COLEÇÃO

DESPERTAR

SOCIOEMOCIONAL





- Educação Infantil
- Ensino Fundamental | Anos Iniciais e Anos Finais
- Ensino Médio



DESPERTAR

é uma solução completa para o desenvolvimento socioemocional em todas as etapas da Educação Básica. Alinhada à **Base Nacional Comum Curricular** (BNCC) e aos pilares da **CASEL** (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning), a proposta adota uma abordagem transversal e reflexiva, estimulando o **autoconhecimento**, **fortalecendo vínculos** e **aproximando estudantes**, **professores** e **famílias**.
Com atividades lúdicas, recursos digitais e participação da família, conecta o emocional à aprendizagem e prepara os estudantes para a vida e o trabalho.

Autoconhecimento

e a importância de entender as próprias emoções.

Autogestão

das emoções e apreensão das habilidades.

Cultivo

de atitudes responsáveis e uma percepção positiva de si.

Compreensão

do outro de maneira empática.

Desenvolvimento

da capacidade de resiliência.

Prevenção

do consumo de drogas e do abandono escolar.

Diminuição

de vulnerabilidade ao estresse, à ansiedade, à depressão e à violência.

Fortalecimento

da autoconfiança e da capacidade de escolha.

diferenciais

Conteúdos elaborados por professores especialistas em Educação Socioemocional, com base nos pilares da CASEL.

Personagens próprios que acompanham os estudantes na realização das atividades. — EI a EFAF

Incentivo à participação da família no processo de aprendizagem, por meio do Livro da Família. — EI a EFAF

O material impresso inclui quatro livros com temáticas relacionadas às habilidades desenvolvidas no Livro do Aluno. — EI e EFAI

Autoavaliação contínua: ao final de cada capítulo, o estudante é convidado a refletir sobre o que aprendeu e sobre as experiências vivenciadas.

Jogo de cartas exclusivo: "A decisão é sua". — EFAF

Recursos digitais integrados que potencializam a experiência de aprendizagem.

Aplicativo exclusivo: "Despertar Socioemocional". — EI ao EM



Eixos Temáticos

Os Eixos Temáticos trabalhados na solução abarcam as diversas dimensões pessoais e são interdependentes entre si:

Crescimento pessoal

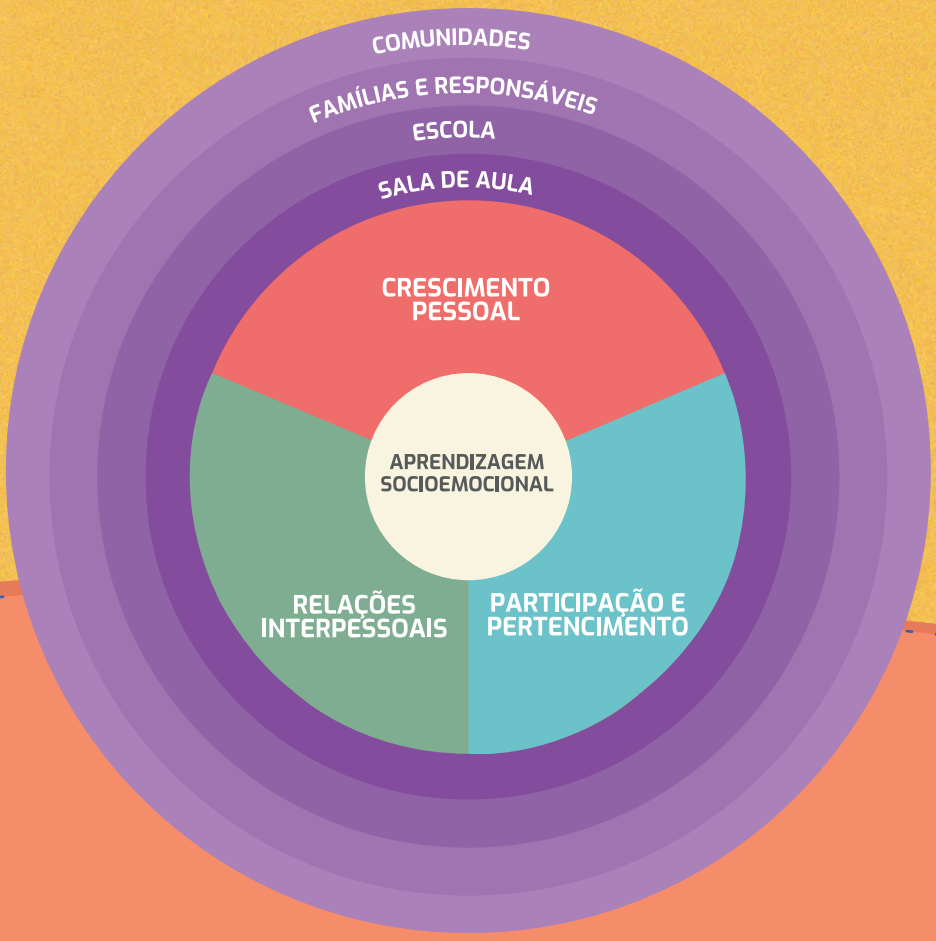
Competências individuais como autoconhecimento e autogestão.

Relações interpessoais

Competências relacionadas com a construção de relações harmônicas e de cuidado com as demais pessoas.

Participação e pertencimento

Inclui a consciência social, as competências necessárias para traçar, alcançar metas e tomar decisões.



Composição da solução

- Livro do Aluno consumível.
- Livro do Professor, com orientações metodológicas.
- Livro da Família consumível.
- Jogo de cartas "A decisão é sua". EFAF
- Objetos educacionais digitais integrados por QR Code.
- Acesso a trilhas de aprendizagem e outros recursos digitais na Plataforma Interativa Digital.
- Aplicativo exclusivo "Despertar socioemocional". EI e EFAF
- Formação pedagógica de professores.



EDUCAÇÃO INFANTIL



ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS



LIVRO DO PROFESSOR



LIVRO DA FAMÍLIA



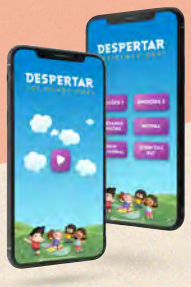
JOGO DE CARTAS

LITERATURAS





PLATAFORMA INTERATIVA DIGITAL



APLICATIVO

Livro do Aluno

- As atividades sugeridas ao longo dos capítulos são práticas e relacionadas a situações do cotidiano escolar, familiar e entre amigos, tornando a aprendizagem mais significativa.
- As atividades complementares, voltadas para crianças da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, são apresentadas em forma de jogos, propostas mão na massa, trocas de ideias e brincadeiras em grupo, incentivando a participação ativa e colaborativa.





Livro do Professor

O Livro do Professor apresenta a estrutura do material do estudante e apresenta a fundamentação da coleção Despertar, além de orientações e sugestões para aprofundar os assuntos.

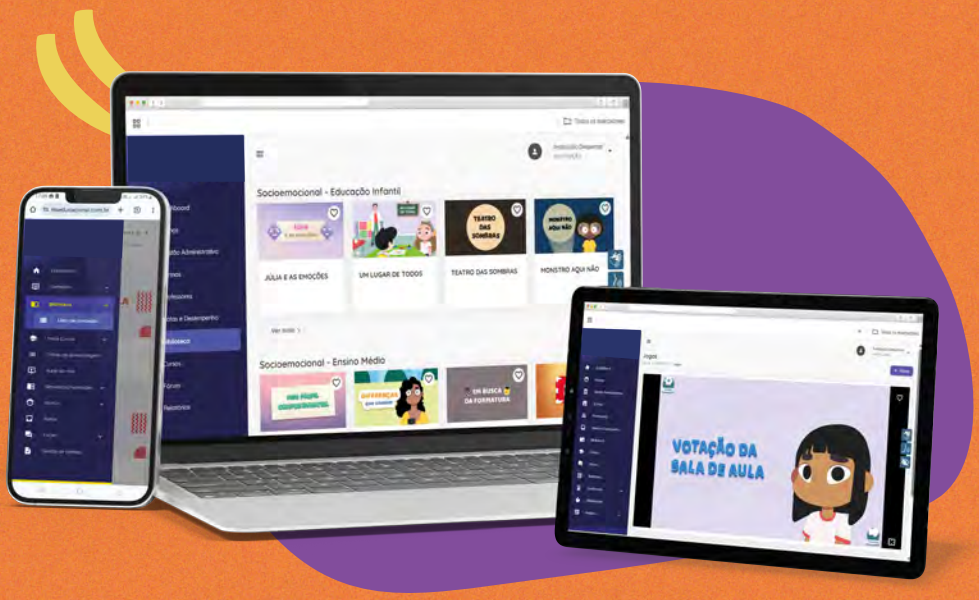
Livro da Família

O Livro da Família contém o material do estudante e a fundamentação da coleção Despertar, com orientações para aprofundar os temas, conectando a família com o estudante e a escola.





Ambiente virtual de aprendizagem



- ***Biblioteca de Objetos Digitais:*** Recursos interativos para enriquecer o aprendizado.
- ***Fórum:*** Espaço que promove o diálogo entre professor, estudantes e turma.
- ***Chat:*** Espaço que conecta o estudante diretamente ao professor.
- ***Plataforma gamificada:*** Para personalizar avatares com moedas conquistadas ao cumprir tarefas, acessar e resolver trilhas e conteúdos, acertar perguntas e participar de atividades.
- ***Videoaulas:*** Para ampliar o conhecimento acerca das temáticas propostas na coleção.
- ***Quizzes e Jogos:*** Atividades lúdicas e quizzes para avaliar e praticar os conhecimentos.
- ***Trilhas de Aprendizagem:*** Guias de estudo personalizados com diferentes recursos educacionais.
- ***Gestão de Projetos e Tarefas:*** Uso do sistema Kanban para o gerenciamento dos projetos práticos do material.

Por uma jornada de aprendizagem significativa em tempos de transformação social.

