



ESTÚDIO ANEXO

Produção de ponta a ponta



QUEM SOMOS

O **ESTÚDIO ANEXO** é uma **produtora de materiais educacionais**, fundada em 2010, com sede em São Paulo. Somos uma **equipe apaixonada e altamente qualificada**, com profissionais estrategistas e criativos, com o objetivo em comum de **transformar ideias em realidade**.

Nossa missão é desenvolver projetos com **alta eficiência e excelência**, que encantem os alunos.

Valorizamos a comunicação, **transparência**, o **comprometimento** com os prazos e a **satisfação do cliente**.



NOSSOS VALORES

Buscamos uma entrega qualificada solucionando as necessidades latentes do mercado editorial.

INOVAÇÃO Buscamos constantemente novas ideias e soluções para proporcionar resultados excepcionais aos nossos clientes.

COLABORAÇÃO Acreditamos que as melhores ideias nascem do trabalho em equipe e da cooperação entre nossos profissionais e clientes.

COMPROMETIMENTO Cumprimos nossos prazos com responsabilidade e entregamos projetos que atendam às expectativas de qualidade.

TRANSPARÊNCIA Mantemos uma comunicação aberta, honesta e direta, proporcionando aos nossos clientes total clareza em todas as etapas do projeto.



NOSSOS SERVIÇOS

Nossos serviços incluem:

- Gestão e coordenação de projetos;
- Autoria;
- Edição e revisão de texto;
- Concepção de projetos gráficos;
- Desenvolvimento de ilustrações;
- Edição de arte;
- Diagramação.

E outros escopos necessários ao desenvolvimento de produtos educacionais no **impresso** e **digital**.



NOSSOS CLIENTES





SOLUÇÃO VIA

MOVIMENTA EDUCAÇÃO

Branding, projeto gráfico, edição de arte, diagramação
e desenvolvimento de **embalagem** para a **Coleção VIA** –
Vivência, Inovação e Autonomia, destinada aos alunos e
professores de Educação Infantil.

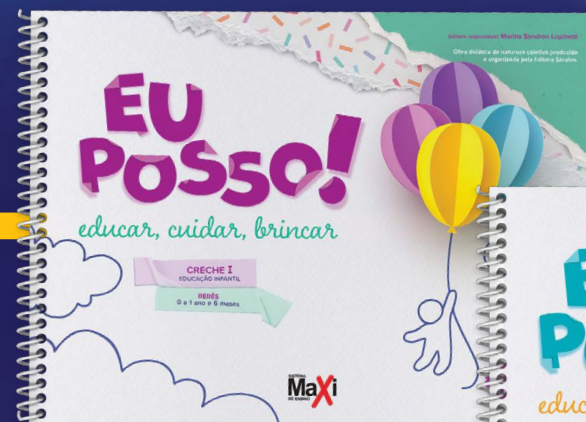




SOLUÇÃO VIA

MOVIMENTA EDUCAÇÃO

Criação do site institucional para a coleção VIA, destinado aos coordenadores educacionais e professores de Educação Infantil e Anos Iniciais – Anos Iniciais.



EU POSSO!

SISTEMA MAXI DE ENSINO

Projeto gráfico e diagramação de miolo, capa e itens extras como agenda, revista, cartazes e embalagem para a coleção **Eu Posso!**, destinada aos alunos e professores de Educação Infantil.



Projeto gráfico de miolo, capa e **diagramação** para a coleção de Língua Estrangeira, destinada aos alunos e professores do Ensino Fundamental – Anos Finais para o PNLD 2024.

FTD EDUCAÇÃO

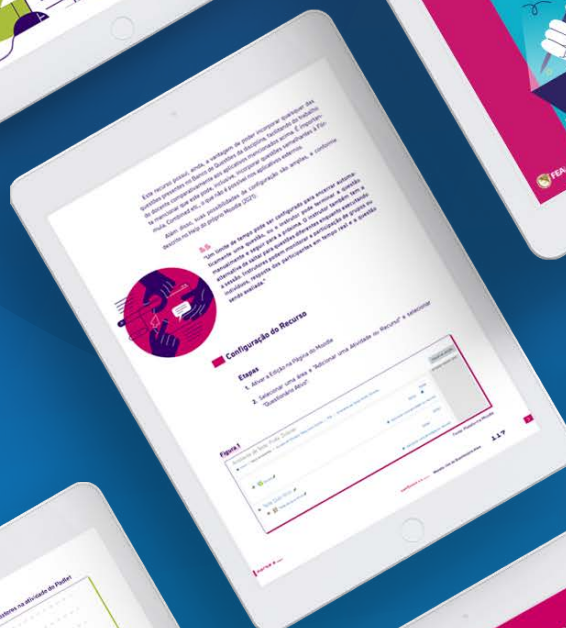
Projeto gráfico de miolo, capa e **diagramação** para a coleção de Estrangeira, destinada aos alunos professores do Ensino Fundamental – Anos Finais para o PNLD 2024.



PERSPECTIVAS E EXPERIÊNCIAS DOCENTES

FEA-USP

Projeto gráfico, diagramação
e edição de arte do livro digital
desenvolvido pela **FEA-USP**,
destinado aos docentes universitários.





COLEÇÃO EXTRAORDINÁRIO

PROGRAMA PLENO

Projeto gráfico, diagramação e edição
de arte para as revistas da coleção
Extraordinário, destinadas aos alunos e
professores do Ensino Médio.





PROJETO DE VIDA

ARCO EDUCAÇÃO

Projeto gráfico, diagramação e edição de arte para a coleção de Projeto de vida, destinada a alunos e professores do Ensino Médio.





SISTEMA DE ENSINO POSITIVO

SISTEMA DE ENSINO POSITIVO

Diagramação e edição de arte para os livros de Linguagens e Humanidades, destinados aos alunos e professores do Ensino Médio.

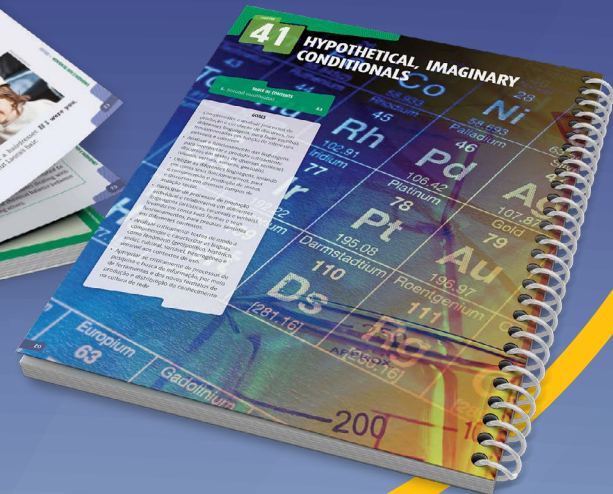
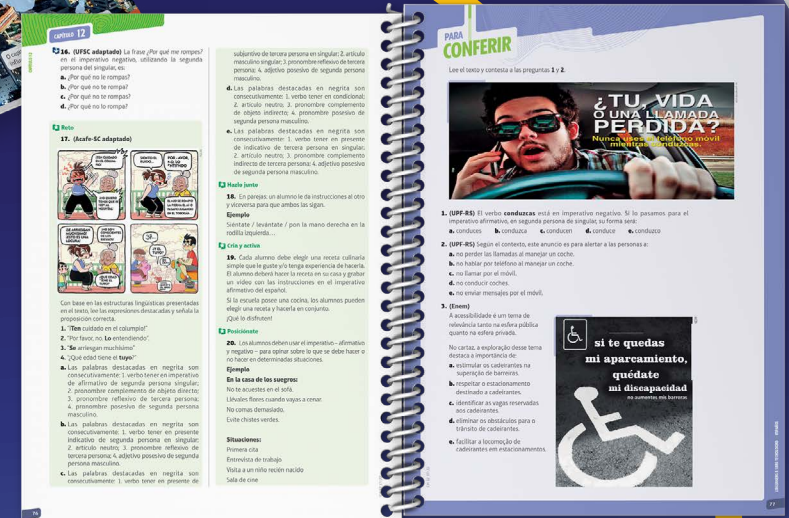


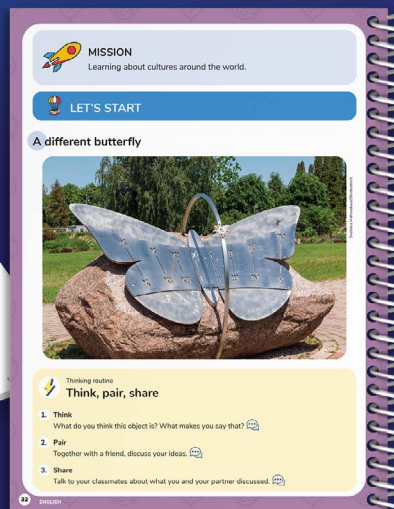


COLEÇÃO INFINITO

SISTEMA DE ENSINO COC

Diagramação para a coleção
destinada aos alunos e professores
do Ensino Médio.





GEEKIE ONE

GEEKIE

Diagramação para a coleção multidisciplinar, destinada aos alunos e professores do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.





COLEÇÃO PITÁGORAS

SOMOS EDUCAÇÃO

Projeto gráfico para a coleção,
destinada aos alunos do Ensino Médio.

CIDADANIA DIGITAL

ADU TEM

CIÊNCIAS

GEOGRAFIA

Leia o texto e responda às questões.

Certamente você já ouviu falar de atmosfera, a camada gasosa que envolve a Terra, composta de gases como nitrogênio, oxigênio, argônio e o dióxido de carbono etc. Mas o que será que acontece quando ocorre um aumento da emissão de gases na atmosfera? Será que os impactos causados pelo aumento da emissão de gases são divulgados nas redes sociais?

Os gases de efeito estufa (GEE) atuam como uma camada de proteção ao redor do planeta, impedindo que o calor solar escape para o espaço. Sendo assim, quando ocorre o aumento das emissões de GEE, essa camada fica mais espessa, retendo mais calor e causando o aumento da temperatura global, o que chamamos de aquecimento global.

Entre as principais atividades humanas que emitem GEE estão a queima de combustíveis fósseis, como carvão, petróleo e gás natural, para geração de energia, transporte e indústria; o desmatamento, que libera o carbono armazenado nas árvores; a emissão de metano, um GEE muito potente; resíduos sólidos, que emitem gases quando são depositados em aterros sanitários; entre outros.

No Brasil, o aquecimento global tem causado impactos significativos, como o aumento da temperatura média, mudanças nos padrões de precipitação, com secas mais frequentes e intensas; aumento do nível do mar; extinção de espécies; aumento da ocorrência de eventos climáticos extremos, como secas, inundações e tempestades.

Nas redes sociais, alguns desses eventos foram facilmente observados por meio de postagens de vídeos. Vídeos registrando a inunda do mar no calçadão da zona Sul do Rio de Janeiro, e na Praia dos Cardos, em Laguna – litoral de Santa Catarina, causada por um tsunami meteorológico, são exemplos que ficaram famosos nas redes.

O aumento da temperatura também foi uma realidade percebida em todo o Brasil. A cidade mineira de Araçuaí registrou em novembro de 2023 a temperatura de 44,8 °C, a maior temperatura da história do país até a data. O excesso de calor também não passou despercebido nas redes, gerando uma série de memes que representavam o desconforto da população ao lidar com a situação de calor extremo.

Como vimos, nas redes sociais tivemos muitos exemplos de impactos. No entanto, em menor escala, ouvimos discussões sobre as ações que poderiam minimizar esses impactos.

Muito diante das situações como as relatadas, muitos influencers seguem sua rotina normalmente divulgando produtos e incentivando cada vez mais o consumo.

De acordo com um estudo elaborado pela plataforma Capgem Valid, com base em dados da Statista Global Consumer Survey e da HootSuite, 43% da população brasileira já consumiu produtos e serviços divulgados por um influencer. O estudo ainda concluiu que o Brasil é o 3º país mais aderente às redes sociais no mundo.

1. Você observou algum impacto do aquecimento global por meio das redes sociais recentemente? Em qual rede social o impacto foi ilustrado e como ele foi tratado/ mostrado?

2. No texto, há uma crítica implícita a alguns influencers digitais. Que crítica seria essa?

3. Formule hipóteses que expliquem a afirmação a seguir: “43% da população brasileira já consumiu produtos e serviços divulgados por um influencer”.

4. Você conhece algum podcaster ou influencer digital que aborde as questões ambientais de forma consciente? Se sim, registre e divulgue para seus amigos!

REFLITA E COMPARTILHE

Como vimos, a produção de produtos pode emitir gases para a atmosfera, de modo a provocar impactos ambientais. Agora é a sua vez de refletir sobre como a sua forma de consumo pode impactar o meio ambiente. Forme grupos de 4 pessoas e discutam sobre as questões a seguir.

1. Você compra produtos por impulso ou tudo o que compra é realmente necessário?

2. Você tem ideia do quanto de matéria-prima é necessário para produzir os produtos que você adquire?

3. O consumo sustentável é aquele que envolve a escolha de produtos que utilizam menos recursos naturais, garantem empregos decentes aos trabalhadores e que são facilmente reciclados. Esse tipo de consumo ocorre quando realizamos escolhas e compramos de forma consciente, tendo noção de que as suas escolhas terão impactos sociais e ambientais. Discuta com seus colegas maneiras de introduzir em seu cotidiano um consumo mais sustentável e, se possível, estipulem metas.

UNIDADE

3

COMO É O NOSSO PLANETA?

Após assistir ao vídeo, responda às questões:

- Explique o que é a atmosfera terrestre.
- De acordo com o vídeo, como você descreveria o formato da Terra?
- Apenas parte da atmosfera terrestre foi mostrada no vídeo? Justifique.

CAPÍTULO

1

O movimento e a forma do planeta Terra

Para falar sobre o movimento da Terra, primeiro é preciso conhecer a definição do que é movimento. Para isso, considere a situação em que dois estudantes, Daiane e Marcelo, estão treinando atletismo. Eles estão correndo lado a lado e são acompanhados visualmente pela treinadora, que se encontra na lateral da pista, conforme mostra o esquema a seguir.

Daiane está parada ou em movimento? E Marcelo? E a treinadora? Para falarmos que algo ou alguém está em movimento precisamos primeiro dizer em relação ao que, ou seja, precisamos estabelecer um referencial. Se há mudança na localização do objeto, em relação ao referencial, então ele está em movimento.

O objeto está em movimento se há mudança na sua localização em relação ao referencial escolhido.

Para Marcelo, Daiane está parada, uma vez que ela está sempre a seu lado. Já a treinadora está em movimento, já que a localização da treinadora muda conforme Marcelo percorre a pista de atletismo. Para a treinadora, Daiane e Marcelo estão em movimento. Veja que Daiane está parada para Marcelo e em movimento para a treinadora.

1. Paisagem em Fernando de Noronha (PE), com parte da litosfera, atmosfera e hidrosfera.

GLOSSÁRIO

Satélite

Representação esquemática de alguns componentes do movimento da Terra: na translação, a órbita é quase circular e o Sol encontra-se próximo ao centro.

No movimento de translação, a Terra desloca-se em torno do Sol, percorrendo um caminho quase circular, com o Sol localizado próximo ao centro. O tempo que a Terra leva para completar uma volta em torno do Sol é de, aproximadamente, 365 dias ou 1 ano terrestre. Considere uma linha imaginária que atravessa a Terra ao meio, passando pelos polos geográficos Norte e Sul. Essa linha é chamada de eixo de rotação.

O eixo de rotação da Terra é inclinado em relação ao plano da órbita em torno do Sol. Se compararmos esse eixo com uma linha imaginária que é perpendicular ao plano da órbita, o ângulo é de aproximadamente 23,5°. Essa inclinação está relacionada às estações do ano juntamente com o movimento de translação, e a duração do dia e da noite ao longo dos meses.

A Terra gira em torno do eixo de rotação e tal movimento é conhecido como o movimento de rotação da Terra. O tempo que a Terra leva para completar uma volta completa em torno de si mesma é de, aproximadamente, 24 horas ou 1 dia. O movimento de rotação é responsável pela sucessão de dias e noites.

VOCÊ SABIA?

Acesse o site <https://www1.folha.uol.com.br/fp/1997/2/09/mas/27.html> para entender como ocorreu a descoberta de que a Terra gira.



COLEÇÃO METODOLOGIAS ATIVAS

TÁLAMO EDUCAÇÃO

Projeto gráfico, edição de arte e diagramação
para a coleção de Metodologias Ativas,
destinada à formação de professores.

Seymour Papert e o construcionismo

A aprendizagem pelo fazer não é uma novidade na educação. Como vimos, vários educadores e filósofos já tinham apresentado essa ideia. O movimento *maker* na educação tem como base teórica a teoria do construcionismo, desenvolvida por Seymour Papert, que sugere que as pessoas aprendem melhor quando estão envolvidas ativamente na criação de algo significativo para elas, sendo essa uma das ideias básicas da cultura *maker*.

Papert apoia-se, principalmente, nas ideias de Piaget e Dewey para defender a construção do conhecimento por meio de experiências práticas e da produção de objetos como uma forma de os estudantes expressarem suas ideias e aprenderem pelo fazer. Nesse sentido, o indivíduo "aprende fazendo", produzindo algo do seu interesse (Gavassa, 2020).

CARACTERÍSTICAS DO CONSTRUCIONISMO



Enquanto o construcionismo propõe que o conhecimento é construído internamente à medida que os indivíduos interagem com o mundo, o construcionismo enfatiza a importância da criação de artefatos externos para o processo de aprendizagem.

O **LEGO EVA**, uma linha de brinquedos tecnológicos da LEGO Education, foi inspirado nas ideias de Seymour Papert e lançado comercialmente em 1998. Voltado para a educação tecnológica, ele foi projetado para promover o desenvolvimento criativo e o aprendizado prático entre os estudantes.

As características do construcionismo fazem com que ele seja uma abordagem poderosa para a educação, especialmente no contexto da cultura *maker*, em que a criação, experimentação e personalização do aprendizado são centrais.



Seymour Aubrey Papert (1928-2016) foi um matemático e pensador da educação sul-africano, naturalizado norte-americano. Papert foi pioneiro na área de inteligência artificial no desenvolvimento de tecnologias educacionais. É apontado como um dos autores fundamentais na área das tecnologias de informação e comunicação na educação, em especial quando falamos sobre o uso do computador na aprendizagem. Fundou, em 1985, o MIT Media Lab, um centro de pesquisa interdisciplinar no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Esse centro reúne pesquisadores de diversas áreas, como tecnologia, design, crítica e arte, para explorar e desenvolver novas formas de interação entre humanos e tecnologia. O laboratório tem sido pioneiro em diversas inovações tecnológicas e educacionais, promovendo uma cultura de criatividade e aprendizado que rompe as barreiras tradicionais entre disciplinas (Matta et al., 2022).

O que é cultura maker

A cultura *maker* surgiu no final dos anos 2000 como forma de promover a criação, a remodelação e a personalização de objetos por indivíduos comuns usando tecnologias acessíveis e inovadoras. Esse movimento está intimamente ligado ao "Faça você mesmo" (DIY - Do It Yourself) e ganhou força nos últimos anos com o avanço de ferramentas tecnológicas acessíveis.

O movimento "Faça você mesmo" (DIY - Do It Yourself) tem raízes antigas, mas começou a ter destaque moderno durante as décadas de 1950 e 1960, especialmente nos Estados Unidos. Inicialmente impulsionado pela necessidade de reparos domésticos e projetos de melhoria de casa, o movimento cresceu com a publicação de manuais e revistas que orientavam as pessoas a realizar diversas tarefas por conta própria (Gavassa, 2020).

Nos anos 2000, o movimento DIY se expandiu significativamente com a popularização da internet. O acesso à rede facilitou o compartilhamento de conhecimento e a disseminação de tutoriais online, culminando na atual cultura *maker*. Esse movimento fomenta o empreendedorismo, a customização e a sustentabilidade, transformando a maneira como as pessoas interagem com a tecnologia e a fabricação de novos objetos.

Do ponto de vista da educação, podemos considerar que cultura *maker*, fundamentada na importância de "aprender fazendo", promove o **engajamento prático** dos estudantes ao permitir que eles criem e experimentem. Isso incentiva a **solução criativa de problemas**, integrando teoria e prática no processo educativo.

cultura maker e sustentabilidade

A cultura *maker* promove a sustentabilidade ao valorizar a fabricação local e a utilização de materiais reciclados, reduzindo a necessidade de transporte e produção industrial. Ela também valoriza o conserto e a modificação de objetos existentes, diminuindo o desperdício e incentivando a reutilização. Assim, contribui para um consumo mais responsável e um ciclo de vida mais sustentável para produtos (Silva, 2023).



Lev Vygotsky

Lev Vygotsky desenvolveu a teoria sociocultural do desenvolvimento cognitivo, que enfatiza a influência do contexto social e cultural no aprendizado. A partir do conceito de **Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)**, Vygotsky destaca que os estudantes aprendem melhor quando trabalham em tarefas que requerem habilidades para além de sua capacidade individual. Assim sendo, ele lança mão da ideia de faixa de habilidades que se refere à fase em que um aprendiz pode desenvolver alguma tarefa com a ajuda de um orientador ou colegas, mas ainda não consegue realizá-la de forma independente. Em outras palavras, a ZDP representa o espaço entre o que a criança já pode fazer sozinha e o que ainda não consegue realizar nem mesmo com auxílio. O suporte fornecido durante essa fase é essencial, uma vez que permite ao aprendiz alcançar níveis mais avançados de compreensão e competência, facilitando o desenvolvimento cognitivo e a internalização de novas habilidades e conhecimentos (Fino, 2003). Nesse sentido, o estudioso destaca a importância da interação social no processo de aprendizado e o papel da linguagem e da cultura no desenvolvimento cognitivo do indivíduo. Em síntese, para Vygotsky o aprendizado ocorre primeiro em nível social antes de ser internalizado, sendo que o conhecimento é construído de forma colaborativa, com o apoio dos colegas e dos educadores (Teixeira, 2022).



Lev Vygotsky (1896-1934) foi um psicólogo russo, nascido em Orsha, Império Russo (atual Bielorrússia), e é amplamente conhecido e respeitado nas áreas de psicologia e educação. Suas teorias sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal e o papel das interações sociais no nível social antes de ser internalizado, sendo que o conhecimento é construído de forma colaborativa, com o apoio dos colegas e dos educadores (Teixeira, 2022).

Convergência entre as ideias de Vygotsky e cultura maker

- O aprendizado colaborativo é valorizado já que a cultura *maker* promove o trabalho em grupo e a colaboração entre os envolvidos.
- A interação social facilita a troca de ideias e a resolução conjunta de problemas.
- O aprendizado é contextualizado, tendo em vista que a cultura e o contexto social influenciam o desenvolvimento cognitivo.
- É feita a mediação por meio de ferramentas de linguagens, de tecnologias e físicas que permeiam o aprendizado, tornando o processo educativo mais dinâmico e significativo.



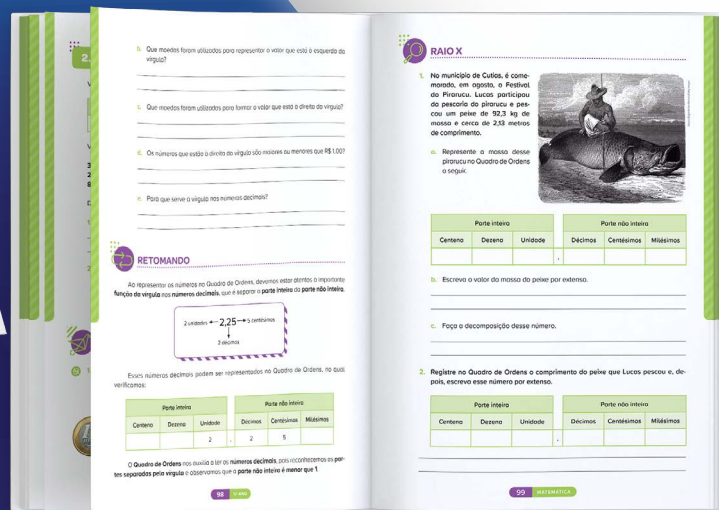


ENCONTROS COM A FILOSOFIA

GRUPO SANTILLANA

Diagramação da coleção digital,
destinada aos alunos e professores
do Ensino Fundamental – Anos Finais.





MATERIAL EDUCACIONAL AMAPÁ E NACIONAL

NOVA ESCOLA

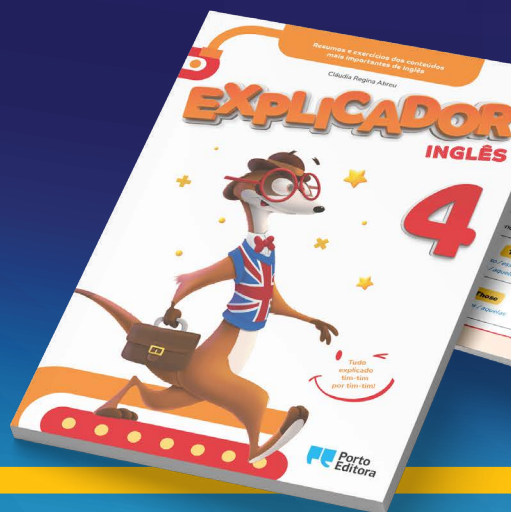
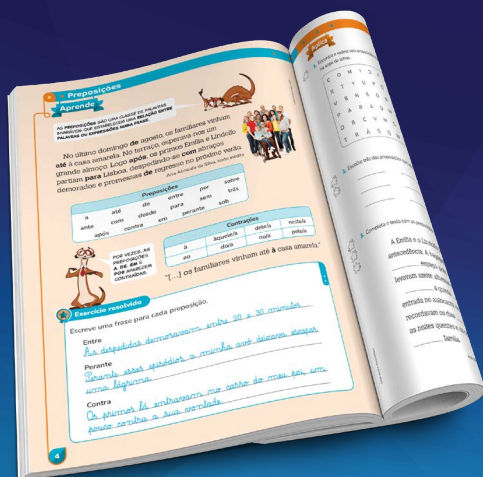
Edição de arte e diagramação para a coleção,
destinada aos alunos e professores do Ensino
Fundamental – Anos Iniciais.



EXPLICADOR

PORTO EDITORA

Projeto gráfico, edição de arte e diagramação para a coleção multimatéria, destinada aos alunos e professores do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

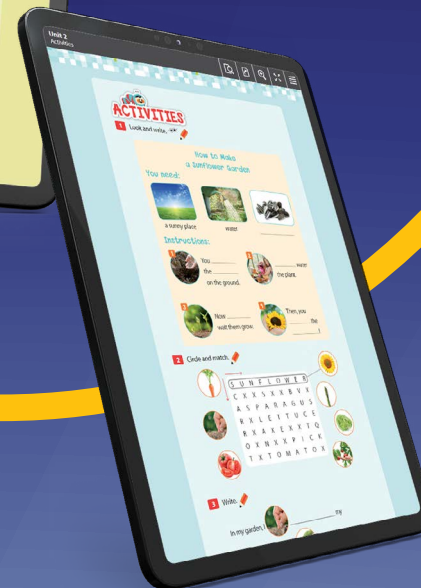




SMARTY

SM EDUCAÇÃO

Diagramação para coleção digital de Língua Estrangeira, destinada aos alunos e professores do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

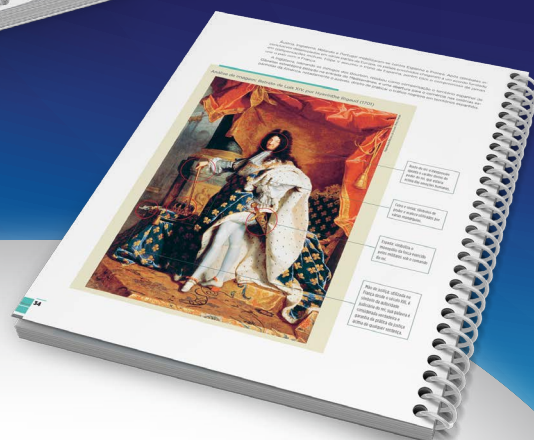




COLEÇÃO PRESENTE

EDITORA MODERNA

Diagramação da disciplina de Língua Portuguesa, destinada aos alunos e professores do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.



SISTEMA ANGLO DE ENSINO

SOMOS EDUCAÇÃO

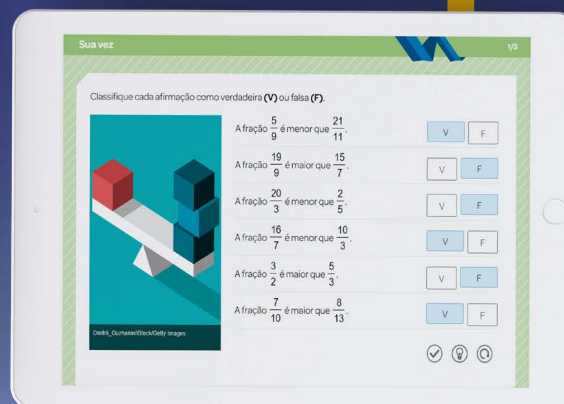
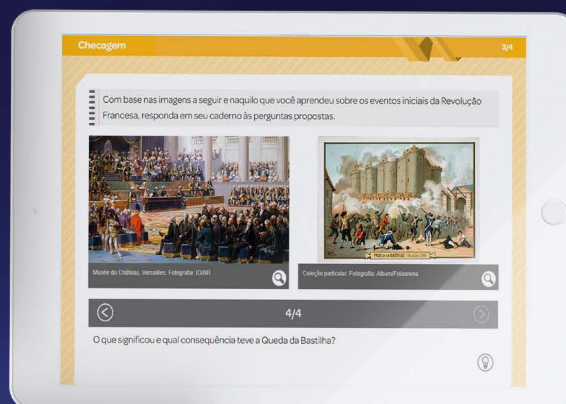
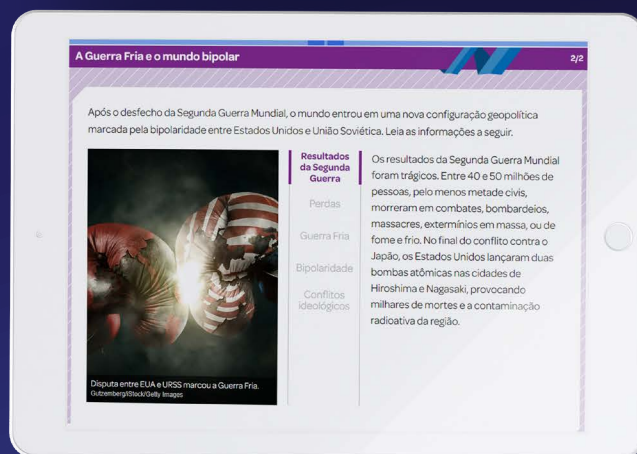
Diagramação e edição de arte para a coleção pré-vestibular, destinada aos alunos e professores do Ensino Médio.



APRENDER JUNTOS

SM EDUCAÇÃO

Diagramação para coleção digital,
destinada aos alunos e professores do
Ensino Fundamental – Anos Iniciais.



EDUCAMOS

SM EDUCAÇÃO

Diagramação da coleção digital, destinada aos alunos e professores do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, Finais e Ensino Médio.



DIGITAL LÚMEN

POLIEDRO EDUCAÇÃO

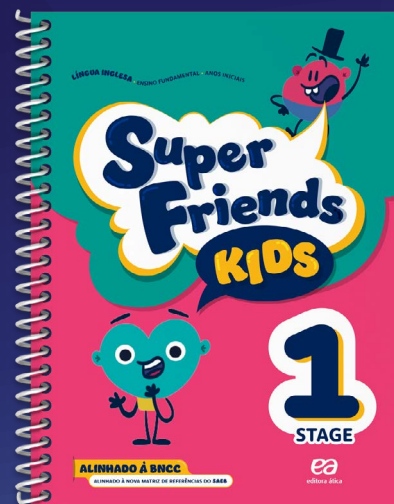
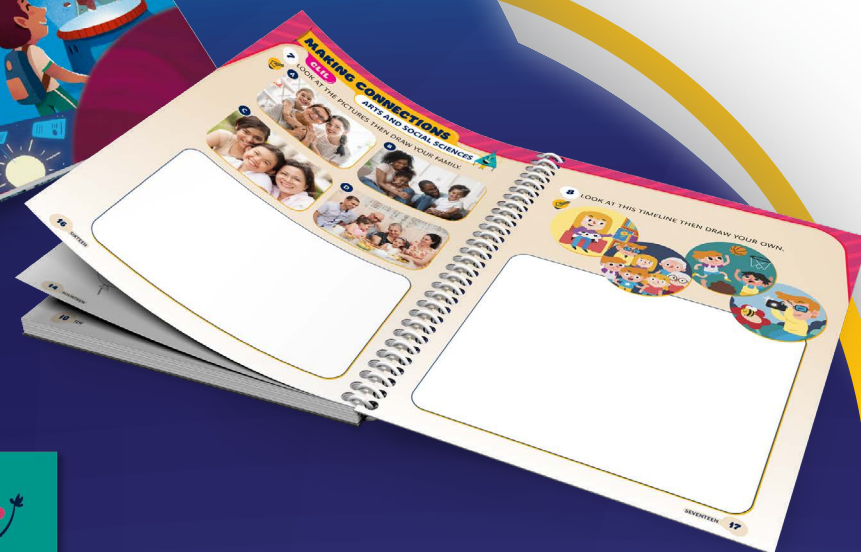
Diagramação para coleção digital,
destinada aos alunos e professores
do Ensino Médio.



SUPER FRIENDS KIDS

EDITORA ÁTICA

Projeto gráfico de capa e miolo para a coleção de Língua Estrangeira, destinada aos alunos e professores do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.





VAMOS JUNTOS?

oi@estudioanexo.com.br

+55 11 91622 2333

www.estudioanexo.com.br