

LIVROS DE ATIVIDADES PREPARATÓRIOS PARA O SAEB E PARA REFORÇO ESCOLAR

Livros de atividades destinados aos alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º a 5º ano) e Anos Finais (6º a 9º ano).

A proposta tem por objetivos principais favorecer a ampliação dos conhecimentos dos alunos e prepará-los para as avaliações de aprendizagem em larga escala, como o Saeb. A solução contempla o componente curricular de Língua Portuguesa, com foco no desenvolvimento da competência leitora, e o de Matemática, norteado pela resolução de situações-problema. Além disso, os alunos contam com uma trilha gamificada, que oferece uma série de atividades organizadas com base na mecânica de jogos com *storytelling* e *escape room*, ampliando, de modo divertido, o aprendizado iniciado nos livros.

Em razão de sua especificidade, os livros são constituídos de seções de atividades, seguidas de simulados compostos por questões no modelo Saeb. Cada seção foi pensada para ser trabalhada em uma aula semanal de aproximadamente 50 minutos e contém itens com graus variados de dificuldade, que auxiliam no desenvolvimento de diferentes habilidades. As atividades das seções são elaboradas com base em estratégias distintas, porém a maioria delas segue o mesmo modelo das questões do Saeb, com múltipla escolha e nível de dificuldade similar.

Assim, destaca-se que as matrizes de referência das atividades foram desenvolvidas com base nas habilidades da BNCC, afinal a nova matriz de referência do Saeb encaminha-se para entrar em consonância com as competências e habilidades previstas para cada etapa da escolarização apresentadas nesse documento.

ESTRUTURA E ORGANIZAÇÃO

Para o aluno (1º a 9º ano do Ensino Fundamental)

1 (um) livro anual composto de seções de atividades e simulados de Língua Portuguesa.

1 (um) livro anual composto de seções de atividades e simulados de Matemática.

Trilhas gamificadas vinculadas a cada livro por meio de QR code.

1 (um) vídeo motivacional, específico para cada segmento (1º e 2º anos, 3º a 5º ano e 6º a 9º ano), com o objetivo de preparar os alunos para a realização dos simulados e, posteriormente, para as provas oficiais.

Para o professor (1º a 9º ano do Ensino Fundamental)

1 (um) livro anual composto de seções de atividades e simulados de Língua Portuguesa.

1 (um) livro anual composto de seções de atividades e simulados de Matemática.

1 (um) vídeo em que se contempla: a apresentação da solução educacional; a explicação do que é o Saeb; uma breve reflexão sobre a importância do erro e como lidar com ele em sala de aula; o motivo pelo qual se optou pela indicação das habilidades da BNCC; convite ao professor para que incentive os alunos a participar das trilhas gamificadas.

Acesso às trilhas gamificadas por meio de QR code.

Acesso ao PDF com orientações para a condução das trilhas gamificadas por meio de QR code.



O livro do professor é composto das páginas do livro do aluno em tamanho reduzido, com as respectivas orientações no formato U. Nelas constam: o(s) código(s) da(s) habilidade(s) da BNCC contemplada(s) em cada item; as orientações metodológicas referentes à realização dos itens pelos alunos e/ou observações gerais sobre os conteúdos abordados; o gabarito comentado com a indicação do item correto e a justificativa dos distratores (quando houver). Além disso, o nível de dificuldade dos itens dos simulados é identificado por meio de ícones.

CONSULTORIA PEDAGÓGICA

Atendimentos realizados por Consultores Pedagógicos e Assessores especialistas em Língua Portuguesa e Matemática, contemplando um programa de implantação da solução educacional, por meio de cursos – presenciais e/ou a distância – que têm por finalidade orientar o educador quanto à prática pedagógica articulada na utilização dos materiais didáticos.

Os atendimentos configuram-se da seguinte maneira:

- Para aquisições de até 2 mil livros da solução educacional: 16 (dezesesseis) horas remotas.
- Para aquisições de mais de 2 mil livros da solução educacional: 16 (dezesesseis) horas, sendo 8 (oito) remotas e 8 (oito) presenciais.

As datas e horários dos cursos ou atendimentos serão agendados em comum acordo entre a Gráfica e Editora Posigraf Ltda. e a Secretaria de Educação.

PRINCIPAIS DESTAQUES DA SOLUÇÃO EDUCACIONAL COM ATIVIDADES DE LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

ESTRUTURA DIDÁTICA

PARA O ALUNO – 1º ANO

- 01 (um) livro de Língua Portuguesa composto de 8 (oito) seções de atividades e 4 (quatro) simulados com 5 questões, em formato vertical, com impressão colorida e capa confeccionada em papel resistente. Miolo impresso em papel de qualidade e em quatro cores. Projeto gráfico adequado à faixa etária do aluno. Acabamento em espiral.
- 01 (um) livro de Matemática composto de 8 (oito) seções de atividades e 4 (quatro) simulados com 5 questões, em formato vertical, com impressão colorida e capa confeccionada em papel resistente. Miolo impresso em papel de qualidade e em quatro cores. Projeto gráfico adequado à faixa etária do aluno. Acabamento em espiral.
- Acesso à trilha gamificada baseada na mecânica de jogos com *storytelling* por meio de QR code.
- Acesso a vídeo motivacional por meio de QR code.



PARA O ALUNO – 2º ANO

- 01 (um) livro de Língua Portuguesa composto de 16 (dezesesseis) seções de atividades e 4 (quatro) simulados com 7 a 10 questões, em formato vertical, com impressão colorida e capa confeccionada em papel resistente. Miolo impresso em papel de qualidade e em quatro cores. Projeto gráfico adequado à faixa etária do aluno. Acabamento em espiral.
- 01 (um) livro de Matemática composto de 16 (dezesesseis) seções de atividades e 4 (quatro) simulados com 7 a 10 questões, em formato vertical, com impressão colorida e capa confeccionada em papel resistente. Miolo impresso em papel de qualidade e em quatro cores. Projeto gráfico adequado à faixa etária do aluno. Acabamento em espiral.
- Acesso à trilha gamificada baseada na mecânica de jogos com *storytelling* por meio de QR code.
- Acesso a vídeo motivacional por meio de QR code.

PARA O ALUNO – 3º A 9º ANO

- 01 (um) livro de Língua Portuguesa por ano composto de 16 (dezesesseis) seções de atividades e 4 (quatro) simulados com 10 questões, em formato vertical, com impressão colorida e capa confeccionada em papel resistente. Miolo impresso em papel de qualidade e em quatro cores. Projeto gráfico adequado à faixa etária do aluno. Acabamento em espiral.
- 01 (um) livro de Matemática por ano composto de 16 (dezesesseis) seções de atividades e 4 (quatro) simulados por livro com 10 questões, em formato vertical, com impressão colorida e capa confeccionada em papel resistente. Miolo impresso em papel de qualidade e em quatro cores. Projeto gráfico adequado à faixa etária do aluno. Acabamento em espiral.
- Acesso à trilha gamificada baseada na mecânica de jogos com *storytelling* e *escape room* por meio de QR code.
- Acesso a vídeo motivacional por meio de QR code.

PARA O PROFESSOR

- 01 (um) livro composto das páginas do livro de atividades de Língua Portuguesa do aluno em tamanho reduzido, com as respectivas orientações em formato U, apresentando gabarito comentado das questões, com a indicação do item correto e a justificativa dos distratores (quando houver). Livro em formato vertical, com impressão colorida e capa confeccionada em papel resistente. Miolo impresso em papel de qualidade e em quatro cores. Projeto gráfico adequado à faixa etária do aluno. Acabamento em espiral.
- 01 (um) livro composto das páginas do livro de atividades de Matemática do aluno em tamanho reduzido, com as respectivas orientações em formato U, apresentando gabarito comentado das questões, com a indicação do item correto e a justificativa dos distratores (quando houver). Livro em formato vertical, com impressão colorida e capa



confeccionada em papel resistente. Miolo impresso em papel de qualidade e em quatro cores. Projeto gráfico adequado à faixa etária do aluno. Acabamento em espiral.

- Acesso à trilha gamificada baseada na mecânica de jogos com *storytelling* e *escape room* por meio de QR code.
- Acesso ao PDF com as orientações metodológicas que contemplam todas as questões, os *feedbacks* e os *pockets learning* que compõem cada trilha gamificada por meio de QR code.
- Acesso, por meio de QR code, a vídeo que contempla a apresentação da solução educacional; explicação a respeito do Saeb; reflexões sobre a importância do erro e como trabalhar com ele.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DA SOLUÇÃO EDUCACIONAL

LIVROS DE ATIVIDADES DO ALUNO

- Livros de atividades com itens baseados em estratégias para ampliar e reforçar os conhecimentos dos alunos, com a intenção de auxiliá-los no desenvolvimento da competência leitora e da capacidade de resolução de problemas.
- Livros de atividades com seções que contemplam questões no modelo Saeb e que estão em consonância com as habilidades e competências previstas pela BNCC para cada etapa do Ensino Fundamental.
- Livros de atividades que disponibilizam simulados com o objetivo de dar suporte ao professor no acompanhamento do percurso do estudante que utiliza o programa, de modo a auxiliar no diagnóstico do nível de proficiência e avaliar os avanços individuais dos alunos.
- Livros de atividades em que a introdução do estudo é realizada com o auxílio de texto, buscando valorizar os conhecimentos prévios dos alunos por meio de questionamento e reflexões a respeito do tema estudado.
- Livros de atividades que apresentam itens baseados em estratégias distintas: múltipla escolha, dissertativas, de escrita e reescrita, investigativas etc.
- Livros de atividades que apresentam questões dos simulados contextualizadas e autorais, com diferentes níveis de dificuldade.
- Livros de atividades em que os simulados contemplam cartões-resposta, tal como o Saeb, com a intenção de familiarizar o aluno com esse modelo de avaliação.
- Livros de atividades que apresentam o nível de dificuldade dos itens dos simulados identificado por meio de ícones.

LIVROS DO PROFESSOR

- Livro do professor que apresenta as páginas do livro do aluno em tamanho reduzido, com as respectivas orientações em formato U.
- Livro do professor que apresenta o gabarito comentado de cada questão com a indicação do item correto e a justificativa dos distratores (quando houver).



- Livro do professor que contém os códigos das habilidades da BNCC trabalhadas em cada bloco de atividades, além de orientações metodológicas para cada item.
- Livro do professor de Língua Portuguesa que apresenta informações sobre o gênero trabalhado e sugestões metodológicas de como explorar a leitura do texto.

MATEMÁTICA

- Livro de atividades de Matemática que possibilita distintas maneiras de raciocínio, propondo questões não apenas de solução de problemas, mas de criação de situações-problema.
- Livro de atividades de Matemática que apresenta itens com contexto significativo, levando o aluno a analisar situações diversas.
- Livro de atividades de Matemática que apresenta propostas de atividades que fomentam o compartilhamento de ideias e a discussão de estratégias para resolução de situações-problema.
- Livro de atividades de Matemática que contempla itens que estimulam o desenvolvimento de habilidades atitudinais como: autoconhecimento, autogerenciamento e habilidades de relacionamento.
- Livro de atividades de Matemática que apresenta atividades com estratégias variadas: investigativas, dissertativas, de elaboração de problemas, de múltipla escolha, seguindo o modelo das questões Saeb etc.

LÍNGUA PORTUGUESA

- Livro de atividades de Língua Portuguesa que apresenta diferentes estratégias para se trabalhar a compreensão textual e explorar o desenvolvimento de vocabulário.
- Livro de atividades de Língua Portuguesa que contempla diferentes gêneros textuais, selecionados com base na BNCC, explorando todos os campos de atuação.
- Livro de atividades de Língua Portuguesa que, sempre que pertinente, apresenta ilustrações acompanhando o texto, deixando a página mais atrativa.
- Livro de atividades de Língua Portuguesa que contempla questões dissertativas que proporcionam o desenvolvimento de práticas de pesquisa, compreensão e argumentação.
- Livro de atividades de Língua Portuguesa em que as questões dos simulados contemplam textos dos mesmos gêneros textuais estudados nas seções de atividades.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DAS TRILHAS GAMIFICADAS

- Trilhas gamificadas para o Ensino Fundamental Anos Iniciais baseadas na mecânica de jogos com *storytelling*, apresentando cenários que contemplam uma casinha da árvore, um clubinho de leitura, um laboratório de ciências, uma biblioteca e um teatro, ambientes nos quais, por meio da escolha de um personagem, os alunos vão exercitar seu protagonismo.

- Trilha gamificada, para o do 1º ano, com áudios para que os alunos em processo de alfabetização possam realizar as atividades com autonomia.
- Trilhas gamificadas para o Ensino Fundamental Anos Finais com base na mecânica de jogos com *escape room* e *storytelling*. Nelas os adolescentes viverão grandes aventuras em um QG, um museu de cera, uma redação de jornal e uma sala de artes e esportes, ambientes nos quais vão exercitar seu protagonismo.
- Trilhas gamificadas estruturadas em oito fases que oferecem as pistas necessárias para a resolução dos mistérios propostos.
- Trilhas gamificadas que oferecem pistas quando as questões relacionadas aos conteúdos dos livros de atividades são resolvidas de forma adequada.
- Trilhas gamificadas com *pocket learning*, cuja função é retomar o assunto proposto, favorecendo a compreensão do aluno com vistas à internalização do conteúdo em desenvolvimento.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DA CONSULTORIA PEDAGÓGICA

- Assessoramento pedagógico que contempla um programa de implantação realizado por consultores pedagógicos.
- Assessoramento pedagógico realizado por profissionais especializados em Língua Portuguesa e Matemática, com experiência e atuação nas redes públicas de ensino.
- Assessoramento pedagógico que promove cursos com temáticas que contemplam a proposta metodológica dos livros de atividades e das trilhas gamificadas, as estratégias das atividades e como os itens trabalham as habilidades da BNCC.
- Assessoramento pedagógico que realiza – presencial e/ou a distância – cursos estruturados com a intenção de orientar o educador quanto ao trabalho voltado para a prática pedagógica por meio da utilização dos materiais didáticos.

- A empresa vencedora deverá oferecer Formação de 16 horas remotas.

