

EDITAL Nº 017/2025/SEE
PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000

O Governo do Estado da Paraíba, por meio da Secretaria de Estado da Educação – SEE, torna público o presente Edital que estabelece as normas e as orientações para a realização do Processo Seletivo do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000**. Esta iniciativa visa reconhecer e valorizar o trabalho docente que impacta diretamente na melhoria das aprendizagens dos estudantes da Rede Pública Estadual de Ensino. Nos termos da Medida Provisória nº 344, de 30 de maio de 2025, o Prêmio destaca os professores que, por meio de ações pedagógicas fundamentadas em indicadores educacionais, metodologias ativas e práticas inovadoras, contribuem de forma significativa para o fortalecimento dos resultados educacionais, a equidade e o protagonismo estudantil nas escolas da Paraíba, conforme os critérios e condições estabelecidos neste Edital.

1. Sobre o Prêmio

- 1.1. O **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** é uma ação institucional do Governo do Estado da Paraíba, por meio da Secretaria de Estado da Educação – SEE, destinada a reconhecer e valorizar professores da Rede Pública Estadual de Ensino que promovem, de forma consistente e inovadora, a melhoria da aprendizagem dos estudantes, com base em evidências pedagógicas, indicadores educacionais e práticas alinhadas às diretrizes curriculares da rede.
- 1.2. O Prêmio reforça o compromisso com a qualidade da educação pública, priorizando a análise de resultados efetivos no desenvolvimento das competências dos estudantes, a utilização de metodologias ativas, a integração com os programas estratégicos da SEE-PB e o engajamento docente em processos formativos, promovendo, assim, o fortalecimento da cultura de resultados com equidade e justiça educacional.

2. Disposições Preliminares

- 2.1. Poderão participar do Prêmio professores em efetivo exercício na Rede Pública Estadual de Ensino da Paraíba no ano letivo de 2025.
 - 2.1.1. Aos professores em regência de sala de aula, deverão possuir carga horária registrada nos sistemas oficiais da SEE-PB;

2.1.2. Aos professores readaptados, deverão possuir sua readaptação vigente e função registrada nos sistemas oficiais da SEE-PB.

2.1.2.1. Os professores readaptados devem realizar os seus projetos pedagógicos em parceria com um dos professores titulares dos componentes curriculares da escola em que está lotado, devendo indicar os dados desse professor(nome, matrícula, turmas e componentes) no ato de inscrição e no arquivo do projeto pedagógico.

2.2. A participação no processo seletivo exige o cumprimento integral dos critérios estabelecidos por este edital, especialmente no que se refere à inscrição, envio dos documentos obrigatórios, participação em formações continuadas e observância dos prazos definidos no cronograma.

2.3. O processo de avaliação e seleção dos candidatos será realizado com base em três instrumentos obrigatórios, que deverão ser enviados em formato digital (PDF), conforme orientações específicas deste edital:

- Projeto pedagógico: documento que apresenta a proposta pedagógica que será aplicada;
- Relatório de execução do projeto pedagógico: registro das ações realizadas e análise dos resultados alcançados;
- Dossiê de resultados: conjunto de evidências e indicadores educacionais que demonstram o impacto da atuação docente no processo de aprendizagem dos estudantes.

2.4. O Prêmio tem caráter seletivo, classificatório e eliminatório, e a aprovação está condicionada ao atingimento de pontuação mínima estabelecida neste edital.

3. Objetivos

3.1. Valorizar o trabalho docente na Rede Pública Estadual de Ensino da Paraíba, reconhecendo professores que se destacam pela melhoria dos indicadores educacionais e pela elevação do desempenho dos estudantes em seus componentes curriculares.

3.2. Fomentar o uso qualificado de metodologias ativas e práticas pedagógicas baseadas em evidências, articuladas aos resultados de aprendizagem mensurados por meio de avaliações institucionais e dos dados registrados nos sistemas da Secretaria de Estado da Educação.

- 3.3. Incentivar a atuação docente comprometida com o monitoramento de indicadores de fluxo, frequência, rendimento e crescimento de aprendizagem, como estratégia para a consolidação de uma cultura de acompanhamento contínuo da aprendizagem.
- 3.4. Orientar a produção dos projetos pedagógicos para áreas temáticas previamente definidas pela Secretaria de Estado da Educação, de modo a garantir o alinhamento das ações docentes às prioridades curriculares, sociais e estratégicas da Rede Estadual.

4. Inscrições

- 4.1. Poderão se inscrever no **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000**, os profissionais que atendam o item 2.1 deste edital;
- 4.2. A inscrição será realizada exclusivamente por meio eletrônico, em formulário disponibilizado no site oficial da Secretaria de Estado da Educação (www.see.pb.gov.br/premios), no período estabelecido no cronograma deste Edital.
- 4.3. No ato da inscrição, o professor deverá:
 - I – preencher todos os campos obrigatórios do formulário eletrônico;
 - II – indicar a temática escolhida entre as áreas previamente definidas pela SEE-PB, efetuando a seleção em campo específico no sistema do referido Prêmio;
 - III – anexar, em formato PDF, o projeto pedagógico que será desenvolvido no ano de 2025, conforme as orientações estabelecidas neste edital.
- 4.3.1 Os demais documentos exigidos para fins de avaliação (Relatório de execução e Dossiê de resultados) deverão ser enviados em etapas posteriores, de acordo com o cronograma estabelecido.
- 4.3.2 Para o envio do Projeto Pedagógico, o professor deverá efetuar upload de um arquivo único e em formato PDF, devendo anexá-lo no item correspondente. Havendo o envio de documento em item que não corresponde ao que fora requerido, a comissão avaliadora efetuará o descarte, não sendo possível o aproveitamento no processo avaliativo.
- 4.3.3 Durante o período de inscrição será permitido o envio, reenvio ou substituição de documentos solicitados por este edital. Será considerada válida apenas a última versão dos documentos encaminhados dentro do prazo estabelecido neste edital, sendo automaticamente desconsideradas as versões anteriores.
- 4.4. Em caso de envio de mais de uma inscrição por matrícula por parte do mesmo candidato, será considerada válida apenas a última submetida dentro do prazo previsto neste edital.



- 4.5. Não serão aceitas inscrições fora do prazo, com documentação incompleta, com arquivos corrompidos ou que não atendam ao formato e estrutura definidos neste edital.
- 4.6. Após o prazo final estabelecido para realização das inscrições, conforme cronograma deste edital, não será possível ao professor efetuar trocas ou substituições de arquivos que correspondam ao projeto pedagógico enviado.
- 4.7. A homologação preliminar das inscrições dos professores das escolas públicas estaduais de Ensino no **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** será divulgada no endereço eletrônico: www.see.pb.gov.br/premios, conforme o período estabelecido no cronograma deste edital.
- 4.8. Os professores das escolas públicas estaduais de Ensino com duas (2) matrículas ativas na rede pública estadual da Paraíba e em efetivo exercício da docência, poderão concorrer duas (2) vezes ao **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000**, desde que realizem duas inscrições distintas e apresentem projetos pedagógicos diferentes, vinculados a cada matrícula.

5. Critérios da Avaliação

- 5.1. Os critérios do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** serão definidos como classificatórios e eliminatórios.
- 5.2. O projeto pedagógico, o relatório de execução e o dossiê de resultados deverão ser apresentados pelos(as) professores(as) da Rede Pública Estadual de Ensino da Paraíba, inscritos no **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000**, conforme período estabelecido no cronograma deste Edital (Seção 9), para análise da Comissão Estadual de Avaliação.
- 5.3. A avaliação considerará critérios de originalidade, aplicabilidade, impacto mensurável e aderência às diretrizes curriculares da SEE-PB.
- 5.4. Será eliminado(a) o(a) candidato(a) que apresentar conteúdo plagiado, incluindo autoplágio de edições do Prêmio Mestres da Educação ou de premiações similares; submeter materiais produzidos parcial ou integralmente por ferramentas de inteligência artificial; apresentar irregularidades na documentação exigida, bem como conteúdo que contenha expressões de cunho discriminatório de qualquer natureza.
- 5.5. Caberá à Comissão Estadual de Avaliação atribuir pontuações a cada inscrição, variando entre o mínimo de 0 (zero) e o máximo de 20 (vinte) pontos, conforme o somatório das notas dos três instrumentos avaliativos previstos: projeto pedagógico, relatório de execução e dossiê de resultados, com a seguinte distribuição de pontuação:



- Projeto pedagógico: até 5,0 (cinco) pontos;
- Relatório de execução do projeto: até 5,0 (cinco) pontos;
- Dossiê de resultados: até 10,0 (dez) pontos.

5.5.1. Os professores readaptados devem construir os seus projetos pedagógicos e relatórios de execução em função dos componentes do professor titular dos componentes que ele realizou a parceria, conforme item 2.1.2.1.

5.6. Será considerado apto(a) para premiação o(a) professor(a) que obtiver, no mínimo, 14,0 (quatorze) pontos no total dos três instrumentos avaliativos.

5.7. O não atingimento da nota mínima em qualquer critério implicará a eliminação do candidato caso não atenda a um ou mais dos critérios detalhados no Quadro 1, a seguir:

Quadro 1 Critérios de Eliminação - Projeto pedagógico	
Critério de Eliminação	Descrição
- Estrutura do Projeto	- Adequação à estrutura do projeto, seguindo as normas da ABNT, com mínimo de 10 páginas e no máximo 20 páginas. - Respeito à norma culta da língua portuguesa; - Utilização das regras definidas da ABNT NBR 10520:2023.
- Alinhamento temático	- Atender a pelo menos uma das áreas temáticas apresentadas no Apêndice I.
- Aplicação de metodologias ativas	- O projeto precisa utilizar pelo menos uma metodologia ativa apresentada no Apêndice II.
- Cronograma	- O cronograma previsto para o projeto deve contemplar no mínimo 20% da carga horária do(a) professor(a), perpassando ao menos 2 bimestres.

5.8. Todos os critérios estabelecidos na tabela (quadro 2) a seguir possuem nota mínima obrigatória. O não atingimento da nota mínima em qualquer critério implicará a eliminação do candidato.

Quadro 2 Critérios de Avaliação - Projeto pedagógico			
Critério	Descrição	Nota Mínima	Nota Máxima



Objetivos e indicadores	- A elaboração dos objetivos deve levar em consideração a identificação clara dos problemas ou desafios enfrentados pela escola. - O projeto deve conter entre 2 e 5 objetivos, cada um contendo de 1 a 3 indicadores. Os indicadores devem ser parâmetros de verificação dos objetivos (métricas). - Desses indicadores, pelo menos um de cada objetivo deve estar atrelado à aprendizagem do seu componente curricular.	0,5	1,5
Análise inicial	- Realização de diagnóstico através de instrumentos quantitativos (resultados de avaliações, questionários, etc.) e/ou qualitativos (observações, entrevistas, etc.), gerando resultados quantificáveis, permitindo uma análise objetiva e clara. - A análise inicial deve associar os dados coletados diretamente aos indicadores do projeto, evidenciando os desafios a serem enfrentados e oferecendo uma base sólida para as ações propostas.	0,5	1,5
Planejamento das ações, estratégias e metodologias	- O planejamento e as estratégias devem estar associados à análise inicial para atingir os objetivos do projeto. - As metodologias devem ser adequadas aos objetivos do projeto.	0,5	2,0

5.5.1 Os critérios elencados no quadro 2 deverão evidenciar clareza na definição dos objetivos e indicadores, coerência metodológica, planejamento estratégico das ações e alinhamento às diretrizes pedagógicas da SEE-PB.

5.9. No relatório de execução, serão considerados critérios eliminatórios, cuja inobservância acarretará a desclassificação do(a) candidato(a):

5.9.1. O relatório de execução deverá conter entre 10 (dez) e 30 (trinta) páginas, respeitando as normas da ABNT, incluindo margens, tipo e tamanho da fonte, espaçamento e estrutura de formatação, conforme o padrão exigido neste edital.

5.9.2. O relatório de execução deverá apresentar evidências documentais das ações pedagógicas realizadas, tais como registros fotográficos, gráficos, tabelas, planilhas de acompanhamento, declarações ou qualquer outro meio comprobatório válido. A ausência dessas evidências acarretará a eliminação da inscrição.

5.10. O relatório de execução do projeto terá caráter classificatório e eliminatório, sendo avaliado conforme critérios que consideram a fidelidade ao planejamento original, a consistência das ações realizadas, a análise dos resultados alcançados e a apresentação de evidências pedagógicas.

5.10.1 Para o envio do relatório de execução do projeto pedagógico, o professor deverá

efetuar upload de um arquivo único e em formato PDF, devendo anexá-lo no item correspondente. Havendo o envio de documento em item que não corresponde ao que fora requerido, a comissão avaliadora efetuará o descarte, não sendo possível o aproveitamento no processo avaliativo.

5.11.O relatório deve demonstrar a execução real do projeto no contexto escolar, com registros concretos do impacto nas aprendizagens dos estudantes, contendo todos os elementos do quadro 3.

Quadro 3 Critérios de Avaliação - Relatório de execução			
Critério	Descrição	Nota Mínima	Nota Máxima
Evidências das ações pedagógicas realizadas.	- Descrição detalhada de todas as ações pedagógicas realizadas durante a execução do projeto, comprovadas por meio de fotografias, vídeos, relatórios, portfólios, entrevistas, etc.	0,5	2,0
Análise final	- Apresentação comparativa dos dados iniciais identificados no projeto com os dados finais consolidados.	0,5	1,5
Discussão e resultados alcançados	- Discussão deve analisar criticamente os dados coletados, avaliando a sua relação com os objetivos e indicadores apresentados no projeto e os resultados alcançados.	0,5	1,5

5.12. O **Dossiê de Resultados** tem como objetivo mensurar o impacto efetivo da atuação docente com base em evidências concretas vinculadas aos indicadores educacionais da Rede Estadual. Este instrumento possui caráter classificatório e eliminatório, sendo composto por dados objetivos, registros institucionais e documentos comprobatórios que reflitam o desempenho do professor e de suas turmas ao longo do ano letivo de 2025.

5.13. No dossiê de resultados, além da pontuação atribuída nos quadro 4, quadro 5 e no item 5.9, o(a) professor(a) será automaticamente eliminado(a) do certame caso:

5.13.1. O dossiê não apresente os documentos comprobatórios exigidos para cada critério, especialmente aqueles relacionados a indicadores oficiais da rede.

5.13.2.Os dados apresentados estejam inconsistentes com os registros institucionais da Secretaria de Estado da Educação ou apresentem indícios de manipulação ou omissão intencional de informações.

5.13.3.O professor não registre no SIAGE os dados de movimentação (aprovação, reprovação e abandono estudantil) até o dia 30 de dezembro de 2025.

5.14. A análise, para escolas em que forem realizados o SIAVE, será feita a partir dos seguintes critérios (quadro 4):

Quadro 4 Dossiê resultados			
Critério	Pontuação	Nota Mínima	Not Máxima a
Formação continuada	0,1 a cada 10 horas	1,0	2,0
Preenchimento do SIAGE	0,1 por mês	0,8	1,0
IEG	Índice de Eficiência de Gestão da escola dividido por 10	0,5	5,0
Taxa de fluxo	0,1 a cada 1 ponto percentual acima de 80% da média das taxas de fluxo nas turmas do professor	0,5	2,0

- 5.14.1. O único documento de responsabilidade direta do(a) professor(a) para envio no Dossiê de Resultados do Quadro 4 serão as declarações e/ou dos certificados de comprovação de formação continuada. Os demais dados e evidências exigidos neste instrumento serão obtidos pela própria Secretaria de Estado da Educação, por meio dos sistemas oficiais, com o objetivo de garantir maior precisão, agilidade e confiabilidade no processo de avaliação.
- 5.14.2. Para o envio das declarações e/ou dos certificados para comprovação de formação continuada, o professor deverá efetuar upload de um arquivo único e em formato PDF, devendo anexá-lo no item correspondente. Havendo o envio de documento em item que não corresponde ao que fora requerido, a comissão avaliadora efetuará o descarte, não sendo possível o aproveitamento no processo avaliativo.
- 5.14.3. É obrigatório para os professores com carga horária em sala de aula, dentre os documentos de comprovação de formação continuada, o certificado de conclusão da Formação Continuada BNCC, ofertada pela SEE através da Gerência de Formação e Desenvolvimento dos Profissionais da Educação - GEFDPE.
- 5.14.4. O preenchimento do SIAGE considerará a frequência e notas dos estudantes.
- 5.14.5. Caso a Secretaria de Estado da Educação averigue que não foi possível o preenchimento do SIAGE por razões técnicas do sistema, o candidato receberá o valor correspondente à pontuação máxima do item e não será considerado o item 5.13.3.
- 5.14.6. Caso a Secretaria de Estado da Educação averigue que a escola ao qual o candidato está lotado na matrícula inscrita no prêmio não teve aulas presenciais no ano letivo de 2025, o dossiê de resultados do candidato será avaliado com

base no quadro 5 deste edital.

- 5.15. A análise, para professores(as) lotados em escolas nas quais não forem realizados o SIAVE e/ou IDEB, será feita a partir dos seguintes critérios (quadro 5):

Quadro 5 Dossiê resultados			
Critério	Pontuação	Nota Mínima	Nota Máxima
Formação continuada	0,2 a cada 10 horas	0,5	4,0
Preenchimento do SIAGE	0,2 por mês	1,6	2,0
Taxa de fluxo	0,2 a cada 1 ponto percentual acima de 80% da média das taxas de fluxo nas turmas do professor	1,0	4,0

- 5.15.1. O único documento de responsabilidade direta do(a) professor(a) para envio no Dossiê de Resultados do Quadro 5 será o Certificado da Formação Continuada ofertada no ano de 2025. Os demais dados e evidências exigidos neste instrumento serão obtidos pela própria Secretaria de Estado da Educação, por meio dos sistemas oficiais, com o objetivo de garantir maior precisão, agilidade e confiabilidade no processo de avaliação.

- 5.15.2. Para o envio das declarações e/ou dos certificados para comprovação de formação continuada, o professor deverá efetuar upload de um arquivo único e em formato PDF, devendo anexá-lo no item correspondente. Havendo o envio de documento em item que não corresponde ao que fora requerido, a comissão avaliadora efetuará o descarte, não sendo possível o aproveitamento no processo avaliativo

- 5.16. Para os professores readaptados, os critérios de Preenchimento do SIAGE e Taxa de fluxo dos quadros 4 e 5 levará em consideração as turmas e componentes curriculares do professor titular que foi realizado a parceria, conforme item 2.1.2.1.

6. Premiação

- 6.1. O **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** contemplará, dentro dos limites orçamentários, os professores em exercício e lotados nas escolas públicas estaduais de Ensino, aprovados neste Processo Seletivo, considerando a classificação em ordem decrescente, com o valor correspondente a uma remuneração mensal a qual recebe, com exceção dos profissionais citados nos itens 6.2, 6.3, 6.4 e 6.5.
- 6.2. Não poderão ser contemplados com o **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** os professores que tenham usufruído de licenças e/ou afastamentos da unidade



escolar por período superior a 30 (trinta) dias, durante a vigência deste edital, entre o período da inscrição, envio do projeto, relatório de execução do projeto e documentos comprobatórios, exceto quando de interesse da Secretaria de Estado da Educação – SEE.

- 6.3. Excepcionalmente, deverão fazer jus ao **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** professores que estejam afastados em virtude de licença maternidade, licença paternidade e licença tratamento de saúde, desde que tenham elaborado, executado, acompanhado e finalizado o projeto, conforme itens 2.1 e 2.2 deste Edital.
- 6.4. Não poderão ser contemplados com o **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** os professores que tenham sido condenados por sentença transitada em julgado.
- 6.5. Não serão contemplados com o **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** os professores que atuam em regime de contrato de emergência ou que tenham sido aposentados.
- 6.5.1. Os professores aposentados farão jus à premiação, quando houver a comprovação de ter elaborado, executado, acompanhado e finalizado o projeto, conforme os itens 2.1 e 2.2 deste Edital.
- 6.6. O **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** será concedido apenas ao professor autor do projeto, identificado por meio de sua matrícula e do número de CPF no formulário de inscrição, não sendo possível realizar partilha ou transferência da premiação com coautores ou colaboradores do projeto.
- 6.7. Os professores das escolas públicas estaduais de Ensino que tenham 2 (duas) matrículas ativas na rede pública estadual da Paraíba e que concorreram nesta edição ao **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000**, mediante a comprovação de 2 (duas) inscrições distintas e que foram aprovados em ambas as matrículas, farão jus ao recebimento da premiação, caso seja identificada a realização de projetos distintos, conforme especificado no item 4.8 deste edital.
- 6.8. A premiação poderá acontecer em evento organizado pela Secretaria de Estado da Educação – SEE, em local a ser divulgado oportunamente.
- 6.9. A participação e a premiação dos professores das escolas públicas estaduais de Ensino no processo seletivo do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** corresponderão à aceitação das disposições do presente Edital e, inclusive, da autorização para uso de imagem e publicação dos documentos comprobatórios em quaisquer mídias, por parte da Secretaria de Estado da Educação – SEE.

7. Da comissão estadual do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000

- 7.1. A Comissão Estadual de Avaliação do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000**, bem

como sua coordenação, será constituída mediante Ato da Secretaria de Estado da Educação – SEE.

7.2. A Comissão Estadual de Avaliação do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** será composta por profissionais com formação de nível superior na área de educação e com comprovação de competência técnica para a finalidade atestada por meio do curriculum vitae, indicados por Instituições de Ensino Superior e pela Secretaria de Estado da Educação – SEE, que irão exercer a função de avaliadores.

7.2.1. A Comissão Estadual de Avaliação do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** também será formada por profissionais que atuam na área da educação, atestada por dossiê de resultados indicados pela Secretaria de Estado da Educação – SEE – para exercerem a função de monitores.

7.2.2. Não poderão integrar a Comissão Estadual de Avaliação profissionais que tenham até o 3º grau de parentesco em linha reta ascendente ou descendente com o corpo diretivo das escolas da rede pública estadual da Paraíba, sendo atestada por meio de autodeclaração.

7.3. É de competência da Comissão Estadual de Avaliação do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** a análise criteriosa do projeto, relatório de execução e dossiê de resultados, enviados pelos professores inscritos no referido Prêmio e atribuição de pontuação com base nos critérios estabelecidos neste Edital.

7.4. Para cada projeto e relatório de execução dos professores que concorrem ao **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000**, o professor será analisado por dois avaliadores distintos, que atribuirão as notas de que tratam os itens 5.5 e 5.6.

7.4.1. Quando forem atribuídas pontuações finais iguais do tipo Aprovação/Aprovação (duas avaliações acima ou iguais a 14) ou Reprovação/Reprovação (duas avaliações abaixo de 14), será realizada média aritmética das duas notas.

7.4.2. Quando atribuídas pontuações finais divergentes do tipo Aprovação/Reprovação ou Reprovação/Aprovação, entre o primeiro e segundo avaliadores, o projeto e o relatório de execução do professor que concorre ao **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** serão analisados por mais 01 (um) integrante da Comissão que atribuirá a terceira nota.

7.4.2.1. Para obter o resultado final, será efetuado o descarte da nota menor e feita média aritmética das 2 (duas) notas restantes atribuídas pelos avaliadores.

8. Dos recursos

8.1. Os candidatos poderão interpor recursos em relação aos seguintes momentos do processo seletivo:

I – Homologação preliminar da inscrição;– Resultado preliminar da avaliação dos instrumentos (projeto, relatório e dossiê);

II – Desclassificação por critérios eliminatórios.

8.2. Os recursos deverão ser encaminhados exclusivamente por meio eletrônico, através de formulário específico disponibilizado no endereço: www.see.pb.gov.br/premios, dentro dos prazos estabelecidos no cronograma deste Edital.

8.3. O recurso deverá conter, de forma clara e objetiva:

I – Identificação completa do candidato;

II – Fundamentação argumentativa do pedido, com as devidas justificativas e, quando couber, documentos comprobatórios anexos;

III – Referência ao item ou critério questionado.

8.4. Os recursos que não apresentem as informações descritas no item 8.3, que estejam fora do prazo, ou que se limitem a contestar genericamente as decisões da Comissão, serão indeferidos.

8.4.1. Não serão aceitos os recursos que não sejam abertos por meio do site indicado.

8.5. Para recursos referentes aos projetos, relatórios de execução e dossiês de resultado, a análise será realizada por um novo integrante da Comissão Estadual de Avaliação, distinto dos avaliadores originais.

8.5.1. Somente em caso de deferimento do recurso, esse avaliador atribuirá nova nota ao instrumento contestado. A nota final do candidato(a) será recalculada com base na média aritmética das duas notas mais próximas entre as três avaliações disponíveis.

8.6. O resultado do recurso será publicado no endereço eletrônico do prêmio e será considerado definitivo e irrecorrível.

8.7. Não serão aceitos recursos interpostos por outras vias, fora do prazo ou em formato diverso do estipulado neste Edital.

9. Cronograma

Período	Descrição
Das 08h do dia 14 de julho até as 16h30 do dia 25 de julho de 2025.	Inscrição com envio do projeto à SEE para concorrer ao PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
31 de julho de 2025.	Homologação preliminar das inscrições dos professores da rede pública estadual de Ensino no processo seletivo do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .



01 e 03 de agosto de 2025.	Interposição de recurso da Homologação preliminar das inscrições dos professores da rede pública estadual de Ensino no processo seletivo do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
06 de agosto de 2025.	Homologação final das inscrições dos professores da rede pública estadual de Ensino no processo seletivo do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
Das 8h do dia 17 de novembro até às 16h30 do dia 28 de novembro de 2025.	Envio dos relatório de execução e dossiê (comprovante de formação continuada) dos professores da rede pública estadual de Ensino do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
02 de dezembro de 2025.	Homologação preliminar do envio do relatório de execução e dossiê (comprovante de formação continuada) dos professores da rede pública estadual de Ensino no processo seletivo do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
03 até 05 de dezembro de 2025.	Interposição de recurso da Homologação preliminar do envio do relatório de execução e dossiê (comprovante de formação continuada) dos professores da rede pública estadual de Ensino no processo seletivo do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
10 de dezembro de 2025.	Homologação final do envio do relatório de execução e dossiê (comprovante de formação continuada) dos professores da rede pública estadual de Ensino no processo seletivo do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
11 de dezembro de 2025.	Publicação da Portaria do Secretário de Estado da Educação, instituindo a Comissão Estadual de Avaliação do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 no Diário Oficial do Estado.
Do dia 12 até 29 de dezembro de 2025.	Análise do projeto, relatório e dossiê pela Comissão Estadual de Avaliação do PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 , de acordo com os critérios estabelecidos neste Edital.
05 de janeiro de 2026.	Divulgação preliminar dos resultados da análise do projeto pedagógico, do relatório de execução e dossiê dos professores da rede pública estadual de Ensino contemplados com o PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
06 até 07 de janeiro de 2026.	Interposição de recurso do resultado preliminar da análise do projeto pedagógico, do relatório de execução e dossiê dos professores da rede pública estadual de Ensino contemplados com o PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .
12 de janeiro de 2026.	Divulgação final dos resultados da análise do projeto pedagógico, do relatório de execução e dossiê dos professores da rede pública estadual de Ensino contemplados com o PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000 .

10. Disposições finais

- 10.1. É de inteira responsabilidade dos professores da rede pública estadual de Ensino inscritos e selecionados no **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** o ônus relativo aos direitos autorais de textos ou quaisquer outros meios utilizados nos trabalhos.
- 10.2. Serão desclassificados pela Comissão Avaliadora os professores que apresentarem conteúdos, no Projeto e/ou Relatório de Execução na edição 2025, iguais ou semelhantes, considerando Projetos e/ou Relatórios de Execução que concorreram ao **Prêmio Mestres Da Educação** ou de premiações similares, caracterizando autoplágio.
- 10.3. Os documentos enviados pelos professores não serão devolvidos aos seus autores, cabendo à Secretaria de Estado da Educação (SEE) a inteira responsabilidade e decisão de promover a sua guarda ou destruição.
- 10.4. A SEE não se responsabiliza por erros nos envios de documentos em qualquer etapa deste edital, oriundos de problemas externos à SEE.
- 10.4.1 A SEE não se responsabiliza por falhas técnicas, tais como instabilidade ou ausência de conexão com a internet, quedas de energia elétrica, problemas com equipamentos eletrônicos ou quaisquer outros fatores externos que venham a comprometer o envio das documentações solicitadas para a inscrição e participação do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000**.
- 10.5. Durante o ano letivo, as escolas públicas estaduais de Ensino poderão ser acionadas presencialmente e/ou remotamente, por técnicos indicados da Secretaria de Estado da Educação (SEE) que acompanharão as atividades desenvolvidas pelos docentes, podendo o relatório dessa análise técnica ser utilizado pelos integrantes da Comissão Avaliadora na definição de pontuações atribuídas aos critérios descritos nos quadros deste Edital.
- 10.6. Caberá à Comissão Estadual de Avaliação do **PRÊMIO PROFESSOR NOTA 1000** a decisão em relação aos casos omissos e a análise de recursos a respeito das pontuações atribuídas aos documentos apresentados, conforme estabelecido neste Edital, protocolados no prazo de acordo com o cronograma deste edital.
- 10.7. O recurso citado no item 8 deverá seguir as instruções disponibilizadas no endereço eletrônico: <http://www.see.pb.gov.br/premios>.
- 10.7. Este edital entra em vigor na data de sua publicação.



**GOVERNO
DA PARAÍBA**

José Wilson Santiago Filho

Secretário



Apêndice I

Áreas temáticas	Descrição
1. Educação inclusiva e acessibilidade	Projetos dessa área devem promover práticas pedagógicas que assegurem o direito à aprendizagem de todos os estudantes, com ou sem deficiência, transtornos ou altas habilidades. Envolvem estratégias de inclusão, adaptações curriculares, recursos de acessibilidade e o fortalecimento de uma cultura escolar inclusiva e anticapacitista.
2. Sustentabilidade e Meio Ambiente	Os projetos dessa área devem desenvolver uma abordagem crítica e reflexiva sobre as relações entre sociedade, natureza e desenvolvimento, promovendo uma educação ambiental transversal, emancipadora e participativa. As ações devem problematizar as causas socioeconômicas dos desequilíbrios ambientais, incentivando o protagonismo estudantil, a leitura crítica do território e a construção coletiva de alternativas sustentáveis, indo além de práticas pontuais de preservação. Essa perspectiva estimula a formação de sujeitos ético-políticos capazes de atuar local e globalmente na defesa de uma ecologia integral e de justiça ambiental.
3. Educação antirracista e relações étnico-raciais	Abrange ações que combatem o racismo estrutural e promovem a valorização das identidades e culturas negras, indígenas e quilombolas. Projetos devem incorporar a história e a cultura afro-brasileira e indígena ao currículo, conforme a Lei nº. 10.639/03 e nº. 11.645/08, promovendo equidade racial e representatividade.
4. Educação financeira e empreendedorismo jovem	Os projetos nessa temática devem desenvolver competências relacionadas à gestão consciente dos recursos financeiros, planejamento, consumo responsável e incentivo à autonomia dos estudantes. Também pode envolver a criação de soluções empreendedoras, cooperativas escolares e inovação social.
5. Fortalecimento da leitura e da escrita	Foco em práticas pedagógicas que promovam a competência leitora e escritora em múltiplas linguagens, considerando os diferentes níveis de alfabetização. Projetos podem envolver clubes de leitura, produção textual, mediação de leitura e uso de recursos digitais. Essa temática pode ser desenvolvida em todos componentes curriculares, não se limitando aos



	componentes de Língua Portuguesa.
6. Matemática criativa e aplicada ao cotidiano	Visa transformar o ensino da matemática em experiências significativas e contextualizadas. Os projetos podem desenvolver o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a aplicação prática da matemática em situações do dia a dia, por meio de jogos, desafios e atividades interdisciplinares. Essa temática pode ser desenvolvida em todos componentes curriculares, não se limitando aos componentes de Matemática.
7. Educação e esportes: saúde e valores	Integra práticas corporais e esportivas como instrumentos de promoção da saúde física e mental, do trabalho em equipe, da cooperação e da disciplina. Os projetos podem articular os componentes curriculares com atividades esportivas e valores da educação integral.
8. Saúde socioemocional e bem-estar escolar	Envolve ações que favoreçam o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, a escuta ativa, o autocuidado e o fortalecimento dos vínculos afetivos na escola. Os projetos podem promover ambientes seguros, acolhedores e emocionalmente saudáveis para toda a comunidade escolar, podendo inclusive incluir estratégias de prevenção e enfrentamento ao assédio moral, especialmente no que tange às dinâmicas interpessoais prejudiciais, como humilhações, intimidações ou exclusões entre estudantes ou entre membros da comunidade escolar.
9. Educação STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática)	Projetos dessa área devem integrar, de forma intencional e interdisciplinar, os campos da ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática, com foco na resolução de problemas complexos do mundo real. A proposta é mobilizar o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de investigação dos estudantes para enfrentar desafios contemporâneos em contextos locais e globais, tais como mobilidade urbana, mudanças climáticas, saúde pública, inclusão digital e inovação social. A abordagem STEAM valoriza o desenvolvimento de competências do século XXI, por meio de práticas como o design thinking, a prototipagem, a cultura maker, os experimentos científicos e as criações artísticas funcionais, sempre partindo de problemas contextualizados e significativos. O objetivo é formar estudantes capazes de propor soluções sustentáveis, colaborativas e socialmente relevantes, unindo o rigor técnico ao pensamento ético e estético.



10. Educação para a paz e mediação de conflitos	Promove ações pedagógicas que desenvolvam a cultura da paz, o respeito mútuo, a escuta ativa e a empatia. Projetos podem incluir círculos de diálogo, mediação escolar, práticas restaurativas e estratégias de prevenção à violência e ao bullying.
11. Tradições locais e cultura popular na escola	Valoriza as manifestações culturais locais, saberes tradicionais e patrimônios materiais e imateriais das comunidades. Os projetos devem articular currículo e identidade cultural, fortalecendo o pertencimento, a memória e a valorização das raízes socioculturais dos estudantes.
12. Equidade de gênero	Desenvolve ações voltadas à superação de desigualdades entre meninos e meninas, bem como ao enfrentamento do sexismo e da violência de gênero. Os projetos devem promover o respeito à diversidade de identidades de gênero e à equidade de oportunidades. Nesta perspectiva, os projetos podem abordar de forma específica o enfrentamento ao assédio sexual, que afeta desproporcionalmente mulheres no ambiente escolar. São contempladas iniciativas de educação para a igualdade de gênero, campanhas de conscientização sobre o consentimento e o respeito aos corpos e às identidades, bem como a implementação de protocolos institucionais para acolhimento e encaminhamento das vítimas.
13. Direitos humanos, ética e cidadania	Envolve práticas que promovem o respeito às liberdades fundamentais, à dignidade humana, à justiça social e à convivência democrática. Os projetos podem abordar temas como ética, diversidade, combate à discriminação e direitos das crianças, adolescentes e minorias. Nesta temática também pode ser abordado o enfrentamento ao assédio moral e sexual a partir da concepção dele como um imperativo ético e legal, podendo abordar o assédio enquanto violação dos direitos humanos, promovendo uma cultura escolar pautada na ética, no respeito à alteridade e no compromisso com a justiça social.
14. Educação para a cidadania global	Projetos dessa área devem ampliar os horizontes culturais dos estudantes, promovendo o diálogo entre realidades locais e internacionais. A proposta é estimular o reconhecimento e a valorização das culturas, tradições, festividades e práticas sociais de diferentes países, contribuindo para a formação de sujeitos com visão de mundo plural, respeito à diversidade e empatia intercultural. Os projetos devem fomentar experiências que



	incentivem a curiosidade, a tolerância e a construção da alteridade. Trata-se de desenvolver competências interculturais que preparem os estudantes para atuar em um mundo interconectado, formando pontes entre o cotidiano escolar e o cenário global.
15. Educação fiscal	Promove a compreensão dos tributos, do orçamento público e da função social dos impostos. Os projetos devem contribuir para a formação de cidadãos conscientes de seus direitos e deveres, bem como da importância da participação social na gestão pública.
16. Direito do consumidor	Aborda a formação de consumidores conscientes, críticos e responsáveis, com base no Código de Defesa do Consumidor. Os projetos podem envolver práticas que discutam publicidade, consumo sustentável, crédito, endividamento e proteção do consumidor.



Apêndice II

Metodologias ativas	
Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)	A Aprendizagem Baseada em Projetos é uma metodologia ativa que coloca o estudante como protagonista na construção do conhecimento a partir da elaboração e execução de projetos estruturados e significativos. Nessa abordagem, o professor atua como mediador, orientando os alunos na definição de um problema ou desafio real, na investigação de soluções, na organização das etapas do projeto e na apresentação de produtos finais. A ABP valoriza a interdisciplinaridade, o trabalho colaborativo e a autonomia, promovendo o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Essa metodologia permite diferentes variações, como projetos de curta, média ou longa duração; projetos individuais ou coletivos; internos à escola ou com interação com a comunidade. Os produtos finais podem ser variados: vídeos, painéis, feiras, campanhas, protótipos, exposições, entre outros. Por exemplo, em um projeto alinhado à temática Educação fiscal, os estudantes podem mapear tributos pagos pela comunidade e investigar sua aplicação, produzindo um relatório visual para conscientização cidadã. Já em Educação antirracista, podem desenvolver um projeto sobre representatividade nos materiais didáticos da escola, propondo adaptações ou produções alternativas. A ABP estimula uma aprendizagem ativa, significativa e transformadora, ancorada na realidade dos sujeitos.
Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL)	A Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem-Based Learning – PBL) é uma metodologia ativa que organiza o processo de ensino a partir de problemas complexos e desafiadores, geralmente retirados da vida real, que exigem investigação, tomada de decisões e construção colaborativa de soluções. O foco está na aprendizagem ao longo do percurso investigativo, mais do que em uma resposta final. O professor atua como facilitador, estimulando a curiosidade, o raciocínio crítico, o diálogo entre pares e a sistematização de conceitos. Diferente da ABP, o PBL parte de um problema inicial e não necessariamente exige a produção de um projeto final estruturado. Pode ser usado em situações pontuais ou como eixo norteador de uma sequência didática. Em um exemplo na temática Saúde socioemocional e bem-estar escolar, o problema inicial pode ser: “Como



	podemos reduzir os níveis de ansiedade entre os colegas da escola?”. Os estudantes levantam hipóteses, coletam dados, entrevistam especialistas e propõem estratégias de apoio emocional. Em Matemática criativa e aplicada ao cotidiano, um problema como “Como podemos reorganizar o transporte escolar para reduzir custos e o tempo de trajeto?” mobiliza conhecimentos matemáticos e geográficos aplicados.
Sala de Aula Invertida	A sala de aula invertida (flipped classroom) é uma metodologia ativa que reorganiza a lógica tradicional do ensino, transferindo parte do momento expositivo (conteúdo teórico) para o ambiente extraescolar, de modo que o tempo em sala seja dedicado à discussão, resolução de problemas, atividades práticas e aprofundamento. Os estudantes acessam previamente os conteúdos por meio de vídeos, textos, podcasts ou outras mídias, e chegam à aula preparados para aplicar, analisar e criar, com o acompanhamento do professor. Essa abordagem promove o engajamento com o conteúdo antes da mediação docente e fortalece a personalização da aprendizagem. Pode ser combinada com outras metodologias, como a aprendizagem entre pares ou o uso de tecnologias educacionais. Por exemplo, em um projeto sobre Direito do consumidor, os estudantes assistem a vídeos sobre o Código de Defesa do Consumidor em casa e, na aula, analisam casos reais de infrações, simulam atendimentos e criam cartilhas orientadoras. Em Tradições locais e cultura popular, podem explorar previamente a história de manifestações culturais da região e, em sala, construir coletivamente um roteiro de visita a mestres populares. A sala de aula invertida transforma o espaço escolar em um ambiente ativo de troca e produção.
Rotação por Estações	A rotação por estações é uma metodologia ativa que organiza a sala de aula em diferentes espaços ou estações de aprendizagem, cada uma com uma atividade específica, permitindo que os estudantes passem por elas em grupos, de forma rotativa e sequencial. Cada estação pode explorar um conteúdo, habilidade ou abordagem distinta, estimulando a autonomia, a cooperação e a diversidade de experiências. O professor pode atuar diretamente em uma das estações ou circular entre elas como orientador. Essa metodologia favorece a diferenciação pedagógica e a integração de múltiplas linguagens e mídias. Pode incluir estações com desafios, jogos, leitura, produção textual,



	resolução de problemas, experimentações, vídeos, ou uso de plataformas digitais. Em um projeto de Educação STEAM, as estações podem envolver a construção de protótipos, análise de gráficos, discussão sobre impactos ambientais de tecnologias e expressão artística de soluções propostas. Já em Equidade de gênero, podem abordar representações em mídias, construção histórica das desigualdades, análise de dados do IBGE e produção de campanhas de conscientização. A rotação por estações dinamiza o processo de aprendizagem e possibilita o trabalho simultâneo com múltiplas competências. As estações de aprendizagem são uma variação da rotação por estações, mas com foco em níveis diferenciados de complexidade ou estilos de aprendizagem. Cada estação pode explorar um mesmo tema sob diferentes perspectivas, com diferentes linguagens, tecnologias ou suportes, permitindo que os estudantes avancem em ritmos distintos e descubram a forma mais eficaz de aprender.
Educação Híbrida	A Educação Híbrida combina organicamente momentos mediados por tecnologia com atividades presenciais, estruturando-se de forma intencional para integrar o melhor dos dois contextos. Trata-se de uma estratégia metodológica que valoriza a personalização da aprendizagem, o ritmo individual dos estudantes e o uso de tecnologias como ferramentas pedagógicas. No modelo híbrido, o professor assume o papel de designer de experiências e mediador, utilizando diferentes modalidades como rotação individual, laboratório rotacional, sala de aula invertida e flex. Essa metodologia permite que os estudantes avancem de forma mais autônoma em determinados conteúdos, enquanto o professor aprofunda aspectos críticos e formativos. Em Educação para a cidadania global, por exemplo, os estudantes podem pesquisar festividades de diferentes países em ambientes virtuais, trocar experiências com estudantes de outras regiões via videoconferência e, presencialmente, construir exposições temáticas. Em Educação inclusiva e acessibilidade, podem explorar recursos digitais acessíveis, como audiolivros e leitores de tela, enquanto desenvolvem presencialmente propostas de adaptação pedagógica. O ensino híbrido rompe as barreiras do espaço físico da sala de aula, ampliando as possibilidades de aprendizagem conectada, crítica e colaborativa.
Gamificação	A gamificação é uma metodologia ativa que



	utiliza elementos característicos dos jogos — como pontuação, desafios, rankings, níveis, recompensas e missões — para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e motivador. Ao integrar essas dinâmicas ao contexto educacional, estimula-se o protagonismo estudantil, a persistência diante de erros, a cooperação entre pares e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. A gamificação torna o processo educativo mais dinâmico e significativo, especialmente para estudantes que aprendem melhor por meio de estímulos interativos. Não se trata de transformar o conteúdo em jogo, mas de aplicar estratégias lúdicas que incentivem a progressão e o engajamento. Em um projeto sobre Educação fiscal, por exemplo, os estudantes podem participar de um “jogo de gestão de cidade”, no qual tomam decisões sobre arrecadação e uso de tributos, enfrentando dilemas e consequências simuladas. Em Fortalecimento da leitura e da escrita, é possível gamificar a leitura de obras literárias com desafios de interpretação, resumos criativos, caça ao tesouro textual ou batalhas de argumentação.
Estudo de Caso	O estudo de caso favorece a aprendizagem ativa por meio da complexidade do real, reforçando o vínculo entre conhecimento e ação, é uma metodologia ativa que parte da análise de uma situação real ou fictícia complexa, relacionada a um problema relevante para o contexto escolar ou social. Os estudantes devem compreender o caso, levantar hipóteses, identificar conflitos, propor soluções ou tomar decisões justificadas, articulando teoria e prática. O papel do professor é orientar o processo investigativo e promover o debate crítico. Essa metodologia desenvolve a capacidade de análise, a argumentação, a empatia e a resolução colaborativa de problemas. Em um projeto vinculado à Educação para a paz e mediação de conflitos, por exemplo, os alunos podem estudar um caso de violência escolar e simular formas de intervenção baseadas em práticas restaurativas. Em Direitos humanos, ética e cidadania, podem analisar um caso envolvendo exclusão social e discutir os fundamentos legais e morais em jogo.
Design Thinking	O design thinking transforma o espaço escolar em um laboratório de soluções reais e empáticas, colocando os estudantes no centro do processo de transformação, pois é centrada



	no ser humano que busca resolver problemas complexos por meio da empatia, da experimentação e da colaboração. Estruturado em etapas — empatia, definição, ideação, prototipagem e teste —, permite aos estudantes compreenderem profundamente um problema, gerarem ideias criativas e desenvolverem soluções concretas com base em feedbacks e interação. Trata-se de uma metodologia ativa que valoriza a escuta, a produção de sentido e a inovação. Em um projeto de Educação e esportes: saúde e valores, por exemplo, os alunos podem investigar os motivos da baixa participação nas aulas de Educação Física, criar estratégias inclusivas e testar atividades mais atrativas. Em Equidade de gênero, podem propor soluções para ampliar a participação feminina em espaços de liderança na escola.
Aprendizagem entre pares	Essa metodologia se baseia na premissa de que os estudantes aprendem de maneira eficaz quando ensinam, explicam ou colaboram com seus colegas. Pode ocorrer de forma estruturada — como em duplas pedagógicas, tutoria entre estudantes, círculos de estudo — ou espontânea, em atividades que incentivem a troca horizontal de saberes. O professor tem o papel de mediar e garantir que todos os alunos tenham oportunidade de ensinar e aprender. A aprendizagem entre pares favorece o desenvolvimento da empatia, da responsabilidade mútua e da capacidade de comunicação. Em um projeto sobre Educação inclusiva e acessibilidade, estudantes com e sem deficiência podem trabalhar juntos na produção de materiais acessíveis. Em Educação antirracista, podem organizar rodas de leitura em que diferentes alunos compartilham experiências familiares ou culturais, ampliando a escuta e a diversidade de vozes.
Aprendizagem por investigação	Também conhecida como pesquisa orientada, valoriza a construção ativa do saber, baseada em evidências e no diálogo com o mundo. Essa metodologia propõe que os estudantes construam conhecimento a partir de perguntas investigativas que partem de sua curiosidade ou de problemas concretos. Envolve observação, levantamento de hipóteses, busca por informações, sistematização e apresentação dos resultados. O professor assume o papel de orientador científico e metodológico. É uma estratégia especialmente potente para desenvolver o pensamento crítico e científico, a



	autonomia intelectual e a competência argumentativa. Por exemplo, em um projeto de Sustentabilidade e Meio Ambiente, os estudantes podem investigar os níveis de poluição sonora ao redor da escola, criar gráficos e sugerir intervenções. Em Educação financeira e empreendedorismo jovem, podem estudar o perfil de consumo dos colegas e propor estratégias para o uso consciente do dinheiro.
Oficina pedagógica	A oficina pedagógica é uma metodologia ativa centrada na experimentação prática, no fazer com intencionalidade pedagógica e no diálogo entre teoria e ação. Nesse formato, os estudantes são convidados a vivenciar processos de criação, análise e produção coletiva, desenvolvendo competências cognitivas, manuais e socioemocionais. O professor atua como mediador e organizador de experiências significativas. A oficina se caracteriza pela ênfase no processo, mais do que no produto, valorizando a vivência coletiva, a escuta ativa e o respeito às múltiplas formas de aprender. As oficinas favorecem o protagonismo, a autonomia e a expressão criativa. Em Tradições locais e cultura popular na escola, por exemplo, os alunos podem participar de oficinas de construção de instrumentos musicais tradicionais, culinária típica ou expressão corporal ligada a danças regionais. Já em Educação para a cidadania global, é possível realizar oficinas sobre festividades internacionais, nas quais os estudantes recriam elementos culturais como máscaras, culinária, histórias e músicas.
Projeto integrador	O projeto integrador é uma abordagem metodológica que articula diferentes componentes curriculares em torno de uma temática comum, promovendo a interdisciplinaridade e a aprendizagem contextualizada. A proposta pode envolver múltiplas turmas, professores e áreas do conhecimento, e culminar na realização de uma ação coletiva, produto ou intervenção. Essa metodologia ativa rompe com a fragmentação do currículo e valoriza o trabalho em equipe, a organização coletiva e a vinculação com o território e a realidade dos estudantes. Em Educação inclusiva e acessibilidade, por exemplo, pode-se desenvolver um projeto integrador com Língua Portuguesa, Arte, Sociologia e Educação Física para discutir acessibilidade nos espaços públicos e escolares, produzindo um



	diagnóstico e propostas de intervenção. Em Educação fiscal, diferentes disciplinas podem colaborar para analisar o orçamento da escola e propor um plano participativo de uso de recursos. O projeto integrador amplia o alcance e a potência das ações pedagógicas, fortalecendo o vínculo entre escola, comunidade e currículo.
Mapas mentais e conceituais	Essa metodologia é eficaz tanto como instrumento de aprendizagem quanto de avaliação formativa, ela envolve a organização visual do conhecimento por meio de representações gráficas que interligam conceitos, ideias e relações. Os mapas mentais partem de uma ideia central e se expandem em ramificações criativas; os mapas conceituais, por sua vez, são mais estruturados e hierárquicos, focando nas relações lógicas entre os conceitos. Ambos favorecem o pensamento visual, a metacognição e a síntese. Os estudantes desenvolvem essas representações a partir de leituras, debates, pesquisas ou projetos, o que contribui para consolidar e reorganizar seus conhecimentos de forma significativa. Em Matemática criativa e aplicada ao cotidiano, por exemplo, podem criar mapas relacionando conceitos como razão, proporção, escalas e porcentagens a situações reais. Em Educação para a paz e mediação de conflitos, podem construir mapas que interliguem emoções, tipos de conflitos e estratégias de resolução.
Portfólio	O portfólio é uma metodologia ativa que consiste na coleta, organização e reflexão sistemática sobre os processos de aprendizagem do(a) estudante ao longo do tempo, permitindo ao estudante enxergar sua própria evolução, tornando-se coautor da própria aprendizagem. Diferente de um simples repositório de atividades, o portfólio reflexivo valoriza a curadoria crítica do próprio aluno sobre suas produções, desafios enfrentados, estratégias utilizadas e avanços conquistados. Pode ser individual ou coletivo, físico ou digital, e construído ao longo de um projeto, unidade ou ano letivo. Essa prática promove a metacognição, o protagonismo e o desenvolvimento da autoria, sendo especialmente útil para avaliações processuais. Em Fortalecimento da leitura e da escrita, os estudantes podem registrar sua trajetória leitora, com comentários sobre livros, reescritas, autorretratos narrativos e autocríticas. Em Direito do consumidor, podem documentar investigações sobre práticas de



	mercado locais, simulações de compras e reflexões sobre direitos violados.
Júri simulado	O júri simulado é uma metodologia ativa inspirada nos procedimentos judiciais, em que os estudantes assumem papéis diversos — promotores, defensores, réus, jurados, juiz — e encenam um julgamento a partir de um caso fictício ou real. É uma estratégia rica para desenvolver empatia, argumentação, análise crítica e compreensão de múltiplas perspectivas. Além de trabalhar conteúdos curriculares, permite que os alunos se envolvam emocionalmente com os temas. Em Direitos humanos, ética e cidadania, o júri pode ser baseado em casos históricos de violações de direitos. Em Equidade de gênero, pode-se julgar situações de desigualdade no ambiente escolar, com base em dados e legislações. O júri simulado desenvolve uma aprendizagem significativa, por meio de dramatização e argumentação estruturada.
Teatro pedagógico	O teatro pedagógico utiliza a linguagem dramática como recurso de expressão, investigação e construção de conhecimento. Os estudantes são convidados a criar, encenar ou analisar peças teatrais que dialoguem com os conteúdos curriculares e temas da realidade. O processo teatral envolve leitura, interpretação, improvisação, trabalho corporal, escrita, memória e cooperação, tornando-se uma experiência estética e formativa. Além disso, simulações e RPG colocam estudantes para assumir papéis e cenários específicos para dramatizar uma situação, um contexto histórico, político, científico ou social. Também chamada de role-playing, essa técnica permite a vivência empática, a experimentação de decisões e a análise de dinâmicas sociais complexas. Essa metodologia ativa amplia o repertório cultural dos estudantes e favorece a sensibilização crítica, promovendo a aprendizagem ativa por meio da emoção, do corpo e da interação com diferentes pontos de vista. Em Tradições locais e cultura popular na escola, podem criar cenas baseadas em lendas regionais ou festas populares. Em Educação para a cidadania global, podem representar festividades de outros países ou encenar conflitos diplomáticos fictícios. Em Educação para a paz e mediação de conflitos, os estudantes podem simular uma mediação escolar, assumindo os papéis de partes envolvidas, mediadores e observadores. Em Educação STEAM, podem encenar um comitê



	científico internacional que busca soluções para problemas ambientais.
Produção audiovisual	A produção audiovisual como metodologia ativa mobiliza múltiplas linguagens — verbal, visual, sonora e corporal — para que os estudantes expressem seus conhecimentos por meio de vídeos criados com intencionalidade pedagógica. O processo envolve etapas como planejamento, roteiro, gravação, edição e apresentação, exigindo cooperação, criatividade e domínio tecnológico. A linguagem audiovisual amplia os modos de aprender e comunicar, promovendo o protagonismo e a autoria estudantil. Essa metodologia permite que os alunos ressignifiquem conteúdos escolares e os conectem com a realidade. Em Sustentabilidade e Meio Ambiente, podem produzir um documentário sobre problemas ambientais locais e possíveis soluções. Em Educação antirracista, podem criar um curta-metragem que narre a trajetória de personalidades negras da Paraíba. Em Educação para a paz e mediação de conflitos, por exemplo, os estudantes podem produzir uma série de episódios de podcasts com histórias reais de superação de conflitos, convidados especiais e dicas de convivência pacífica. Em Educação fiscal, podem entrevistar especialistas sobre tributos e serviços públicos ou relatar experiências da comunidade.
Webquest	A webquest é uma estratégia de aprendizagem por investigação mediada pela internet, na qual os estudantes são desafiados a buscar, selecionar, analisar e sintetizar informações on-line com base em uma tarefa estruturada. Criada por Bernie Dodge, essa metodologia orienta o uso crítico da internet, evitando a dispersão e o simples “copiar e colar”, uma vez que a webquest promove o desenvolvimento da autonomia, da literacia digital e do pensamento crítico. Uma webquest inclui introdução, tarefa, processo, recursos indicados e critérios de avaliação. Em Educação para a cidadania global, por exemplo, os estudantes podem investigar diferentes tradições festivas ao redor do mundo e produzir um painel comparativo com suas origens, valores e práticas. Em Direito do consumidor, podem explorar plataformas de defesa do consumidor, legislações e campanhas institucionais para elaborar um guia digital de orientação para jovens.
Hackathon (Maratona de inovação educacional)	O hackathon é uma metodologia ativa que propõe uma maratona de criação colaborativa,



	com tempo determinado, na qual os estudantes se organizam em grupos para desenvolver soluções inovadoras para um problema previamente definido. Originalmente usado na área da tecnologia, o formato foi adaptado à educação como um instrumento potente de engajamento, criatividade e resolução de problemas reais, com foco em prototipagem rápida, cooperação e apresentação de resultados. Durante a maratona, os estudantes são desafiados a pensar de forma divergente, testar ideias, tomar decisões em equipe e apresentar soluções viáveis — como produtos, campanhas, aplicativos, propostas pedagógicas ou intervenções escolares. Em Educação financeira e empreendedorismo jovem, por exemplo, podem ser desafiados a criar um modelo de negócio de impacto social com baixo custo. Em Saúde socioemocional e bem-estar escolar, podem desenvolver, em 12 horas, um plano de ação para acolhimento emocional na escola. A culminância pode envolver uma banca avaliadora, pitch de apresentação e devolutiva construtiva. O hackathon fomenta a aprendizagem pela ação, pela pressão criativa e pelo trabalho coletivo em curto prazo.
Sala expandida	A metodologia da sala expandida propõe romper os limites físicos, temporais e simbólicos da sala de aula tradicional, transformando qualquer espaço — físico ou virtual — em ambiente potencial de aprendizagem. Parte do pressuposto de que o conhecimento não se restringe às quatro paredes da escola e que o mundo, com sua complexidade e diversidade, é um espaço pedagógico vivo. A sala expandida favorece a conexão entre currículo e território, entre saberes escolares e saberes da vida. Sua aplicação pode se dar em diferentes formatos: ocupação pedagógica de corredores, pátios, praças, museus, feiras livres, redes sociais, eventos culturais, espaços religiosos ou ambientes naturais. Também pode incluir interações remotas com outras realidades — como videoconferências com escolas de outros estados ou países, em projetos de Educação para a cidadania global. Em Tradições locais e cultura popular, a sala de aula pode se expandir até a casa de um mestre popular da comunidade, promovendo escuta e troca intergeracional. Em Educação fiscal, pode incluir visita à Câmara Municipal ou entrevistas com gestores públicos locais. O essencial é que o deslocamento de espaço gere deslocamento de pensamento — amplie a escuta, provoque novas perguntas e ressignifique o aprender.



Criação de campanhas sociais	A criação de campanhas sociais como metodologia ativa coloca os estudantes na posição de comunicadores, ativistas e agentes de transformação, a partir do planejamento e execução de ações de impacto voltadas a causas sociais, ambientais, culturais ou educacionais. A proposta desenvolve múltiplas competências: pesquisa, argumentação, produção textual e audiovisual, trabalho em equipe, planejamento, engajamento social e ética cidadã. As campanhas podem assumir diversos formatos: cartazes, spots de rádio, reels, podcasts, panfletos, murais interativos, redes sociais, caminhadas, intervenções artísticas ou ações diretas na escola e na comunidade. O processo envolve diagnóstico do problema, definição de público-alvo, escolha da linguagem, elaboração da mensagem, execução e avaliação do impacto. A campanha é, ao mesmo tempo, prática comunicativa, política e pedagógica — uma ponte entre o conhecimento e a transformação social. Em Educação antirracista e relações étnico-raciais, por exemplo, os estudantes podem organizar uma campanha contra o racismo recreativo no ambiente escolar. Em Saúde socioemocional e bem-estar escolar, podem criar uma campanha de valorização da escuta e empatia entre pares. Em Direito do consumidor, uma campanha educativa pode esclarecer os estudantes sobre seus direitos em situações do cotidiano, como contratos de serviços ou compras on-line.
-------------------------------------	---