



**EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 03/2025.**

**PARA INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO COMPLEMENTAR DESTINADO AO DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS TRANSDISCIPLINARES DE TECNOLOGIA E PENSAMENTO COMPUTACIONAL E DE PROJETOS TRANSDISCIPLINARES VOLTADOS À TEMÁTICA DA CULTURA DE PAZ E SEGURANÇA ESCOLAR.**

A Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo – SEDU/ES, por meio da Subsecretaria de Educação Básica e Profissional e da Gerência de Ensino Médio, torna público o presente Chamamento Público com vistas à recepção de propostas para a seleção de Material Didático Complementar – MDC, alinhado à Base Nacional Comum Curricular – BNCC e ao Currículo do Espírito Santo, para o desenvolvimento de projetos transdisciplinares de Tecnologia e Pensamento Computacional, bem como de projetos transdisciplinares voltados à temática Cultura da Paz e Segurança Escolar, destinados aos estudantes do ensino fundamental e ensino médio da Rede Pública Estadual de Ensino do Espírito Santo, nos termos deste Edital e da legislação aplicável.

**1. DO OBJETO**

**1.1.** Constitui objeto deste Edital a recepção de propostas para a seleção de Material Didático Complementar escrito em Língua Portuguesa alinhado à Base Nacional Comum Curricular e ao Currículo do Espírito Santo, para o desenvolvimento de projetos transdisciplinares, conforme detalhamento a seguir:

**1.2.** Grupo 01: Tecnologia e Pensamento Computacional, constituído por coleção de livros impressos e digitais, plataforma virtual para acesso a *softwares* de aprendizagem e material complementar para o professor, bem como formação de professores para atender aos estudantes do ensino médio da Rede Pública Estadual de Ensino do Espírito Santo.

**1.3.** Grupo 02: Cultura da Paz e Segurança Escolar, constituído por coleção de livros impressos, com plataforma de acesso ao livro digital e a recurso audiovisual complementar, bem como formação de professores para atender aos estudantes do ensino fundamental e do ensino médio da Rede Pública Estadual de Ensino do Espírito Santo.

**1.4.** Os Materiais Didáticos Complementares classificados por meio deste Edital poderão ser objeto de eventuais aquisições, quando necessárias e de interesse da SEDU/ES.

**2. DO OBJETIVO**

**2.1.** Constitui objetivo deste Edital a **seleção de Material Didático Complementar – MDC para o desenvolvimento de projetos transdisciplinares de Tecnologia e Pensamento Computacional** e de projetos transdisciplinares voltados à temática **Cultura da Paz e Segurança Escolar**, com a finalidade de subsidiar práticas pedagógicas desenvolvidas nas escolas da Rede Pública Estadual de Ensino do Espírito Santo.

**3. DA FASE DE INSCRIÇÃO: FORMAS, PRAZOS E DOCUMENTAÇÃO**

**3.1.** As inscrições serão realizadas no período de 25 de junho de 2025 a 10 de julho de 2025, das 9h às 17h, nos dias úteis, diretamente no Setor de Protocolo da Secretaria de Estado da Educação – SEDU, localizada na Avenida César Hilal, 1111, Santa Lúcia, CEP 29056-085, Vitória/ES.

**3.2.** Também serão aceitas inscrições via Correios, com Aviso de Recebimento – AR, para o mesmo endereço, e com o seguinte destinatário: “Gerência de Ensino Médio – Subgerência de Desenvolvimento Curricular do Ensino Médio”.

**3.3** Para as inscrições postadas nos Correios, serão consideradas a data da postagem, que deverá ocorrer até o último dia de inscrição, e a chegada das obras até o último dia destinado à triagem das propostas, conforme o cronograma previsto no Anexo VI.



**3.4.** Não serão aceitas inscrições fora do prazo estabelecido nos subitens 3.1, 3.2 e 3.3 deste Edital.

**3.5.** A efetivação da inscrição no presente Edital implica a aceitação integral das normas e condições aqui estabelecidas.

**3.6.** Cada instituição proponente poderá inscrever quantas propostas de MDC desejar para o objeto previsto neste Edital.

**3.7.** Todo o material de inscrição deverá ser enviado em embalagem única, contendo:

I. Ficha de inscrição devidamente preenchida (Anexo I);

II. Termo de Compromisso devidamente preenchido com assinatura do representante legal e carimbo da editora (Anexo II);

III. Declaração formal de que o MDC apresentado está em conformidade com o objeto estabelecido neste Edital, nos termos do item 1., sendo tal adequação condição indispensável para a análise e avaliação da proposta (Anexo III);

IV. Proposta técnica detalhada do MDC, com indicação do ISBN, descrição dos conteúdos, metodologia pedagógica, link e/ou *QR Code* de acesso aos recursos complementares obrigatórios, carga horária sugerida para o desenvolvimento dos projetos, públicos atendidos, detalhamento das habilidades contempladas e indicação de alinhamento com a BNCC e com o Currículo do Espírito Santo;

V. Dois exemplares do material impresso;

VI. Proposta de formação de professores, com carga horária mínima de 10 (dez) horas e detalhamento da metodologia, formato e público-beneficiário;

VII. Cópia de documento oficial de identidade com foto do responsável legal pela inscrição, no caso de pessoa jurídica, anexar também cópia do CNPJ e do documento do representante legal.

**3.8.** As propostas inscritas não poderão ser substituídas ou modificadas após o término do período de inscrições.

**3.9.** A inscrição é gratuita.

#### **4. DA FASE DE TRIAGEM DO MATERIAL DIDÁTICO COMPLEMENTAR**

**4.1.** A fase de triagem será realizada em caráter **eliminatório**, com base nos critérios definidos no item 4. deste Edital.

**4.2.** Serão desclassificados, sumariamente, nesta fase, os Materiais Didáticos Complementares que:

I. não atenderem aos critérios estabelecidos no item 1 e no subitem 3.7 deste Edital;

II. não apresentarem o número de ISBN.

**4.3** A relação dos materiais desclassificados, bem como os motivos, será divulgada no site oficial da SEDU [www.sedu.es.gov.br](http://www.sedu.es.gov.br).

**4.4.** As propostas desclassificadas ficarão disponíveis para retirada na SEDU, pelo prazo de 30 (trinta) dias após a divulgação da desclassificação.

#### **5. DA FASE DE AVALIAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO COMPLEMENTAR**

**5.1.** A fase de avaliação será realizada em caráter **eliminatório e classificatório** com base nos critérios definidos no item 5. deste Edital.

**5.2. Serão desclassificados nesta fase os Materiais Didáticos Complementares que:**

I. apresentarem conteúdos com linguagem imprópria, estereótipos, preconceitos, abordagem doutrinária ou que contrariem os princípios da educação inclusiva, laica, democrática e de respeito aos direitos humanos;

II. apresentarem conteúdos didáticos desalinhados à BNCC e ao Currículo do Espírito Santo;

III. apresentarem plataforma virtual e ferramentas tecnológicas (*softwares* e/ou aplicativos) incompatíveis com o Sistema Operacional dos *Chromebooks*;



IV. não adotarem materiais sustentáveis, com utilização de papel certificado pelo FSC (*Forest Stewardship Council*) ou outras certificações de manejo florestal sustentável, bem como tintas e outros materiais de impressão que sejam *eco-friendly* e de baixo impacto ambiental.

**5.3.** As propostas que não forem desclassificadas serão avaliadas considerando pontuação de 0 (zero) a 3 (três) em cada item (sendo: **0 (zero)** = inexistente/inadequado; **1 (um)** = abaixo do esperado; **2 (dois)** = adequado; **3 (três)** = muito bom/excelente), de acordo com os critérios abaixo:

**5.3.1. Grupo 01: Projetos transdisciplinares para o desenvolvimento da temática de Tecnologia e Pensamento Computacional:**

**I. Quanto ao conteúdo pedagógico:**

- a) ofertar, no mínimo, dois projetos práticos por série que mobilizem as temáticas e habilidades indicadas no Anexo VII;
- b) apresentar consistência e profundidade na abordagem dos eixos do Currículo de Computação da Secretaria de Estado de Educação do Espírito Santo (pensamento computacional, cultura digital e mundo digital);
- c) apresentar adequação da linguagem e das metodologias propostas ao público-beneficiário (ensino médio);
- d) apresentar coerência e progressão lógica dos temas, com atividades práticas;
- e) propor integração transdisciplinar com os componentes curriculares da BNCC;
- f) apresentar adequação às normas do último Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, salvo os casos de licença poética ou adequação a um determinado contexto;
- g) apresentar abordagem *Maker* e *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics* – Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), com conteúdo aderente à BNCC, integrando objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares e promovendo o desenvolvimento de competências gerais, a partir de situações-problema que exijam o uso de diferentes habilidades;
- h) apresentar abordagem de situações-problema reais e de temas contemporâneos que estimulem o protagonismo estudantil;
- i) propor atividades para a criação, pelo estudante, de um produto utilizando ferramentas tecnológicas, preferencialmente de maneira coletiva e com produções de relevância para a comunidade local, que possam ser apresentadas a um público interno e externo à escola;
- j) apresentar atividades lúdicas, contextualizadas e organizadas, que estimulem a investigação, a comunicação e a criatividade, articuladas em grupo, coletivamente e de forma individual, desenvolvendo a sociabilidade e a troca de experiências.

**II. Quanto aos recursos educacionais:**

- a) apresentar ambiente virtual em plataforma *cross-browser*, ou seja, que funcione adequadamente em todos os navegadores, com recursos como: *ebook*, *download* de *softwares* e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais e videoaulas;
- b) apresentar plataforma virtual de navegação intuitiva e compatível com o perfil do público-beneficiário (professores e estudantes do ensino médio);
- c) possuir qualidade e usabilidade dos recursos pedagógicos complementares;
- d) disponibilizar recursos tecnológicos para uso na construção de *games*, lógica de programação, internet, editor de texto, planilha eletrônica, editor de apresentação (slides) e editor de vídeo;
- e) apresentar qualidade e durabilidade do livro físico compatíveis com o uso ao longo do ano letivo, atendendo aos padrões estabelecidos pelo Ministério da Educação, no âmbito do Programa Nacional do Livro e do Material Didático – PNLD;
- f) apresentar qualidade de recurso audiovisual complementar (curta-metragem ou similar), com narrativa coesa, linguagem adequada, trilha sonora e produção técnica compatível (mínimo de 1080p);
- g) apresentar recursos de acessibilidade.



**III. Quanto à formação e ao suporte:**

- a) prever formação com carga horária mínima de 10 (dez) horas para professores multiplicadores;
- b) prever apoio técnico-pedagógico à equipe técnica da SEDU, às Superintendências Regionais de Educação – SREs e às escolas na implementação do projeto.

**5.3.2. Grupo 02: Projetos transdisciplinares para o desenvolvimento da temática de Cultura de Paz:**

**I. Quanto ao conteúdo pedagógico:**

- a) apresentar consistência e profundidade da abordagem dos temas relacionados à Cultura da Paz e Segurança Escolar (rotas de fuga, empatia, protocolos de emergência, convivência, *bullying*, bem-estar físico e emocional);
- b) apresentar adequação da linguagem e estrutura ao público-beneficiário (2º ao 9º ano do ensino fundamental e ensino médio );
- c) demonstrar coerência e progressão lógica dos temas, com atividades práticas, exemplos e *storytelling* adaptado à faixa etária;
- d) apresentar e contextualizar protocolos de segurança escolar reconhecidos internacionalmente (ex.: *Run, Hide, Fight; Standard Response Protocol; ALICE*, entre outros);
- e) demonstrar alinhamento às políticas de igualdade de gênero e de promoção da equidade racial;
- f) apresentar adequação às normas do último Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, salvo os casos de licença poética ou adequação a um determinado contexto.

**II. Quanto aos recursos educacionais:**

- a) apresentar qualidade do material, considerando organização, usabilidade, legibilidade visual e adequação ao público-beneficiário;
- b) apresentar materiais sustentáveis, com utilização de papel certificado pelo FSC (*Forest Stewardship Council*) ou outras certificações de manejo florestal sustentável, bem como tintas e outros materiais de impressão que sejam *eco-friendly* e de baixo impacto ambiental;
- c) possuir, no material físico e embalagem, termo encolhível individual;
- d) apresentar qualidade do recurso audiovisual complementar (curta-metragem ou similar), com narrativa coesa, linguagem adequada, trilha sonora e produção técnica compatível (mínimo de 1080p);
- e) apresentar qualidade e durabilidade do livro físico compatíveis com o uso ao longo do ano letivo, atendendo aos padrões estabelecidos pelo Ministério da Educação, no âmbito do Programa Nacional do Livro e do Material Didático - PNLD.
- f) apresentar recursos de acessibilidade.

**III. Quanto à formação e ao suporte:**

- a) prever formação com carga horária mínima de 10 (dez) horas para professores multiplicadores;
- b) prever apoio técnico-pedagógico à equipe técnica da SEDU, às Superintendências Regionais de Educação – SREs e às escolas na implementação do projeto.

**5.4.** A nota final de cada proposta será a média aritmética das notas atribuídas por dois avaliadores.

**5.5.** Será considerada habilitada a proposta que obtiver, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) da pontuação total.

**5.6.** Em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

- I. maior pontuação no critério "conteúdo pedagógico";
- II. maior pontuação em "formação e suporte";
- III. publicação mais recente.



## **6. DO RESULTADO E DO RECURSO**

**6.1.** A relação dos materiais didáticos selecionados e classificados será disponibilizada no site da SEDU [www.sedu.es.gov.br](http://www.sedu.es.gov.br), conforme cronograma constante no Anexo VI.

**6.2.** Divulgado o resultado, as avaliações referentes à análise das obras ficarão à disposição do autor para vista, mediante ofício protocolado na SEDU ou enviado para o e-mail [gem@sedu.es.gov.br](mailto:gem@sedu.es.gov.br), pelo prazo de até 2 (dois) dias, a contar da data de divulgação do resultado.

**6.3.** O candidato que desejar interpor recurso contra o resultado da avaliação de sua obra disporá de até 2 (dois) dias úteis para o fazer, contados a partir da publicação do resultado do processo de seleção, conforme os procedimentos aqui disciplinados:

I. o recurso deverá ser redigido de forma objetiva, fundamentada e coerente, apresentando os motivos que justifiquem a solicitação de reavaliação;

II. recurso cujo teor desrespeite a Comissão de Análise de Livros e seus membros será preliminarmente indeferido;

III. não será aceito recurso fora do prazo e/ou em desacordo com este Edital.

**6.4.** O recurso poderá ser apresentado:

I. presencialmente, por meio de ofício protocolado na sede da SEDU; ou

II. por e-mail, enviado para [gem@sedu.es.gov.br](mailto:gem@sedu.es.gov.br).

## **7. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**7.1.** Os materiais didáticos que não atenderem às disposições descritas neste Edital ficarão à disposição das editoras para retirada na Unidade Central da SEDU, na Gerência de Ensino Médio – GEM, no prazo de 30 (trinta) dias corridos, das 09 horas às 17 horas, após a divulgação do resultado final, podendo ser, a partir de então, disponibilizados para doação.

**7.2.** Todos os documentos entregues no ato da inscrição, caso não sejam retirados pelo titular ou por representante legal no prazo de 30 (trinta) dias corridos, das 09 horas às 17 horas, após a divulgação do resultado final, serão eliminados.

**7.3.** Os casos omissos serão decididos pela Comissão de Análise de Livros Literários.

**7.4.** Fica reservado à SEDU o direito de prorrogar, revogar ou anular o presente Edital.

Vitória, 24 de junho de 2025.

**VITOR AMORIM DE ANGELO**  
Secretário de Estado da Educação



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

**ANEXO I**  
**FICHA DE INSCRIÇÃO**

DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO EM CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 03/2025 – para análise e seleção de propostas de empresas com expertise em produções didáticas e formação continuada destinada aos profissionais da educação, para futura e eventual aquisição em atendimento aos interesses da Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo, a fim de proceder à análise e deliberar para aquela que mais corresponda ao objetivo deste Edital, garantindo não só a qualidade, mas sobretudo a efetividade e a funcionalidade do material a ser utilizado.

À SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO ESPÍRITO SANTO  
À Gerência de Ensino Médio.

RAZÃO SOCIAL:		
Endereço:		Complemento:
CNPJ:	CEP:	NOME DO RESPONSÁVEL LEGAL:
TELEFONE:	E-MAIL:	
TÍTULO (COLEÇÃO):		

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.



**ANEXO II**  
**TERMO DE COMPROMISSO**

Esta editora, \_\_\_\_\_,  
inscrita no CNPJ nº \_\_\_\_\_, com sede em  
\_\_\_\_\_, pelo presente termo, compromete-se a:

1. Garantir que as coleções pré-selecionadas, caso contratadas, serão entregues mantendo a uniformidade em todas as edições. Isso contempla a mesma edição, o mesmo projeto gráfico, incluindo capa, acabamento e miolo, e, ainda, que a versão acessível será apresentada atendendo à mesma edição da versão impressa;
2. Assegurar que todas as coleções entregues, independentemente do formato, apresentem a mesma consistência entre os diversos formatos disponíveis.

Por ser verdade, firmo o presente termo.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

Assinatura: \_\_\_\_\_

Carimbo da editora:



**ANEXO III**  
**MODELO DE DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE COM O OBJETO DO EDITAL**

\_\_\_\_\_, inscrita no CNPJ sob o nº \_\_\_\_\_, com sede à \_\_\_\_\_, representada neste ato por [nome do representante legal], portador(a) do CPF nº \_\_\_\_\_ e do documento de identidade nº \_\_\_\_\_, declara, para os devidos fins, que o Material Didático Complementar – MDC apresentado para participação no **Chamamento Público nº 03/2025** está em **conformidade com o objeto estabelecido no item 1. deste Edital**, atendendo aos critérios ali definidos.

Declara, ainda, estar ciente de que a não conformidade do material com o objeto do Edital poderá acarretar a **desclassificação da proposta**, conforme disposto no próprio Edital.

Por ser expressão da verdade, firma a presente declaração.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

Nome do Representante Legal:

\_\_\_\_\_

Cargo:

\_\_\_\_\_

Instituição Proponente:

\_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_



**ANEXO IV**  
**CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO**

**Grupo 01: Projetos transdisciplinares para o desenvolvimento da temática de Tecnologia e Pensamento Computacional**

**I. QUANTO AOS ASPECTOS PEDAGÓGICOS**

Item	Indicador	Peso	Nota do Avaliador 1	Nota do Avaliador 2	Média
1	Oferta, no mínimo, dois projetos por série que mobilizem as temáticas e habilidades curriculares indicadas no Anexo VII?	1			
2	Apresenta consistência e profundidade na abordagem dos eixos do Currículo de Computação da Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo (pensamento computacional, cultura digital e mundo digital).	1			
3	Apresenta adequação da linguagem e das metodologias propostas ao público-beneficiário (ensino médio);	1			
4	Apresenta coerência e progressão lógica dos temas, com atividades práticas.	1			
5	Apresenta integração transdisciplinar com os componentes curriculares da BNCC.	1			
6	Atende às normas do último Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, salvo em casos justificados de linguagem poética, narrativa ou lúdica.	1			
7	Oferece abordagem <i>Maker</i> e <i>STEAM</i> ( <i>Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics</i> - Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), com conteúdo aderente à BNCC, integrando objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares e promovendo o desenvolvimento de competências gerais, a partir de situações-problema que exijam o uso de diferentes habilidades.	1			
8	Oferece abordagem de situações-problema reais e de temas contemporâneos que estimulem o protagonismo estudantil.	1			
9	Propõe atividades para a criação, pelo estudante, de um produto utilizando ferramentas tecnológicas, preferencialmente de maneira coletiva e com produções de relevância para a comunidade local, que possam ser apresentadas a um público interno e externo à escola.	1			
10	Apresenta atividades lúdicas, contextualizadas e organizadas que estimulam a investigação, a comunicação e	1			



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

	a criatividade, articulando em grupo, coletivas e individuais, desenvolvendo a sociabilidade e a troca de experiência.				
<b>II. QUANTO AOS RECURSOS EDUCACIONAIS</b>					
<b>Item</b>	<b>Indicador</b>	<b>Peso</b>	<b>Nota do Avaliador 1</b>	<b>Nota do Avaliador 2</b>	<b>Médi a</b>
11	Usabilidade da Plataforma virtual compatível com o perfil do público-beneficiário (professores e estudantes do ensino médio).	1			
12	Qualidade e usabilidade dos recursos pedagógicos complementares.	1			
13	Acesso a ambiente virtual com ampla compatibilidade de navegadores (cross-browser), contendo recursos como: e-book, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais e videoaulas.	1			
14	Oferta de recursos tecnológicos para uso de construção de games, lógica de programação, internet, editor de texto, planilha eletrônica, editor de apresentação (slides) e editor de vídeo.	1			
15	Qualidade e durabilidade do livro físico compatíveis com o uso ao longo do ano letivo, atendendo aos padrões estabelecidos pelo Ministério da Educação, no âmbito do Programa Nacional do Livro e do Material Didático – PNLD.	1			
16	Qualidade no recurso audiovisual complementar (curta-metragem ou similar), com narrativa coesa, linguagem adequada, trilha sonora e produção técnica compatível (mínimo de 1080p).	1			
17	Oferecimento de recursos de acessibilidade.				
<b>III. QUANTO À FORMAÇÃO E AO SUPORTE</b>					
<b>Item</b>	<b>Indicador</b>	<b>Peso</b>	<b>Nota do Avaliador 1</b>	<b>Nota do Avaliador 2</b>	<b>Médi a</b>
18	Previsão de formação com carga horária mínima de 10 (dez) horas para professores multiplicadores.	1			
19	Apoio técnico-pedagógico às Superintendências Regionais de Educação – SREs e às escolas na implementação do projeto.	1			
<b>Pontuação:</b>					
<b>Pontuação Total:</b>					



**ANEXO V**  
**CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO**

**Grupo 02: Projetos transdisciplinares para o desenvolvimento da temática de Cultura de Paz**

**I. QUANTO AOS ASPECTOS PEDAGÓGICOS**

Item	Indicador	Peso	Nota do Avaliador 1	Nota do Avaliador 2	Média
1	Consistência e profundidade da abordagem dos temas relacionados à Cultura da Paz e Segurança Escolar (rotas de fuga, empatia, protocolos de emergência, convivência, bullying, bem-estar físico e emocional).	1			
2	Adequação da linguagem e estrutura ao público-beneficiário (2º ao 9º ano do ensino fundamental e ensino médio).	1			
3	Coerência e progressão lógica dos temas, com atividades práticas, exemplos e <i>storytelling</i> adaptado à faixa etária.	1			
4	Apresentação e contextualização de protocolos de segurança escolar reconhecidos internacionalmente (ex.: <i>Run, Hide, Fight; Standard Response Protocol; ALICE</i> , entre outros).	1			
5	Alinhamento às políticas de igualdade de gênero e de promoção da equidade racial.	1			

**II. QUANTO AOS RECURSOS EDUCACIONAIS**

Item	Indicador	Peso	Nota do Avaliador 1	Nota do Avaliador 2	Média
6	Qualidade do material, considerando organização, usabilidade, legibilidade visual e adequação ao público-beneficiário.	1			
7	Composição a partir de materiais sustentáveis com utilização de papel certificado pelo FSC ( <i>Forest Stewardship Council</i> ) ou outras certificações de manejo florestal sustentável, bem como tintas e outros materiais de impressão que sejam eco-friendly e de baixo impacto ambiental.	1			
8	Presença de ISBN no material físico e embalagem termo encolhível individual.	1			
9	Recursos tecnológicos para uso de construção de games, lógica de programação, internet, editor de texto, planilha eletrônica, editor de apresentação (slides) e editor de vídeo.	1			
10	Qualidade e durabilidade do livro físico compatível com o uso ao longo do ano letivo, atendendo aos padrões estabelecidos pelo Ministério da Educação no âmbito do	1			



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

	Programa Nacional do Livro e do Material Didático – PNLD.				
11	Qualidade no recurso audiovisual complementar (curta-metragem ou similar), com narrativa coesa, linguagem adequada, trilha sonora e produção técnica compatível (mínimo de 1080p).	1			
12	Recursos de acessibilidade.	1			
<b>III. QUANTO À FORMAÇÃO E SUPORTE</b>					
<b>Item</b>	<b>Indicador</b>	<b>Peso</b>	<b>Nota do Avaliador 1</b>	<b>Nota do Avaliador 2</b>	<b>Média</b>
13	Previsão de formação com carga horária mínima de 10 (dez) horas para professores multiplicadores.	1			
14	Apoio técnico-pedagógico às Superintendências Regionais de Educação – SREs e às escolas na implementação do projeto.	1			
<b>Pontuação:</b>					
<b>Pontuação Total:</b>					



**ANEXO VI**  
**CRONOGRAMA**

<b>Ação</b>	<b>Prazo</b>
Publicação do Edital de Chamamento Público com os critérios de avaliação e seleção das obras	25/06
Publicação da Portaria para designação da comissão avaliadora.	25/06
Inscrições	25/06 a 10/07
Triagem e Seleção	14/07
Classificação	21/07
Publicação do resultado da seleção	22/07
Recurso	Até 24/07
Publicação do resultado final das obras selecionadas	Até 28/07



## ANEXO VII

### HABILIDADES NECESSÁRIAS PARA O MATERIAL DIDÁTICO COMPLEMENTAR PARA O DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS TRANSDISCIPLINARES DE TECNOLOGIA E PENSAMENTO COMPUTACIONAL

#### Para 1ª série do ensino médio

#### 1. Material Didático Complementar com foco na programação de jogos digitais ou temática similar/correlata.

De acordo com o Currículo do Espírito Santo, a utilização de “estratégias, conceitos, definições e procedimentos matemáticos 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” é uma das competências a serem desenvolvidas pelos estudantes durante a 1ª série do ensino médio por meio do ensino da Matemática. Essa competência está prevista no currículo sob o código CE03.

Nesse sentido, no documento curricular de matemática, há a previsão de várias habilidades, vinculadas a essa competência, a serem trabalhadas ao longo dessa série. Entre elas, podemos citar:

- EM13MAT302 - Construir modelos empregando as funções polinomiais de 1o ou 2o graus, para resolver problemas em contextos diversos, com ou sem apoio de tecnologias digitais.
- EM13MAT315 - Investigar e registrar, por meio de um fluxograma, quando possível, um algoritmo que resolve um problema.

Essas habilidades matemáticas, por sua vez, estão relacionadas às seguintes habilidades do **Currículo da Computação do Espírito Santo** para o ensino médio:

- EM13CO01 - Explorar e construir a solução de problemas por meio da reutilização de partes de soluções existentes.
- EM13CO11 - Criar e explorar modelos computacionais simples para simular e fazer previsões, identificando sua importância no desenvolvimento científico.

Com base na integração interdisciplinar proposta pelo Currículo do Espírito Santo, as habilidades de Língua Portuguesa complementam e potencializam as competências matemáticas e computacionais citadas, atuando como ferramentas essenciais para a estruturação, comunicação e crítica dos processos de modelagem e resolução de problemas. São elas:

- EM13LP02 - Estabelecer relações entre as partes do texto, tanto na produção como na leitura/escuta, considerando a construção composicional e o estilo do gênero, usando/reconhecendo adequadamente elementos e recursos coesivos diversos que contribuam para a coerência, a continuidade do texto e sua progressão temática, e organizando informações, tendo em vista as condições de produção e as relações lógico-discursivas envolvidas (causa/efeito ou consequência; tese/argumentos; problema/solução; definição/exemplos etc.).
- EM13LP06 - Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua.
- EM13LP35 - Utilizar adequadamente ferramentas de apoio a apresentações orais, escolhendo e usando tipos e tamanhos de fontes que permitam boa visualização, topicalizando e/ou organizando o conteúdo em itens, inserindo de forma adequada imagens, gráficos, tabelas, formas e elementos gráficos, dimensionando a quantidade texto e imagem por slide e usando, de forma harmônica, recursos



(efeitos de transição, slides mestres, layouts personalizados, gravação de áudios em slides etc.).

- EM13LP44 - Analisar formas contemporâneas de publicidade em contexto digital (advergame, anúncios em vídeos, social advertising, unboxing, narrativa mercadológica, entre outras), e peças de campanhas publicitárias e políticas (cartazes, folhetos, anúncios, propagandas em diferentes mídias, spots, jingles etc.), identificando valores e representações de situações, grupos e configurações sociais veiculadas, desconstruindo estereótipos, destacando estratégias de engajamento e viralização e explicando os mecanismos de persuasão utilizados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas feitas em termos de elementos e recursos linguístico-discursivos, imagéticos, sonoros, gestuais e espaciais, entre outros.

Ante o exposto, o Material Didático Complementar deverá tematizar **programação com foco na criação de jogos digitais, ou temática similar/correlata**, oferecendo elementos para o desenvolvimento das habilidades curriculares transdisciplinares indicadas acima. A aprendizagem de programação pelos estudantes poderá levar à criação e exploração de modelos computacionais simples, mobilizando diferentes habilidades curriculares.

Ressalta-se que a escolha do tema, criação de jogos digitais, justifica-se pela premissa do Currículo do Espírito Santo de que a Matemática:

“Precisa chegar aos estudantes da melhor maneira possível, aproximando-os cada vez mais da Matemática que queremos que eles conheçam: uma Matemática atual, que trate de questões reais, que dialogue com a realidade da comunidade na qual estão inseridos e traga o mundo para eles. Desejamos que esses estudantes percebam que a Matemática está muito presente em suas vidas e em seu cotidiano, por meio das tecnologias atuais e desenvolvendo um currículo dinâmico, atual e interessante, além de articulado com as demais áreas.”

## **2. Material Didático Complementar com foco em recursos digitais de animação ou temática similar/correlata.**

De acordo com o Currículo de Computação do Espírito Santo, uma das competências a serem desenvolvidas pelos estudantes do ensino médio relaciona-se à expressão e ao compartilhamento de “informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética”.

Para tanto, o documento curricular propõe a mobilização das seguintes habilidades ligadas ao eixo Cultura Digital:

- EM13CO19 Expor, argumentar e negociar propostas, produtos e serviços utilizando diferentes mídias e ferramentas digitais.
- EM13CO20 Criar conteúdos, disponibilizando-os em ambientes virtuais para publicação e compartilhamento, avaliando a confiabilidade e as consequências da disseminação dessas informações.
- EM13CO22 Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.

Tais habilidades computacionais estão vinculadas às seguintes habilidades de diversos componentes curriculares a serem trabalhadas ao longo da 1ª série do ensino médio, entre as quais destacam-se:

- LÍNGUA PORTUGUESA (EM13LP18) Utilizar softwares de edição de textos, fotos, vídeos e áudio para criar produções multissemióticas, explorando recursos digitais para apresentar e disseminar textos e produções de forma criativa e envolvente.



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

- LÍNGUA PORTUGUESA (EM13LP17) Elaborar roteiros para a produção de vídeos e podcasts sobre obras literárias, ampliando as possibilidades de produção de sentidos e envolvendo o público em práticas autorais e colaborativas.
- LÍNGUA PORTUGUESA (EM13LP18) Uso de softwares de edição para criação de textos e produções multimídia, além de colaboração em plataformas digitais.
- ARTE (EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.
- ARTE (EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

Desse modo, para atender às demandas curriculares, o Material Didático Complementar ora proposto deverá tematizar **recursos digitais de animação ou temática similar/correlata**, oferecendo elementos para o desenvolvimento das habilidades curriculares transdisciplinares indicadas acima.

**Para 2ª série do ensino médio**

**1. Material Didático Complementar com foco na programação de aplicativos ou temática similar/correlata.**

O cenário educacional contemporâneo demanda propostas que transcendam as fronteiras disciplinares tradicionais, capacitando os estudantes a enfrentar desafios complexos com ferramentas diversas e uma visão integrada. Para o **Componente Curricular Matemática**, há a previsão das seguintes habilidades serem trabalhadas ao longo da 2ª série:

- EM13MAT302- Construir modelos empregando as funções polinomiais de 1o ou 2o grau, para resolver problemas em contextos diversos, com ou sem apoio de tecnologias digitais.
- EM13MAT303 - Interpretar e comparar situações que envolvam juros simples com as que envolvem juros compostos, por meio de representações gráficas ou análise de planilhas, destacando o crescimento linear ou exponencial de cada caso.
- EM13MAT403 - Analisar e estabelecer relações, com ou sem apoio de tecnologias digitais, entre as representações de funções exponencial e logarítmica expressas em tabelas e em plano cartesiano, para identificar as características fundamentais (domínio, imagem, crescimento) de cada função.
- EM13MAT315 -Investigar e registrar, por meio de um fluxograma, quando possível, um algoritmo que resolve um problema.

Essas habilidades matemáticas, por sua vez, estão relacionadas às seguintes habilidades do Currículo da Computação do Espírito Santo para o ensino médio:

- EM13CO01 - Explorar e construir a solução de problemas por meio da reutilização de partes de soluções existentes.
- EM13CO02 - Explorar e construir a solução de problemas por meio de refinamentos, utilizando diversos níveis de abstração desde a especificação até a implementação.
- EM13CO11 - Criar e explorar modelos computacionais simples para simular e fazer revisões, identificando sua importância no desenvolvimento científico.
- EM13CO19 - Expor, argumentar e negociar propostas, produtos e serviços, utilizando diferentes mídias e ferramentas digitais.

Além disso, para a 2ª série do ensino médio, espera-se que as seguintes habilidades do componente curricular Língua Portuguesa sejam desenvolvidas com os estudantes:

- EM13LP02 - Estabelecer relações entre as partes do texto, tanto na produção como na leitura/escuta, considerando a construção composicional e o estilo do gênero, usando/reconhecendo adequadamente elementos e recursos coesivos diversos que



contribuam para a coerência, a continuidade do texto e sua progressão temática, e organizando informações, tendo em vista as condições de produção e as relações lógico-discursivas envolvidas (causa/efeito ou consequência; tese/argumentos; problema/solução; definição/exemplos etc.).

- EM13LP06 - Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua.
- EM13LP11 - Fazer curadoria de informação, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos.
- EM13LP12 - Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada, para que o texto a ser produzido tenha um nível de aprofundamento adequado (para além do senso comum) e contemple a sustentação das posições defendidas.
- EM13LP27 - Engajar-se na busca de solução para problemas que envolvam a coletividade, denunciando o desrespeito a direitos, organizando e/ou participando de discussões, campanhas e debates, produzindo textos reivindicatórios, normativos, entre outras possibilidades, como forma de fomentar os princípios democráticos e uma atuação pautada pela ética da responsabilidade, pelo consumo consciente e pela consciência socioambiental.
- EM13LP32 - Selecionar informações e dados necessários para uma dada pesquisa (sem excedê-los) em diferentes fontes (orais, impressas, digitais etc.) e comparar autonomamente esses conteúdos, levando em conta seus contextos de produção, referências e índices de confiabilidade, e percebendo coincidências, complementaridades, contradições, erros ou imprecisões conceituais e de dados, de forma a compreender e posicionar-se criticamente sobre esses conteúdos e estabelecer recortes precisos.

Ante o exposto, o Material Didático Complementar deverá tematizar **programação de aplicativos ou temática similar/correlata**, oferecendo, por meio de ferramentas tecnológicas, orientações para transformar ideias em aplicativos, compreendendo os princípios da linguagem e lógica de programação, oferecendo elementos para o desenvolvimento das competências investigativas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas, alinhadas às habilidades curriculares transdisciplinares indicadas acima.

## **2. Material Didático Complementar com foco em sustentabilidade ou temática similar/correlata.**

O Currículo da Computação do Espírito Santo propõe, no eixo Mundo Digital, o desenvolvimento de "projetos para investigar desafios do mundo contemporâneo, construir soluções e tomar decisões éticas, democráticas e socialmente responsáveis, articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprias da Computação de maneira colaborativa."

Para isso, deverão ser mobilizadas as seguintes habilidades computacionais:

- EM13CO18 Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais.
- EM13CO17 Construir redes virtuais de interação e colaboração, favorecendo o desenvolvimento de projetos de forma segura, legal e ética.

Tais habilidades computacionais estão vinculadas a habilidades de diversos componentes curriculares a serem trabalhadas ao longo da 2ª série do ensino médio, entre as quais destacam-se:

- MATEMÁTICA (EM13MAT201) Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa
- GEOGRAFIA (EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar. Propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.

Além disso, para a 2ª série do ensino médio, espera-se que as seguintes habilidades do componente curricular Língua Portuguesa sejam desenvolvidas pelos estudantes:

- EM13LP27 - Engajar-se na busca de solução para problemas que envolvam a coletividade, denunciando o desrespeito a direitos, organizando e/ou participando de discussões, campanhas e debates, produzindo textos reivindicatórios, normativos, entre outras possibilidades, como forma de fomentar os princípios democráticos e uma atuação pautada pela ética da responsabilidade, pelo consumo consciente e pela consciência socioambiental.

Ante o exposto, o Material Didático Complementar ora proposto deverá tematizar, por meio de ferramentas tecnológicas, o conceito de **sustentabilidade ou temática similar/correlata**, integrando comunicação, raciocínio lógico e competências digitais, tomada de decisões sustentáveis, produção e apresentação de informações, além do uso ético e responsável das tecnologias. Dessa maneira, contribui para a construção de conhecimentos que favorecem a atuação crítica, colaborativa e consciente dos estudantes, alinhada às competências investigativas, matemáticas, linguísticas e digitais, e às habilidades curriculares transdisciplinares indicadas acima.

### **Para 3ª série do ensino médio**

#### **1. Material Didático Complementar com orientações sobre estilos de vida saudáveis ou temática similar/correlata.**

Entre as competências relacionadas ao eixo *pensamento computacional* do Currículo da Computação do Espírito Santo, está a construção de conhecimento usando “técnicas e tecnologias computacionais, produzindo informação e/ou artefatos de forma criativa, com respeito às questões legais, que proporcionem experiências para si e os demais.”

Para isso, o documento curricular prevê o desenvolvimento da seguinte habilidade:

- EM13CO12 - Produzir, analisar, gerir e compartilhar informações a partir de dados, utilizando princípios de ciência de dados.

Essa habilidade, fortemente vinculada à Ciência de Dados, que “é uma área que visa a extração de conhecimento a partir de dados”. Essas ações podem ser feitas por meio de “diferentes processos apoiados por ferramentas computacionais, por exemplo planilhas, bancos de dados, ferramentas estatísticas, ferramentas baseadas em padrões e técnicas de aprendizado de máquina, entre outras.”

Outra competência prevista no currículo, considerando o mesmo eixo, é a compreensão das “possibilidades e os limites da computação para resolver problemas, tanto em termos de viabilidade quanto de eficiência, propondo e analisando soluções computacionais para diversos domínios do conhecimento, considerando diferentes aspectos”. Para o desenvolvimento dessa competência entre os estudantes, o currículo propõe a mobilização da habilidade:

- EM13CO06 - Avaliar software levando em consideração diferentes características e métricas associadas.

Tais habilidades computacionais estão vinculadas às habilidades de diversos componentes curriculares a serem trabalhadas ao longo da 3ª série do ensino médio, entre as quais destacam-se:



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

- **BIOLOGIA (EM13CNT306)** Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, aplicando conhecimentos das Ciências da Natureza, para justificar o uso de equipamentos e recursos, bem como comportamentos de segurança, visando à integridade física, individual e coletiva, e socioambiental, podendo fazer uso de dispositivos e aplicativos digitais que viabilizem a estruturação de simulações de tais riscos.
- **MATEMÁTICA (EM13MAT202)** Planejar e executar pesquisa amostral sobre questões relevantes, usando dados coletados diretamente ou em diferentes fontes, e comunicar os resultados por meio de relatório contendo gráficos e interpretação das medidas de tendência central e das medidas de dispersão (amplitude e desvio padrão), utilizando ou não recursos tecnológicos.
- **HISTÓRIA (EM13CHS106)** Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e 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 difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Ante o exposto, o Material Didático Complementar ora proposto deverá tematizar, por meio de ferramentas tecnológicas que oportunizem a produção e análise de dados, **a promoção da saúde integral e do bem-estar ou temática similar/correlata**, oferecendo elementos para o desenvolvimento das habilidades curriculares transdisciplinares indicadas acima.

**2. Material Didático Complementar com foco em lógica e programação ou temática similar/correlata.**

O Currículo do Espírito Santo orienta que o processo de ensino e aprendizagem deve promover práticas que articulem diferentes áreas do conhecimento, desenvolvendo competências que integrem linguagem, pensamento lógico, criatividade, uso responsável das tecnologias e protagonismo juvenil. No contexto das transformações sociais, culturais e tecnológicas que marcam a contemporaneidade, a escola assume um papel fundamental na formação de sujeitos críticos, criativos e capazes de intervir de forma consciente na sociedade.

No componente de **Língua Portuguesa**, destacam-se habilidades que promovem o desenvolvimento da análise crítica, da comunicação e do protagonismo juvenil, como:

- EM13LP24 - Analisar formas não institucionalizadas de participação social, sobretudo as vinculadas a manifestações artísticas, produções culturais, intervenções urbanas e formas de expressão típica das culturas juvenis que pretendam expor uma problemática ou promover uma reflexão/ação, posicionando-se em relação a essas produções e manifestações.
- EM13LP27 - Engajar-se na busca de solução para problemas que envolvam a coletividade, denunciando o desrespeito a direitos, organizando e/ou participando de discussões, campanhas e debates, produzindo textos reivindicatórios, normativos, entre outras possibilidades, como forma de fomentar os princípios democráticos e uma atuação pautada pela ética da responsabilidade, pelo consumo consciente e pela consciência socioambiental.
- EM13LP32 - Selecionar informações e dados necessários para uma dada pesquisa (sem excedê-los) em diferentes fontes (orais, impressas, digitais etc.) e comparar autonomamente esses conteúdos, levando em conta seus contextos de produção, referências e índices de confiabilidade, e percebendo coincidências, complementaridades, contradições, erros ou imprecisões conceituais e de dados, de forma a compreender e posicionar-se criticamente sobre esses conteúdos e estabelecer recortes precisos.

De forma integrada, a Matemática potencializa esse processo ao fomentar a resolução de problemas ligados à análise de dados e ao cálculo de probabilidades em situações reais,



possibilitando que os estudantes façam escolhas fundamentadas, simulem cenários e tomem decisões baseadas em evidências. Sendo assim, destaca-se a habilidade:

- EM13MAT203 - Aplicar conceitos matemáticos no planejamento, na execução e na análise de ações envolvendo a utilização de aplicativos e a criação de planilhas (para o controle de orçamento familiar, simuladores de cálculos de juros simples e compostos, entre outros), para tomar decisões.
- EM13MAT315 - Investigar e registrar, por meio de um fluxograma, quando possível, um algoritmo que resolve um problema.

No componente de Computação, as habilidades selecionadas favorecem a compreensão das tecnologias digitais, o pensamento computacional e o desenvolvimento de soluções criativas para desafios do mundo real:

- EM13CO01 - Explorar e construir a solução de problemas por meio da reutilização de partes de soluções existentes.
- EM13CO02 - Explorar e construir a solução de problemas por meio de refinamentos, utilizando diversos níveis de abstração desde a especificação até a implementação.
- EM13CO05 - Identificar os limites da computação para diferenciar o que pode ou não ser automatizado, buscando uma compreensão mais ampla dos limites dos processos mentais envolvidos na resolução de problemas.
- EM13CO06 - Avaliar software levando em consideração diferentes características e métricas associadas.
- EM13CO07 - Compreender as diferentes tecnologias, bem como equipamentos, protocolos e serviços envolvidos no funcionamento de redes de computadores, identificando suas possibilidades de escala e confiabilidade.
- EM13CO11 - Criar e explorar modelos computacionais simples para simular e fazer revisões, identificando sua importância no desenvolvimento científico.
- EM13CO17 - Construir redes virtuais de interação e colaboração, favorecendo o desenvolvimento de projetos de forma segura, legal e ética.

Ante o exposto, o Material Didático Complementar deverá oferecer ferramentas tecnológicas e metodologias que tematizem a **Lógica da Programação ou temática similar/correlata**, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas. Essa abordagem integradora deve fomentar a criatividade, a resolução de problemas e a participação ativa dos estudantes, alinhando-se às habilidades curriculares transdisciplinares indicadas acima e contribuindo para a formação de cidadãos críticos, inovadores e socialmente engajados.

Documento original assinado eletronicamente, conforme MP 2200-2/2001, art. 10, § 2º, por:

**VITOR AMORIM DE ANGELO**  
SECRETARIO DE ESTADO  
SEDU - SEDU - GOVES  
assinado em 24/06/2025 16:38:38 -03:00



**INFORMAÇÕES DO DOCUMENTO**

Documento capturado em 24/06/2025 16:38:38 (HORÁRIO DE BRASÍLIA - UTC-3)  
por ROSILENE PINTO DE LIMA (ASSESSOR ESPECIAL NIVEL II - QCE-05 - GS - SEDU - GOVES)  
Valor Legal: ORIGINAL | Natureza: DOCUMENTO NATO-DIGITAL

A disponibilidade do documento pode ser conferida pelo link: <https://e-docs.es.gov.br/d/2025-0414JV>