

II.10 ESTUDOS AVANÇADOS EM CIÊNCIAS EXATAS E ENGENHARIAS

Função: Planejamento de Projetos

Atribuições e Responsabilidades

Utilizar critérios e aplicar procedimentos na análise e problematização dos processos de formação socioculturais. Desenvolver o conhecimento científico, ou seja, a capacidade de compreender e interpretar o mundo (natural, social e tecnológico), mas também de transformá-lo.

Valores e Atitudes

Estimular o interesse pela realidade que nos cerca.
 Estimular o interesse na resolução de situações-problema.
 Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.

PROJETO: EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Competências Matemática e suas Tecnologias

1. Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos para interpretar situações em diversos contextos, sejam atividades cotidianas, sejam fatos das Ciências da Natureza e Humanas, ou ainda questões econômicas ou tecnológicas, divulgados por diferentes meios, de modo a consolidar uma formação científica geral. **(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1)**

2. Articular conhecimentos matemáticos ao propor e/ou participar de ações para investigar desafios do mundo contemporâneo e tomar decisões éticas e socialmente responsáveis, com base na análise de problemas de urgência social, como os voltados a situações de saúde, sustentabilidade, das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, recorrendo a conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática. **(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 2)**

3. Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos, em seus campos – Aritmética, Álgebra, Grandezas e Medidas, Geometria, Probabilidade e Estatística –, para interpretar, construir modelos e resolver problemas em diversos contextos, analisando a plausibilidade dos resultados e a adequação das soluções propostas, de modo a construir argumentação consistente. **(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 3)**

Habilidades Matemática e suas Tecnologias

1.1 Interpretar situações econômicas, sociais e das Ciências da Natureza que envolvem a variação de duas grandezas, pela análise dos gráficos das funções representadas e das taxas de variação com ou sem apoio de tecnologias digitais. **(EM13MAT101)**

1.2 Interpretar taxas e índices de natureza socioeconômica, tais como índice de desenvolvimento humano, taxas de inflação, entre outros, investigando os processos de cálculo desses números. **(EM13MAT104)**

2.1 Planejar e executar ações envolvendo a criação e a utilização de aplicativos, jogos (digitais ou não), planilhas para o controle de orçamento familiar, simuladores de cálculos de juros compostos, dentre outros, para aplicar conceitos matemáticos e tomar decisões. **(EM13MAT203)**

3.1 Resolver e elaborar problemas com funções exponenciais nos quais é necessário compreender e interpretar a variação das grandezas envolvidas, em contextos como o da Matemática Financeira e o do crescimento de seres vivos microscópicos, entre outros. **(EM13MAT304)**

Orientações

2ª Série – Eu e o Mundo

- Para desenvolvimento das propostas, consultar os Roteiros Pedagógicos, disponível nas páginas 94 a 97 em <https://cetec.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/11/2020/02/Livro-ANO-2.pdf>
- <https://cetec.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/11/2021/04/Os-Itinerarios-Formativos-no-Ensino-Medio-do-CPS-Orientacoes-Gerais.pdf>

- As competências e habilidades referenciadas no componente curricular constam dos Roteiros Pedagógicos, e são oriundas do documento do Ministério da Educação, disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf.

Conhecimentos / Temas

Matemática

- Matemática Financeira:
 - ✓ juros simples e compostos, amortização.
- Aritmética:
 - ✓ operações básicas.
- Funções:
 - ✓ exponencial e linear.

PROJETO: MÁQUINA DE BOLINHA

Competências Linguagens e suas Tecnologias	Habilidades Linguagens e suas Tecnologias
<p>1. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como respeitando as variedades linguísticas e agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 4)</p> <p>2. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7)</p>	<p>1.1 Fazer uso do inglês como língua do mundo global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo. (EM13LGG403)</p> <p>2.1 Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos. (EM13LGG701)</p> <p>2.2 Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital. (EM13LGG702)</p> <p>2.3 Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais. (EM13LGG703)</p> <p>2.4 Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede. (EM13LGG704)</p>
Competências Matemática e suas Tecnologias	Habilidades Matemática e suas Tecnologias
<p>1. Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos para interpretar situações em diversos contextos, sejam atividades cotidianas, sejam fatos das Ciências da Natureza e Humanas, ou ainda questões econômicas ou tecnológicas, divulgados por diferentes meios, de modo a consolidar uma</p>	<p>1.1 Interpretar situações econômicas, sociais e das Ciências da Natureza que envolvem a variação de duas grandezas, pela análise dos gráficos das funções representadas e das taxas de variação com ou sem apoio de tecnologias digitais. (EM13MAT101)</p>

<p>formação científica geral. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1)</p> <p>2. Articular conhecimentos matemáticos ao propor e/ou participar de ações para investigar desafios do mundo contemporâneo e tomar decisões éticas e socialmente responsáveis, com base na análise de problemas de urgência social, como os voltados a situações de saúde, sustentabilidade, das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, recorrendo a conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 2)</p> <p>3. Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos, em seus campos – Aritmética, Álgebra, Grandezas e Medidas, Geometria, Probabilidade e Estatística –, para interpretar, construir modelos e resolver problemas em diversos contextos, analisando a plausibilidade dos resultados e a adequação das soluções propostas, de modo a construir argumentação consistente. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 3)</p> <p>4. Compreender e utilizar, com flexibilidade e fluidez, diferentes registros de representação matemáticos (algébrico, geométrico, estatístico, computacional etc.), na busca de solução e comunicação de resultados de problemas, de modo a favorecer a construção e o desenvolvimento do raciocínio matemático. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 4)</p> <p>5. Investigar e estabelecer conjecturas a respeito de diferentes conceitos e propriedades matemáticas, empregando recursos e estratégias como observação de padrões, experimentações e tecnologias digitais, identificando a necessidade, ou não, de uma demonstração cada vez mais formal na validação das referidas conjecturas. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 5)</p>	<p>2.1 Planejar e executar pesquisa amostral usando dados coletados ou de diferentes fontes sobre questões relevantes atuais, incluindo ou não, apoio de recursos tecnológicos, e comunicar os resultados por meio de relatório contendo gráficos e interpretação das medidas de tendência central e das de dispersão. (EM13MAT202)</p> <p>3.1 Resolver e elaborar problemas do cotidiano, da Matemática e de outras áreas do conhecimento, que envolvem equações lineares simultâneas, usando técnicas algébricas e gráficas, incluindo ou não tecnologias digitais. (EM13MAT301)</p> <p>3.2 Resolver e elaborar problemas que envolvem o cálculo de áreas totais e de volumes de prismas, pirâmides e corpos redondos (cilindro e cone) em situações reais, como o cálculo do gasto de material para forrações ou pinturas de objetos cujos formatos sejam composições dos sólidos estudados. (EM13MAT309)</p> <p>3.3 Resolver e elaborar problemas que envolvem grandezas compostas, determinadas pela razão ou pelo produto de duas outras, como velocidade, densidade demográfica, energia elétrica etc. (EM13MAT314)</p> <p>3.4 Reconhecer um problema algorítmico, enunciá-lo, procurar uma solução e expressá-la por meio de um algoritmo, com o respectivo fluxograma. (EM13MAT315)</p> <p>4.1 Utilizar os conceitos básicos de uma linguagem de programação na implementação de algoritmos escritos em linguagem corrente e/ou matemática. (EM13MAT406)</p> <p>4.2 Construir e interpretar tabelas e gráficos de frequências, com base em dados obtidos em pesquisas por amostras estatísticas, incluindo ou não o uso de softwares que inter-relacionem estatística, geometria e álgebra. (EM13MAT408)</p> <p>5.1 Investigar propriedades de figuras geométricas, questionando suas conjecturas por meio da busca de contraexemplos, para refutá-las ou reconhecer a necessidade de sua demonstração para validação, como os teoremas relativos aos quadriláteros e triângulos. (EM13MAT512)</p>
<p align="center">Competências Ciências da Natureza e suas Tecnologias</p>	<p align="center">Habilidades Ciências da Natureza e suas Tecnologias</p>

<p>1. Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e/ou global. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1)</p> <p>2. Construir e utilizar interpretações sobre a dinâmica da Vida, da Terra e do Cosmos para elaborar argumentos, realizar previsões sobre o funcionamento e a evolução dos seres vivos e do Universo, e fundamentar decisões éticas e responsáveis. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 2)</p> <p>3. Analisar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 3)</p>	<p>1.1 Avaliar tecnologias e possíveis soluções para as demandas que envolvem a geração, o transporte, a distribuição e o consumo de energia elétrica, considerando a disponibilidade de recursos, a eficiência energética, a relação custo/ benefício, as características geográficas e ambientais, a produção de resíduos e os impactos socioambientais. (EM13CNT106)</p> <p>2.1 Interpretar formas de manifestação da vida, considerando seus diferentes níveis de organização (da composição molecular à biosfera), bem como as condições ambientais favoráveis e os fatores limitantes a elas, tanto na Terra quanto em outros planetas. (EM13CNT202)</p> <p>2.2 Avaliar e prever efeitos de intervenções nos ecossistemas, nos seres vivos e no corpo humano, interpretando os mecanismos de manutenção da vida com base nos ciclos da matéria e nas transformações e transferências de energia. (EM13CNT203)</p> <p>3.1 Comunicar, para públicos variados, em diversos contextos, resultados de análises, pesquisas e/ou experimentos – interpretando gráficos, tabelas, símbolos, códigos, sistemas de classificação e equações, elaborando textos e utilizando diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) –, de modo a promover debates em torno de temas científicos e/ou tecnológicos de relevância sociocultural. (EM13CNT302)</p> <p>3.2 Analisar o funcionamento de equipamentos elétricos e/ou eletrônicos, redes de informática e sistemas de automação para compreender as tecnologias contemporâneas e avaliar seus impactos. (EM13CNT308)</p>
<p>Competências Ciências Humanas e Sociais Aplicadas</p>	<p>Habilidades Ciências Humanas e Sociais Aplicadas</p>
<p>1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1)</p> <p>2. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global. (COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 3)</p>	<p>1.1 Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e de diferentes gêneros textuais e as tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (EM13CHS106)</p> <p>2.1 Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção e descarte (reuso e reciclagem) de resíduos na contemporaneidade e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental e o consumo responsável. (EM13CHS301)</p>

Orientações

2ª Série – Eu e o Mundo

- Para desenvolvimento das propostas, consultar os Roteiros Pedagógicos, disponível nas páginas 48 a 62 em <https://cetec.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/11/2020/02/Livro-ANO-2.pdf>
- <https://cetec.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/11/2021/04/Os-Itinerarios-Formativos-no-Ensino-Medio-do-CPS-Orientacoes-Gerais.pdf>
- As competências e habilidades referenciadas no componente curricular constam dos Roteiros Pedagógicos, e são oriundas do documento do Ministério da Educação, disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf.

Conhecimentos / Temas

Comunicação e Tipos de Dados

- Conceitos básicos de comunicação de dados;
- Breve histórico;
- Tipos de Transmissão;
- Meios de transmissão:
 - ✓ serial, paralelo, *bluetooth*, *wi-fi*, entre outros.
- Tipos de Formato de dados: t
 - ✓ texto simples, *CSV (Comma Separated Values)*, *XML (Extensible Markup Language)*, *JSON (JavaScript Object Notation)*.

Práticas de Laboratório

- Programação em C/C++;
- Componentes Eletrônicos;
- Plataformas de sistemas embarcados;
- Uso de Planilhas Eletrônicas;
- Sistemas de Captura de dados (PLX-DAQ);
- Frequência de Sinais;
- Transmissão/recepção e manipulação de dados.

Projeto Final

- Os componentes (recursos) trabalhados individualmente ou associados nas práticas de laboratório deverão ser reorganizados para elaboração do projeto final.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	200	Total	200 Horas-aula
---------	----	---------	-----	-------	----------------

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.9 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades, relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

II.11 PRÁTICAS DE EMPREENDEDORISMO – COMUNIDADE EMPREENDEDORA (PARA O ITINERÁRIO CIÊNCIAS EXATAS E ENGENHARIAS)

Função: Planejamento e análise de recursos

Classificação: Planejamento

Atribuições e Responsabilidades

Organizar projeto coletivo para resolução de problemas locais.

Atribuições Empreendedoras

Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos;
 Correlacionar e combinar soluções diferentes para resolução de problemas operacionais.

Competências Socioemocionais

Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema.
 Demonstrar capacidade de análise, negociação e tomada de decisão.

Competências	Habilidades
1. Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade. (EMIFCG11)	1.1 Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das Ciências da Natureza para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo. (EMIFCNT11)

Orientações

Indicamos a proposta de simulações e análises de estudos de caso, estimulando o trabalho em grupo e discussões sobre a viabilidade de projetos, mediante a análise de custos, recursos disponíveis, estatísticas e levantamentos de dados. É importante que os alunos compreendam a importância de conhecer os problemas do local (rua/bairro/cidade) onde moram e/ou estudam, a fim de que ideiem propostas para resolução de problemas. Sugere-se também a utilização de estudos de casos, ou mesmo a realização de um *ideathon*, no qual os grupos possam compartilhar a estrutura geral de seus projetos.

Para desenvolvimento das propostas, consultar o *e-book Laboratório de Pesquisa - Criação – Ação e Práticas de Empreendedorismo*, páginas 15 a 18, disponível em <https://cetec.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/11/2021/04/LABORATORIO-DE-PESQUISA-CRIACAO-E-ACAO.pdf>

<https://cetec.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/11/2021/04/Os-Itinerarios-Formativos-no-Ensino-Medio-do-CPS-Orientacoes-Gerais.pdf>

Conhecimentos / Temas

Identificação de problemas nas áreas econômicas e produtivas

- Distinção de esfera pública e privada;
- Setores de problematização nas áreas urbanas e rurais;
 - ✓ impactos tecnológicos sobre a empregabilidade;
 - ✓ mercados emergentes;
 - ✓ distribuição de recursos;
 - ✓ crescimento exponencial de informação.

Análise da estrutura de projetos

- Processo de imersão identificação da situação-problema e seus envolvidos:
 - ✓ coleta de dados;
 - ✓ identificação de dados estatísticos;
 - ✓ identificação de necessidades e demandas dos segmentos de clientes.
- Análise e síntese:
 - ✓ definição do problema;
 - ✓ análise quantitativa das variáveis do problema;

- ✓ estrutura de objetivos e metas;
- Processo de geração de ideias:
 - ✓ levantamento de hipóteses;
 - ✓ definição de produto-serviço;
- Desenvolvimento de modelos:
 - ✓ criação de modelos;
 - ✓ técnicas de prototipação.
- Análise de resultados:
 - ✓ levantamento de dados financeiros e custos;
 - ✓ aplicação de técnicas de análise de desempenho do projeto.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	40	Total	40 Horas-aula
----------------	-----------	----------------	-----------	--------------	----------------------

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.9 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades, relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

II.12 LABORATÓRIO DE PROCESSOS CRIATIVOS (PARA O ITINERÁRIO CIÊNCIAS EXATAS E ENGENHARIAS)	
Função: Desenvolvimento de projetos para soluções inovadoras	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
<p>Aplicar metodologias e ferramentas que estimulem o pensamento criativo</p> <p>Propor a resolução da questão levantada anteriormente, a partir das diversas expressões artísticas, construindo soluções inovadoras.</p> <p>Ampliar a solução do problema investigado, levando-o para além dos muros da escola.</p>	
Valores e Atitudes	
<p>Incentivar a criatividade.</p> <p>Estimular o interesse pela realidade que nos cerca.</p> <p>Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.</p>	
A VIDA EM MOVIMENTO – PRÁTICAS DE PROCESSOS CRIATIVOS	
Habilidades relacionadas às competências gerais/eixo estruturante, com base no Currículo Paulista	Habilidades específicas
<p>1. Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade. (EMIFCG04)</p> <p>2. Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática. (EMIFCG05)</p> <p>3. Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG06)</p>	<p>1.1 Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências reflexão crítica na produção do conhecimento matemático e sua aplicação no desenvolvimento de processos tecnológicos diversos. (EMIFMAT04)</p> <p>2.1 Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos relacionados à Matemática para resolver problemas de natureza diversa, incluindo aqueles que permitam a produção de novos conhecimentos matemáticos, comunicando com precisão suas ações e reflexões relacionadas a constatações, interpretações e argumentos, bem como adequando-os às situações originais. (EMIFMAT05)</p> <p>3.1 Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT06)</p>
Orientações	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Para desenvolvimento das propostas, consultar o <i>e-book</i> Laboratório de Pesquisa - Criação – Ação e Práticas de Empreendedorismo, disponível em https://cetec.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/11/2021/04/LABORATORIO-DE-INVESTIGACAO-CIENTIFICA.pdf. ▪ https://cetec.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/11/2021/04/Os-Itinerarios-Formativos-no-Ensino-Medio-do-CPS-Orientacoes-Gerais.pdf ▪ As habilidades relacionadas às competências gerais/eixo estruturante e as habilidades específicas são oriundas do Currículo Paulista, disponível em https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp- 	

<content/uploads/2020/08/CURR%C3%8DCULO%20PAULISTA%20etapa%20Ensino%20M%C3%A9dio.pdf>.

Conhecimentos / Temas

Processos de criação de expressão artística

- A Criatividade e as Mudanças na Sociedade;
- As Expressões e Linguagens Artísticas e a Inovação.

Produto Criativo – sugestão de atividades

Proposta de resolução de problemas

- Documentário;
- Contos e romances;
- Jornal ou revista contemplando a pesquisa;
- Campanhas publicitárias sobre o objeto pesquisado;
- Dramaturgia e espetáculo cênico (teatro, dança ou circo);
- Protótipos (design);
- Rádio comunitária ou podcast;
- Site.

Escola Criativa

- Apresentação e compartilhamento dos produtos criativos com a escola

Comunidade Criativa

- Contribuição para a melhoria de vida em comunidade

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	200	Total	200 Horas-aula
---------	----	---------	-----	-------	----------------

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.9 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades, relacionadas às competências. Para este componente curricular está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>.