o trabalho colaborativo.

- Inspirar o estudante a pensar nas tentativas, nos erros e acertos e nos possíveis insucessos como parte do processo de ensino e aprendizagem, apoiando-os para que não se sintam constrangidos pelos possíveis erros, mas sim incentivados a buscarem outras estratégias para a resolução dos problemas.
- Elevar os índices de aprovação e permanência escolar.

Execução financeira:

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo, bens permanentes e/ou contratação de serviços necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO: 12 ROBÓTICA EDUCACIONAL (1º ao 5º ano do EF)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental 1º ao 3º anos.	Capital	UNIDADE	12
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental 4º e 5º anos.	Capital	UNIDADE	12
Carregador de Baterias AA.	Capital	UNIDADE	6
Bateria recarregável AA 1,5V kit com 4un.	Capital	UNIDADE	10
Computador notebook com Windows, Wireless, Bluetooth, entrada USB.	Capital	UNIDADE	5
Plataforma de montagem.	Capital	UNIDADE	15
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 50.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 100,00
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

PROJETO: 12 ROBÓTICA EDUCACIONAL (6º ao 9º ano do EF)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano.	Capital	UNIDADE	15
Carregador de Baterias AA.	Capital	UNIDADE	6
Bateria recarregável AA 1,5V kit com 4un.	Capital	UNIDADE	10
Computador notebook com Windows, Wireless, Bluetooth, entrada USB.	Capital	UNIDADE	5
Plataforma de montagem.	Capital	UNIDADE	15
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 50.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 100,00
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

PROJETO: 12 ROBÓTICA EDUCACIONAL (1º ao 3º ano do EM)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Médio.	Capital	UNIDADE	15
Carregador de Baterias AA.	Capital	UNIDADE	6
Bateria recarregável AA 1,5V kit com 4un.	Capital	UNIDADE	10
Computador notebook com Windows, Wireless, Bluetooth, entrada USB.	Capital	UNIDADE	5
Plataforma de montagem.	Capital	UNIDADE	15
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 50.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 100,00
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

PROJETO: 12 ROBÓTICA EDUCACIONAL (1º ao 9º ano do EF)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental 1º ao 3º anos.	Capital	UNIDADE	12

Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental 4º e 5º anos.	Capital	UNIDADE	12
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano.	Capital	UNIDADE	14
Carregador de Baterias AA.	Capital	UNIDADE	6
Bateria recarregável AA 1,5V kit com 4un.	Capital	UNIDADE	10
Computador notebook com Windows, Wireless, Bluetooth, entrada USB.	Capital	UNIDADE	5
Plataforma de montagem.	Capital	UNIDADE	15
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 75.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 150,00
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

PROJETO: 12 ROBÓTICA EDUCACIONAL (6º ao 9º ano do EF e 1º ao 3º ano do EM)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano.	Capital	UNIDADE	14
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Médio.	Capital	UNIDADE	15
Carregador de Baterias AA.	Capital	UNIDADE	6
Bateria recarregável AA 1,5V kit com 4un.	Capital	UNIDADE	10
Computador notebook com Windows, Wireless, Bluetooth, entrada USB.	Capital	UNIDADE	5
Plataforma de montagem.	Capital	UNIDADE	15
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 75.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 150,00
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

PROJETO: 12 ROBÓTICA EDUCACIONAL (1º ao 9º ano do EF e 1º ao 3º ano EM)			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental 1º ao 3º anos.	Capital	UNIDADE	12
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental 4º e 5º anos.	Capital	UNIDADE	12
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano.	Capital	UNIDADE	14
Kit para construção de modelos robóticos contendo peças estruturais, componentes eletrônicos e interface de robótica para o Ensino Médio.	Capital	UNIDADE	14
Carregador de Baterias AA.	Capital	UNIDADE	6
Bateria recarregável AA 1,5V kit com 4un.	Capital	UNIDADE	10
Computador notebook com Windows, Wireless, Bluetooth, entrada USB.	Capital	UNIDADE	5
Plataforma de montagem.	Capital	UNIDADE	15
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 100.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 200,00
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

Referências

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Comunicação e Uso de Mídias**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12328-comunicacaoeuso demidias-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2012. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2014.

Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

REGHELIN, R., MIRANDOLA JÚNIOR, S., & PIFFER, M. M. (2015). **Oficina de Robótica nas Escolas Públicas de São Francisco do Sul**. Extensão Tecnológica: Revista De Extensão Do Instituto Federal Catarinense, (3), 93 - 99. Disponível em: <<http://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/RevExt/article/view/102/68>>. Acesso em fevereiro de 2021.

11. BANDA FANFARRA

Valor: R\$25.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

A música está presente na vida dos seres humanos nas mais variadas situações. Dessa forma, a música pode ser explorada no processo de ensino-aprendizagem e contribuir na formação integral de indivíduos por meio de diferentes práticas pedagógicas no ambiente escolar, como no ensino da música propriamente dito, como parte do currículo ou de formas adicionais não obrigatórias.

Levando em consideração a música como instrumento de inserção social e os benefícios que ela pode proporcionar na escola como ferramenta pedagógica e lúdica, as atividades da Banda fanfarras podem ser uma ferramenta importante para o crescimento e o desenvolvimento musical e social dos estudantes.

Objetivos gerais

Promover a iniciação musical por meio da Banda Fanfarras, desenvolvendo a autoestima do estudante, incentivando a integração sociocultural, o trabalho em equipe e o civismo pela valorização, o reconhecimento e recriação das culturas populares e da cultura musical erudita.

Objetivos específicos

- Ampliar e facilitar a aprendizagem do estudante ensinando-o a ouvir e a escutar de maneira ativa e refletida por meio da musicalização.
- Possibilitar ao estudante “experienciar” (experimentar, criar, refletir e conceituar) a música.
- Explorar histórica e culturalmente a origem dos instrumentos colaborando para o aprendizado e as vivências dos diferentes ritmos que compõem a diversidade

cultural brasileira.

- Proporcionar ao estudante a iniciação e a prática de instrumentos de sopro e percussão e o desenvolvimento da musicalização.
- Promover a socialização, a disciplina e a ampliação de experiências musicais.

Metodologia

A escola poderá adquirir os instrumentos listados para iniciar projetos de banda fanfarras ou ampliar propostas já existentes. Considerando a importância de garantir a manutenção dos instrumentos, foram previstas também, despesas para eventuais reparos e reposições de peças.

A educação musical pode estar ao alcance de todos, desde muito cedo, por meio das oficinas de Banda fanfarras nas escolas, sendo uma oportunidade para os estudantes iniciarem o contato com a música e com diferentes instrumentos musicais, despertando neles o gosto e a sensibilidade musical. O professor, ao ajudar o estudante a compreender e a decodificar mensagens sonoras, ao interpretá-las e expressá-las significativamente, entende que o fazer musical pode ser ampliado e ele é o principal mediador deste processo de aquisição e produção de novos conhecimentos.

Ao iniciar as atividades da Banda fanfarras, o professor poderá abrir espaço para que os estudantes falem sobre suas experiências anteriores com a música e fazer uma explanação sobre os instrumentos que compõem a fanfarras e que estão disponíveis na escola. A partir daí, pode-se criar arranjos simples com o intuito de explorar os instrumentos. É recomendável que haja um momento para que os estudantes fiquem à vontade para produzir sons de forma livre, com o objetivo de familiarizar-se com o instrumento e com as possibilidades que ele oferece.

Nas próximas aulas podem ser exploradas noções de ordem unida, técnicas e formas de deslocamento, além das formações, evoluções, desenhos e coreografias. Nesse momento já é possível agregar conhecimentos teóricos e funções dos instrumentos e participantes da banda.

Vencidas essas etapas, os estudantes poderão ensaiar e criar repertórios para

apresentações na escola e na comunidade.

Resultados esperados

- Inserir o ensino da música no ambiente escolar.
- Proporcionar aos estudantes a prática de instrumentos de sopro e percussão e o desenvolvimento da musicalização, favorecendo a aquisição de habilidades e competências musicais.
- Melhorar a autoestima do estudante, despertando nele a sensibilidade e o respeito por si e pelo próximo.
- Despertar o espírito de liderança e protagonismo no estudante.
- Promover a interação e a inclusão social, reduzir desigualdades educacionais, contribuir para a melhoria do raciocínio lógico e incentivar a criatividade.
- Melhorar a concentração e a disciplina, e reduzir a evasão e a reprovação escolar.
- Contribuir para as ações culturais da escola e da comunidade local.

Execução financeira: (planejamento de gastos)

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo, bens permanentes e/ou contratação de serviços necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO: 12 BANDA FANFARRA			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Teclado eletrônico portátil	Capital	UNIDADE	1
Corneta MIB	Capital	UNIDADE	3
Estantes dobráveis de música	Capital	UNIDADE	5
Corneta SIB	Capital	UNIDADE	3
Corneta FÁ	Capital	UNIDADE	3
Cornetão SIB	Capital	UNIDADE	2
Cornetão FÁ	Capital	UNIDADE	2
Surdo	Capital	UNIDADE	2
Bumbo	Capital	UNIDADE	2
Prato de 14"	Capital	UNIDADE	3
Caixa de guerra 13cmx14"	Capital	UNIDADE	3
Reparos e reposições de peças dos instrumentos	Custeio	UNIDADE	1
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 25.000,00

VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 50,00
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 25 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.	

Referências

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Cultura e Artes**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12329-culturaartes-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2012. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

12. GRAFITE

Valor: R\$25.000,00

Público alvo: Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

Justificativa

O grafite é uma das manifestações culturais do movimento hip hop, considerado uma nova forma de cultura contemporânea da juventude. É uma forma de valorizar as expressões culturais juvenis, como cidadania, identidade e enraizamento de uma determinada cultura local.

É difundido, principalmente, em áreas consideradas vulneráveis socialmente, como prática e expressão dos problemas sociais cotidianos vividos nestas regiões, pois cria mecanismos de aproximação de jovens em situação de vulnerabilidade social, como sendo um veículo de expressão de sentimentos e pensamentos humanos, diante de uma determinada realidade.

O grafite é uma maneira bastante eficaz de estimular a participação juvenil em eventos e projetos sociais e artísticos, desenvolvidos nos contextos escolares e comunitários favorecendo de fato seu protagonismo. Assim, a escola precisa reconhecer esta manifestação e dar vez e voz a este movimento como um potencial educacional de atividades curriculares, valorizando suas manifestações artísticas, como potenciais mobilizadoras de aprendizagem, tirando partido positivo deste movimento cultural.

Objetivos gerais

Estimular o protagonismo juvenil na concepção de projetos culturais, sociais e artísticos a serem desenvolvidos na escola ou na comunidade. Valorizar o Grafite como arte gráfica e estética e como expressão cultural juvenil que busca enraizamento identitário local/global. Promover a autoestima pessoal e comunitária por meio da revitalização de espaços públicos. Diferenciar pichação e grafite.

Objetivos específicos

- Despertar nos estudantes o interesse sobre a história da arte e tornar as aulas mais atrativas.
- Contribuir para a formação de um público apreciador da arte.
- Promover a difusão de olhares e saberes sobre a arte urbana.
- Vivenciar o fazer artístico por meio de oficinas e outras atividades de caráter educativo.
- Elevar a autoestima do estudante trabalhando conceitos de identidade e pertencimento.
- Divulgar a arte urbana (grafite) entre a comunidade escolar.
- Coibir as pichações e estimular o grafite como a arte urbana.

Metodologia

Tomando por base os projetos pensados pelos professores, a escola poderá adquirir os itens propostos para desenvolvimento das atividades de grafite. Essas atividades poderão ser desenvolvidas pelo professor da turma ou por um artista contratado para auxiliar no processo. É importante salientar que embora a escola possa contratar um profissional da área, é fundamental que o professor acompanhe os trabalhos.

Por meio da arte, crianças e adolescentes desenvolvem a criatividade, aumentam sua sensibilidade através da capacidade de observação e percepção das realidades e expressam suas emoções. Além disso, a arte pode ser utilizada como ferramenta de transformação social, utilizando uma metodologia educacional que vise trabalhar o respeito, a cooperação e a solidariedade.

O ensino do grafite dentro da escola tem como objetivo estimular o conhecimento de vários segmentos artísticos e educacionais, visando o conhecimento da arte como um todo. Para tanto, é necessário mostrar a importância do grafite dentro do contexto social.

Antes de iniciar os primeiros traços e pinturas com os estudantes, o professor poderá explorar a história do movimento hip hop e contextualizar o papel do grafite nesse movimento. É interessante que os estudantes sejam convidados a explorar o entorno da escola, observar as manifestações artísticas em forma de grafite e debater sobre as manifestações em espaços não-convencionais. Esse é um bom momento para discutir a

diferença entre grafite e pichação. Para enriquecer as apreciações e aulas expositivas de contextualização, o professor poderá recorrer a imagens pesquisadas na internet para serem utilizadas e estudadas durante todo o projeto.

As aulas seguintes podem ter situações alternadas de apreciação, contextualização e produção. Os estudantes poderão ser apresentados às primeiras técnicas de pintura e grafite. É importante abordar como usar um spray (pressão, traço, velocidade), os tipos de traços e Caps, as técnicas de recorte usando materiais como fita, papelão e etc, a produção e utilização do stencil, os materiais e o processo de pintura. Nesse momento os estudantes podem iniciar trabalhos menores que resultarão em murais.

Uma vez familiarizados com as técnicas, os estudantes podem ser convidados a realizar um grafite na escola – antes disso, é preciso definir o lugar em que cada turma ou ano vai trabalhar. Para sensibilizar o olhar dos estudantes, vale a pena observar os lugares escolhidos por diferentes artistas para que eles tenham referências. Podem ser necessárias várias aulas para que os estudantes elaborem projetos, possam receber as orientações e participem de situações de apreciação que dialoguem com os projetos criados.

Pode ser interessante olhar para os elementos arquitetônicos da escola como possíveis suportes para o grafite e aproveitar o momento para discutir a importância da preservação do patrimônio.

Resultados esperados

- Valorização da arte urbana como expressão cultural juvenil buscando enraizamento identitário, contribuindo para a valorização do espaço, ampliando o sentimento de pertencimento e reduzindo os índices de evasão escolar.
- Agregar valores e conhecimentos que dialoguem com as necessidades da escola. Construir nos estudantes a consciência sobre a valorização da arte, evitando vandalismo e depredação em espaços públicos e privados.
- Estimular a criatividade e valorizar a cultura local e a arte urbana.

Execução financeira: (planejamento de gastos)

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo, bens permanentes e/ou contratação de serviços necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO:12 GRAFITE			
DESCRIPÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Tinta spray cores diversas	Custeio	UNIDADE	260
Bandeja para pintura 36x28cm	Custeio	UNIDADE	35
Corante cores diversas	Custeio	UNIDADE	50
Tinta acrílica branca 18l	Custeio	UNIDADE	5
Estilete	Custeio	UNIDADE	50
Cartolina 180g 50x66cm branca Pct 10un	Custeio	PACOTE	10
Lápis preto 2 – B Cx com 72 um	Custeio	CAIXA	5
Giz de cera com 12 cores	Custeio	CAIXA	50
Caneta hidrocor com 12 cores	Custeio	CAIXA	50
Lápis de cor com 12 cores	Custeio	CAIXA	50
Contratação de artista local para ministrar oficinas de grafite	Custeio	UNIDADE	1
VALOR TOTAL DO PROJETO	R\$ 25.000,00		
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE	R\$ 50,00		
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.			

A referida tabela apresenta uma sugestão de itens a serem adquiridos para desenvolvimento da atividade, entretanto, a escola poderá adequar a lista, referente ao itens de custeio, à sua necessidade. O quantitativo de cada item foi calculado pensando no desenvolvimento da atividade com um grupo de 40 estudantes.

Referências

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Cultura e Artes.** Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12329-cul

turaartes-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2012. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2014. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192>. Acesso em fevereiro de 2021.

13. CONCURSO DE DESENHO E REDAÇÃO

Valor: R\$ 25.000,00

Público Alvo: Estudantes do EF e EM

Objetivos Gerais

Promover concurso de redação e de desenho entre os estudantes do EF e EM com a finalidade de desenvolver diversas habilidades cognitivas, emocionais e sociais.

Objetivos Específicos

Desenvolver o pensamento crítico, a pesquisa, a criatividade, a originalidade e o raciocínio dos estudantes, valorizando as línguas, os dialetos, a cultura, a história e visão de mundo por meio da produção textual e desenhos.

Contribuir para reflexão do projeto de vida (ou do tema proposto) dos estudantes e para que os estudantes consigam se expressar e comunicar conforme a cultura e a realidade de cada um, proporcionando a troca de experiências e saberes.

Justificativa

A comunicação acontece principalmente através dos meios escrito e oral, desenvolver essas habilidades relacionadas a elas é importante para o desenvolvimento acadêmico e social. Da mesma maneira, os temas propostos irão corroborar para a discussão de temas importantes para a comunidade local. Dessa maneira, esse projeto se justifica ao colaborar para a aquisição e desenvolvimento de tais habilidades.

Metodologia

- Oficinas com os estudantes sobre os gêneros textuais escolhidos;
- Rodas de conversa sobre os temas escolhidos;
- Produção das redações e entrega;
- Correção e avaliação;

- Entrega da premiação (Item à escolha da escola).

Para a correção deverão ser considerados os seguintes aspectos:

Desenvolvimento do tema proposto	<ul style="list-style-type: none"> • Abordagem do tema e estratégias textuais utilizadas para alcançar os efeitos de sentido esperados. • Coerência e pertinência das informações apresentadas.
Estrutura característica do gênero discursivo	Características estruturais que compõem os gêneros textuais escolhidos.
Aspectos gramaticais e estéticos	Norma padrão e variantes adequadas aos gêneros textuais escolhidos, vocabulário, estética.
Coerência	Coerência interna e externa do texto.
Coesão	Elementos coesivos (verbais, visuais, implícitos, explícitos, etc).

Resultados Esperados

Com esse projeto espera-se que os estudantes discutam diversos aspectos relacionados aos aspectos da linguagem e da arte de suas práticas. Espera-se também que eles sejam levados a observar e discutir temas importantes à sua comunidade e a eles mesmos.

Execução Financeira:

PROJETO 13: Concurso de redação e desenho			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Resmas de papel ofício A4	Custeio	Unidade	80
Lápis grafite HB	Custeio	Unidade	80
Lápis grafite 2B	Custeio	Unidade	80

Lápis grafite 6B	Custeio	Unidade	80
Lápis de cor 24 cores aquarelável	Custeio	Caixa	80
Caneta hidrocor 12 cores	Custeio	Caixa	80
Apontador de aço	Custeio	Unidade	80
Borracha	Custeio	Unidade	80
Caneta esferográfica preta	Custeio	Unidade	80
Assinatura de jornais, revistas e periódicos	Custeio	Unidade	40
Livros de poesia e literatura em geral	Custeio	Unidade	60
Premiação	Custeio	Unidade	2
Cerimonial	Custeio	Unidade	2
VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 25.000,00			
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE: R\$ 250,00			
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 160 estudantes no projeto.			

Referências:

- BÉDARD, Nicole. Como Interpretar os Desenhos das Crianças. 1ª ed. 2010.
- DERDYK, E. Formas de pensar o desenho. São Paulo: Scipione, 1993.
- MOREIRA, Angélica Albano. O espaço do desenho: a educação do educador. 13ª ed. São Paulo: Editora Loyola, 2009.
- AZENHA, M. da G. (1997). Imagens e letras: Ferreiro e Luria – duas teorias psicogenéticas. São Paulo, Ática.
- LURIA, A. R. (1988, p. 143-189). O desenvolvimento da escrita na criança. In: VIGOTSKI, L.S., LURIA, A. R. LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo, Ícone.
- GUEDES, Paulo Coimbra, 1942 - Da redação à produção textual: o ensino da escrita / Paulo Coimbra Guedes. - São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- GASPAROTTO, Gisleine Silvana. Oficina Virtual de redação: a produção de textos em ambientes não escolares. PUC - São Paulo, 2006
- ACOORSI, F.A; Teruya, T.K.(2012).a mediação docente no uso jornal na sala de aula Revista Anais da Semana de Pedagogia da UEM. Volume 1, Número 1. Maringá: UEM. [Em linha].
- CITELLI, A.(2000). Meios de comunicação e práticas escolares. Comunicação & Educação, São Paulo, v. 17, p. 30-36, jan/abr

VINHAL, T.P.(2013). A produção textual na escola e a prática docente na sala de aula: dos materiais aos documentos oficiais – o caso de uma 4^a e 5^a série de Presidente Prudente.Dissertação de Mestrado: Presidente.

NOGUEIRA, Fabiana. A possibilidade do desenvolvimento de habilidades na disciplina de redação a partir da utilização das informações de jornais e revistas. Universidade Fernando Pessoa, Porto - 2018

14. HORTAS ESCOLARES

Valor: R\$ 25.000,00

Público Alvo: Estudantes do EF e EM

Justificativa: Este projeto se justifica pela valorização da produção alimentar local e pelo debate acerca do consumo saudável e consciente. Além disso, pretende-se promover, além da produção de alimentos saudáveis, vivências e transformações diversas entre os atores envolvidos e o ambiente escolar, permitindo abordagens diferentes dos conteúdos curriculares, na perspectiva da integração das diversas áreas do conhecimento, da cultura, da sustentabilidade e da segurança alimentar.

Objetivos Gerais: Aquisição de insumos e de materiais para utilização em horta. O projeto objetiva criar espaços para hortas nas escolas e utilizá-las como ferramentas pedagógicas para o aprendizado multidisciplinar. O recurso será utilizado para compra de insumos, ferramentas e contratação de consultoria.

Objetivos Específicos:

- Criação, ampliação e revitalização de hortas nas escolas;
- Fomentar o desenvolvimento de projetos que utilizem a horta como recursos pedagógicos;
- Utilização das hortas para o enriquecimento nutricional da merenda escolar.

Metodologia:

- Aquisição dos itens para construção/revitalização da horta escolar;
- Elaboração de projeto interdisciplinar utilizando a horta como ferramenta pedagógica;
- Utilização dos conhecimentos das várias disciplinas na prática da horta escolar.

Resultados esperados:

Espera-se que as escolas consigam melhorar o IDEB através das atividades pedagógicas interdisciplinares desenvolvidas através das hortas escolares. Além de que os estudantes se tornem multiplicadores do aprendizado advindo da operacionalização das hortas escolares.

Execução Financeira:

PROJETO: 14 Hortas Escolares			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Mudas de árvores nativas da região/bioma da escola	Custeio	Unidade	30
Sementes diversas	Custeio	Kilo	20
Mudas de árvores frutíferas nativas da região/bioma da escola	Custeio	Unidade	30
Carrinho de mão	Capital	Unidade	2
Enxada com cabo de madeira	Custeio	Unidade	4
Enxadão com cabo de madeira	Custeio	Unidade	2
Sacho	Custeio	Unidade	2
Pá com cabo de madeira	Custeio	Unidade	2
Colher de muda	Custeio	Unidade	6
Plantador	Custeio	Unidade	2
Regador de Plástico (5 litros)	Custeio	Unidade	4
Tesoura de podar	Custeio	Unidade	4
Barbante de algodão (400g)	Custeio	Metro	2
Arame fino	Custeio	Kilo	3
Caixa d'água (1.500 l)	Capital	Unidade	1
Mangueira e conexões	Custeio	Unidade	1
Plástico tipo Sombrite	Custeio	Metro	100
Bandeja sementeira	Custeio	Unidade	15
Consultoria	Custeio	Unidade	*
VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 25.000,00			
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE: R\$ 50,00			
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 500 estudantes no projeto.			
* Quantos serviços forem necessários para o atendimento do objeto do projeto			

ATENÇÃO: Para execução desse projeto a escola deve se atentar quanto à disponibilidade de espaço físico suficiente para implementação da Horta Escolar.

REFERÊNCIAS:

- BIANCO, S.; ROSA, A. C. M. da; Instituto Souza Cruz. Hortas escolares: o ambiente horta escolar como espaço de aprendizagem no contexto do ensino fundamental : livro do professor. 2. ed. Florianópolis: Instituto Souza Cruz, 2002. 77 p.
- BRASIL. Lei no 9.795, de 27 de abril de 1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, no 79, Seção 1, p.1-3, 28 abr. 1999.
- CALIL, R. M.; AGUIAR, J. Nutrição e Administração nos Serviços de Alimentação Escolar. São Paulo: Marco Marcovitch, 1999. 80 p.
- DIAS, A. A.; MORAES M. B. S.; FARIA M. F.; FRITZEN, N.; A Organização do Espaço com a Construção de uma Horta Lúdica. Florianópolis, 2004. 130f. (Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia em Educação Infantil) – Centro de Educação a Distância, UDESC, 2004.
- FERNANDES, M. C. de A. A Horta Escolar como Eixo Gerador de Dinâmicas Comunitárias, Educação Ambiental e Alimentação Saudável e Sustentável. Brasília, 2005. Projeto PCT/BRA/3003 – FAO e FNDE/MEC. Disponível em: http://www.fnde.gov.br/home/alimentacao_escolar/encontrosnacionais/10_a_horta_escolar_como_eixo_gerador_de_dinamicas_comunitarias.pdf. Acesso em: 24 de Mar 2021.
- HÜLSE, S. B. A contribuição do programa de alimentação escolar para uma educação pública de qualidade. Florianópolis, 2006. 66f. Monografia (Pós graduação latu sensu – especialização em práticas pedagógicas interdisciplinares na educação infantil, séries do ensino fundamental e médio – Rede de Ensino UNIVEST, 2006.
- MAGALHÃES, A. M. A horta como estratégia de educação alimentar em creche. Florianópolis, 2003. 120 f. Dissertação (Mestrado Agroecossistemas) - Universidade Federal de Santa Catarina.
- SIMOM, E. J. Horta Escolar: Uma experiência em Educação. Universidade Estadual de São Paulo: UNESP, 2002.

15. FORMAÇÃO SOBRE AFRICANIDADES, HISTÓRIA E CULTURA AFRO-BRASILEIRA

Valor: R\$25.000,00

Público Alvo: Professores da educação básica.

Objetivos Gerais:

Contribuir para a formação dos profissionais da rede visando contribuir para construção de alternativas políticas e pedagógicas sobre a história e cultura afro-brasileira contemplando a lei 10.639/2003.

Objetivos Específicos:

- Apresentar conteúdos relevantes nos estudos e pesquisa sobre relações étnico-raciais que ajudam a compreender a construção do racismo no Brasil, bem como a compreensão da história e trajetória dos povos negros na diáspora.
- Estimular o desenvolvimento de ações voltadas para ações de enfrentamento das discriminações e desigualdades étnico-raciais no contexto escolar;
- Promover a reflexão étnico-cultural e a valorização do protagonismo do povo negro dentro do contexto da história do Brasil;
- Implementar ação formativa com base nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais.

Justificativa:

A proposta deste projeto permite iniciar um processo cujo foco está no estudante, uma vez que apresentar conhecimentos que lhes permitam buscar a superação do racismo, provendo a apropriação de elementos e fundamentos relacionados as africanidades e favorecendo o senso de pertencimento e crescimento crítico acerca das questões que envolvem a negritude no país, colabora nos processos identitários relacionados ao senso de pertencimento.

Nesse sentido, tomando o estudante como protagonista, é importante destacar a necessidade e importância da apresentação de tais temáticas primeiro através de uma ação formativa destinada aos professores, uma vez que este profissional se apresenta como facilitador e mediador de ações junto aos estudantes no espaço escolar.

Dessa forma, visando contribuir para o processo de formação dos professores e com vistas a favorecer o desenvolvimento de ações pedagógicas nas escolas, de modo a

atender a Lei nº 10.639/2003 o presente projeto pretende apresentar conteúdos relevantes sobre a história e cultura afro-brasileira bem como temáticas que atravessam as relações étnico-raciais.

Metodologia:

A formação de profissionais da educação básica poderá ocorrer por meio de encontros formativos, a partir da contratação de palestrantes, nos quais serão apresentados conceitos relevantes nos estudos e pesquisa sobre relações raciais que ajudem à compreensão e à inclusão das relações étnico raciais no cotidiano escolar. As formações podem contemplar a História e cultura afro-brasileira e a construção do racismo no Brasil, estratégias de intervenção pedagógica (literatura música, dança, cultura e estética); a religiosidade afro-brasileira e a contribuição do povo negro para produção do conhecimento (Linguagem, medicina, culinária, esporte tecnologias e outros) dentre outros tópicos relacionados, tendo carga horária mínima de 4h. Inicialmente, tem-se os professores como público alvo das formações, objetivando multiplicação em sala de aula, porém, a depender da oferta e propostas locais, também poderão ser realizados cursos/oficinas/peças teatrais tendo como público alvo os estudantes.

Além da contratação de formações, haverá recurso para compra de acervo literário específico para o referido estudo.

Resultados Esperados:

De acordo com os dados disponíveis do último censo do IBGE (Instituto Brasileiro de geografia e Estatística), pouco mais da metade dos brasileiros, cerca de aproximadamente 51% da população, se identifica como negro no Brasil. Considerando esta informação e aplicando de forma reflexiva ao público atendido nas escolas da rede estadual espera-se que a formação colabore para apropriação dos professores dos temas que envolvem a história e cultura afro-brasileira, bem como outros atravessamentos que perpassam pelo racismo, de modo a facilitar a utilização de ferramentas pedagógicas no desenvolvimento de atividades juntos aos estudantes que ocorram de forma íntegra e respeitosa.

Execução Financeira:

PROJETO 15: Formação sobre Africanidades			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Livros - acervo	Capital	Unidade	20
Consultoria/oficinas/formação para os professores	Custeio	Unidade	*
VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 25.000,00			
VALOR DO PROJETO POR PARTICIPANTE: R \$250,00			

OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de até 100 participantes no projeto.

* Quantos serviços forem necessários para o atendimento do objeto do projeto

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Lei Parecer CNE/CP n.º 3, de 10 de março de 2004 Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/pet/323-secretarias-112877938/orgaos-vinculados-82187207/12988-pareceres-e-resolucoes-sobre-educacao-das-relacoes-etnico-raciais>>. Acesso em:17/03/2021.

GOMES, Nilma Lino. JESUS, Rodrigo Ednilson de. As práticas pedagógicas de trabalho com relações étnico-raciais na escola na perspectiva de Lei 10.639/2003: desafios para a política educacional e indagações para a pesquisa. *Educar em Revista*, Curitiba, n. 47, p. 19-33, jan./mar. 2013. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0B4NxVnAeXjjucngwc3ZjSTVYMVE/edit>>. Acesso em 17/03/2021.

LOPES, Nei; SIMAS Luiz Antonio. Filosofias Africanas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira: 2020.

MUNANGA, Kabenguele. Negritude: usos e sentidos. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2020.

NASCIMENTO, Abdias. O Genocídio do Negro Brasileiro: processo de um racismo mascarado. São Paulo: Perspectiva, 2016.

SCHUCMAN, Lia Vainer. Entre o Encardido, o Branco e o Branquismo: Branquitude, Hierarquia e Poder na Cidade de São Paulo. São Paulo: ANABLUME/FAPESP, 2014

16. OFICINA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Valor:

Aproximadamente 300 Estudantes: R\$50.000,00

Aproximadamente 150 Estudantes: R\$25.000,00

Público Alvo: Estudantes do ensino fundamental 2 e ensino médio.

Objetivos Gerais:

O objetivo da proposta envolve estimular os estudantes a buscarem de forma lúdica e criativa formatos alternativos para o registro de histórias e reflexões, proporcionando e usufruindo de novas possibilidades de escrita e acesso para se expressarem.

Objetivos Específicos:

- Favorecer o desenvolvimento de novos formatos de registro e comunicação;
- Promover a interação com diferentes linguagens artísticas e gêneros textuais;
- Estimular o senso crítico e a criatividade a partir da compreensão da própria história e contexto social.

Justificativa:

História em Quadrinhos ou HQ é o nome dado à arte de narrar histórias por meio de desenhos e textos dispostos em sequência, normalmente em quadros dispostos de forma horizontal. As histórias em quadrinhos integram diversos tipos de artes e gêneros textuais, sendo muito atrativa entre o público jovem.

Trabalhar através de histórias em quadrinhos e/ou tirinhas novos formatos de comunicação e interação, valorizando a abordagem de temas que envolvem a história dos estudantes e o local onde vivem, preferencialmente, realizando conexões e cruzamentos com outras temáticas que atravessam a atual conjuntura do país e do mundo.

Metodologia:

A proposta se desenvolve a partir da apresentação de conteúdos técnicos e o desenvolvimento de habilidades artísticas relacionadas às artes visuais e a produção de texto utilizando ferramentas didáticas-pedagógicas dialógicas valorizando o compartilhamento e a construção de conhecimento de forma conjunta com os estudantes, podendo ser explorados diversos formatos on-line ou impresso para apresentação e

exposição das HQs como por exemplo, o envio para jornais, revistas, redes sociais ou a escrita de ebooks.

Resultados Esperados:

As histórias em quadrinho são narrativas gráficas com alto potencial de comunicação, assim espera-se que este projeto contribua para o desenvolvimento das capacidades de criação e interação com o mundo, favorecendo o senso crítico, a ética e o convívio harmônico com a diversidade.

Execução Financeira:

PROJETO: 17 Oficina de HQ – Porte 1			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Resmas de papel ofício A4	Custeio	Unidade	300
Lápis grafite HB	Custeio	Unidade	300
Lápis grafite 2B	Custeio	Unidade	300
Lápis grafite 6B	Custeio	Unidade	300
Lápis grafite 3H	Custeio	Unidade	300
Lápis de cor 24 cores aquarelável	Custeio	Caixa	300
Caneta hidrocor 12 cores	Custeio	Caixa	300
Apontador de aço	Custeio	Unidade	300
Borracha	Custeio	Unidade	300
Régua 30cm	Custeio	Unidade	300
Caneta esferográfica preta	Custeio	Unidade	300
Prancheta	Capital	Unidade	300
Consultoria	Custeio	Unidade	*
VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 50.000,00			
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE: R\$ 166,00			
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 300 estudantes no projeto.			
* Quantos serviços forem necessários para o atendimento do objeto do projeto			

PROJETO: 17 Oficina de HQ – Porte 2			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Resmas de papel ofício A4	Custeio	Unidade	150

Lápis grafite HB	Custeio	Unidade	150
Lápis grafite 2B	Custeio	Unidade	150
Lápis grafite 6B	Custeio	Unidade	150
Lápis grafite 3H	Custeio	Unidade	150
Lápis de cor 24 cores aquarelável	Custeio	Caixa	150
Caneta hidrocor 12 cores	Custeio	Caixa	150
Apontador de aço	Custeio	Unidade	150
Borracha	Custeio	Unidade	150
Régua 30cm	Custeio	Unidade	150
Caneta esferográfica preta	Custeio	Unidade	150
Prancheta	Capital	Unidade	150
Consultoria	Custeio	Unidade	*
VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 25.000,00			
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE: R\$ 166,00			
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 100 estudantes no projeto.			

* Quantos serviços forem necessários para o atendimento do objeto do projeto

Referências Bibliográficas:

BARBOSA, Alexandre. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

LUYTEN, Sonia M. O que é história em quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 1985.

McCLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. Tradução de Roger Maioli. São Paulo: Makron Books, 2006.

MENDONÇA, M. R.S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÓSIO, A. P.; A. R. Machado e BEZERRA, M. A. Gêneros textuais & ensino. 5. ed. Rio de Janeiro: Lucena, 2007.

História em quadrinhos. Disponível em <<https://brasilescola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>>. Acesso em 17/03/2021.

17. JOGO DA MEMÓRIA

Valor: R\$ 50.000,00.

Público Alvo: Estudantes da educação básica.

Objetivos Gerais:

Proporcionar uma experiência que envolva a interação, o compartilhamento, o aprofundamento e a valorização de elementos, locais, características e ferramentas presentes no cotidiano e na história do contexto no qual o estudante vive, de modo que ele venha a reconhecer e ressignificar a presença e existência de personalidades e elementos físicos e naturais da sua região.

Objetivos Específicos:

- Proporcionar aproximações com a história da comunidade na qual se localiza a escola;
- Trabalhar habilidades de coordenação motora fina e memorização;
- Promover espaços de interação e compartilhamento de experiências;
- Aperfeiçoar o raciocínio lógico;
- Favorecer o registro de elementos sócio-culturais regionais.

Justificativa:

O projeto se direciona em desenvolver junto com os estudantes um jogo da memória clássico, usufruindo das possibilidades trans e interdisciplinares para o estudo de temáticas com uma perspectiva regional.

Recomenda-se que o jogo conte com, preferencialmente, temas que remetam a história, a cultura local e a vivência dos estudantes em suas comunidades, contudo, temas de conhecimentos gerais ou outros mais específicos em voga na atualidade podem ser trabalhados pelos professores.

O jogo da memória se apresenta como uma possibilidade lúdica para trabalhar vários conteúdos que estimulam o aperfeiçoamento do raciocínio lógico, noção de tempo e espaço, a memorização fotográfica, a interação entre estudantes e professores de forma interdisciplinar.

Metodologia:

O desenvolvimento da proposta é permeada pela pedagogia de projetos respeitando os tempos e processos que envolvem a construção do jogo e as temáticas apresentadas. O jogo será elaborado pelos estudantes em meio físico ou digital de acordo com as

possibilidades de acesso de cada escola e seu público. Para o reconhecimento das imagens que irão compor o jogo recomenda-se que seja desenvolvido uma pequena cartilha contendo os dados com a identificação daquilo que está sendo retratado nas peças. Através da construção desse material, em específico, será possível notar a diversidade de nomes, locais e formas de acesso e utilização daquilo que for retratado na peça.

Resultados Esperados:

O Jogo da Memória tem o potencial de promover a valorização da história e cultura local, favorecendo o seu registro através de uma atividade lúdica, promovendo o desenvolvimento de corresponsabilidades coletivas importantes para o convívio social e o exercício da cidadania.

Execução Financeira:

PROJETO 17: Jogo da Memória			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Serviços de impressão em material específico e diagramação	Custeio	Unidade	*
Resmas de papel ofício A4	Custeio	Unidade	40
Lápis grafite HB	Custeio	Unidade	40
Lápis grafite 2B	Custeio	Unidade	40
Lápis grafite 6B	Custeio	Unidade	40
Lápis de cor 24 cores aquarelável	Custeio	Caixa	40
Caneta hidrocor 12 cores	Custeio	Caixa	40
Apontador de aço	Custeio	Unidade	40
Borracha	Custeio	Unidade	40
Caneta esferográfica preta	Custeio	Unidade	40
Cartão de memória 64 GB com adaptador	Custeio	Unidade	15
Câmera digital	Capital	Unidade	15
Tripé fotográfico	Capital	Unidade	15
VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 50.000,00			
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE: R\$100,00			
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 500 estudantes no projeto.			
* Quantos serviços forem necessários para o atendimento do objeto do projeto			

Referências Bibliográficas:

MAURÍCIO, Juliana Tavares. APRENDER BRINCANDO: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM. Disponível em:
http://www.psicopedagogia.com.br/new1_opiniao.asp?entrID=678#.VcvcoIViko acesso em 15.Jul. 2015

Oliveira GC. Psicomotricidade. Petrópolis: Vozes;1997.

Pérez Gómez, A. I. (1998). As funções sociais da escola: da reprodução à reconstrução crítica do conhecimento e da experiência. Em J. Gimeno Sacristán & A. I. Pérez Gómez (Orgs.),Compreender e transformar o ensino (4a. ed., pp. 13-26). Porto Alegre: ArtMed.

VICTOR, Cordeiro dos Santos. Jogos em grupo: memória. Disponível em:
<http://educador.brasilescola.com/estrategias-ensino/jogo-memoria.htm>. Acesso em 25.Ago. 2015.

18. PODCAST

Valor: R\$ 25.000,00.

Público Alvo: Estudantes da educação básica.

Objetivos Gerais:

Trabalhar com os estudantes temáticas da atualidade atreladas a assuntos mais específicos que estejam diretamente relacionadas ao contexto deles.

Objetivos Específicos:

- Favorecer a interação através de trocas e compartilhamentos de vivências, dúvidas e curiosidades sobre diferentes assuntos;
- Estimulada a verbalização de registros que usualmente é praticada através do registro escrito;
- Promover o acesso e a desenvoltura em diferentes formatos de comunicação.

Justificativa:

O Podcast é como rádio, porém o conteúdo é sob demanda e pode ser ouvido no momento em que o ouvinte quiser. O formato tem uma alta potência de comunicação, que pode levar informação, educação, entretenimento e mais, ou seja, não existe limite para a criatividade.

A proposta envolve a escolha de temas diversos e a discussão e reflexão sobre acontecimentos contemporâneos, para então, desenvolver um enredo que virá a se tornar conteúdo de áudio que será disponibilizado por um canal através de uma plataforma de streaming ou site.

Os arquivos se relacionam em fornecer pequenas doses (pílulas) sobre temáticas diversas que podem ser acessadas a qualquer hora do dia. As experiências dos estudantes podem ser relacionadas e compartilhadas através do conteúdo produzido e disponibilizado para acesso de qualquer pessoa a qualquer hora, promovendo o acesso e a desenvoltura em outros formatos.

Metodologia:

A criação de um podcast envolve não somente a escolha de um tema e a exposição ou provocação de uma reflexão, mas também elementos para a sua produção, como por exemplo, identificar o público alvo, escolha de nome do canal, possibilidade da

participação de convidados, edição de áudio, postagem e frequência de publicação de conteúdo.

Os recursos necessários para realização envolvem a disponibilidade de equipamentos de captação de áudio e edição, internet e acesso a sites e plataformas de streaming para o compartilhamento. Parcerias com estúdios de produção, fundações e rádios também se apresentam como possibilidades para viabilizar a realização da proposta.

Resultados Esperados:

O Projeto de Podcast apresenta um formato que possui alta potência de comunicação, que pode levar informação, educação e entretenimento, reunindo de forma harmônica interesses e necessidades em formato que propicia a criatividade. Desse modo, espera-se que seja estimulado nos estudantes os registros verbais, favorecendo o acesso e contato com diferentes formatos de comunicação.

Execução Financeira:

PROJETO 18: Podcast			
DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Mesa de som com interface de gravação	Capital	Unidade	1
Fone de ouvido	Custeio	Unidade	5
Consultoria	Custeio	Unidade	*
Assinatura de plataforma de streaming	Custeio	Unidade	1
Assinatura de programa de edição de áudio	Capital	Unidade	1
Microfone condensador	Capital	Unidade	5
Notebook	Capital	Unidade	1
Caixa de som	Capital	Unidade	1
Gravador de voz	Capital	Unidade	5
VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 25.000,00			
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE: R\$ 50,00			
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 500 estudantes no projeto.			
* Quantos serviços forem necessários para o atendimento do objeto do projeto			

Referências Bibliográficas:

Assis, P.; Salves, D.; Guanabara, G. O podcast no Brasil e no mundo: democracia, comunicação e tecnologia. In: Simpósio Nacional ABCiber, 4., 2010, Rio de Janeiro: ECO/UFRJ. p. 1-15. Disponível em: . Acesso em: 15 ago. 2013.

Barros, G. C.; Menta, E. Podcast: produções de áudio para educação de forma crítica, criativa e cidadã. Revista de Economía Política de las Tecnologías de la información y Comunicación, São Cristovão: SE, UFS, v. 9, n. 1, enero/abr. 2007. Disponível em: . Acesso em: 15 mar. 2012.

Cruz, S. C. O podcast no ensino básico. In: Carvalho, A. A. A. (Org.). Actas do Encontro sobre Podcasts. Braga: CIEd, 2009. p. 65-80. Disponível em: . Acesso em: 16 ago. 2012.

19. ÁGUAS E TERRITÓRIO: CONHECENDO OS RECURSOS HÍDRICOS NO CONTEXTO DA MINHA COMUNIDADE LOCAL

Valor: R\$50.000,00.

Público Alvo: Estudantes do Ensino Médio

Objetivo Geral:

Desenvolver nos estudantes atitudes, conhecimentos e habilidades a partir da elaboração de propostas de divulgação e informação sobre consumo consciente e práticas de conservação do solo e da água, com base na educação sustentável, promovendo a conscientização local sobre o uso e o status de recurso hídrico.

Objetivos Específicos:

- Promover, por meio da conscientização e do conhecimento do território local, a valorização da água;
- Oportunizar trabalhos inter e transdisciplinares (Linguagens e Suas Tecnologia; Ciências da Natureza e Suas Tecnologias; Ciências Humanas e Sociais Aplicadas; Matemática e Suas Tecnologias);
- Criar produtos informativos para divulgação sobre uso, consumo, fornecimento e otimização de recursos hídricos no território local;
- Elaborar proposta de cartilha sobre práticas de conservação de solo e água com o objetivo principal de atender as comunidades que praticam a agricultura familiar;
- Criar um mapeamento contextualizado das localizações de mananciais que permitam identificar e aumentar a consciência sobre o consumo destes recursos.

Justificativa

Vários problemas ambientais estão relacionados diretamente com a ação do homem na terra e ocorrem em vários contextos e locais ao redor do mundo. As consequências das mudanças climáticas são vivenciadas pela humanidade, mostrando a necessidade de desenvolver ações concretas para enfrentar os desafios ecológicos identificados. O projeto Águas e Território: Conhecendo os recursos hídricos no contexto da minha comunidade

local está baseado na necessidade de promover uma educação para o desenvolvimento sustentável, a conscientização e a valorização do recurso hídrico no município e/ou comunidade, com a premissa do consumo responsável e consciente, beneficiando o meio ambiente, a saúde local e o coletivo por meio de medidas de consumo informadas a partir de conhecimentos, habilidades e atitudes.

Metodologia: Aprendizagem Baseada em Projetos

A Aprendizagem Baseada em Projetos é uma metodologia que incentiva os estudantes a se organizarem por um longo período de tempo para resolver uma questão complexa que surge a partir de pergunta(s) geradora(s), um estudo ou resultados de uma pesquisa. O tema do Projeto pode envolver diferentes perspectivas e áreas do conhecimento, promovendo a interdisciplinaridade.

Perguntas geradoras para iniciar este projeto

1. Quais são as vias (o caminho percorrido, de onde vem) de água que consumimos no meu município? Isso afeta a qualidade da água consumida?
2. Quais fatores geográficos e climáticos afetam a qualidade da água consumida em meu município? Como?
3. Qual é a melhor maneira de consumir água em meu município de acordo com sua qualidade e condições?
4. Quais variáveis podem ser medidas para estabelecer uma proporção ideal de consumo e saúde pessoal e coletiva?
5. Quais são as principais ações de proteção deste recurso em meu município?
6. Qual é o caminho das águas de consumo local e irrigação no meu município?

ETAPAS DO PROJETO

Fase 1 / Identificação de um problema, realizar questionamentos sobre: Layout geográfico do município, utilizando mapas e ferramentas tecnológicas como imagens de satélite. Disposição de fontes e fluxos de água potável e de irrigação do município. Processos de purificação de água, estabelecendo as etapas, origens da água e canalização. Identificação dos usos do recurso: mapeamento de zonas industriais, zonas de consumo industrial e consumo doméstico de água no território. Coleta do histórico do clima, status do recurso em relação à situação ambiental nacional, estabelecendo fatores de interesse, como percentual de seca, tipos de contaminação do território, entre outros. Determinação de técnicas de teste: determinação de tipos de amostragens químicas a serem realizadas em amostras de água, em interpretação especial dos valores de pH.

Fase 2 / Elaboração de materiais de apoio: desenho de mapas de localização de recursos e seu fluxo; mapas climáticos do território; mapas da zona de consumo.

Fase 3 / Amostragem inicial de variáveis: coleta de amostras de água no território e medição de variáveis relevantes selecionadas; levantamento e interpretação de variáveis, especialmente de funções logarítmicas do pH.

Fase 4 / Relatório de resultados, estabelecendo: dados, resultados, progresso, limitações e projeções. Relatório com recomendações e código de uso de água no município.

Fase 5 / Preparação de insumos físicos, tecnológicos e digitais da campanha de socialização e conscientização do uso, fluxo e consumo de água no município.

Fase 6 / Avaliação do projeto: exposição, auto avaliação do trabalho realizado.

Cronograma Semanal

Etapas do Projeto	CRONOGRAMA DE ATIVIDADES									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fase 1										
Fase 2										
Fase 3										
Fase 4										
Fase 5										
Fase 6										

Detalhamento do Cronograma

Semana/ fase	Detalhamento
Semana 1 e 2 / (Fase 1)	<ul style="list-style-type: none"> Realize consulta das informações necessárias para abordar o trabalho. Guie os alunos por meio de perguntas e revisão de insumos específicos, tanto em termos de execução técnica de análise da água como na questão geopolítica do uso de recursos no município. Oriente os alunos na compreensão de mapas e estruturação técnica desse tipo de trabalho. Determine a execução do trabalho: estabeleça funções e tarefas para cada membro. Determine os materiais e reagentes a serem usados nos métodos de análise de água viável: tipo de água (dura-mole); pH e / ou porcentagem de minerais e matéria orgânica presentes.
Semana 3/ (Fase 2)	<ul style="list-style-type: none"> Elaboração de materiais de apoio.
Semana 4 e 5 / (Fase 3)	<ul style="list-style-type: none"> Colher amostras de água. Determinação do tipo de sensores ou dispositivos de controle. (Escolha de software e equipamentos para análise das amostras). Coleção de folhas de resultados (em particular, os valores de escalas logarítmicas de pH).

Semana 5 a 7 / (Fase 4)	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboração de relatório e suas entradas. • Consideram o processo de pré-socialização dos resultados, realizando pesquisas em sua comunidade que possibilitem abordar, a partir do curiosidade e interesse local, como socializar e conscientizar comunidade, além de diagnosticar diversos usos do recurso (uso de filtros nas chaves, uso de dispositivos especiais de tratamento de água em casa, consumo de água engarrafada, locais de compra e venda de verduras e legumes, com destaque para a agricultura familiar, entre outros). • Brainstorming sobre o código de uso da água.
Semana 8 e 9 / (Fase 5)	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboração de materiais de socialização e estudo de estratégias de comunicação do trabalho realizado, tanto em redes sociais, mídia digital, escrita, audiovisual ou outros.
Semana 10 / (Fase 6)	<ul style="list-style-type: none"> • Debate interno das equipes colaborativas por meio da exposição e autoavaliação dos trabalhos realizados, gerando projeções e avaliação do projeto realizado.

Avaliação Formativa

Desenvolvimento de rubricas para trabalho em grupo e planejamento colaborativo de projetos.

Avaliação Somativa

O professor avaliará com notas tanto os resultados finais como cada uma das fases do projeto.

Resultados Esperados

A execução deste projeto visa alcançar resultados macros como redução de desigualdades educacionais, da evasão e abandono, garantia do direito à aprendizagem e resultados mais específicos como desenvolvimento de habilidades para mediar conflitos, promover entendimentos e propor soluções para questões e problemas socioculturais e ambientais na comunidade local.

Execução Financeira:

Na tabela 1 é apresentada uma lista dos itens e serviços necessários para a implementação do projeto. Importante ressaltar que a aquisição de bens de custeio e capital devem seguir as legislações vigentes no Estado.

Tabela 1 - Distribuição de Recursos por Categorias de itens e serviço

PROJETO: 20. Águas e Território: Conhecendo os recursos hídricos no contexto da minha comunidade local

DESCRÍÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Computador(es) tipo notebook	CAPITAL	UNIDADE	1
Projetor Digital - Datashow(s)	CAPITAL	UNIDADE	1
Tela para projeção	CAPITAL	UNIDADE	1
kit para som ambiente (amplificador de som + caixas acústicas)	CAPITAL	UNIDADE	1
Material bibliográfico	CAPITAL	UNIDADE	20
KIT DE Material de expediente para apoio pedagógico	CUSTEIO	UNIDADE	50
Toner para impressora	CAPITAL	UNIDADE	4
softwares para análise de dados	CAPITAL	UNIDADE	2
câmera filmadora	CAPITAL	UNIDADE	1
KIT DE Material de Laboratório (Química, física e biologia)	CUSTEIO	UNIDADE	10
Material de Laboratório (Química, física e biologia)	CAPITAL	UNIDADE	10
Material para manutenção, conservação e pequenos reparos de bens móveis e imóveis	CUSTEIO	UNIDADE	10
Serviço(s) de informática	CUSTEIO	UNIDADE	3
Serviço(s) de instalação, manutenção e conservação de máquinas e equipamentos	CUSTEIO	UNIDADE	2
Serviço(s) de manutenção, conservação e adequação de bens imóveis	CUSTEIO	UNIDADE	3
Serviço(s) de fornecimento de alimentação	CUSTEIO	UNIDADE	4
Serviço(s) de transporte	CUSTEIO	UNIDADE	3
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 50.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 125,00
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 400 estudantes no projeto 20.			

Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. Programa Parâmetros em Ação Meio Ambiente na Escola. Bibliografia e sites comentados. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/coea/Bibliografia.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2021.

VIDEOCAMP. Plataforma online que reúne filmes com potencial de impacto que podem ser exibidos por qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo e de forma gratuita. Disponível em: <https://www.videocamp.com/pt/movies>. Acesso em: 18 mar. 2021.

20. CRIANDO DOCUMENTÁRIO: PROBLEMAS AMBIENTAIS EM MINHA COMUNIDADE

Valor: R\$50.000,00.

Público Alvo: Estudantes do Ensino Médio

Objetivo Geral:

Desenvolver nos estudantes atitudes, conhecimentos e habilidades a partir da elaboração de propostas de divulgação e informação sobre consumo consciente e práticas de conservação do solo e da água, com base na educação sustentável, promovendo a conscientização local sobre o uso e o status de recurso hídrico.

Objetivos Estratégicos:

- Trabalhar com atividades que despertem a curiosidade e abordam problemas relacionados à comunidade onde os estudantes estão inseridos;
- Oportunizar trabalhos inter e transdisciplinares (Linguagens e Suas Tecnologias; Ciências da Natureza e Suas Tecnologias; Ciências Humanas e Sociais Aplicadas);
- Elaborar materiais informativos para divulgação sobre uso, consumo, fornecimento e otimização de recursos hídricos no território local e uma cartilha sobre práticas de conservação de solo e água, utilizando meios tecnológicos, para famílias agricultoras inseridas em sua comunidade/município.

Justificativa

Vários problemas ambientais estão relacionados diretamente com a ação do homem na terra e ocorrem em vários contextos e locais ao redor do mundo. As consequências das mudanças climáticas são vivenciadas pela humanidade, mostrando a necessidade de desenvolver ações concretas para enfrentar os desafios ecológicos identificados. Este projeto parte da investigação dos problemas ambientais presentes na comunidade onde a escola está inserida, reunindo dados e informações sobre as suas causas e possíveis soluções, por meio de pesquisa de campo, entrevistas, estudos científicos, entre outros métodos, resultando num documentário(s) que poderá(ão) ser exibido(s) em um festival para a comunidade.

Metodologia

Aprendizagem Baseada em Projetos

A Aprendizagem Baseada em Projetos é uma metodologia que incentiva os estudantes a se organizarem por um longo período de tempo para resolver uma questão complexa que surge a partir de pergunta(s) geradora(s), um estudo ou resultados de uma pesquisa. O tema do Projeto pode envolver diferentes perspectivas e áreas do conhecimento, promovendo a interdisciplinaridade.

Perguntas geradoras para iniciar este projeto

1. Quais os principais problemas ambientais identifico em meu município/comunidade?
2. Quais os impactos gerados por esse(s) problema(s)?

Etapas

Fase 1 / Identificação de um problema ambiental.

Fase 2 / Observação de obras audiovisuais e/ou leitura de obras literárias¹ que abordam problemas ambientais.

Fase 3 / Planejamento de um projeto audiovisual.

Fase 4 / Feedback e ajustes.

Fase 5 / Desenvolvimento e execução da obra audiovisual.

Fase 6 / Apresentação da primeira versão da obra audiovisual.

Fase 7 / Apresentação de obras audiovisuais.

Fase 8 / Avaliação de obras audiovisuais.

Fase 9 / Divulgação de obras audiovisuais para a comunidade.

Cronograma Semanal

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES	
Etapas do Projeto	Semana

¹ Sugestões de obras literárias sobre o tema estão disponíveis no documento: Programa Parâmetros em Ação Meio Ambiente na Escola. Bibliografia e sites comentados. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/coea/Bibliografia.pdf>. Acesso em 17 mar. 2020.

	1	2	3	4	5	6	7	8
Fase 1 / Identificação de um problema ambiental.	1							
Fase 2 / Observação de obras audiovisuais que abordam problemas ambientais.		1						
Fase 3 / Planejamento de um projeto audiovisual.			1					
Fase 4 / Feedback e ajustes.				1				
Fase 5 / Desenvolvimento e execução da obra audiovisual.					1			
Fase 6 / Apresentação da primeira versão da obra audiovisual.						1		
Fase 7 / Apresentação de obras audiovisuais.							1	
Fase 8 / Avaliação de obras audiovisuais.								1
Fase 9 / Divulgação de obras audiovisuais para a comunidade.								1

Avaliação Formativa

Os alunos farão o registro das atividades desenvolvidas durante o projeto em plataformas, mídias sociais ou um portfólio. O registro de cada fase do projeto constitui a evidência necessária para a realização das avaliações formativas pelo professor e colegas. Deve-se criar diretrizes de avaliação durante as atividades com base em escalas de classificação e/ou rubricas, que permitem aos alunos e ao professor verificar o progresso, pontos fortes e elementos para melhorar o projeto.

Avaliação Somativa

O professor avaliará com notas tanto os resultados finais como cada uma das fases do projeto. Para a última fase do projeto, eles podem usar as diretrizes aplicadas na avaliação formativa e criar outras para avaliar os produtos finais. Por sua vez, os alunos irão auto avaliar seu trabalho e avaliar o de outros grupos, utilizando rubrica criada pelo professor.

Resultados Esperados

A execução deste projeto visa alcançar resultados macros como redução de desigualdades educacionais, da evasão e abandono, garantia do direito à aprendizagem e resultados mais específicos como desenvolvimento de habilidades para mediar conflitos, promover entendimentos e propor soluções para questões e problemas socioculturais e ambientais na comunidade local.

Recursos Necessários

Na tabela 1 é apresentada uma lista com os respectivos valores referenciais para a aquisição dos itens e serviços necessários para a implementação do projeto. Para cada item e serviço foi sugerido um custo mínimo, que poderá ser alterado conforme a necessidade da escola ao organizar a execução do projeto. Importante ressaltar que a aquisição de bens de custeio e capital devem seguir as legislações vigentes no Estado.

Tabela 1 - Distribuição de Recursos por Categorias de itens e serviço

DESCRIPÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Computador(es) tipo notebook	CAPITAL	UNIDADE	1
Projetor Digital - Datashow(s)	CAPITAL	UNIDADE	1
Tela para projeção	CAPITAL	UNIDADE	1
kit para som ambiente (amplificador de som + caixas acústicas)	CAPITAL	UNIDADE	1
Material bibliográfico	CAPITAL	UNIDADE	20
KIT de Material de expediente para apoio pedagógico	CUSTEIO	UNIDADE	50
Toner para impressora	CAPITAL	UNIDADE	4
cartão de memória micro SD (16 GB)	CAPITAL	UNIDADE	10
câmera filmadora	CAPITAL	UNIDADE	1
KIT de Material de Laboratório (Química, física e biologia)	CUSTEIO	UNIDADE	10
Material de Laboratório (Química, física e biologia)	CAPITAL	UNIDADE	10
Material para manutenção, conservação e pequenos reparos de bens móveis e imóveis	CUSTEIO	UNIDADE	10
Serviço(s) de informática	CUSTEIO	UNIDADE	3
Serviço(s) de instalação, manutenção e conservação de máquinas e equipamentos	CUSTEIO	UNIDADE	2
Serviço(s) de manutenção, conservação e adequação de bens imóveis	CUSTEIO	UNIDADE	3
Serviço(s) de fornecimento de alimentação	CUSTEIO	UNIDADE	4
Serviço(s) de transporte	CUSTEIO	UNIDADE	3
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 50.000,00
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE			R\$ 125,00

Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. Programa Parâmetros em Ação Meio Ambiente na Escola. Bibliografia e sites comentados. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/coea/Bibliografia.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2021.

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Audiovisuais: arte, técnica e linguagem. Autor: Laura Maria Coutinho – 4 ed. atualizada e revisada – Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso / Rede e-Tec Brasil, 2013. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2016-pdf/33651-06-disciplinas-ft-md-caderno-11-audiovisuais-pdf/file>. Acesso em: 18 mar. 2021.

VIDEOCAMP. Plataforma online que reúne filmes com potencial de impacto que podem ser exibidos por qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo e de forma gratuita. Disponível em: <https://www.videocamp.com/pt/movies>. Acesso em: 18 mar. 2021.

21. OLHAR SOBRE A MINHA COMUNIDADE

Valor: R\$ 50.000,00

Público Alvo: Estudantes do EF e EM

Objetivos Gerais:

Despertar nos estudantes o olhar para o local onde vivem, no sentido de reconhecer e valorizar os costumes, modo de ser e viver de cada comunidade.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver novas formas de ver o mundo e a própria comunidade;
- Desenvolver o sentimento de pertencimento do estudante;
- Reconhecer instrumentos de fotografia e suas características;
- Desenvolver habilidades artísticas e estéticas relacionadas à fotografia;

Justificativa:

Este projeto se justifica pela intenção de se utilizar a imagem fotográfica, através de sua leitura e sua exercitação, como um elemento ou vetor de informação e de comunicação, nas suas amplas formas de interpretação e dedução, na consagração de atividades que visem a despertar nos estudantes o interesse pelo ambiente em que vivem e a valorizar os costumes de sua região.

Metodologia:

- Escolha de um tema para o percurso fotográfico;
- Oficinas sobre as ferramentas fotográficas e suas utilizações (interdisciplinar);
- Visitas a locais da comunidade para fotografar;
- Seleção de fotografias para composição de livro;

Resultados Esperados:

Espera-se com esse projeto que os estudantes encontrem novas perspectivas e pontos de vista em suas comunidades, corroborando para o sentimento de pertencimento e aquisição e desenvolvimento de habilidades emocionais e sociais. A culminância será um livro (impresso ou virtual) contendo as fotos selecionadas e histórias locais ou as que os estudantes acharem interessantes de serem contadas.

Execução Financeira:

PROJETO: 21 Um olhar sobre minha comunidade			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Câmera semi-profissional	Capital	Unidade	2
Câmera digital	Capital	Unidade	13
Tripé fotográfico	Capital	Unidade	15
Aquisição de serviços para produção, publicação e/ou exposição	Custeio	Unidade	1
Cerimonial	Custeio	Unidade	1
Consultoria	Custeio	Unidade	1
Assinatura de programa de edição	Custeio	Unidade	1
HD externo 500 GB	Custeio	Unidade	2
Álbum Fichário foto 10x15	Custeio	Unidade	12
Cartão de memória 64 GB com adaptador	Custeio	Unidade	15
Ring Light com Tripé	Capital	Unidade	3
VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 50.000,00			
VALOR DO PROJETO POR ESTUDANTE: R\$ 125,00			
OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 400 estudantes no projeto.			
* Quantos serviços forem necessários para o atendimento do objeto do projeto			

Referências:

- ADAMS, Ansel. Camera and Lens: the creative approach. New York: Morgan & Morgan, 1970.
- BARTHES, Roland. The Photographic Message. New York: Hill, 1977.
- _____. O Óbvio e o Obtuso. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

- _____. A Câmara Clara: nota sobre a fotografia. 3.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- BLAKER, Alfred. Field Photography: beginning and advanced techniques. San Francisco: W.H. Freeman, 1980.
- CREUS, Amália. Sobre vivendo em Imagens: um estudo sobre as imagens fotográficas e sua relação com a memória e a afetividade. 2001. 106p. Dissertação (Mestrado em Comunicação)- Universidade Federal do Rio de Janeiro Escola de Comunicação, Rio de Janeiro, 2002.
- DALLA ZEN, Ana Maria. A Voz dos Ausentes na Terra do Nada: a ação cultural como estratégia de religação do homem a natureza. 2002. 286f. Tese (Doutorado em Comunicação)- Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Área da Ciência da Informação e Documentação, São Paulo, 2003.
- GOMES, Patrícia. Da Escrita a Imagem: da fotografia à subjetividade. 1996. Dissertação (Mestrado em Psicologia)- Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1997.
- HEDGE COE, John. El Libro de la fotografía creativa. Madri: H. Blume, 1981.
- KOSSOY, Boris. Fotografia e História. São Paulo: Ática, 1989.
- LANGFORD, Michael. Advanced Photography. Londres: Focal Press, 1980.
- MACHADO, Arlindo. A Ilusão Especular. Introdução à fotografia. Rio de Janeiro: MEC/FUNARTE, 1984.
- MONTEIRO, Mario Bittencourt. Teoria dos Universos Circundantes: percepção, espaço e fotografia: uma abordagem metodológica. Revista de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS, Porto Alegre, v. 8, p.251-271, jan./dez. 2000.
- _____. Um Ensaio sobre o Momento da Fotografia, suas Relações com a Comunicação Globalizada e sua atual Configuração Acadêmica na UFRGS. Revista da Extensão – PROREXT – UFRGS, Porto Alegre, v.1, p.43 – 52, jan-jun, 1998.
- _____. Projeto BIOS: a fotografia como elemento de percepção, visão e interferência nas questões ambientais. Em Questão, Porto Alegre, V,10 n.2, p.359-372 jul/dez. 2004
- NEIVA Jr.. Eduardo. A Imagem Fotográfica. São Paulo: Ática, 1986.
- SANTOS, Boaventura de Souza. Introdução a uma Ciência Pós-moderna. São Paulo: Graal, 1991.
- SPENCER, David. Color Photography in Practice. Londres: Iliffe, 1980.