

Trilha: *ComunicAÇÃO*

Linguagens e suas Tecnologias



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

Secretário de Educação e Esportes

Marcelo Andrade Bezerra Barros

Secretário Executivo Planejamento e Coordenação

Leonardo Ângelo de Souza Santos

Secretária Executiva do Desenvolvimento da Educação

Ana Coelho Vieira Selva

Secretária Executiva de Educação Profissional e Integral

Maria de Araújo Medeiros

Secretário Executivo de Administração e Finanças

Alamartine Ferreira de Carvalho

Secretário Executivo de Gestão da Rede

João Carlos Cintra Charamba

Secretário Executivo de Esportes

Diego Porto Perez



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

Equipe de Elaboração

Alexandre Robson de Oliveira
Amanda Ferreira Tavares de Melo
Ana Rosemary Pereira Leite
Antônio Carlos Albert da Silva
Chrystiane Carla S. N. Dias de Araújo
Clebson Firmino da Silva
Cristiane Gonçalves de Oliveira Andrade
Daniella Roberta Silva de Assis
Evande Odete Bezerra Souza
Evandro Ribeiro de Souza Fabiana dos Santos Faria Fábio Cunha de Sousa
Francyana Pereira dos Santos
Gabriel Pimenta Carneiro Campelo
Gracivane da Silva Pessoa
Janaína Ângela da Silva
Janine Furtunato Queiroga Maciel
José Altenis dos Santos
José Valério Gomes da Silva (in memoriam)
Juliane Suelen G. Rabelo Galvão
Letícia Ramos da Silva
Manoel Vanderley dos Santos Neto
Marcos Aurélio Dornelas da Silva
Maria da Conceição Santos
Maria de Fátima de Andrade Bezerra
Maria do Socorro dos Santos M. Andrade
Roberta Maria da Silva Muniz
Rômulo Guedes e Silva
Rosimere Pereira de Albuquerque
Sandra Elizabeth Pedrosa de Oliveira
Virginia Cleide Nunes Marques

Equipe de Coordenação

Alison Fagner de Souza e Silva
Chefe da Unidade do Ensino Médio (GEPÉM/SEDE)

Durval Paulo Gomes Júnior
Assessor Pedagógico (SEDE/SEE-PE)

Revisão

Amanda Ferreira Tavares de Melo, Ana Karine Pereira de Holanda Bastos, Andreza Shirlyne Figueiredo de Souza, Chrystiane Carla S. N. Dias de Araújo, Cleber Gonçalves da Silva, Janaína Ângela da Silva, Mônica de Sá Soares, José Paulo de V. Neto, Rosimere Pereira de Albuquerque



Sumário

1. Introdução	5
2. Unidades Curriculares Obrigatórias	10
1º ano	10
Investigação Científica	11
Tecnologia e Inovação	13
3. Unidades Curriculares Obrigatórias	16
2º ano	16
Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas	17
Artes de Rua	19
Animação e Audiovisual	21
Comunicação e Expressão Corporal	23
4. Unidades Curriculares Obrigatórias	25
3º ano	25
Arte e Simbologias	26
Produção Artística e Inter-relações entre o Século XX e XXI	28
TDIC aplicadas às práticas corporais	31
Línguas Estrangeiras (LE) e Multimodalidade	33
Ciberliteratura	35
(Multi)letramentos, Ética e Cidadania	37
Produção Cultural	39
Interações e Cuidados	41
Fotografia e Cotidiano	44
Gênero Publicitário e Marketing	47
5. TRILHA: COMUNICAÇÃO	49
Unidades Curriculares Optativas	49



I. Introdução

A comunicação, objeto de conhecimento da área de *Linguagens e suas Tecnologias*, tem nas interações e na produção do discurso sua materialidade, seja ela escrita, oral, corporal, artística, representada ou não na modalidade virtual. Corresponde a um dos fenômenos mais importantes da espécie humana, particularmente ao utilizar a linguagem, seu arcabouço simbólico, para mobilizar conceitos, transmitir e construir conhecimentos, interagir e produzir cultura, sendo fundamental para a formação da sociedade. Entendemos ainda a comunicação como um fenômeno amplo, dialógico e em constante movimento (AÇÃO), reinventando os dizeres, os olhares, instaurando novos modos de ser e estar no mundo, perceber o real.

Na trilha *ComunicAÇÃO*, discutiremos sobre os signos, símbolos, sentidos e significados que envolvem o ato de comunicar-se, os contextos de produção dos discursos e as questões socioculturais em que estamos imersos, ética, cidadania e prática social, processos criativos e produção autoral individual e/ou coletiva, mídia, autoconhecimento e cuidados, tecnologias digitais da informação e da comunicação, recursos multissemióticos e textos multimodais e ainda o meio físico em que a informação circula.

Muitos desses conceitos, presentes na Formação Geral Básica, apresentam-se, aqui, com caráter complementar e dedicado ao seu aprofundamento. É importante destacar, neste sentido, a 4ª competência geral básica apresentada na Base Comum Curricular Nacional (BNCC) que subsidia a importância da proposta que ora se apresenta:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, 2019, p. 9).

A Trilha *ComunicAÇÃO* aponta para o aprofundamento de habilidades em linguagens, focalizando objetos de estudo específicos sob a ótica da investigação, análise, levantamento de dados e hipóteses, sistematização e proposição de formas de compartilhamento de conhecimentos e ideias haja vista o incentivo à vivência de processos criativos e à intervenção sociocultural, sem perder de vista o movimento mundial que aponta para o uso das novas



tecnologias e para a postura empreendedora, em seu mais amplo sentido. A perspectiva do aprofundamento se faz presente ainda pelo estímulo à explicação e à interpretação crítica da realidade, considerando os processos identitários, os conflitos e as relações de poder necessários à produção e negociação de sentidos, utilizando-se das linguagens para exercer com autonomia e colaboração seu entendimento sobre o mundo.

Abordar esta temática sob a luz da criatividade, da tecnologia, do corpo, das imagens, do movimento e dos letramentos nos ambientes digitais ou não, é fundamental para (re)construir entendimentos e posicionamentos éticos, críticos, autônomos e respeitosos, produzindo e refletindo sobre as interações necessárias para a efetivação do ato de comunicar-se.

Nesse sentido, inicia-se o percurso formativo situando os eventos comunicativos no tempo, sobretudo neste momento em que ele, o tempo, parece correr ao representar a dinâmica do cotidiano, remetendo a um passado que já foi presente e a um futuro que ainda não existe. A velocidade da comunicação acompanha esse tempo, novas tecnologias, plataformas, mídias comunicativas. Portanto, ao dialogar com a essência da comunicação e todas as suas formas de representação, o estudante terá a oportunidade de compreender este fenômeno e o quanto ele se fez presente em diversas produções artísticas entre os séculos XX e XXI, servindo-se de diferentes formas de elaboração de discursos, inter-relacionando saberes. Reforçando este conceito “INTER”, Barbosa (2008) destaca:

Vivemos a era “inter”. Estamos vivendo um tempo em que a atenção está voltada para a internet, a interculturalidade, a interdisciplinaridade e a integração das artes e dos meios como modos de produção de significados desafiadores de limites, fronteiras e territórios. (BARBOSA, A. M, 2008).

Não é possível pensar na práxis educativa contemporânea, na comunicação sem considerar a interdisciplinaridade, ponte para a reformulação do saber, síntese, e reorganização do mundo e de nós mesmos num processo de retroalimentação contínua. A estes conceitos unem-se a transversalidade, a multiculturalidade, a pluriculturalidade e a transculturalidade, enlarguendo a teia de elaboração de conteúdos, conceitos e formas de apreender os contextos socioculturais em que estamos imersos.

É nessa práxis que a criatividade e a produção ganham forma a partir da experimentação da linguagem do Cinema, especificamente o audiovisual, a animação e a produção cultural com



foco nas práticas corporais em projetos, diálogos, experiências estéticas, vivências, eventos, intervenções e demais possibilidades, partindo da ideia de que essa natureza criativa do homem, da mulher, desenvolve-se a nível individual, cultural e social, sendo inerente e elaborada a partir de contextos históricos. Sobre o processo de Criação, Fayga Ostrower define:

Criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo da atividade, trata-se, nesse 'novo' de novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar (OSTROWER, 1996).

Acrescentamos ainda, ao ato de criar, um importante leque de possibilidades trazidas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Entendemos que elas podem contribuir nos processos de releituras de obras artísticas em suas mais diversas manifestações, modalidades e estéticas, possibilitando passear pelas versões analógicas e digitais dos diversos gêneros textuais, literários e outras expressões comunicativas próximas ao universo juvenil. Nesse sentido, permitem explorar os recursos linguísticos da língua materna e das línguas estrangeiras e refletir sobre os impactos que a tecnologia e a convivência no ciberespaço têm no modo de viver, relacionar, movimentar e intervir socialmente.

O registro, análise e reflexão sobre as cenas do cotidiano, representadas material ou imaterialmente nos mais diversos contextos, conduzirão esta etapa da trilha no sentido de relacionar as práticas de linguagem convencionais, as(ditas) marginais, periféricas e as sociais e culturalmente estabelecidas, presentes nos mais diversos ambientes de circulação.

Essas transformações físicas e processuais estão representadas nas relações firmadas entre o homem e as tecnologias por ele criadas, construindo, assim, ao longo do tempo uma via de mão dupla, tornando linguagem, cultura e tecnologias, elementos indissociáveis do processo de comunicação, sobretudo com as juventudes.

Diante de tais mudanças, novas formas de ensinar e aprender precisaram ser ressignificadas. Nesse sentido, ao longo dessa caminhada, nos utilizaremos de recursos tecnológicos para a produção e promoção de práticas de linguagens, novos e multiletramentos que contribuem com o processo de (re)leituras e análises de textos multimodais, seja no campo artístico, literário, da língua materna e ou estrangeira, pesquisas, estudos, problematizações,



sistematizações e produções em diferentes linguagens expressivas e midiáticas, práticas corporais e artísticas, cinema, animação, leituras e releituras de imagens, obras e performances.

Dessa forma, a trilha propõe que o estudante egresso seja capaz de comunicar-se em diferentes linguagens a fim de lidar com os desafios apresentados pelos multi e novos letramentos, repensando as novas formas de agir e interagir em sociedade e produzindo conhecimento de maneira ética, crítica e autônoma.

Referências

BARBOSA, A. M. Interterritorialidade na Arte/Educação e na Arte. In: BARBOSA, A. M.; AMARAL, L. (org.). **Interterritorialidade: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

BRASIL, Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 3, de 21 de novembro de 2018**. Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 9 ed. Petrópolis: Vozes, 1993.



TRILHA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Comunicação

Perfil do Egresso: Ser capaz de comunicar-se efetivamente em diferentes linguagens (verbal, não verbal, corporal, artística) diante dos desafios exigidos pelos multi e novos letramentos para repensar as novas formas de agir e interagir em sociedade, produzindo conhecimento de maneira ética, crítica e autônoma.

Cursos superiores relacionados: Letras, Educação Física, Arte (cênica, visual, dança, música), Jornalismo e Design entre outros relacionados.



SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

2. Unidades Curriculares Obrigatórias

1º ano



Investigação Científica

(x) 1º Ano () 2º Ano () 3º Ano

Perfil docente: Professores/as das áreas de Linguagens e suas Tecnologias; Matemática e suas Tecnologias; Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica.

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIF01PE) Investigar e analisar situações problemas envolvendo temas, variáveis e processos que estão relacionados às diversas áreas de conhecimento, considerando as informações disponíveis em diferentes mídias.

Investigação Científica - (EMIF02PE) Levantar e testar hipóteses sobre variáveis que interferem na explicação ou resolução de problemas, em processos de diversas naturezas, nas áreas de conhecimento, contextualizando os conhecimentos em sua realidade local e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.

Ementa

Identificação de áreas de interesse. Curiosidade Científica / Elaboração do Problema de pesquisa. Elaboração de Hipóteses. Utilização de diferentes fontes (orais, materiais, imagéticas/ audiovisuais, escritas etc.). Processamento e análise de dados. Registro de Conclusões. Posicionamento sobre os resultados da Investigação; Elaboração de proposição para problemas específicos sobre o estudo realizado.

Foco pedagógico

Identificação de uma dúvida, questão ou problema que envolva, especialmente, a temática da/s área/s do Conhecimento e da/s trilha/s em que os/as estudantes estão matriculados/as; **Levantamento, formulação e teste de hipóteses**, estimulando a criatividade de cada um/a, a diversificação das possibilidades de respostas, o questionamento e testagem permanente das respostas apresentadas.

Seleção de informações e de fontes confiáveis se utilizando de diferentes dados para pesquisa, sejam elas fontes primárias, secundárias, levantamentos de experiências, estudos de casos, entre outros.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas, a partir de leituras críticas das informações se utilizando de procedimentos científicos que garantam análises a partir de informações diversificadas.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos; em especial do seu entorno voltados para a área de interesse da área do conhecimento e da trilha em questão.

Comunicação de conclusões com a utilização de diferentes linguagens através de recursos como Jornais (impressos ou digitais), *Podcasts*, Seminários individuais ou em grupos, rádio escola etc.. valorizando as múltiplas abordagens e diferentes respostas para cada processo investigativo.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse e curiosidade para elaboração e resolução dos problemas de pesquisa a serem investigados; conseguem elaborar hipóteses para resolver o problema apresentado/desenvolvido pelos estudantes/professores; sugerem estratégias para resolver os problemas da pesquisa; realizam procedimentos e registros de todo processo investigativo; chegam a conclusões para o problema apresentado, baseadas em dados científicos; comunicam todo o processo investigativo para grupos de indivíduos se utilizando das normas científicas de diferentes áreas do conhecimento.

Sugestões de referências bibliográficas

BAGNOS, Marcos. **Pesquisa na Escola:** o que é e como se faz. Editora: Loyola - 5ª edição - 2000
MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da pesquisa em educação.** Rio de Janeiro: LTC, 2011.

SASSERON, L. H. Interações discursivas e investigações em sala de aula: o papel do professor. **In: Ensino por investigação:** Condições para implementação em sala de aula. São Paulo: Cengage Learning, p. 41-61, 2013. Disponível

em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1926810/mod_resource/content/1/Sasseron_2013_In_terac%CC%A7o%CC%83es%20discursivas%20em%20sala%20de%20aula.pdf. Acesso em 23 ago 2021.

SILVA, Vanessa Martine da. **O Ensino por investigação e o seu impacto na aprendizagem de alunos do ensino médio de uma escola pública brasileira.**

Disponível

em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/104834>. Acesso em: 23 ago. 2021.



Tecnologia e Inovação

(x) 1º Ano () 2º Ano () 3º Ano

Perfil docente: Professores/as das áreas de Linguagens e suas Tecnologias; Matemática e suas Tecnologias; Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Eixo Estruturante: Processos Criativos.

Habilidades da unidade curricular

Processos Criativos - (EMIF04PE) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos das áreas e o uso das tecnologias digitais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações.

Ementa

Desenvolvimento da habilidade de ler e escrever em contexto digital, ampliando de forma consciente o letramento digital. Percepção e reconhecimento da cidadania digital de forma consciente e ética. Análise e reflexão crítica sobre o desenvolvimento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) e seu significado para as pessoas. Uso de diferentes formas de produção, apresentação e consumo de conteúdos digitais. Elaboração de um projeto interdisciplinar que favoreça o uso consciente das tecnologias.

Foco pedagógico

Identificação e o aprofundamento de um tema ou problema, relacionado aos avanços tecnológicos quanto ao seu uso de forma consciente e ética.

Apresentação e difusão de uma ação, produto, protótipo, modelo ou solução criativa, a partir da elaboração de um projeto interdisciplinar que favoreça o uso consciente e ético das tecnologias e suas diferentes formas de produção, apresentação e consumo percebendo e reconhecendo a cidadania digital.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: apreendem os conceitos abordados; discutem as problemáticas futuras existentes entre os aspectos estudados; avaliam criticamente as questões que envolvem este conteúdo; conseguem identificar sua responsabilidade, da sociedade e do Estado nessa questão.

Sugestões de referências bibliográficas

ALMEIDA, Alivínio de; Basgal, Denise Margareth Oldenburg; Rodriguez, Martius Vicente Rodriguez y; Pádua Filho, Wagner Cardoso de. **Inovação e gestão do conhecimento**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2016. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/58/o/Inovacao_e_gestao_do_conhecimento_-_FGV.pdf.

Acesso em: 15 out. 2021.

AMARAL, Eduardo Diniz. **TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**. 1 Edição. Instituto Federal



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

Norte de Minas. Montes Claros – MG. 103p. 2015. Disponível em:
<http://ead.ifnmg.edu.br/uploads/documentos/kLA159du7E.pdf> . Acesso em: 15 out. 2021.

BONATTO, Franciele; Oliveira, Jair de, Dallamuta, João. Ciência, tecnologia e inovação [recurso eletrônico] – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. Disponível em:
<https://www.atenaeditora.com.br/wp-content/uploads/2019/02/e-book-Ci%C3%AAn-cia- Tecnologia-e-Inova%C3%A7%C3%A3o.pdf> . Acesso em: 15 out. 2021.



CARVALHO, Hélio Gomes de; Reis, Dálcio Roberto dos, Cavalcante, Márcia Beatriz. **Gestão da inovação**. Curitiba: Aymar, 2011. — (Série UTFInova). Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/150137624.pdf>. Acesso em: 15 out. 2021.

MARUYAMA, URSULA GOMES ROSA. Ciência, Tecnologia & Inovação na educação: aprendizado de novas abordagens para a educação tecnológica. **Dissertação (Mestrado)** Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca. 167p. 2013, Disponível em: <http://dippg.cefet-rj.br/ppcte/attachments/article/81/2013%20-%20CI%C3%80NCIA,%20TECNOLOGIA%20-%20INOVA%C3%87%C3%83O%20NA%20EDUC~.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2021.

Série Educar - Volume 44 – **Tecnologias**. Organização: Editora Poisson. 1ª Edição. Belo Horizonte– MG: Poisson, 2020. Disponível em: https://www.poisson.com.br/livros/serie_educar/volume44/Educar_vol44.pdf?fbclid=IwAR1BSXjdi_huveKpVEM5F2w1hzzFhp6JcoVYCo7ERdiSyTqhnz4pOafikjWA. Acesso em: 20 jul. 2021.

SILVA, Cylon Gonçalves da; Melo, Lúcia Carvalho Pinto de. **Ciência, tecnologia e inovação: desafio para a sociedade brasileira - livro verde**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia / Academia Brasileira de Ciências. 2001. 250p. Disponível em: <https://livroaberto.ibict.br/bitstream/1/859/1/ciencia,%20tecnologia%20e%20inova%C3%A7%C3%A3o%20desafios%20para%20a%20sociedade%20brasileira.%20livro%20verde.pdf>. Acesso em: 15 out. 2021.

SILVA, HELENA; JAMBEIRO, OTHON; LIMA, JUSSARA; BRANDÃO, MARCO ANTÔNIO. Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. **Ci. Inf.**, Brasília, 34(1): 28-36. 2005, Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1099/1216>. Acesso em: 19 jul. 2021.

VOLTOLINI, ANA GRACIELA MENDES FERNANDES DA FONSECA. Ferramentas digitais e escola: estudo de uma proposta pedagógica. **Revista Observatório**, Palmas, v. 5, n. 3, p. 293-316. 2019. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/5776/15351>. Acesso em: 20 jul. 2021.



SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

3. Unidades Curriculares Obrigatórias 2º ano



Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas

() 1º Ano (x) 2º Ano () 3º Ano

Perfil docente: Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Língua Espanhola, Arte

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica e Processos Criativos.

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG01) Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos, materializados nas línguas e linguagens, situando-os no contexto sócio-histórico-cultural de um ou mais campos de atuação social, considerando o gênero textual em evidência.

Processos criativos - (EMIFLGG04PE) Reconhecer e elaborar produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica, representados nas histórias em quadrinhos, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos das línguas.

Ementa

Análise da estrutura composicional do gênero Histórias em Quadrinhos (planos da imagem, relação entre cinema e quadrinhos, tipografias, tipos de reprodução de imagens, produção de layout em versões digitais ou não, construção de personagens, espaço e montagem). Investigação dos efeitos de sentido representados por imagens estáticas e em movimento, legendas, tipos de balões e de letras, onomatopeias, metáforas visuais etc. Reconhecimento do gênero HQ enquanto processo criativo de fruição e reflexão crítica. Ampliação do repertório linguístico e lexical considerando o gênero em evidência. Produção de HQs em formatos diversos (mangá, tira, fanzine, revista em quadrinhos, novela gráfica, webcomics, entre outros), por meio de recursos multissemióticos.

Foco pedagógico

Identificação de uma dúvida ou questão relacionadas aos conhecimentos científicos necessários para a resolução de problemas de interesse dos estudantes e/ou da comunidade a qual pertencem a partir da leitura de HQs e Cientirinhas.

Seleção de informações e de fontes confiáveis a partir da leitura de textos de natureza científica, exercitando a curadoria, atentando para os princípios da ética e da verdade, a fim de subsidiar a produção de HQs e cientirinhas.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas a partir das leituras e pesquisas; leitura de diferentes HQs e cientirinhas, analisando a estrutura composicional, os recursos estilísticos e multissemióticos específicos das narrativas gráficas compostas por textos e imagens.

Comunicação de conclusões com a utilização da linguagem gráfica multissemiótica presente nas HQs e Tirinhas.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos reescrevendo textos de divulgação científica no formato de HQs e Tirinhas, servindo-se dos recursos desses gêneros para comunicar conhecimentos construídos, em linguagem clara, simples, com vocabulário acessível a quaisquer leitores.

Comunicação de conclusões com a utilização da linguagem gráfica multissemiótica presente nas HQs e Tirinhas.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: compreendem a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas HQs e Tirinhas; reconhecem o papel social que esses gêneros textuais podem desempenhar; ao produzirem os textos, assumem o compromisso de, através dessas narrativas gráficas, informar à comunidade, conhecimentos científicos, em linguagem simples, clara, acessível a todo e qualquer leitor, cumprindo assim o papel social da educação para a ciência; sentem-se motivados a participar das atividades, demonstrando satisfação em contribuir para a construção de uma sociedade mais informada; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo.

Sugestões de referências bibliográficas

BARBOSA. A.M.(org.) **Arte/Educação Contemporânea - Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

COLEÇÃO QUADRINHOS NA SALA DE AULA. **HQs: mídia parceira da pedagogia e do currículo**. Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, n.2, 2018b.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; e BEZERRA, Maria Auxiliadora (org.). **Gêneros textuais e Ensino**. 4ª edição. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; Chinen, Nobu. **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Editora Criativo, 2013.



Artes de Rua

() 1º Ano (x) 2º Ano () 3º Ano

Perfil docente: Arte, Educação Física

Eixo(s) Estruturante(s): Processos criativos e Mediação e intervenção sociocultural

Habilidades da Unidade Curricular

Processos criativos - (EMIFLGG04PE) Reconhecer e valorizar as práticas corporais e artísticas de rua, suas representações e formas de manifestação cultural ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) linguagem(ns).

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG07PE) Identificar, analisar e explicar questões socioculturais, relacionadas às práticas corporais e artísticas de rua, por meio de práticas de linguagem, com possibilidade de mediação e intervenção.

Ementa

Reconhecimento das práticas corporais e artísticas de rua enquanto vivências autônomas (dança de rua, grafite, artes circenses, teatro de rua, música, performances, intervenções urbanas, entre outras). Reflexão sobre quem são os artistas de rua e suas formas de ver, interagir e intervir socialmente (seus contextos históricos, estéticos, culturais e suas diversas técnicas de expressão). Identificação e interpretação de temáticas socioculturais e ambientais expressas nos espaços públicos pelos artistas de rua. Proposição de ações sociais e artístico-culturais ou ambientais (intervenções estéticas, organização de projetos pessoais e coletivos, encontros, exposições, feiras, eventos, entre outros), valorizando as potencialidades relacionadas às artes de rua e preservando o patrimônio público e ambiental.

Foco pedagógico

Identificação e aprofundamento das práticas corporais e artísticas, suas representações e formas de manifestação cultural e questões socioculturais através de pesquisas em redes sociais, artigos, revistas, entre outras e na **escuta da comunidade local**, no entorno da escola, dialogando e diagnosticando com estas práticas e seus artistas.

Ampliação de conhecimentos sobre as práticas corporais e artísticas de rua a partir das representações de questões socioculturais e ambientais, que essas expressam, através de oficinas, vídeos, imagens, mostras, etc.

Planejamento, execução e avaliação de projetos pessoais e/ou coletivos que discutam, reflitam e abordem as práticas corporais e artísticas de rua, envolvendo questões socioculturais, ambientais e as relações sociais oriundas das ruas.

Superação de situações de estranheza, resistência, conflitos interculturais, dentre outros, das práticas corporais e artísticas de rua, a partir da realização de encontros/feiras/mostras culturais.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: reconhecem e valorizam as práticas corporais e artísticas de rua;



compreendem sobre o funcionamento, os recursos e formas de manifestação das práticas corporais e artísticas de rua; explicam as representações de questões socioculturais e ambientais presentes nas práticas corporais e artísticas de rua; planejam, executam e avaliam projetos pessoais e/ou coletivos sobre as práticas corporais e artísticas de rua, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) linguagem(ns); superam situações de estranheza, resistência e conflitos interculturais das práticas corporais e artísticas de rua.

Sugestões de referências bibliográficas

ANDRADE, Mário de. **Danças dramáticas do Brasil**. (1º 2º e 3º Tomo). Belo Horizonte/Brasília: Itatiaia/INL – Fundação Nacional Pró Memória, 1982.

BARBOSA. A.M.(org.) **Arte/Educação Contemporânea - Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

DIÓGENES, Glória. **Artes e intervenções urbanas entre esferas materiais e digitais: tensões legal-ilegal**. Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa. Lisboa - Portuga. *Análise Social*, 217, 1 (4.º), 2015. issn online 2182-2999. Disponível em:

<http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/AS_217_a01.pdf> Acesso em 10 de jul. 2021.

HERMILO. B. F. **Espetáculos Populares do Nordeste**. Recife: Editora Massangana, 2007

HONORATO, Geraldo; MARINHO, Flávio. **Grafite: da marginalidade às galerias de arte**. Faculdade de Artes do Paraná Programa de Desenvolvimento Educacional –2008/2009. Disponível

em:<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1390-8.pdf>> Acesso em: 14 de jul. de 2021.

LIMA. E. e LUDEMIR. J.(org.) **Dramaturgia Negra** <https://www.funarte.gov.br/edicoes-online/dramaturgia-regra/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&pos=7&source_list=collection&ref=%2Fedicoes-online%2Fpage%2F3%2F> Acesso em 23/08/2021

PAIS. M. J. e BLASS. S. M. L. **Tribos Urbanas- Produção Artística e Identidades**. São Paulo: Annablume Editora, 2004.

RICHTER. M. T. **Interculturalidade e Estética do Cotidiano no Ensino das Artes Visuais**.

Campinas SP: Mercado de Letra, 2003

RINK. A. **Graffiti Intervenção Urbana e Arte**. Editora Appris, 2013. SZACHER. A. **Estética Marginal, Vol 2**. São Paulo: Editora Zupi, 2012

SEVERIANO J. **Uma História da Música Popular Brasileira: das Origens à Modernidade**.

Editora 34, 2013.



Animação e Audiovisual

() 1º Ano (x) 2º Ano () 3º Ano

Perfil docente: Arte, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Língua Espanhola

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica; Processos criativos

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG01PE) Investigar e analisar a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido de enunciados de discursos materializados nas diversas línguas e linguagens identificados na animação e produção audiovisual (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

Processos criativos - (EMIFLGG05PE) Selecionar e mobilizar recursos criativos de diferentes línguas e linguagens para participar de projetos e/ou processos criativos audiovisuais, utilizando-se de técnicas analógicas e/ou digitais como ferramentas de comunicação interativa, ampliando o repertório/domínio pessoal.

Ementa

Estudo e reconhecimento de processos criativos da cultura audiovisual e da animação no Brasil e no mundo. Fruição, vivências e reflexão crítica sobre a produção audiovisual e de animação local, nacional e internacional. Releitura e/ou produção de animação, vídeos, curtas e/ou filmes utilizando-se de técnicas analógicas e/ou digitais como ferramenta de comunicação interativa (elementos e técnicas dos sistemas de linguagens do audiovisual e da animação). Planejamento e elaboração de um roteiro de cena autoral ou de adaptação literária em língua materna e/ou língua estrangeira, considerando os aspectos multiculturais e plurilinguísticos. Construção de personagem(ns), tempo e espaço, considerando a sequência dialógica das ações. Seleção de recursos criativos, imagens estáticas e/ou em movimento, música, linguagens corporais entre outras. Edição audiovisual.

Foco pedagógico

Identificação de uma dúvida, questão ou problema de cunho sócio-cultural e/ou ambiental veiculados pela linguagem audiovisual, analisando seus recursos multissemióticos e as técnicas de animação (analógicas ou digitais) para promover leituras e produção de textos e animações do ponto de vista artístico, literário e/ou linguístico.

Levantamento, formulação e teste de hipóteses quanto a veiculação de vivências de processos criativos e reflexões críticas através da linguagem audiovisual, seus limites e potenciais comunicativos e estéticos, considerando-se a história das produções audiovisuais no Brasil e os diferentes textos elaborados nessa linguagem.

Seleção de informações e de fontes confiáveis de produções em áudio e vídeo que assegurem, ao estudante, informações fidedignas, respeitadas aos princípios éticos, como importante concepção para conferir credibilidade às criações desse universo.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas na produção de textos audiovisuais e/ou de animação.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para propor soluções e/ou provocar



reflexões sobre problemas de ordem sociocultural e/ou ambiental.

Apresentação e difusão de uma produção audiovisual e/ou de animação para exposição de ideias, fundamentadas nas leituras e pesquisas realizadas durante o percurso formativo.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: compreendem o funcionamento e os efeitos de sentido de discursos materializados nas animações e produções audiovisuais (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais, entre outras); situam os textos lidos e produzidos no contexto de um ou mais campos de atuação social; consideram dados e informações disponíveis em diferentes mídias; selecionam e mobilizam recursos de diferentes linguagens para elaborar projetos audiovisuais; demonstram interesse ao participar das atividades, investindo seu potencial criativo; servem-se de técnicas analógicas e/ou digitais como ferramentas de comunicação interativa, ampliando seu repertório/domínio pessoal; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo.

Sugestões de referências bibliográficas

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

BARBOSA, A.M.(org.) **Arte/Educação Contemporânea - Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FIGUEIROA, A. **Cinema Novo: A onda do jovem cinema e sua recepção na França**. São Paulo: Papirus Editora, 2004.

HOLANDA, C. **Feminino e plural: Mulheres no Cinema Brasileiro**. São Paulo: Papirus Editora, 2017.

MCKEE, R. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Editora Arte & Letra, 2017.

MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Editora É Realizações, 2014

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2002.

ROIG, Gabriel. **Fundamentos do desenho artístico**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

SIJLL, V. J. **Narrativa Cinematográfica: Contando Histórias com Imagens em Movimento**. São Paulo: WMF Martins Fontes Editora, 2017

STRICKLAND, Carol. **Arte comentada: da pré-história ao Pós-moderno**. RJ: Ediouro, 2004. VENTURELLI, S. **Arte Computacional**. Brasília: Editora UnB, 2017.

WILLIAMS, R. **Manual de Animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de stop motion e de internet**. São Paulo: SENAC Editora, 2019.



Comunicação e Expressão Corporal

() 1º Ano (x) 2º Ano () 3º Ano

Perfil docente: Arte, Educação Física

Eixo(s) Estruturante(s): Mediação e intervenção sociocultural

Habilidades da Unidade Curricular

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG07PE) Identificar e explicar as relações estabelecidas entre indivíduo e sociedade, por meio de práticas de linguagem, tendo como referência a expressão corporal e a artística.

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG08PE) Selecionar e mobilizar, intencionalmente, conhecimentos para reconhecer e utilizar a expressão corporal e artística como linguagem, propondo mediação e intervenção sociocultural, de forma ética, com respeito às diferenças e à diversidade de ideias e opiniões.

Ementa

Mobilização de conhecimentos para reconhecer a expressão corporal como linguagem. Identificação dos discursos (re)produzidos nas práticas corporais e artísticas em diferentes tempos. Fruição e vivências de práticas corporais e artísticas. Identificação e problematização em torno de questões relacionadas à estética, padrões de beleza, desempenho e relações de poder. Comunicação de posicionamentos individuais e/ou coletivos frente a questões socioculturais por meio de práticas corporais (dança, ginástica, jogos, lutas, esporte e práticas corporais de aventura) e/ou artísticas (artes visuais, dança, teatro e música).

Foco pedagógico

Diagnóstico da realidade sobre os discursos (re)produzidos nas práticas corporais e artísticas em diferentes tempos; compreensão da expressão corporal como linguagem a partir de experimentação das práticas corporais e artísticas.

Ampliação de conhecimentos sobre a expressão corporal entendida como linguagem, a partir de estudo, interpretação e análise de fontes científicas, textos, imagens, sons, vídeos, animações, fotos etc.; experimentação e fruição das práticas corporais e artísticas, relacionando suas formas de comunicação e posicionamentos individuais e/ou coletivos.

Planejamento, execução e avaliação de uma ação social e/ou ambiental por meio de práticas corporais (dança, ginástica, jogos, lutas, esporte e práticas corporais de aventura) e/ou artísticas (performances, dança, teatro, espetáculos, instalações interativas), de forma ética, com respeito às diferenças e à diversidade de ideias e opiniões.

Superação de situações de estranheza, resistência, conflitos interculturais em torno de questões estéticas, padrões de beleza, desempenho e relações de poder, estabelecidas socialmente nas práticas corporais e artísticas, através de rodas de diálogo, produções artísticas e culturais, práticas corporais, produção de textos para ampla divulgação, elaboração de portfólio, pesquisa escolar, planejamento participativo, avaliação coletiva, apresentações culturais, entre outra.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: compreendem, avaliam e superam as situações de estranheza,



resistência e conflitos interculturais originados da expressão corporal como linguagem estabelecida socialmente nas práticas corporais e artísticas; reconhecem e utilizam a expressão corporal e artística como linguagem; comunicam-se e posicionam-se sobre questões socioculturais, utilizando as práticas corporais e artísticas de forma ética, com respeito às diferenças e a diversidade de idéias e opiniões.

Sugestões de referências bibliográficas

ANDRADE, Mário de. **Danças dramáticas do Brasil**. (1º Tomo). Belo Horizonte/Brasília: Itatiaia/INL – Fundação Nacional Pró Memória, 1982.

ANDRADE, Mario de. **Danças dramáticas do Brasil**. (2º Tomo). Belo Horizonte/Brasília: Itatiaia/INL – Fundação Nacional Pró Memória, 1982.

ANDRADE, Mario de. **Danças dramáticas do Brasil**. (3º Tomo) Belo Horizonte/Brasília: Itatiaia/INL – Fundação Nacional Pró Memória, 1982.

AZEVEDO. M. S. **O Papel do Corpo no Corpo do Ator**. São Paulo: Perspectiva Editora, 2009

COHEN. R. **Performance Como Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

COHEN. B. B. **Sentir, Perceber e Agir: Educação Somática pelo Método Body Mind**. São Paulo: SESC Editora, 2017.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem e diálogo: as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin**. Curitiba: Criar Edições, 2003

FERNANDES. C. **O Corpo em Movimento**. São Paulo: Annablume Editora, 2006

GEHRES, A. de F. **As danças nas escolas: uma travessia entre os contextos e as experiências**. Pensar a Prática, [S. l.], v. 23, 2020. DOI: 10.5216/rpp.v23.55800. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/55800>. Acesso em: 5 jul. 2021.

LEHMANN.H.T. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify , 2007.

MARQUES. A. I. **Ensino de Dança Hoje: Textos e Contextos**. São Paulo: Cortez Editora, 2018.

MARQUES. A. I. **Dançando na Escola**. São Paulo: Editora Cortez, 2007

SPOLIN. V. **Jogos teatrais: O fichário de Viola Spolin**. São Paulo. Editora Perspectiva, 2008.



SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

4. Unidades Curriculares Obrigatórias

3º ano



Arte e Simbologias

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Arte

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG01PE) Investigar e analisar a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido de símbolos utilizados por diferentes civilizações, materializados nas diversas expressões de linguagem, situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

Investigação Científica - (EMIFLGG02PE) Levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas práticas de linguagem artística, situando-os no contexto sócio-histórico-cultural.

Ementa

Investigação e análise das representações simbólicas de diferentes civilizações e grupos étnicos, suas analogias entre a arte e as formas geométricas como elementos de identificação de um povo, um grupo, uma etnia, um conceito, etc. e seu uso na contemporaneidade, com base em dados e pesquisas em diferentes mídias. Compreensão da relação entre símbolo, signo e ícone, contextos históricos, sociais, culturais, relacionados ao seu uso. Mobilização de conhecimentos e recursos das práticas de linguagens artísticas (artes visuais, dança, música, teatro) para experienciar e desenvolver projetos ou empreendimentos pessoais, utilizando as representações simbólicas selecionadas.

Foco pedagógico

Identificação de uma dúvida, questão ou problema representado por imagens da arte de diversas civilizações que utilizaram símbolos semelhantes em suas representações expressivas, como o círculo, alguns animais, formas geométricas, entre outros, por meio de projeções, consulta em *links* específicos, pesquisa em revistas, livros, vídeos, visitas online em museus, fruições, artigos científicos etc. Identificação de quando uma imagem (visual, sonora, corporal, teatral) vira símbolo. Verificação de conhecimentos prévios dos estudantes através de consulta de interesse individual ou coletivo, utilizando formulários de consulta, rodas de diálogo ou outras dinâmicas com grupos de estudantes e/ou com comunidade escolar.

Levantamento, formulação e teste de hipóteses a partir do incentivo à elaboração de interpretações, hipóteses, e pesquisas em fontes confiáveis de natureza científica, sobre o caráter simbólico das culturas e suas representações na História da Arte do Brasil e do mundo a fim de elaborar produções estéticas autorais com base no que foi pesquisado.

Seleção de informações e de fontes confiáveis a fim de identificar o papel da Arte e da ciência na construção do conhecimento e apresentar em que medida a arte contribui para legitimar as investigações científicas, evidenciando o desenvolvimento histórico, cultural e social da humanidade.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos, seguindo a metodologia de investigação, preocupando-se em diversificar as técnicas e



métodos de pesquisa, considerar as múltiplas abordagens e diferentes respostas para cada processo investigativo e experimentar as soluções geradas no processo de pesquisa.

Comunicação de conclusões com a utilização de diferentes linguagens a partir da sistematização e comunicação dos resultados da investigação sobre as experiências vivenciadas através de recursos como portfólios, diários de bordo, exposições fotográficas, intervenções artísticas no ambiente, encenações, *podcasts*, audiovisuais, performances, seminários individuais ou em grupos, rádio escola etc.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse e curiosidade em participar das atividades propostas; desenvolvem alternativas e hipóteses para resolver questões; conseguem elaborar releituras autorais, considerando a obra em pesquisa; chegam a conclusões para o problema apresentado, baseados em dados científicos e empíricos; comunicam todo o processo investigativo, utilizando das normas científicas de diferentes áreas do conhecimento.

Sugestões de referências bibliográficas

BARBOSA. A.M.(org.) **Arte/Educação Contemporânea - Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

CHEVALIER. J. e GREERBRANT. A. **Dicionário de Símbolos**. São Paulo: José Olympio Editora, 1988.

FECHINE. I. e CASTILHO. K. **Semiótica nas Práticas Sociais: Comunicação, Arte, Educação**. São Paulo: Editora Estação das Letras e Cores, 2014.

JUNG, G. C. **O Homem e Seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Casa dos Livros Editora, 2002

LOPES. N.. **Dicionário de Antiguidade Africana**. São Paulo: Civilização Brasileira Editora, 2021.

MARTINS, R. e TOURINHO. **Educação da Cultura Visual: Narrativas de Ensino e Pesquisa**. Santa Maria: Editora UFSM, 2009.

PIERCE. C. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

VIDAL. L. **O Grafismo Indígena**. São Paulo: Studio Nobel Editora, 2007.



Produção Artística e Inter-relações entre o Século XX e XXI

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Arte

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica e Empreendedorismo

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG03PE) Investigar e sistematizar as características das produções artísticas decorrentes dos avanços tecnológicos advindos da terceira revolução industrial no final do século XX e sua repercussão no século XXI, com base em fontes confiáveis, identificando diversos pontos de vista, refletindo e posicionando-se criticamente sobre as formas de expressões artísticas e suas relações com as demais dimensões da sociedade, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa, buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Empreendedorismo - (EMIFLGG10PE) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias práticas de linguagens artísticas, podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.

Ementa

Pesquisa e análise do contexto cultural, político, econômico e social da Terceira Revolução Industrial. Relação e sistematização de autores(as) e características de obras artísticas (artes visuais, música, teatro e dança) do final do século XX. Identificação de aproximações e distanciamentos da produção artística do final do Século XX e das produções atuais conhecidas pelos estudantes (século XXI). Diferenciação contextual e valorização das formas de expressão em diversos momentos (matrizes estéticas e culturais) e a reação ao contexto de elaboração das obras. Produção e apresentação dos trabalhos em diferentes linguagens expressivas e midiáticas (audiovisuais, *powers*, videoarte, *webart*, *videoclip*, streaming, hashtag, músicas, encenações, entre outros). Realização de projetos pessoais e/ou coletivos considerando as diversas tecnologias e os impactos socioambientais na contemporaneidade.

Foco pedagógico

Identificação de uma dúvida, questão ou problema a partir da investigação dos conhecimentos prévios dos estudantes através de consulta sobre a Arte do Século XX e sua relação com a Arte do século XXI, utilizando formulários, rodas de diálogo ou outras dinâmicas, para compreender, por exemplo, quais as manifestações artísticas- visuais, sonoras, teatrais, corporais que representam a juventude atualmente.

Seleção de informações e de fontes confiáveis a fim de orientar o processo de elaboração da metodologia de investigação, diversificando as técnicas e métodos de pesquisa e considerando as múltiplas abordagens haja vista a produção de diferentes respostas para cada processo investigativo experimentado.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas a partir da leitura de imagens da arte do século XX e XXI, em diversos contextos de sua representação simbólica



(artes visuais, dança, música, teatro), por meio de projeções, consulta em links específicos, pesquisa em revistas, livros, vídeos, visitas online em museus, fruições, artigos científicos etc., observando a interligação entre estas duas épocas e o processo de desmaterialização da Arte, os avanços tecnológicos, os processos estéticos e comunicacionais e destacando o papel da Arte como fonte de registro histórico, cultural e social, apresentado os contexto de criação da obra em pesquisa, sua origem estética e cultural e o seu reflexo social na construção da cidadania contemporânea.

Realização de ações-piloto para testagem e aprimoramento do projeto elaborado, incentivando a elaboração de um projeto piloto de atuação, pautado na pesquisa realizada sobre o tema escolhido, tendo em vista o interesse pessoal ou coletivo, a identificação dos potenciais em questão analisados e o contexto externo de recepção do projeto, como, por exemplo, uma Mostra Audiovisual das Mulheres Pernambucanas.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse e curiosidade em participar das atividades propostas; desenvolvem alternativas, hipóteses para resolver questões; conseguem elaborar releituras autorais, considerando a obra em pesquisa; chegam a conclusões para o problema apresentado, baseados em dados científicos e empíricos; comunicam todo o processo investigativo para grupos de indivíduos, utilizando normas científicas de diferentes áreas do conhecimento; conseguem diferenciar as diversas fases de elaboração de um projeto; conseguem elaborar projetos com foco em seu projeto de vida; conseguem realizar projetos de ação piloto.

Sugestões de referências bibliográficas

ANDRADE, Mario de. **Danças dramáticas do Brasil**. (1º, 2º e 3º Tomo). Belo Horizonte/Brasília: Itatiaia/INL – Fundação Nacional Pró Memória, 1982.

ARGAN. G. C. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras Editora, 1992

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

BARBOSA. A.M.(org.) **Arte/Educação Contemporânea - Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BRITTO, Fabiana Dultra. **Temporalidade em Dança: parâmetros para uma história contemporânea**. Belo Horizonte: FID EDITORIAL, 2008.

BOURCIER, Paul. **História da dança no Ocidente**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CAMINADA, Eliana. **História da dança: evolução cultural**. Rio de Janeiro: SPRINT, 1999

DOMINGUES . D. **Arte e Vida no Século XXI**. São paulo: Editora Unesp, 2004

DOMINGUES . D. **Arte Ciência e Tecnologia: Passado, presente e desafios**. São Paulo: Editora Unesp, 2009.

GOMBRICH. E.H. **A História da Arte**. Rio de janeiro: Zahar, 1988.



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

JESUS de E. **Walter Zanini. Vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte.** São Paulo: WMF Martins Fontes Editora, 2018.

VENTURELLI. S. **Arte Computacional.** Brasília: Editora UnB, 2017.

ZANINI, V. **História Geral da Arte no Brasil Vol I e II.** São Paulo: Editora Instituto Walther Moreira Salles, 1983



TDIC aplicadas às Práticas Corporais

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Educação Física

Eixo(s) Estruturante(s): Mediação e Intervenção Sociocultural; Empreendedorismo

Habilidades da Unidade Curricular

Mediação e Intervenção Sociocultural - (EMIFLGG07PE) Identificar, analisar e explicar as transformações tecnológicas relacionados às práticas corporais reconhecendo suas implicações nas questões socioculturais e ambientais.

Empreendedorismo - (EMIFLGG10PE) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às práticas corporais podem ser exploradas a partir das diversas tecnologias (aplicativos, jogos eletrônicos, plataformas digitais, entre outros), ampliando as possibilidades de projetos pessoais ou produtivos.

Ementa

Discussão e análise da influência das transformações tecnológicas nas relações sociais e nos modos de vida da sociedade. Estudo sobre as transformações históricas e tecnológicas das práticas corporais. Exploração e experimentação de recursos tecnológicos relacionados às práticas corporais. Aprofundamento dos conhecimentos acerca das práticas corporais disponíveis em meio digital. Reflexão sobre usos, contribuições e formas de interação das TDIC aplicadas às práticas corporais. Proposição de utilização das tecnologias para a vivência de práticas corporais explorando e utilizando aplicativos, jogos eletrônicos e plataformas digitais.

Foco pedagógico

Diagnóstico da realidade sobre a qual se pretende atuar, incluindo a busca de dados oficiais e a escuta da comunidade local sobre os modos de vida das gerações anteriores utilizando entrevistas, formulários, documentos, textos, mídias, entre outros.

Ampliação de conhecimentos sobre o problema a ser enfrentado, através de estudos sobre o uso das tecnologias nas práticas corporais (regras, vestimenta, equipamentos etc.), realizando a reflexão e debate sobre as influências dessas transformações para as relações culturais, sociais e ambientais na atualidade.

Superação de situações de estranheza, resistência, conflitos interculturais, dentre outros possíveis obstáculos através da utilização das tecnologias (dispositivos, equipamentos, programas e mídias, como games, vídeos, aplicativos entre outros) na vivência e fruição das práticas corporais.

Análise do contexto externo, inclusive em relação ao mundo do trabalho sobre os impactos (contribuições e problemáticas) das TDIC nas práticas corporais através de debates, rodas de conversa, fóruns ou outras estratégias em grupo.

Desenvolvimento ou aprimoramento do projeto de vida dos estudantes a partir da experimentação de estratégias individuais ou coletivas para explorar/vivenciar, virtualmente, as práticas corporais.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: desenvolvem pensamento crítico sobre o uso das tecnologias e suas implicações culturais e sociais; aprofundam os conhecimentos sobre as transformações tecnológicas nas práticas corporais; compreendem como podem utilizar as tecnologias para potencializar/mediar o desenvolvimento das práticas corporais, adequando-as às necessidades e interesses; analisam o contexto das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e seus impactos para os modos de vida dos seres humanos, para a sociedade e para meio ambiente.

Sugestões de referências bibliográficas

COSTA, Alan Queiroz da. **Jogos digitais e Educação Física:** por uma experiência corporal educativa. In: ARAÚJO, Alysson Carvalho de et al. (Eds.). *Diálogo entre Educação Física e Comunicação: compartilhando saberes e práticas*. Natal/RN: EDUFRN, 2016. p. 53–81. Disponível em:

<https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/19758/3/Di%C3%A1logo%20entre%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20F%C3%ADsica%20-%20pdf.pdf>. Acesso em: 21 jun 2021.

DUTRA, Gustavo Rocha. **Hoje a aula não é na quadra:** as Tecnologias Digitais na Educação Física Escolar. 2020. 107 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação Física)—Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/39419>. Acesso em: 07 jun. 2021.

GALLO, Edinéia Aparecida. **O Uso da Tecnologia nas Aulas de Educação Física.** Trabalho de Conclusão apresentado ao Centro de Referência em Formação EaD (CERFEAD) do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC). Florianópolis/SC, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/1685/tcc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 17 mai. 2021.

SOUZA JUNIOR, Antonio Fernandes de; LISBOA Thiago Felipe Maia; COSTA, Alan Queiroz da. **Gamificação e Educação Física Escolar:** Debatendo Conceitos e Compartilhando Possibilidades. p. 91 -113. Formação continuada em educação física no diálogo com a cultura digital / Allyson Carvalho de Araújo; Márcio Romeu Ribas de Oliveira; Antonio Fernandes de Souza Junior (Orgs.). – João Pessoa/PB : IFPB, 2019. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/1782/Formac%C3%A7%C3%A3o%20continuada%20em%20Educacao%20Fisica.pdf?sequence=5&isAllowed=y>. Acesso em: 22 jun. 2021.



Línguas Estrangeiras (LE) e Multimodalidade

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Língua Inglesa, Língua Espanhola

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica e Mediação e intervenção sociocultural

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG02PE) Analisar os recursos multissemióticos presentes nos textos multimodais em língua estrangeira para levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e ou os efeitos de sentido, de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento, música, linguagens corporais, entre outras) situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e utilizando procedimentos e linguagens adequadas à investigação científica.

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG09PE) Propor e utilizar recursos multissemióticos presentes nos textos multimodais, em língua estrangeira, para mediar e intervir socioculturalmente, promovendo o respeito às diferenças e o cuidado com o meio ambiente.

Ementa

Mobilização dos conhecimentos linguísticos para análise crítica da realidade, considerando a contextualização, adaptação e interação social. Análise dos recursos multissemióticos presentes nos textos multimodais em língua estrangeira (charge, cartum, propaganda, chat, aplicativo, vídeo) combinados com cores e fontes diferenciadas, tamanho da fonte, o uso do itálico, negrito ou sublinhado, entre outros. Identificação dos efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas imagens estáticas e em movimento, entre outras. Utilização de procedimentos e linguagens adequadas à investigação científica. Produção de textos multimodais, em língua estrangeira, como forma de mediar e propor intervenções socioculturais e ambientais.

Foco pedagógico

Levantamento e teste de hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados em língua inglesa ou língua espanhola.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas nos discursos materializados em língua inglesa ou em língua espanhola, situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e utilizando procedimentos e linguagens adequadas à investigação científica.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados pela análise dos recursos multissemióticos presentes nos textos multimodais em língua estrangeira.

Planejamento e utilização dos recursos multissemióticos presentes nos textos multimodais, em língua inglesa ou língua espanhola, para mediar e intervir socioculturalmente.

Superação de conflitos por meio de campanhas educativas diversas com vistas à promoção do respeito às diferenças e ao cuidado com o meio ambiente.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: identificam os conhecimentos linguísticos para análise crítica da realidade; reconhecem os recursos multissemióticos nos textos multimodais na língua estrangeira; utilizam os procedimentos e as linguagens adequadas à investigação científica; conseguem mediar e propor intervenções socioculturais e ambientais, em Inglês ou Espanhol, através de textos multimodais.

Sugestões de referências bibliográficas

DIONÍSIO, Ângela Paiva. Multimodalidade discursiva na atividade oral e escrita. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MARCUSCHI, Luiz Antônio (Orgs.). **Fala e Escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

DIONÍSIO, Ângela Paiva. **Gêneros Multimodais e Letramento**. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim S. (Orgs.). **Gêneros Textuais: reflexões e ensino**. 4 ed. São Paulo: Parábola editorial, 2011. pp 135-151.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos multimodais: leitura e produção**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.



Ciberliteratura

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Língua Portuguesa

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica; Mediação e intervenção sociocultural

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica: (EMIFLGG01PE) Investigar as características do gênero literário no ciberespaço, a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados, principalmente, nos hipertextos literários considerando as diferenças e as especificidades dos hipertextos e cibertextos.

Mediação e intervenção sociocultural: (EMIFLGG09PE) Propor e utilizar recursos multissemióticos que subsidiem a criação literária no ciberespaço para mediar e intervir socioculturalmente, promovendo o respeito às diferenças e o cuidado com o meio ambiente.

Ementa

Estudo e investigação dos aspectos organizacionais e de criação que caracterizam o texto literário no ciberespaço. Autoria, colaboratividade, interatividade, intersemiose. Configurando um novo paradigma textual. Análise comparativa entre a literatura impressa e a ciberliteratura. Identificação dos novos papéis assumidos por autores e leitores no universo da cibercultura. Análise da construção hipertextual e multimodal. Produção de ciberliteratura (fanfic, hiperconto, ciberpoema, dentre outros) como formas textuais contemporâneas capazes de mediar e propor intervenções socioculturais e ambientais.

Foco pedagógico

Identificação dos aspectos organizacionais e de criação que caracterizam o texto literário no ciberespaço e o diferenciam da literatura digitalizada, motivando os estudantes com duas visitas: uma à biblioteca e outra ao acervo digital da Ciberliteratura.

Ampliação de conhecimentos, por meio de leitura de textos do universo da ciberliteratura (fanfic, hiperconto, ciberpoema, dentre outros), atentando para as características, organização, funcionamento e os efeitos de sentido, destacando os papéis assumidos por autores e leitores no universo da cibercultura, e apresentando os aspectos hipertextuais e multimodais. Assim como as temáticas que podem promover o respeito às diferenças e o cuidado com o meio ambiente.

Seleção de informações e de fontes confiáveis no momento em que os estudantes são estimulados a pesquisar sobre as diferenças entre literatura digitalizada e literatura digital/ciberliteratura para a socialização e debate sobre a importância de cada uma.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas por meio da leitura crítica dos gêneros apresentados pelo professor e das pesquisas realizadas pelos estudantes.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos, por meio da sistematização das pesquisas e de todo o aprendizado com uma produção textual, utilizando recursos digitais.

Planejamento, execução e avaliação de uma ação social e/ou ambiental que responda às necessidades e interesses do contexto, como, por exemplo, a produção de uma



ciberliteratura (fanfic, hiperconto, ciberpoema, dentre outros) que possa ser veiculado no ciberespaço e/ou redes sociais.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse pela pesquisa e discussão; interagem com as leituras propostas e se posicionam; reconhecem as diferenças entre a literatura digitalizada e a literatura digital/ ciberliteratura, apontando as diferenças e semelhanças; elaboram criticamente posições que demonstram leitura e pesquisa; conseguem identificar e comunicar quais textos representam o universo da ciberliteratura; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; elaboram produções capazes de comunicar propostas e mediações e intervenções socioculturais e ambientais.

Sugestões de referências bibliográficas

COSSON, Rildo. **Letramento Literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2019.

NEVES, Cynthia Agra de Brito. **Da poesia visual concreta à poesia virtual concreta: a ciberliteratura na sala de aula**. In: Journal ETD - Educação Temática Digital, 12 (2010) 1, p. 124-146. Disponível em:

<https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/21225/ssoar-etd-2010-1-neves-da_poesia_visual_concreta_a.pdf?sequence=1&isAllowed=y&lnkname=ssoar-etd-2010-1-neves-da_poesia_visual_concreta_a.pdf> Acesso feito em: 16/06/2021.

SANTAELLA, Lúcia. **Para compreender a Ciberliteratura**. Florianópolis, 2012. In: Texto Digital v. 8, n. 2, p. 229-240, jul/dez. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2012v8n2p229/23637>> Acesso feito em 16/06/2021.

SOUZA, Renata Junqueira; COSSON, Rildo. **Letramento Literário uma proposta para a sala de aula**. Acervo da Unesp. Disponível em:

<<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40143/1/01d16t08.pdf>> Acesso feito em 16/06/2021.



(Multi)letramentos, Ética e Cidadania

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Língua Portuguesa

Eixo(s) Estruturante(s): Mediação e intervenção sociocultural

Habilidade da Unidade Curricular

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG08) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das múltiplas linguagens nos mais diferentes gêneros para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e promover a comunicação tendo em vista os princípios éticos e o exercício da cidadania.

Ementa

Leitura/ análise e produção de textos em meio digital que se proponham a comunicar ações individuais e coletivas. Seleção e mobilização de conhecimentos e recursos das múltiplas linguagens. Identificação e seleção de critérios e parâmetros de interação e de autoexpressão na internet de forma segura, responsável, crítica, ética e consciente.

Foco pedagógico

Diagnóstico da realidade sobre a qual se pretende atuar, apresentando aos estudantes os gêneros que serão estudados, o contexto de produção e os possíveis leitores, propondo produção escrita inicial para conhecer o potencial dos estudantes e o que já sabem sobre os gêneros.

Ampliação de conhecimentos sobre o problema a ser enfrentado, por meio de leitura e análise crítica de textos do meio digital, orais ou escritos, que promovam ações individuais e/ou coletivas (fanfic, nanoconto, miniconto, videoclipe, e-zine, fanzine, hiperconto, ciberpoema, meme, gif, blog, vlog, *podcast*, documentário etc.), estudando a estrutura composicional, o estilo e o conteúdo temático.

Planejamento, execução e avaliação de uma ação social e/ou ambiental que responda às necessidades e interesses do contexto, selecionando e mobilizando conhecimentos e recursos que explorem as diversas práticas sociais de linguagem (leitura, letramento literário, produção de textos, oralidade e análise linguística/semiótica) e estratégias que capacitem os estudantes a identificar, com segurança e ética, parâmetros de interação e autoexpressão na internet – curadoria.

Superação de situações de estranheza, resistência, conflitos interculturais, dentre outros possíveis obstáculos, com necessários ajustes de rota, através da mobilização dos estudantes para produzirem textos dos gêneros do meio digital que poderão ser publicados e compartilhados com outros leitores on-line.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: conseguem fazer a leitura crítica de textos digitais; estão aptos a selecionar conhecimentos que explorem as diversas práticas de linguagem; são capazes de



identificar e selecionar parâmetros de interação e autoexpressão na internet, buscando dados científicos e seguros; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; demonstram interesse e se sentem motivados a participar das atividades sugeridas em sala de aula.

Sugestões de referências bibliográficas

BUNZEN, C.; MENDONÇA, M. **Múltiplas linguagens para o ensino médio**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

MANTOVANI, Lídia. **Pedagogia dos multiletramentos: a que se refere?** Disponível em: <https://entretantoeducacao.com.br/professor/pedagogia-dos-multiletramentos-a-que-se-refere/> Acesso feito em: 21/06/2021.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.



Produção cultural

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Arte, Educação Física

Eixo(s) Estruturante(s): Processos Criativos e Empreendedorismo

Habilidades da Unidade Curricular

Processos Criativos - (EMIFLGG06PE) Propor e experimentar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para questões socioculturais inerentes às práticas corporais e artísticas de diferentes culturas, grupamentos sociais/ esportivos/ culturais, de modo a valorizá-las, combatendo a estereotipia e o lugar-comum.

Empreendedorismo - (EMIFLGG12PE) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos em encontros culturais, artísticos e/ou esportivos, visando à identificação de potenciais, desafios, interesses e aspirações pessoais para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.

Ementa

Mobilização de conhecimentos artísticos, culturais e/ou dos esportes desenvolvidos pelos estudantes. Diálogo sobre questões socioculturais (estereotipia, preconceitos, justiça, equidade, entre outros). Identificação e problematização de situações de exclusão/discriminação no ambiente escolar/comunidade/região/país. Seleção e mobilização de estratégias, ações e políticas para promoção de convívio democrático em respeito à diversidade humana. Estudo das etapas de elaboração de uma produção cultural (pré-produção, produção, execução e pós produção). Execução de encontros culturais e/ou esportivos (gincana, mostra, festival, performance, jogos, entre outros). Proposição de formas de comunicação que reflitam e promovam o convívio democrático com a diversidade por meio de diferentes linguagens (verbais, artísticas ou corporais).

Foco pedagógico

Identificação e aprofundamento de questões ou problemas socioculturais inerentes às práticas corporais e artísticas, a partir de estudos e interpretação de artigos científicos, informações midiáticas, relatos do cotidiano sobre a temática, entre outros.

Apresentação e difusão de uma ação ou solução criativa, estimulando a reflexão e construção de respostas criativas, éticas e inovadoras para situações de exclusão/discriminação nas práticas corporais e artísticas.

Elaboração de projetos (pessoal ou produtivo) culturais, artísticos e/ou esportivos que promovam o convívio democrático em respeito à diversidade humana, através de **obras e espetáculos artísticos e culturais, campanhas e peças de comunicação, programas, jogos, entre outros.**

Identificação de potenciais, desafios, interesses e aspirações pessoais sobre as diferentes práticas culturais, artísticas e/ou esportivas, através da fruição e vivências destas linguagens, como: oficina, gincana, mostra, festival, performance, jogo, entre outros.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: identificam questões e problemas relacionadas às práticas corporais e artísticas, e suas repercussões sociais e culturais; conseguem refletir criticamente e elaborar estratégias para resolver situações de exclusão/discriminação nas práticas corporais e artísticas; sentem-se motivados a participar da elaboração de projetos/eventos culturais, artísticos e/ou esportivos, demonstrando interesse e curiosidade para resolução dos problemas apresentados; identificam seus potenciais, desafios, interesses e aspirações pessoais; formulam propostas concretas de linguagens (verbais, artísticas ou corporais) articulando as práticas corporais e artísticas ao seu projeto de vida.

Sugestões de referências bibliográficas

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte-educação contemporânea: consonâncias internacionais.**

São Paulo: Cortez, 2005.

CANCLINO, G. N. e CINTRÃO, P. H. **Culturas Híbridas: Estratégias Para Entrar e Sair da Modernidade.** São Paulo: Edusp Editora, 2013.

CEREZUELA, R. D. **Planejamento e Avaliação de Projetos Culturais: Da Idéia a Ação.** São Paulo: Sesc Editora, 2015.

COSTA, José Henrique de Almeida. **Festival de cultura corporal: uma proposta de intervenção pedagógica para os jogos internos da escola.** 2020. Jonatas Maia da f., il. Dissertação (Mestrado em Educação Física)—Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Acesso em: junho, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/38751>. Acesso em: 10 de jun. 2021.

LARAIA, R. B. **Cultura: um conceito antropológico.** Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1986

SUZUKI, Claudio Shigeki. **Eventos Esportivos.** Ebook. Universidade Estadual do Centro-oeste do Paraná- Unicentro Núcleo de Educação a Distância - NEAD. Universidade Aberta do Brasil - UAB. 2019.

Disponível

em: <http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/1658/1/SUZUKI_Eventos_Esportivos.pdf>. Acesso em: 20 de jul. 2021.

OLIVIERI, C. e NATALIE, E. **Guia Brasileiro de Produção Cultural.** São Paulo: Sesc Editora, 2014.



Interações e Cuidados

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Arte, Educação Física

Eixo(s) Estruturante(s): Empreendedorismo

Habilidades da Unidade Curricular

Empreendedorismo - (EMIFLGG12 PE) Desenvolver projetos pessoais ou coletivos a partir da reflexão sobre as formas de interação promovidas pela comunicação na atualidade, utilizando-se das práticas corporais e artísticas para promoção do autoconhecimento, autocuidado e atitude colaborativa.

Ementa

Reflexão sobre situações do cotidiano das juventudes relacionadas às interações, cuidado de si e do outro (diálogos, relações de convivência, contexto de comunicação, comunicação autêntica/comunicação não violenta, mitologias). Estudos sobre as formas de interação promovidas pela comunicação na atualidade e suas implicações nas práticas corporais e artísticas. Conhecimento da Política Nacional de Práticas Integrativas e Complementares no SUS. Fruição e vivência de práticas integrativas, práticas corporais e artísticas facilitadoras para o autoconhecimento, autocuidado e interação. Promoção de ações que identifiquem e valorizem os potenciais e projetos de vida dos/as estudantes. Desenvolvimento de projetos que promovam a autonomia, a inclusão, atitudes colaborativas, solidárias e o cuidado com o meio ambiente.

Foco pedagógico

Análise do contexto de comunicação, interação e cuidados utilizados pelos/as estudantes através de rodas de diálogo, dinâmicas de grupos, debates, pesquisas, entre outras.

Análise do contexto (inclusive em relação ao mundo do trabalho) da Política Nacional de Práticas Integrativas e Complementares no SUS e espaços privados, através de pesquisas de campo e visitas às unidades e centros de saúde que realizem práticas de cuidados integrados em saúde.

Identificação de potenciais, desafios, interesses e aspirações pessoais por meio da realização /elaboração de entrevistas, rodas de diálogo, dinâmicas de grupos, entre os/as estudantes sobre as perspectivas e projetos de vida (objetivos, características pessoais, potencialidades, dificuldades, sonhos, metas, entre outras);

Elaboração de um projeto pessoal ou coletivo a partir de discussões sobre situações problemas trazidas pelos/ as estudantes, apresentando estratégias e possibilidades, de forma coletiva que contribuam para resolução de problemas sociais, culturais ou pessoais, apresentando caminhos para sua construção (tema do projeto, apresentação, objetivo geral/específicos, justificativa, metodologia, avaliação e cronograma de execução).

Desenvolvimento ou aprimoramento do projeto de vida dos estudantes por meio da vivência de projetos, oficinas, encontros, mostras culturais, programas, jogos, circuitos entre



outras iniciativas que dialoguem com as **Práticas Integrativas** (meditação, yoga, Pilates, *Tai chi chuan*, *lian gong* entre outros).

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: reconhecem as formas de interação entre as juventudes e quais as implicações dessa comunicação no seu cotidiano; conseguem identificar as **Práticas Integrativas e Complementares** e suas intencionalidades; se sentem motivados a participar das **Práticas Integrativas e Complementares**, demonstrando interesse em sua vivência; desenvolvem ações de/para o autoconhecimento, autocuidado e atitude colaborativa; conseguem elaborar estratégias para resoluções de problemas apresentados pelos estudantes; elaboram e desenvolvem projetos pessoais ou coletivos.

Sugestões de referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. **Política Nacional de Práticas Integrativas e Complementares no SUS - PNPIC-SUS**. Brasília, Ministério da Saúde, 2006.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. **Política Nacional de Práticas Integrativas e Complementares no SUS - PNPIC-SUS**. Brasília, Ministério da Saúde, 2006. Disponível em: <https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/pnpic.pdf> Acesso em: 20 jul. 2021.

COSTA, José Henrique de A.; AQUILINO, Simone Martins; FIGUEIREDO, Pedro Osmar F. de. N. **Saúde mental na escola: uma possibilidade de intervenção pedagógica na Educação Física Escola**. In: COSTA, Jonatas Maia da; MACIEL, Erika da S.; BRITO, Lucas X. (Org.) **O tema da Saúde na Educação Física Escolar: Propostas pedagógicas (críticas) a partir da Saúde Coletiva**. Palmas: EDUFT, 2021. 161 p. Disponível em: <http://cev.org.br/arquivo/biblioteca/4060500.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2021.

FARIA, Amanda Cristina, et al. **Yoga na escola: por uma proposta integradora em busca do autoconhecimento**. In: Congresso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, 2014. Disponível em: <https://docplayer.com.br/4357969-Yoga-na-escola-por-uma-proposta-integradora-em-busca-do-autoconhecimento.html>. Acesso em: 03 ago. 2021.

HERMÓGENES. J. **Autoperfeição com Hatha Yoga: Um clássico sobre saúde e qualidade de vida**. Rio de Janeiro: Editora Besteseller, 2014

NACHMANOVITCH. S. **Ser Criativo: o poder da improvisação na vida e na arte**. São Paulo: Summus Editora, 1993.

RABELO, Juliane Suelen Gonçalves. **Práticas corporais integrativas na educação física escolar: um caminho para a formação integral dos estudantes**. 2020. 152 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/38202/1/2020_JulianeSuelenGon%c3%a7alvesR



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

[abeloGalv%c3%a3o.pdf](#). Acesso em: 14 jul. 2021.

SCHAFFER. M. R.. **A Afinação do Mundo**. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

SPOLIN. V. **Jogos teatrais: O fichário de Viola Spolin**. São Paulo. Editora Perspectiva, 2008



Fotografia e Cotidiano

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Arte, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Língua Espanhola

Eixo(s) Estruturante(s): Processos criativos; Mediação e intervenção sociocultural

Habilidades da Unidade Curricular

Processos criativos - (EMIFLGG04PE) Reconhecer produtos e/ou processos criativos, por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre cenas do cotidiano e diversas expressões artísticas culturais: fotografias, fotorreportagens, foto denúncia, entre outros, em diferentes línguas e linguagens.

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG08PE) Selecionar e mobilizar conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para propor ações individuais e/ ou coletivas de mediação e atuação social, artístico-cultural ou ambiental, servindo-se dos recursos da linguagem fotográfica para promover a comunicação tendo em vista os princípios éticos, estéticos e o exercício da cidadania.

Ementa

Apreciação e/ou problematização das cenas do cotidiano representadas em diversos campos da atuação social e resgate das memórias afetivas através da captura de imagens fotográficas. Experimentação das técnicas fotográficas, tipos de fotografias, o “olhar fotográfico” e a estética do cotidiano. Reflexão crítica sobre obras e eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais presentes na comunidade em que se inserem, sua contextualização histórica, considerando o direito e uso de imagem. Análise e o registro fotográfico de imagens, capturadas na comunidade local, representando leituras e visões de mundo, construídas a partir das vivências em projetos criativos. Mobilização dos conhecimentos e recursos das práticas de linguagem na promoção das ações individuais e/ ou coletivas de criação, mediação e intervenção sociocultural (exposição e/ou intervenções fotográficas, projetos culturais e de inclusão social, banco de imagens, entre outros). Ampliação do repertório/domínio pessoal e lexical em língua materna e/ou línguas estrangeiras e expressões artísticas. Utilização das mídias sociais como recurso para divulgação da produção artística e cultural.

Foco pedagógico

Diagnóstico da realidade sobre a qual se pretende atuar, observando cenas do cotidiano representadas em diversos campos da atuação social e resgate das memórias afetivas através da captura de imagens fotográficas.

Ampliação de conhecimentos das técnicas fotográficas, tipos de fotografias, o “olhar fotográfico” e a estética do cotidiano, refletindo sobre obras e eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais presentes na comunidade em que se inserem, sua contextualização histórica, considerando o direito e uso de imagem.

Planejamento, execução e avaliação de uma ação social e/ou ambiental que responda às necessidades e interesses do contexto, por meio de um registro fotográfico de imagens, capturadas na comunidade local, representando leituras e visões de mundo.

Apresentação e difusão de uma ação que demonstre a mobilização dos conhecimentos e



recursos das práticas de linguagem na promoção das ações individuais e/ ou coletivas de criação, mediação e intervenção sociocultural (exposição e/ou intervenções fotográficas, projetos culturais e de inclusão social, banco de imagens, entre outros), utilizando-se das mídias sociais como recurso para divulgação da produção artística e cultural.

Superação de situações que promovam a ampliação do repertório/domínio pessoal e lexical em língua materna e/ou línguas estrangeiras e expressões artísticas.

Superação de situações que promovam a ampliação do repertório/domínio pessoal e lexical em língua materna e/ou línguas estrangeiras e expressões artísticas.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse pela temática e discussão; interagem com as leituras/atividades propostas e se posicionam; estabelecem relações entre reflexão crítica sobre cenas do cotidiano e diversas expressões artísticas culturais (fotografias, fotorreportagens, foto denúncia, entre outros, em diferentes línguas e linguagens); elaboram criticamente posições que demonstram leituras, bem como estabelecem relações com a vida prática; selecionam e mobilizam conhecimentos e recursos das práticas de linguagem, servindo-se dos recursos da linguagem fotográfica para promover a comunicação tendo em vista os princípios éticos, estéticos e o exercício da cidadania; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; elaboram produções capazes de comunicar um projeto pessoal ou produtivo.

Sugestões de referências bibliográficas

ARAÚJO, A. **As Loiceiras de Tacaratu- a arte milenar das mulheres do meu sertão.** Recife: Facform Editora, 2018

ARAÚJO, Camila; PAULA, Silas de. **Cultura visual e imagens do cotidiano.** Passagens - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – UFC: Dez 2001, Vol 1. Disponível em:

<http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/46014/1/2010_art_caraujosipaula.pdf> Acesso em: 01/07/2021.

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte-educação contemporânea: consonâncias internacionais.** São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais.** São Paulo: Cortez Editora, 2012.

CARVALHO, Victa de. **Cotidiano e experiência na fotografia contemporânea.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul Porto Alegre: Em Questão, vol. 17, núm. 1, enero-junio, 2011, pp. 195-209. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/4656/465646048012.pdf>> Acesso em: 06/07/2021.

FIGUEIROA, B. **Morro de Fé.** Recife: Facform Editora, 2015.

FREUND, G. **Fotografia e Sociedade.** Belo Horizonte: Vega Editora, 2010.

GRALIK, Thais Paulina. **Arte-Educação na pós-modernidade e cultura visual.** Curitiba: ANAIS V FÓRUM DE PESQUISA CIENTÍFICA EM ARTE - Escola de Música e Belas



SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Artes do Paraná, 2006/2007. Disponível em:

<http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/thais_gralik.pdf> Acesso em: 02/07/2021.

MARTINS, R. e TOURINHO. **Educação da Cultura Visual: Narrativas de Ensino e Pesquisa**. Santa Maria: Editora UFSM, 2009.

LIMA. B., ROCHA. C.e MARCONDES. L. **Olinda - Memórias Fotográficas** - Recife: Editora O Norte- Oficina de Criação, 2014.

SÁ. MATEUS. **Luz de Litoral**. Recife: Editora Governo do Estado - Secretaria de Educação, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Como eu ensino: Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

Disponível em:

<<https://edumidiascomunidadesurda.files.wordpress.com/2019/07/09-lucia-santaella-introduccea7acc83o-leitura-de-imagens.pdf>> Acesso em: 02/07/2021.

SONTAG. S. **Sobre Fotografias**. São Paulo: Companhia das Letras Editora, 2004.



Gênero Publicitário e Marketing

() 1º Ano () 2º Ano (x) 3º Ano

Perfil docente: Língua Portuguesa

Eixo(s) Estruturante(s): Processos criativos e Empreendedorismo

Habilidades da Unidade Curricular

Processos criativos - (EMIFLGG05PE) Selecionar e mobilizar, em um ou mais campos de atuação social, as especificidades dos gêneros publicitários para participar de processos de planejamento, criação e veiculação de projetos e/ou processos criativos.

Empreendedorismo - (EMIFLGG11PE) Selecionar e mobilizar conhecimentos e recursos das práticas de linguagem, presentes nos gêneros publicitários na web, para desenvolver um projeto pessoal ou produtivo.

Ementa

Leitura e análise de textos publicitários, de natureza argumentativo-persuasiva, sua intenção discursiva, a função conativa, grupos temáticos e recursos linguísticos multissemióticos em meio digital ou não. Seleção e mobilização de recursos linguísticos (uso de verbos no imperativo e recursos estilísticos como figuras de linguagem, jogos de palavras e a presença de frases de impacto), extralinguísticos e paralinguísticos. Produção de textos orais ou escritos em projetos que permitam a vivência de processos criativos e empreendedorismo produtivo.

Foco pedagógico

Identificação e aprofundamento de estratégias discursivas elaboradas para alcançar o consumidor e legitimar o uso do produto, fortalecendo assim a marca no mercado, por meio de leitura e análise de peças publicitárias veiculadas em meio digital ou não.

Análise do contexto externo, inclusive em relação ao mundo do trabalho, atentando para o uso de recursos linguísticos, extralinguísticos e paralinguísticos na construção de peças publicitárias, bem como quais aspectos são relevantes na situação comunicativa e se o discurso é ou não apropriado.

Elaboração de um projeto pessoal, oral ou escrito, considerando o produto (suas ideias positivas e a representação social), participantes da ação propagandística, suporte tecnológico, discurso, *slogans*, público-alvo (ator social), entre outros.

Realização de ações-piloto para testagem e aprimoramento do projeto elaborado, por meio de veiculação entre os colegas de escola e em redes sociais, com votação virtual para verificar a aceitação da ação (propaganda).

Desenvolvimento ou aprimoramento do projeto de vida dos estudantes, com uma avaliação entre os projetos elaborados e quais apontamentos foram feitos pelos consumidores (colegas que participaram da pesquisa) que os levaram a aderir ao consumo do produto.

Apresentação e difusão dos produtos, protótipos, campanhas ou peças de comunicação desenvolvidos pelos estudantes, em uma ação coletiva, que permita o acesso presencial ou virtual.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse pela temática e discussão; interagem com as leituras propostas e se posicionam; estabelecem relações entre as estratégias discursivas e o que está sendo ofertado para consumo, apontando as convergências ou contradições; elaboram criticamente posições que demonstram leitura, bem como estabelecem relações com a vida prática; conseguem identificar e comunicar quais textos se tratam de gênero Publicitário e Marketing; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; elaboram produções capazes de comunicar um projeto pessoal ou produtivo.

Sugestões de referências bibliográficas

CAVALCANTI, Camilla Reisler. **O anúncio publicitário e seus desdobramentos.** In: Diálogos Brasileiros no Estudo de Gêneros Textuais/Discursivos. LOUSADA, Eliane G., et al. (Org). Araraquara: Letraria, 2016. p. 1075 - 1086.

Disponível em: <https://www.letraria.net/wp-content/uploads/2021/03/DIALOGOS-BRASILEIROS-NO-ESTUDO-DE-GENEROS-TEXTUAIS-DISCURSIVOS-Letraria.pdf>

Acesso em: 01/07/2021.

DIJK, Teun A. van. **Cognição, discurso e interação.** São Paulo: Contexto, 2018.

KOCH, Ingedore Villaça. **O texto e a construção dos sentidos.** São Paulo: Contexto, 2008.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.



SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

5. TRILHA: Comunicação

Unidades Curriculares Optativas



A Era Digital e a (Re)configuração dos Gêneros Textuais

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Língua Portuguesa

Eixo Estruturante: Investigação Científica

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG01PE) Analisar a organização, as mudanças composicionais e estilísticas, bem como o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nos e-gêneros visando ao desenvolvimento do transletramento hipertextual

Ementa

Análise da organização dos gêneros digitais e suas formas de apresentação. Identificação do diálogo entre elementos verbais e audiovisuais para a produção de sentido. Reconhecimento do hipertexto e todas as suas especificidades, tais como espaço de leitura e escrita não linear. Produção de e-gêneros (infográfico, meme, gif, notícia digital, dentre outros).

Foco pedagógico

Identificação e análise da organização dos gêneros digitais e suas formas de apresentação.

Levantamento, formulação e teste de hipóteses acerca das novas linguagens adotadas no ambiente digital e quais efeitos de sentido são produzidos.

Seleção de informações e de fontes confiáveis, utilizando-se de leitura e análise dos conceitos sobre gêneros textuais e quais as mudanças percebidas no ambiente digital, como a presença de hiperlinks, bem como os seus modos de compartilhamento.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas, a partir de leituras críticas dos discursos produzidos no ambiente digital, comparando as semelhanças e diferenças percebidas nos gêneros textuais dentro e fora desse ambiente; atentando para os aspectos estruturais desses gêneros, bem como as transformações trazidas pelas TDICs e pela cibercultura na sociedade contemporânea e suas interferências no funcionamento da linguagem.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos por meio da sistematização das pesquisas e de todo o aprendizado em uma produção textual, em especial, um e-gênero (infográfico, meme, gif, notícia digital, dentre outros).

Comunicação de conclusões com a utilização de diferentes linguagens através da criação de uma plataforma virtual que permita o acesso e compartilhamento.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse pela pesquisa e discussão; interagem com as leituras propostas e se posicionam; percebem diferenças e semelhanças entre os gêneros



textuais em ambiente digital ou não, apontando aspectos que revelam características e especificidades; elaboram criticamente posições que demonstram leitura e pesquisa; conseguem identificar e comunicar os arranjos linguísticos que compõem a comunicação efetiva nos ambientes digitais, materializados em textos; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; elaboram produções capazes de comunicar o que foi pesquisado e que apontam para o caráter científico das informações.

Sugestões de referências bibliográficas

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (org.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. São Paulo: Cortez, 2010.

ROJO, Roxane; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação e Sociedade: Revista de Ciência e Educação, Campinas, v.23, n.81, p.143-160, Dez. 2002. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/?format=pdf&lang=pt>>

Acesso feito em: 30/06/2021



Nas Ondas da Comunicação

- Unidade Curricular optativa -

Perfil docente: Física.

Eixo Estruturante: Processos Criativos; Empreendedorismo.

Habilidades da Unidade Curricular

Processos Criativos - (EMIFCNT05PE) Selecionar e mobilizar recursos criativos relacionados ao meio físico da comunicação, para resolver problemas reais do ambiente e da sociedade, explorando e contrapondo diversas fontes de informação.

Empreendedorismo - (EMIFCNT12PE) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando conhecimentos e recursos das Ciências da Natureza e Linguagens a partir dos estudos e aprofundamento dos 303 conteúdos “ondas” e “frequência” por meio da produção de recursos comunicativos, sejam eles analógicos ou digitais.

Ementa

Estudo sobre a história da ondulatória (do telégrafo à fibra ótica). Investigação acerca da descoberta da onda eletromagnética, espectro e utilização das bandas de frequência. Análise de Fenômenos da ondulatória (ouvido humano, reflexão, refração, interferência, altura, timbre, nível de intensidade). Mobilização de recursos criativos para a produção de experimentos com ondas (telefone de latas, simulação de fibra ótica- reflexão interna, difração da luz com laser). Produção de recursos comunicativos, analógicos ou digitais, como estratégia empreendedora na comunidade escolar.

Foco pedagógico

Identificação e aprofundamento histórico e científico a respeito dos fenômenos da ondulatória que orientarão a posterior elaboração de experimentos e características de ondas, avaliando formas de utilização em especial, no transporte de informação na sociedade.

Apresentação e difusão de uma ação, produto, protótipo ou solução criativa, tais como: campanhas e peças de comunicação, programas, aplicativos cujo objetivo seja aplicar, de forma prática, os conhecimentos abordados ao longo das aulas, valorizando aspectos científicos e tecnológicos tais como a qualidade do som para o conforto humano e maneiras atuais de difundir informação e conhecimento.

Elaboração de um projeto pessoal ou produtivo que socialize as discussões da disciplina para públicos diversos a fim de valorizar a diversidade e a pluralidade dos interlocutores por meio de informações que respeitem os princípios éticos que norteiam a sociedade.

Realização de ações-piloto para testagem e aprimoramento do projeto elaborado contemplando áreas de interesse do estudante e possíveis carreiras atreladas à proposta de trabalho estabelecida.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: analisam processos tecnológicos para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida no âmbito local, regional e global; analisam e utilizam interpretações sobre a dinâmica da Vida e da Terra para elaborar argumentos, realizar previsões sobre o funcionamento e uso da tecnologia a fim de fundamentar e defender decisões éticas e responsáveis.

Sugestões de referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-ane-xo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 20 jul. 2021.

SCAICO, Pasqueline Dantas et al. **Programação no Ensino Médio: Uma Abordagem de Ensino Orientado ao Design com Scratch**. Anais do Workshop de Informática na Escola, [S.l.], p. 273-282, nov. 2012. ISSN 2316-6541. Disponível em: <http://br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/2112>. Acesso em: 20 jul. 2021.

VOLTOLINI, Ana Graciela Mendes Fernandes da Fonseca. **Ferramentas digitais e escola: estudo de uma proposta pedagógica**. Revista Observatório, Palmas, v. 5, n. 3, p. 293-316, maio. 2019. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/5776>. Acesso em: 11 out. 2021.



A Arte do Argumentar

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Língua Portuguesa

Eixo(s) Estruturante(s): Mediação e intervenção sociocultural; Empreendedorismo.

Habilidades da Unidade Curricular

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG07PE) Identificar, analisar e explicar questões sociodiscursivas e socioculturais passíveis de mediação e intervenção ampliando a capacidade argumentativa por meio de práticas de linguagem orais e escritas, a fim de embasar criticamente pensamentos e ideias na construção de textos.

Empreendedorismo - (EMIFLGG10PE) Avaliar como os aspectos sociodiscursivos estruturadores dos gêneros argumentativos e os recursos relacionados às várias linguagens podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas modalidades e tecnologias disponíveis.

Ementa

Análise dos mecanismos linguísticos próprios da argumentação: a defesa de ideias e a persuasão. Identificação e estudo de elementos estruturadores dos gêneros argumentativos: operadores argumentativos, estratégias e tipologias argumentativas, coesão, coerência, escolha vocabular, encadeamento lógico e elementos do contexto situacional. Produção de gêneros argumentativos orais e escritos em meio digital ou não, que proponham intervenções socioculturais e ambientais.

Foco pedagógico

Diagnóstico da realidade sobre a qual se pretende atuar, incluindo a busca de dados oficiais a partir de pesquisas e da leitura de textos da ordem do argumentar (textos de opinião, diálogo argumentativo, carta do leitor, carta de reclamação, carta de solicitação, debate regrado, assembleia, discurso de defesa, resenha crítica, artigos de opinião, editorial, ensaio, texto publicitário etc.), **além da escuta da comunidade local** em entrevistas.

Planejamento, produção e avaliação de textos da ordem do argumentar, servindo-se de recursos multissemióticos, tendo em vista a proposição de soluções para problemas **sociais e/ou ambientais. Identificação de potenciais, desafios, interesses e aspirações pessoais**, através de abordagem lúdica (gamificação): apresentando teses para que o estudante desenvolva argumentos que as sustentem.

Elaboração de um projeto pessoal ou produtivo, apresentado a partir de textos publicitários, envolvendo empreendedorismo individual ou social, em meio digital ou não, que proponham intervenções socioculturais e ambientais.

Desenvolvimento ou aprimoramento do projeto de vida, conduzindo o estudante a expressar escolhas pessoais, posicionando-se em produções que ensejem planos para o presente e/ ou para o futuro.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: se sentem motivados a participar das atividades; conseguem identificar, analisar e explicar questões sociodiscursivas e socioculturais presentes nos textos; ampliaram sua capacidade argumentativa, embasando, criticamente, pensamentos e ideias na construção de textos; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; percebem que os aspectos sociodiscursivos estruturadores dos gêneros argumentativos apresentam-se como importantes recursos na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando inclusive as ferramentas tecnológicas como suporte na construção de textos publicitários e/ ou projetos de cunho sociocultural e ambiental.

Sugestões de referências bibliográficas

ABDON, I. N. S. **Relações causais e gêneros de texto.** Tese (Doutorado). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte (MG), 2004.

CUNHA, Dóris de Arruda Carneiro. **O funcionamento dialógico em notícias e artigos de opinião.** In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, M. Auxiliadora (orgs.). **Gêneros textuais & ensino.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

KOCH. I. V. **Argumentação e linguagem.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

SCHENEUWLY, B; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas. SP; Mercado da Letras, 2004.



Juventudes, Sociedade e Comunicação

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: História, Geografia, Sociologia, Filosofia, Língua Portuguesa.

Eixo(s) Estruturante(s): Mediação e Intervenção Sociocultural.

Habilidades da Unidade Curricular

Mediação e Intervenção Sociocultural - (EMIFCHSA09PE) Analisar as distintas práticas de comunicação na sociedade contemporânea, selecionando e mobilizando intencionalmente conhecimentos e recursos das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, de modo a que se proponha ações individuais e/ou coletivas por meio de veículos de comunicação, seja escrito impresso (periódicos, folhetos, revistas), seja oral (rádio comunitária) ou digital (redes sociais, canais digitais, blogs, podcast...), percebendo como estes veículos interferem nas relações sociais (vida privada, política, trabalho...).

Ementa

Investigação sobre práticas de comunicação em diversos grupos sociais. Impactos da tecnologia na capacidade comunicativa nas diferentes civilizações. Utilização das Tecnologias pelas juventudes envolvendo aspectos da cultura em diferentes escalas e diferentes contextos. Vivências em situações comunicativas em diversos veículos/suportes, sejam eles impressos (periódicos, folhetos, revistas), seja oral (rádio comunitária) ou digitais (redes sociais, canais digitais, blogs, podcast...). Análise de situações comunicativas em diversos veículos/suportes, percebendo como estes interferem nas relações sociais tanto na vida privada quanto na pública.

Foco pedagógico

Diagnóstico da realidade sobre as distintas práticas de comunicação na sociedade contemporânea a partir de questionários, simulações de envio de mensagens em ambiente digital ou não, produção de redações, leitura de textos, debates, entrevistas etc. e da elaboração e aplicação de instrumentos de escuta da comunidade local a respeito do uso consciente da internet.

Ampliação de conhecimentos sobre o problema a ser enfrentado através de leituras, em meio digital ou não, de artigos, reportagens, vlogs, blogs, bios, dentre outros, buscando compreender os impactos sociais (na vida privada, política e do trabalho) das diferentes formas de comunicação na contemporaneidade.

Planejamento e execução de projetos individuais e/ou coletivos que visem difundir as diferentes e novas formas de comunicação da contemporaneidade, divulgando os conhecimentos construídos e/ou temáticas de interesse comum entre estudantes através de periódicos, folhetos, revistas, rádios comunitárias, redes sociais, jornais escolares, blogs, vlogs, podcasts etc.

Superação de situações de estranheza, resistência, conflitos interculturais, dentre outros possíveis obstáculos a partir da investigação do histórico dos avanços tecnológicos, refletindo possibilidades de aplicação das TDICs (Tecnologias Digitais de Informação e



Comunicação) como ferramentas para promover campanhas de conscientização local sobre a temática deste percurso formativo, promovendo a elaboração de apresentações virtuais de trabalhos, a realização de torneios individuais e/ou coletivos de e-sports (esportes eletrônicos), palestras e eventos remotos, incentivando, assim, vivências com diferentes linguagens da era digital, de maneira ética e consciente.

Sobre o alcance da habilidade

Observar se os estudantes: demonstram interesse pela temática e discussão; sentem-se motivados a participar das atividades, demonstrando interesse e curiosidade para resolução dos problemas; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho colaborativo; buscam por soluções para problemas do seu cotidiano, utilizando, de forma consciente e sustentável, os recursos tecnológicos e digitais, percebendo se há viabilidade na(s) solução(ões) proposta(s); propõem soluções para situações de conflito por meio de comunicação não violenta, repudiando o discurso de ódio; apresentam consciência quanto ao seu papel na sociedade contemporânea.

Sugestões de referências bibliográficas

BARBOSA, A. F. **O mundo globalizado:** política, sociedade e economia. São Paulo: Contexto 2001.

BARTON, David e LEE, Carmen. Atuar num mundo social textualmente mediado. In:_____.

Linguagem online: textos e práticas digitais. Tradução de Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola Editorial, 2015. p. 39- 62.

BAULER, Clara. **Multiletramentos na era digital:** uma reflexão crítica para a educação. Revista Escrita, PUCRio, Rio de Janeiro, novembro de 2011. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/313943640_MULTILETRAMENTOS_NA_ERA_DIGITAL_UMA_REFLEXAO_CRITICA_PARA_A_EDUCACAO. Acesso em: 07 de julho de 2021.

HOBBSAWM, E. **A era dos extremos.** São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

ROJO, R. **Pedagogia dos multiletramentos:** diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (org.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editora. 2012. p. 11-31.



Fato e Opinião na Linguagem Midiática

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Língua Portuguesa

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica; Empreendedorismo.

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG01PE) Investigar e analisar a organização, o funcionamento, a intencionalidade discursiva e os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados na linguagem da mídia, considerando dados e informações selecionados em fontes confiáveis para identificação de fatos, opiniões e fake news, situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social.

Empreendedorismo - (EMIFLGG10) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos das práticas da linguagem podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais visando colaborar para o convívio democrático com a diversidade humana e para o cuidado com o meio ambiente.

Ementa

Identificação das características específicas da linguagem verbal que servem de pista para distinguir narrativas factuais de textos opinativos e fake news. Curadoria de informação. Leitura e análise de gêneros textuais produzidos e veiculados nas diversas mídias, tais como: reportagem, notícia, crônica jornalística, nota, comentário, entre outros. Análise e produção de textos que utilizem a linguagem como instrumento de mediação e intervenção sociocultural e ambiental.

Foco pedagógico

Identificação de uma dúvida, questão ou problema como matéria para leitura/investigação no ciberespaço em quaisquer áreas do conhecimento.

Seleção de informações e de fontes confiáveis, exercitando a curadoria e o *fact checking* através de métodos de checagem como, por exemplo, ir até o local dos acontecimentos, buscar documentos, entrevistar fontes, ou realizar pesquisas de qualquer tipo; leitura da mesma notícia em, pelo menos três veículos de comunicação para identificar notícias sensacionalistas e fake news; produção de opiniões fundamentadas nos fatos lidos.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas em entrevistas, documentos e textos de diferentes gêneros (noticiosos, opinativos, publicitários etc.), disponíveis no ciberespaço; construção de quadros esquemáticos (murais) com seleção de textos opinativos por grupo semântico (possibilidade, certeza, apreciação, necessidade e obrigação), identificados a partir do uso de verbos, adjetivos e/ou advérbios (palavras e/ou expressões modalizadoras).

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas



relacionados à interpretação de textos quanto à intencionalidade comunicativa, as informações veiculadas, os fatos e juízos de valor envolvidos.

Comunicação de fatos e opiniões **com a utilização de diferentes linguagens**, em meio digital, incentivando o estudante a criar murais, jornais, portfólios virtuais para publicação de podcasts, blogs, vlogs, memes, jingles, enquetes, reportagens, artigos de opinião etc. através de exercícios de criação e/ou retextualização.

Elaboração de um projeto pessoal ou produtivo, de cunho jornalístico e/ou publicitário a fim de exercer o direito de divulgação de fatos e emissão de opiniões com o cuidado de afastar o discurso de ódio, distinguindo os limites entre liberdade de expressão e agressão a direitos constituídos.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: sentem-se motivados a participar das atividades, demonstrando interesse e curiosidade para resolução dos problemas; compreendem a organização, o funcionamento, a intencionalidade discursiva e os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados na linguagem da mídia; têm o cuidado de selecionar em fontes confiáveis fatos e opiniões, identificando fake news; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; avaliam os exercícios de produção de textos jornalísticos (factuais e/ou opinativos) como oportunidades de divulgação de conhecimentos comprometidos com a verdade; entendem que as ferramentas de curadoria e recursos das práticas da linguagem podem ser utilizadas na concretização de projetos pessoais ou produtivos relevantes.

Sugestões de referências bibliográficas

FULGÊNCIO, Lúcia & LIBERATO, Yara. **A leitura na escola**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2001. GERALDI, João Wanderley. et al. (orgs.). **O texto na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1999.

_____. **Subsídios metodológicos para o ensino de língua portuguesa**. Cadernos da Fidene, n. 18, 1981.

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso: princípios & procedimentos**. Campinas: Pontes, 2003.

RITTER, Lilian C. B. **Em busca dos produtores de sentido da leitura**. In: Menegassi, R. J. (Org.). *Leitura e Ensino*. Maringá. PR: EDUEM, 2005.

VENCIGUERA. Mariângela Romeiro Marques. *A linguagem midiática em sala de aula*. Orientadora: Maria Fatima Menegazzo Nicodem. **Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino**. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.



Ciberespaço e Letramento

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Língua Portuguesa

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica; Mediação e intervenção sociocultural.

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG01PE) Investigar a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nos diversos textos presentes no ciberespaço, considerando as especificidades das novas práticas de leitura e escrita.

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG09PE) Propor e experienciar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das linguagens multimodal, multissemiótica e multimidiática para estabelecer efetiva comunicação no espaço virtual.

Ementa

Estudo dos novos modelos de interação social a partir da informatização da sociedade. Investigação da linguagem e dos arranjos linguísticos que compõem a comunicação efetiva nos ambientes digitais. Estudo dos aspectos multissemióticos em textos multimodais e multimidiáticos. Leitura, análise e produção de textos que promovam reflexões sobre as transformações trazidas pelas TDICs e pela cibercultura na sociedade contemporânea e suas interferências no funcionamento da linguagem.

Foco pedagógico

Identificação dos novos modelos de interação social a partir da informatização da sociedade, observando a linguagem e os arranjos linguísticos que compõem a comunicação efetiva nos ambientes digitais.

Ampliação de conhecimentos, por meio de leitura de textos do ciberespaço (stop motions, animes, remixes, videoclipes, fanclipe, web notícias, dentre outros), atentando para aspectos multissemióticos em textos multimodais e multimidiáticos, bem como as implicações trazidas pelas novas tecnologias.

Seleção de informações e de fontes confiáveis no momento em que os estudantes são estimulados a pesquisar sobre os diversos letramentos, incluindo o letramento digital, e quais as diferenças e características de cada um.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas por meio da leitura crítica dos gêneros apresentados pelo professor e das pesquisas realizadas pelos estudantes, atentando para as transformações trazidas pelas TDICs e pela cibercultura na sociedade contemporânea e suas interferências no funcionamento da linguagem.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos por meio da sistematização das pesquisas e de todo o aprendizado com uma produção textual, explorando adequadamente elementos das linguagens multimodal, multissemiótica e



multimidiática para estabelecer efetiva comunicação no espaço virtual.

Planejamento, execução e avaliação de uma ação social e/ou ambiental que responda às necessidades e interesses do contexto como, por exemplo, a produção de textos digitais que podem ser veiculados no ciberespaço, e que promovam um debate mais amplo para toda a comunidade escolar quanto ao uso adequado de web notícias, memes, remixes, videoclipes, entre outros.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse pela pesquisa e discussão; interagem com as leituras propostas e se posicionam; estabelecem relações entre os diferentes letramentos, apontando aspectos que revelam características e especificidades; elaboram criticamente posições que demonstram leitura e pesquisa; conseguem identificar e comunicar os arranjos linguísticos que compõem a comunicação efetiva nos ambientes digitais, materializados em textos; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; elaboram produções capazes de comunicar propostas e mediações e intervenções socioculturais e ambientais.

Sugestões de referências bibliográficas

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (org.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido.** São Paulo: Cortez, 2010.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.** Educação e Sociedade: Revista de Ciência e Educação, Campinas, v.23, n.81, p.143-160, Dez. 2002. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/?format=pdf&lang=pt>>

Acesso feito em: 30/06/2021



Ateliê de Pesquisa

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Professores/as das áreas de Linguagens e suas Tecnologias; Matemática e suas Tecnologias; Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Eixo(s) Estruturante(s): Processos Criativos.

Habilidades da Unidade Curricular

Processos Criativos - (EMIFCHS06PE) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras a partir de processos criativos de sua autoria, estimulando e apoiando vocações e iniciativas científicas, tecnológicas e artístico-cultural da cultura juvenil, que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

Ementa

Conceito, procedimentos, objetivos, métodos e técnicas para uma pesquisa; discussão e seleção de temas e teorias para a investigação. Escrita acadêmica e científica (roteiro, ficha de leitura, relatório, projeto). Normalização dos trabalhos de pesquisa escolar (orientação sobre consulta e utilização de sites científicos, fontes bibliográficas, digitais e outras mídias).

Foco pedagógico

Identificação e aprofundamento de um tema ou problema, por exemplo, das culturas juvenis e outros relacionados à sociedade e ao mundo do trabalho, utilizando argumentos com bases teóricas para explicar hipóteses e evidências de processos culturais, sociais, políticos e econômicos ligados às questões levantadas.

Apresentação e difusão de uma ação, produto, protótipo, modelo ou solução criativa, tais como obras e espetáculos artísticos e culturais, campanhas e peças de comunicação, programas, aplicativos, jogos, robôs, circuitos, entre outros produtos analógicos e digitais, para os conhecimentos construídos a partir da identificação e aprofundamento de um problema, servindo-se de de tecnologias digitais, grupos de estudo, tutoriais, produções no *facebook, instagram, podcast, Google Drive* etc.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: utilizam métodos e instrumentos das ciências sociais para conhecer e produzir reflexões científicas sobre a realidade, bem como compartilhar essas aprendizagens de forma autoral através das artes e da ciência, em diferentes linguagens e atividades realizadas em rotação de estações, por exemplo, relacionando diferentes temas em contextos diversos.

Sugestões de referências bibliográficas

CAMPOS, M. C. C.; NIGRO, R. G. **O ensino-aprendizagem como Investigação**. São Paulo: FTD, 2009.



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

SASSERON, L. H. Interações discursivas e investigações em sala de aula: o papel do professor.

In: Ensino por investigação: Condições para implementação em sala de aula. São Paulo: Cengage Learning, p. 41-61, 2013.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico.** 23^a ed. São Paulo: Cortez, 2007.



Paixão, Razão e Consumo

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Filosofia, História, Sociologia, Geografia.

Eixo(s) Estruturante(s): Mediação e intervenção sociocultural.

Habilidades da Unidade Curricular

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFCHSA08PE) Selecionar e mobilizar conhecimentos das ciências humanas e sociais aplicadas para compreender a lógica da sociedade de consumo, suas estratégias de mercado no âmbito local, regional, nacional e global para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre problemas de natureza sociocultural e ambiental.

Ementa

Mobilização de conhecimentos sócio-históricos filosóficos para compreensão, de modo crítico analítico, da lógica da sociedade de consumo. Problematização da relação entre o ato natural do consumo e do comportamento consumista. Apropriação do conceito de Desenvolvimento Sustentável. Investigação acerca da Sociedade de Consumo na Era Digital. Reflexão em torno da relação Globalização, Mercado e Consumismo. Proposição de ações individuais e/ou coletivas para intervir sobre problemas de natureza sociocultural e ambiental (gincanas, exposições, ações comunitárias, oficinas, entre outras).

Foco pedagógico

Diagnóstico da realidade sobre a qual se pretende atuar, incluindo a busca de dados oficiais e a escuta da comunidade local, visando identificar fatores e elementos que direcionam os indivíduos a práticas sociais cada vez mais racionais e de pouca afetividade ou distanciadas do bem estar coletivo a fim de verificar quais os elementos geradores de práticas insustentáveis no meio ambiente.

Planejamento, execução e avaliação de uma ação social e/ou ambiental que responda às necessidades e interesses do contexto, apresentando por meio de intervenções pedagógicas na comunidade escolar, conhecimentos de práticas e ações que possibilitem aos indivíduos atuarem de maneira mais humana e sustentável.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: reconhecem a vida em sociedade como fator gerador de maior desenvolvimento das capacidades e habilidades humanas e que o conjunto de regras e padrões normatizadores de uma sociedade são frutos de uma temporalidade, podendo e devendo ser refletidos, repensados, remodelados ou mesmo extintos quando se distanciam de preceitos éticos e coletivos; analisam criticamente os elementos morais, tradicionais, culturais, econômicos, políticos e ideológicos por trás dos traços culturais que permanecem e dos que foram sendo apagados ao longo do tempo; reconhecem as emoções e a afetividade como sentimentos intrínsecos à satisfação e ao bem estar humano, sendo passíveis de reflexões e controle racional.



Sugestões de referências bibliográficas

BAUMAN, ZYGMUNT. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **O Mal-estar da Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998

_____. **Vida para o consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BOFF, Leonardo. **Sustentabilidade**: o que é – o que não é. Petrópolis: Vozes, 2012.

BORGES, M. de L. **Razão e Emoção em Kant**. Coleção Dissertatio de Filosofia.

Pelotas: Editora e Gráfica Universitária, 2012, p. 184.

LIPOVETSKY, Gilles. **A Felicidade Paradoxal**: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. 2007



Incubadoras de Projetos Sociais

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Professores/as das áreas de Linguagens e suas Tecnologias; Matemática e suas Tecnologias; Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Eixo(s) Estruturante(s): Processos Criativos; Empreendedorismo.

Habilidades da Unidade Curricular

Processos Criativos - (EMIFCHS05PE) Selecionar e mobilizar conhecimentos e recursos criativos das áreas de conhecimento para desenvolver projetos para comunidade, bairro e/ou cidade, voltados para as potencialidades socioculturais, ambientais, econômicas locais com foco na inclusão e inovação social.

Empreendedorismo - (EMIFCHSA12) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos articulados com o projeto de vida, na comunidade, bairro e/ou cidade, voltados para as potencialidades socioculturais e de participação política.

Ementa

Pesquisa dos interesses, experiências dos estudantes no trabalho em equipe, com comunidade, com projetos comunitários, quais projetos comunitários conhecem ou ações que podem se tornar um projeto viável. Realização de leitura e exposição de texto sobre incubadoras de projetos sociais. Identificação de ações e/ou projetos locais. Elaboração de projetos comunitários e subsídio à captação de recursos para seu desenvolvimento. Realização de atividades de formação de lideranças. Articulação de parcerias com instituições de fomento de projetos sociais. Realização de encontros de trocas de experiências entre estudantes, comunidades e parceiros de fomentos de projetos e apresentação de experiências de organizações comunitárias exitosas.

Foco pedagógico

Identificação e aprofundamento de um tema ou problema, por meio de leituras de diferentes tipos de textos, identificando as informações sobre incubadoras de projetos sociais, selecionando e refletindo criticamente sobre os tipos de incubadoras, as formas de utilização criativa dos recursos tecnológicos e conhecimentos disponíveis, para fomentar o desenvolvimento de projetos comunitários ao alcance da comunidade escolar no qual está inserido.

Elaboração e apresentação de um projeto produtivo (uma ação, produto, protótipo, modelo ou solução criativa, tais como obras e espetáculos artísticos e culturais, campanhas e peças de comunicação, programas, aplicativos, jogos, robôs, circuitos, entre outros produtos analógicos e digitais) que fomente e dê visibilidade às ideias dos estudantes, seus interesses e compromisso com o desenvolvimento da comunidade local nos aspectos cognitivos/intelectuais, de empreendedorismo, organização social e política com base em princípios de justiça social e cidadania.

Identificação de potenciais, desafios, interesses e aspirações pessoais, que possibilitem aos estudantes se adaptarem a diferentes contextos e criarem novas oportunidades para si e para os outros.



Análise do contexto externo, inclusive em relação ao mundo do trabalho, no sentido de aprofundar e desenvolver novos conhecimentos e habilidades ligadas ao mundo do trabalho, à gestão de iniciativas empreendedoras coletivas e individuais, considerando o ambiente e o bem estar na sociedade.

Elaboração de um projeto pessoal ou produtivo que promova o autoconhecimento, desenvolva potencialidades de empreendedorismo e projeto de vida.

Realização de ações-piloto para testagem e aprimoramento do projeto elaborado individualmente ou em coletivo, envolvendo projetos/empreendimentos pessoais e/ou comunitários.

Desenvolvimento ou aprimoramento do projeto de vida dos estudantes que fomente o aprimoramento intelectual e a inserção cidadã de todas e todos da comunidade local com o intuito de combater as desigualdades sociais.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: conseguem estruturar iniciativas empreendedoras com propósitos diversos, voltadas a viabilizar projetos pessoais e/ou produtivos com foco no desenvolvimento de conhecimentos científicos, processos e produtos com o uso de tecnologias variadas.

Sugestões de Referências Bibliográficas

ANASTACIO, Mari Regina...[et al.]. **Empreendedorismo social e inovação no contexto brasileiro**. Curitiba: PUCPRESS, 2018. 290 p. Disponível em: <https://institutolegado.org/downloads/ens-brasil-ebook.pdf> . Acesso em: 11 out. 2021.

BAÊTA, A.M.C., BORGES, C.V.& TREMBLAY, D.(2006). **Empreendedorismo nas incubadoras: reflexões sobre tendências atuais**. Comportamento Organizacional e Gestão, 12(1), 7- 18. Recuperado em 01 de outubro de 2016. Disponível em: http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0872-96622006000100002&lng=pt&tlng=en. Acesso em 18 out. 21.

CAMPOS, M. C. C.; NIGRO, R. G. **O ensino-aprendizagem como Investigação**. São Paulo: FTD, 2009.

GUIMARÃES, G. **Incubadoras Tecnológicas de Cooperativas Populares: contribuição para um modelo alternativo de geração de trabalho e renda**. In: SINGER, P.; SOUZA, A. R. A economia solidária no Brasil – a autogestão como resposta ao desemprego. São Paulo: Contexto, 2000.

SASSERON, L. H. **Interações discursivas e investigações em sala de aula: o papel do professor**. In: Ensino por investigação: Condições para implementação em sala de aula. São Paulo: Cengage Learning, p. 41-61, 2013.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23ª ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Fabiana Pontes da; MOTA, Lueny da Silva; BORGES, Rejjane Aparecida Silva; COUTO, Taynara Silva do; SILVEIRA, Thais Cardoso. **Empreendedorismo Social**. Revista Científica FacMais, Volume. II, Número 1. Ano 2012/2º Semestre. Disponível em: [Empreendedorismo Social](#). Acesso em: 11 out. 2021.



Artes Digitais e Ilustração

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Arte, Matemática, Física.

Eixo(s) Estruturante(s): Processos criativos.

Habilidades da Unidade Curricular

Processos criativos - (EMIFMAT05) Selecionar e mobilizar recursos criativos relacionados à vetorização, artes e pintura digital, bem como animações na resolução de diversas situações-problema, incluindo aqueles que permitam a produção de novos conhecimentos matemáticos, relacionados à Física e à Arte, comunicando, com precisão, suas ações e reflexões a partir de constatações, interpretações e argumentos, adequando-os às situações originais.

Processos criativos - (EMIFMAT05PE) e (EMIFLGG05PE) Selecionar e mobilizar recursos criativos relacionados à vetorização, artes e pintura digital, bem como animações, a partir da produção de imagens por meios digitais analisando criticamente a produção, do ponto de vista comercial e do seu impacto social, comunicando, com precisão, suas ações e reflexões relacionadas a constatações, interpretações e argumentos.

Ementa

Seleção e experimentação de programas adequados às artes digitais *como corel draw, illustrator, canva* e outros, criando imagens, jogos, vetorização e recursos comunicacionais associados a temas propostos às situações de origem. Interpretação e elaboração de inter-relações entre imagem e tecnologia, associando-as aos princípios geradores destas linguagens, concepções técnicas (uso de materiais para construir maquetes, esculturas, objetos), funções da cor, cor luz, cor pigmento, experiências ópticas, relação cor e espaço, composições geométricas, arquitetura, outros. Pesquisas de concepções estéticas, culturais, de obras e autores que utilizaram ou se inspiraram nos elementos da linguagem da física e da matemática para compor suas experiências artísticas (artistas de renome mundial, nacional e regional das diferentes linguagens artísticas). Resolução de situações-problema, envolvendo a geometria com ou sem uso de software da Geometria Dinâmica, possibilitando a visualização geométrica, algébrica e gráfica e a modelagem matemática. Seleção e mobilização de recursos criativos relacionados à vetorização, artes e pintura digital. Utilização de programas de vetorização e/ou modelagem 3D, bem como utilização das artes, pinturas e animações digitais.

Foco pedagógico

Identificação e análise dos efeitos de sentido em discursos materializados nas ilustrações na vetorização, na animação, nas artes e pintura digitais, a partir de leitura, fruição, reflexão e produção de imagens por meios analógicos e digitais. Análise crítica das imagens que fazem parte deste contexto em estudo, com foco nas inter-relações entre imagem e tecnologia, associando-as aos princípios geradores destas linguagens, concepções técnicas, estéticas, culturais, sociais e a presença de elementos da linguagem da física e da matemática para compor as experiências artísticas digitais e analógicas.



Identificação e aprofundamento dos sistemas de linguagens específicas de cada modalidade estudada (técnicas expressivas, contextualização histórica etc.) a partir do exercício de leitura e produção de imagens (visuais, corporais, sonoras, em movimento) em oficinas de criação e sua metamorfose para a linguagem digital (em programas de vetorização e/ou modelagem 3D, software de Geometria Dinâmica, corel draw, illustrator, canva e outros) criando imagens, jogos, vetorização e recursos comunicacionais associados a temas propostos às situações de origem.

Seleção de informações e de fontes confiáveis, utilizando pesquisas bibliográficas acerca dos discursos materializados em meios digitais e em diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e não- verbais), a fim de perceber as imagens como produtos das tensões criadas pelo meio (relações externas) e os processos mentais internos, observando diferenças entre a posição subjetiva e as práticas culturais e sociais do olhar.

Levantamento e formulação de hipóteses acerca do papel das artes digitais e da ilustração, materializadas em diferentes expressões e discursos, presentes nas mídias, no cotidiano, na comunidade, na publicidade, em templates, lambe-lambe, outdoor, manifestações populares, apresentações artísticas, intervenções urbanas, entre outros, estimulando os processos criativos e o levantamento de respostas possíveis para a valorização das linguagens diversas.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas, a partir de leitura crítica, servindo-se de registros (diário de arte, por exemplo) que podem auxiliar na sistematização do que foi estudado.

Identificação de possibilidades de relações sócio-histórico-culturais com o cotidiano, atentando para a consciência crítica quanto aos modos de sistemas de organização, contexto e veiculação em diferentes mídias e suportes.

Apresentação e difusão de ilustração ou arte digital, criando imagens, jogos, vetorização e recursos comunicacionais associados a temas propostos às situações de origem, que podem estar associadas aos registros feitos a partir das pesquisas e interpretações realizadas, atentando para o quanto as imagens que nos cercam transformam não só o nosso mundo e as nossas identidades, mas têm um papel cada vez mais importante na construção da realidade social.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse pela temática e discussão; interagem com as leituras propostas e se posicionam; estabelecem relações entre os efeitos de sentido presentes em discursos materializados no ambiente virtual e em diferentes linguagens; participam de processos criativos e de oficinas de criação; elaboram criticamente posições que demonstram leituras, bem como estabelecem relações com o cotidiano; conseguem elaborar produtos e/ou processos criativos a partir das proposições do contexto em pesquisa na linguagem digital e em outras linguagens artísticas; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo.

Sugestões de referências bibliográficas

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais.** São Paulo: Cortez Editora, 2012.

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte-educação contemporânea: consonâncias internacionais.** São Paulo: Cortez, 2005.

CUNHA. P. F. **Técnica e Tecnologia Digital.** São Paulo: Annablume Editora,



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

2012 FLUSSER. V. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac & Naify Editora,

2007 LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

OLIVEIRA, Andréia Machado; HILDEBRAND, Hermes Renato. Diálogos Entre Arte E Matemática: De Escher Aos Signos Digitais. **17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Panorama da Pesquisa em Artes Visuais (anpap)**. 19 a 23 de agosto de 2008 – Florianópolis. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2008/artigos/009.pdf>. Acesso em: 12 de ag. de 2021.

SHEINBERG. F. **Ser Ilustrador**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2019.

WILLIAMS. R. **Manual de Animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de stop motion e de internet**. São Paulo: SENAC Editora, 2019.



Cidadania na Era Digital

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: História, Geografia, Sociologia, Filosofia, Língua Portuguesa

Eixo(s) Estruturante(s): Processos Criativos.

Habilidades da Unidade Curricular

Processos Criativos - (EMIFCHS04PE) Reconhecer processos criativos por meio de vivências e reflexão crítica das práticas de cidadania observadas em meio digital e seus impactos na vida social e política em âmbito local, regional e nacional.

Ementa

Comparação e reflexão crítica a partir de exemplos concretos, retirados dos meios digitais, das formas de utilização responsável dos recursos tecnológicos, tendo em conta os princípios éticos, democráticos e de cidadania. Reconhecimento da cidadania, inclusive no mundo virtual, enquanto cumprimento de direitos e deveres legalmente estabelecidos. Fundamentação das ações no mundo digital na segurança pessoal e no respeito ao próximo.

Foco pedagógico

Identificação e aprofundamento de um tema ou problema por meio da leitura de gêneros digitais, discutindo e refletindo, criticamente, sobre as formas de utilização responsável dos recursos tecnológicos, promovendo momentos de autoavaliação e de avaliação coletiva, tendo em conta os princípios éticos, democráticos e de cidadania.

Elaboração e apresentação de um projeto (uma ação, produto, protótipo, modelo ou solução criativa, tais como obras e espetáculos artísticos e culturais, campanhas e peças de comunicação, programas, aplicativos, jogos, robôs, circuitos, entre outros produtos analógicos e digitais) que reconheça a importância da cidadania, especialmente no ambiente virtual, enquanto cumprimento de direitos e deveres legalmente estabelecidos, fundamentando ações no mundo digital, na segurança pessoal, no respeito às diversidades, na inclusão, na defesa e proteção da vida.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: se sentem motivados a participar das atividades, demonstrando interesse e curiosidade para resolução dos problemas; se reconhecem como indivíduos participantes do processo investigado; elaboram pesquisas que envolvem os direitos e deveres do cidadão; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; desenvolvem comportamentos empáticos; conseguem construir propostas éticas para resolução de questões pertinentes ao assunto; reconhecem a cidadania enquanto cumprimento de direitos e deveres legalmente estabelecidos.

Sugestões de referências bibliográficas

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (org.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido.** São Paulo: Cortez, 2010.



SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

PONTE, Cristina. **Cidadania e escola no contexto digital**. e-Curriculum, São Paulo, v.18, n.2, p. 501-522 abr./jun. 2020. Disponível em:

<https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/47975/32208> Acesso em: 22 jun.

2021. SOUZA, Meire Cristina. **Educação digital: a base para a construção da cidadania digital**. Debater a Europa, n.19, p. 57-67 jul./dez. 2018. Disponível em:

https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:uHw3PTnQhiUJ:https://impactum-journals.uc.pt/debatereuropa/article/download/19_5/4494+&cd=18&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br Acesso em: 22 jun. 2021.



Performance e Espetáculo

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Arte

Eixo(s) Estruturante(s): Processos Criativos.

Habilidades da Unidade Curricular

Processos Criativos - (EMIFLGG05) Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos para vivência, socialização e fruição de linguagens artísticas a fim de apresentar/comunicar um ou vários pontos de vista sob determinado assunto de maneira interativa e dialógica.

Ementa

Mobilização de conhecimentos em torno das linguagens artísticas, seus contextos e práticas de criação (performance arte, dança performance, teatro performático, performance como linguagem, performance coletiva, antropológica, autobiográfica, entre outras). Processos de produção de espetáculos em diversas linguagens artísticas (artes visuais, dança, música e teatro), utilizando-se de recursos como sonoplastia, iluminação, entre outros. Vivência, socialização e fruição de linguagens artísticas e/ou corporais, oficinas de criações e experimentações performáticas, socialização das produções individuais ou coletivas desenvolvidas pelos estudantes. Relações entre arte, mídia, mercado, política e consumo.

Foco Pedagógico

Identificação e aprofundamento de um tema ou problema relacionado à linguagem performática e aos elementos integradores desta expressão para destacar o papel do corpo como principal vetor da linguagem e suas diversas narrativas, dialogando com os hipertextos da performance e sua multiplicidade estética, sobre o seu caráter híbrido e a fronteira entre as linguagens. Desenvolvimento da compreensão de processos criativos onde ocorrem o imbricamento entre arte, mídia, mercado, política e consumo. Pesquisa sobre processos criativos de artistas visuais que trabalham com a arte da performance- como Hélio Oiticica, Lygia Clark, Marina Abramovic, Berna Reale, Christina Machado, Paulo Bruscky, Daniel Santiago, entre outros- e sobre processos alternativos de manifestações cênicas descritos por autores da vanguarda e de artistas de grupos contemporâneos que utilizam a linguagem performática- como Antonin Artaud, Renato Cohen, Bob Wilson, Taan Teatro, Grupo Totem, Grupo EmpreZa, entre outros-, consultando os estudantes, durante todo o percurso, sobre temas de interesse através de formulários, rodas de diálogos, fruições, oficinas.

Apresentação e difusão de uma ação, produto, protótipo, modelo ou solução criativa a partir da elaboração de experiências estéticas na linguagem performática (artes visuais, dança, música e teatro), sugerindo-se a produção de espetáculos teatrais, e/ou de instalações, objetos artísticos, audiovisuais, músicas, danças, inspirados na linguagem performática, preocupados com desenvolvimento de performances individuais e ou coletivas.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: se sentem motivados a participar das atividades, demonstrando interesse e curiosidade sobre os processos criativos; conseguem elaborar alternativas cênicas para resolver o problema apresentado/desenvolvido pelos estudantes/professores; realizam pesquisas e registros das experiências vivenciadas; conseguem expressar sua corporeidade; comunicam todo o processo investigativo para grupos de indivíduos, servindo-se dos métodos científicos e empíricos de diferentes áreas do conhecimento.

Sugestões de referências bibliográficas

ARTAUD. A. **O Teatro e Seu Duplo**. São Paulo: Max Limonad. 1984.

AZEVEDO. M. S. **O Papel do Corpo no Corpo do Ator**. São Paulo: Perspectiva Editora, 2009.

COHEN. R. **Performance Como Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

LEHMANN.H.T. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify , 2007.

LIGIÉRO. Z. **Performance e Antropologia de Richard Schechner, seleção de ensaios organizada por Zeca Ligiéro**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.

NASCIMENTO. F. **Grupo Totem - A Infecção Pela Performance e a Encenação Performática**.

Recife: SESC Editora, 2019.

QUILICI. C. S. **Antonin Artaud: teatro e ritual**. São Paulo: Annablume; Fafesp, 2004.

_____. **O Ator-Performer e as Poéticas de Transformação de Si**. São Paulo: Annablume, 2015.

SPOLIN. V. **Improvisação Para o Teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.



Semioses do olhar

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Arte, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Língua Espanhola.

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica.

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG03PE) - Selecionar e sistematizar informações sobre as línguas e /ou linguagens, com base em estudos e/ou pesquisas em fontes confiáveis, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido presentes em diversos discursos, identificando pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Ementa

Seleção e organização de textos multissemióticos, com base em estudos e pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em diferentes fontes sobre temáticas relevantes para os estudantes, valorizando os aspectos culturais e plurilinguísticos. Apresentação, em diferentes mídias, integrando diversas linguagens (verbais, artísticas e corporais), às produções elaboradas. Estudo do léxico e das relações entre textos literários e outras linguagens artísticas. Reflexão sobre o processo multissemiótico, levantamento de hipóteses e produção de sentidos.

Foco pedagógico

Identificação de uma dúvida ou problema a partir da observação do meio, formas, gestos e imagens, em geral, que provoquem reflexões, induzam a questionamentos, objetivando treinar o olhar do estudante as diferentes formas de expressão e aos contextos variados de comunicação
Levantamento, formulação e teste de hipóteses, através de rodas de conversa cujas questões norteadoras das discussões inspirem o estudante a fundamentar ideias e reflexões provocadas pelo exercício do olhar.

Seleção de informações e de fontes confiáveis utilizando-se de pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em diferentes fontes sobre temáticas relevantes para os estudantes, valorizando os aspectos culturais, artísticos e plurilinguísticos.

Interpretação, elaboração de textos que provoquem a reflexão sobre o processo multissemiótico e produção de sentidos, atentando para o **uso ético das informações coletadas** (curadoria responsável). **Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos** de cunho sócio-cultural e/ou ambiental, servindo-se dos recursos multissemióticos dos textos visuais presentes no meio.

Comunicação de conclusões com a utilização de diferentes linguagens através de recursos como jornais (impressos ou digitais), podcasts, seminários individuais ou em grupos, rádio escola dentre outros, valorizando as múltiplas abordagens e diferentes respostas para cada processo investigativo, servindo-se de diferentes mídias, para integrar diversas linguagens (verbais, artísticas e corporais) às produções elaboradas.



Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: participam das atividades demonstrando interesses; sistematizam informações sobre as linguagens multissemióticas, com base em estudos e pesquisas; exercem a curadoria responsável, preocupando-se em apresentar informações advindas de fontes confiáveis, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido presentes em diversos discursos; identificam, nas representações textuais visuais, pontos de vista e posicionamentos individuais e/ou coletivos; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; citam as fontes dos recursos utilizados na pesquisa; produzem textos usando diferentes mídias.

Sugestões de referências bibliográficas

BARBOSA. A. M. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte Editora, 2007.

_____.(org.) **Arte/Educação Contemporânea - Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

CHEVALIER. J. e GREERBRANT. A. **Dicionário de Símbolos**. São Paulo: José Olympio Editora, 1988. DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos Digitais**. São Paulo: Parábola, 2016.

FECHINE. I. e CASTILHO. K. **Semiótica nas Práticas Sociais: Comunicação, Arte, Educação**. São Paulo: Editora Estação das Letras e Cores, 2014

GAGE J. **A Cor na Arte**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

GOMBRICH. E.H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

HERNÁNDEZ. F. **Catadores da Cultura Visual: Proposta Para uma Nova Narrativa Educacional**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2018.

MARTINS, R. e TOURINHO. **Educação da Cultura Visual: Narrativas de Ensino e Pesquisa**. Santa Maria: Editora UFSM, 2009.

PIERCE. C. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

PIETROFORTE, A. **Semiótica Visual**. São Paulo: Contexto, 2004.

ROJO, Roxane e BARBOSA, Jaqueline P. **Hipermodernidade, Multiletramentos e Gêneros Discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.

ROJO, Roxane e MOURA, Eduardo. **Letramentos, Mídias, Linguagens**. São Paulo:

Parábola, 2019 VIDAL. L. **O Grafismo Indígena**. São Paulo: Studio Nobel Editora, 2007.



Leitura e Multiculturalidade

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Língua Portuguesa.

Eixo(s) Estruturante(s): Processos Criativos; Mediação e Intervenção Sociocultural.

Habilidades da Unidade Curricular

Processos Criativos - (EMIFLGG04PE) Reconhecer produtos e/ou processos criativos de diferentes linguagens artístico-literárias por meio de fruição, reflexão crítica e vivências que promovam novas perspectivas e diversas formas de se compreender o mundo e as culturas, sobretudo as sócio- historicamente marginalizadas, considerando a pluralidade de saberes e culturas e combatendo toda e qualquer forma de preconceito, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns).

Mediação e intervenção sociocultural - (EMIFLGG08PE) Selecionar e analisar conhecimentos linguísticos e discursivos presentes nas práticas de linguagem para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção social, artístico-cultural na perspectiva da multiculturalidade, visando colaborar com a reflexão acerca da sua cultura e a do outro, fortalecendo o convívio democrático e respeitoso com a diversidade cultural, promovendo uma consciência de justiça e igualdade social.

Ementa

Reconhecimento dos aspectos e dos valores que explicam comportamentos, crenças e a forma como diferentes culturas e grupos entendem e explicam a condição humana, suas visões de mundo, temas e estilos representados em textos literários. Análise da representação das personagens negras e indígenas em textos literários de diversas autorias. Estudo das estratégias e dos aspectos polifônicos, colaborativos, híbridos, polissêmicos e intertextuais dos textos literários. Apreciação e produção de textos artístico- literários que representem vivências culturais múltiplas e diversas, sobretudo das identidades de autores negros e indígenas historicamente silenciados. Proposição de vivências culturais para que os estudantes, a partir dessas experiências, possam expressar-se por meio de diferentes práticas de linguagem.

Foco pedagógico

Diagnóstico da realidade, a partir da checagem entre os estudantes sobre as leituras que eles estão acostumados a acessar, levando-os a refletir sobre as temáticas, estilos e linguagens literárias presentes nas obras.

Ampliação de conhecimentos com a apresentação de obras de diferentes linguagens artístico-literárias por meio de fruição, reflexão crítica e vivências que promovam novas perspectivas e diversas formas de se compreender o mundo e as culturas, sobretudo as sócio-historicamente marginalizadas, com representação das personagens negras e indígenas em textos literários de autorias diversas.

Identificação e estudo das estratégias e dos aspectos polifônicos, colaborativos, híbridos, polissêmicos e intertextuais dos textos literários, mapeando os suportes onde são mais



veiculadas essas obras literárias e como é possível dar voz e espaço aos autores negros e indígenas historicamente silenciados.

Planejamento e execução de uma ação social (individual e/ou coletiva) que promova a intervenção social, artístico-cultural na perspectiva da multiculturalidade, visando colaborar com a reflexão acerca da sua cultura e a do outro, fortalecendo o convívio democrático e respeitoso com a diversidade cultural e despertando uma consciência de justiça e igualdade social, por meio da criação de textos, vídeos, músicas, entre outros.

Apresentação e difusão de uma ação, tais como obras e espetáculos artísticos e culturais, entre outros produtos analógicos e digitais, que demonstrem para outros colegas da comunidade escolar que a pluralidade de saberes e culturas deve ser ferramenta para o combate a toda e qualquer forma de preconceito, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns), fortalecendo o convívio democrático e respeitoso com a diversidade cultural e promovendo uma consciência de justiça e igualdade social.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: demonstram interesse pela temática e discussão; interagem com as leituras propostas e se posicionam; estabelecem relações entre as diversas formas de se compreender o mundo e as culturas; elaboram criticamente posições que fortalecem o convívio democrático e respeitoso com a diversidade cultural; conseguem identificar e comunicar as temáticas, estilos e linguagens literárias presentes nas obras literárias; demonstram habilidades que valorizam e facilitam o trabalho em grupo; elaboram produções capazes de comunicar um projeto pessoal ou produtivo.

Sugestões de referências bibliográficas

EVARISTO, Conceição. **Da representação à auto-apresentação da Mulher Negra na Literatura Brasileira**. Brasília: Revista Palmares, set/2005. Disponível em: <https://www.palmares.gov.br/sites/000/2/download/52%20a%2057.pdf> Acesso em: 05/07/2021

ROJO, Roxane. **Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagem na escola**. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Org.) Multiletramentos na Escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

THIÉL, Janice Cristine. **A Literatura dos Povos Indígenas e a Formação do Leitor Multicultural**. Porto Alegre: Educação & Realidade, v. 38, n. 4, p. 1175-1189, out./dez. 2013. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/edreal/a/PJsZ4S3tMLKBmyJ83VKXcQg/?lang=pt&format=pdf>> Acesso em: 02/07/2021.



Espanhol em Foco

- Unidade Curricular Optativa -

Perfil docente: Língua Espanhola.

Eixo(s) Estruturante(s): Investigação Científica.

Habilidades da Unidade Curricular

Investigação Científica - (EMIFLGG01PE) Investigar e analisar a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido de discursos materializados nas diversas linguagens, situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias a partir de diferentes situações de comunicação.

Ementa

Estudo e análise de discursos autênticos provenientes de diferentes países de língua espanhola, veiculados em diversos suportes e mídias. Reconhecimento das marcas linguísticas próprias da língua espanhola. Identificação dos recursos e mecanismos linguísticos específicos do gênero. Compreensão dos textos (re)produzidos em diversos âmbitos do convívio social (familiar, profissional, comercial, científico, religioso, tecnológico, entre outros) e compreensão dos seus efeitos de sentido.

Foco Pedagógico

Identificação de uma dúvida, questão ou problema relacionado à língua espanhola.

Levantamento, formulação e teste de hipóteses a partir da leitura de textos em espanhol (re)produzidos em diversos âmbitos do convívio social.

Seleção de informações e de fontes confiáveis que proporcionem ao estudante reflexão e pensamento crítico acerca das marcas linguísticas da língua espanhola.

Interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas em textos elaborados em espanhol e veiculados em diversos suportes e mídias.

Identificação de como utilizar os conhecimentos gerados com resultados obtidos por meio do estudo da língua espanhola.

Comunicação de conclusões acerca de questões relacionadas à língua espanhola.

Sobre o alcance das habilidades

Observar se os estudantes: reconhecem marcas linguísticas da língua espanhola; compreendem o funcionamento e os efeitos de sentido de textos em espanhol (re)produzidos em diversos âmbitos do convívio social; identificam recursos e mecanismos relacionados a textos em espanhol elaborados em diferentes gêneros; selecionam informações pertinentes acerca do funcionamento da língua espanhola; expressam conclusões acerca do estudo de questões relacionadas à língua espanhola por meio de diferentes formas como, por exemplo, exposições orais (individuais ou em grupo).



Sugestões de referências bibliográficas

- KLEIMAN, A. B. Agenda de pesquisa e ação em Linguística Aplicada: problematizações. In:
MOITA LOPES, L.P. (Org.). **Linguística Aplicada na Modernidade Recente**: Festschrift para
Antonieta Celani. São Paulo:Parábola, 2013. p 39-58.
- PAIVA, V. L. M. O. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.