



**APROFUNDAMENTO:
MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO!**

UNIDADE CURRICULAR: MÍDIAS DIGITAIS E PRÁTICAS CORPORAIS
SÉRIE: 3ª

EMENTA

A Unidade Curricular “Mídias Digitais e as Práticas Corporais” na terceira série do Ensino Médio aborda as Práticas Corporais, de modo mais aprofundado que a série anterior, em sua relação com as diferentes mídias respeitando e valorizando as múltiplas manifestações culturais que permeiam o cenário capixaba. Além disso, trata as Práticas Corporais em suas diversas dimensões relacionando sua significação social com as produções culturais, seus contextos e práticas articuladas com as diferentes mídias. Por fim, por meio da cultura corporal, consolida-se a prática social da linguagem, uma vez que ampliam a criticidade sobre as manifestações culturais presentes em sua realidade, estimulando a cidadania e o protagonismo comunitário.

Neste aprofundamento, a contribuição da Educação Física, se dá nas possibilidades de leitura de mundo a partir das Práticas Corporais e sua relação com as diversas mídias que estão inseridas na vida dos(as) estudantes, sem limitar-se às análises, mas explorando também as experiências sensíveis da prática.

Os três trimestres são organizados em Módulos e cada um deles orienta as práticas pedagógicas articuladas às relações que as Unidades Curriculares têm entre si. São eles:

1. *Metodologia do Trabalho Científico;*
2. *Processos Criativos e Intervenções Socioculturais;*
3. *Iniciativas e Ações Empreendedoras nas Dimensões Sociais, Culturais e Pessoais.*

O **Módulo I**, é orientado pelo Eixo Estruturante “**Investigação Científica**”. Este eixo tem como ênfase ampliar a capacidade dos estudantes de investigar a realidade, compreendendo, valorizando e aplicando o conhecimento sistematizado, por meio da realização de práticas e produções científicas (BRASIL, 2018). No primeiro Módulo, será desenvolvida a seguinte habilidade:

(EMIFLGG03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e 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 e do movimento, entre outras), identificando os diversos 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.

O **Objeto de Conhecimento** mobilizado para a referida habilidade é denominado:

- ❖ **Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais:** Aborda

as práticas corporais (brincadeiras e jogos, esportes, ginástica, dança, lutas e práticas corporais de aventura), com grau de complexidade maior, como um fenômeno da cultura corporal, respeitando e valorizando as múltiplas manifestações culturais que permeiam o cenário capixaba.

As **sugestões de estratégias metodológicas** para este objeto de conhecimento são: Núcleo de estudos e práticas, em colaboração com demais áreas ou componentes curriculares, sobre o processo de difusão cultural das práticas corporais por meio das diferentes mídias.

Os **Temas Integradores** relativos ao primeiro Módulo são:

TI08 Saúde, Vida Familiar e Social.

TI09 Educação para o Consumo Consciente.

TI11 Trabalho, Ciência e Tecnologia.

TI13 Trabalho e Relações de Poder.

TI14 Ética e Cidadania.

TI16 Povos e Comunidades Tradicionais.

No **Módulo II**, existem dois Eixos Estruturantes, são eles "**Processos Criativos**" e "**Mediação e Intervenção Sociocultural**". Em Processos Criativos, a ênfase é expandir a capacidade dos estudantes de idealizar e realizar projetos criativos. Já em Mediação e Intervenção Sociocultural, o foco é ampliar a capacidade dos estudantes para realizar projetos que contribuam com a sociedade e o meio ambiente (BRASIL, 2018). Neste Módulo, serão desenvolvidas as seguintes habilidades:

(EMIFLGG06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; línguas; linguagens corporais e do movimento, entre outras), em um ou mais campos de atuação social, combatendo a estereotipia, o lugar-comum e o clichê.

(EMIFLGG07) identificar e explicar questões socioculturais e ambientais passíveis de mediação e intervenção por meio de práticas de linguagem.

O **Objeto de Conhecimento** mobilizado para as referidas habilidades é denominado:

- ❖ **Processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias:** Aborda as práticas corporais em suas diversas dimensões relacionando sua significação social com as produções culturais, seus contextos e práticas articuladas com as diferentes mídias. Explorando habilidades com grau de complexidade maior e reflexões mais profundas.

As **sugestões de estratégias metodológicas** para este objeto de conhecimento são: Clubes de estudos e vivências sobre as diversas práticas corporais e os seus benefícios biopsicossociais e produção coletiva de gêneros digitais (*fanfic*, *vlogs* de opinião, *weblogs*, documentário, *ezine*, infográficos, *podcasts* etc).

Os **Temas Integradores** relativos ao segundo Módulo são:

TI06 Educação em Direitos Humanos.

TI11 Trabalho, Ciência e Tecnologia.

TI13 Trabalho e Relações de Poder.

TI14 Ética e Cidadania.

TI16 Povos e Comunidades Tradicionais.

TI17 Educação Patrimonial.

Já no **Módulo III**, o Eixo Estruturante é "Empreendedorismo", que tem como ênfase expandir a capacidade dos estudantes de mobilizar conhecimentos de diferentes áreas para empreender projetos pessoais ou produtivos articulados ao seu projeto de vida (BRASIL, 2018). Neste Módulo, será desenvolvida a seguinte habilidade:

(EMIFLGG12) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando as práticas de linguagens socialmente relevantes, em diferentes campos de atuação, para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.

O **Objeto de Conhecimento** mobilizado para a referida habilidade é denominado:

- ❖ **Recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem:** As práticas corporais, por meio da cultura corporal, consolidam a prática social da linguagem, uma vez que ampliam a consciência e proporcionam um viés crítico sobre as manifestações culturais presentes em sua realidade, estimulando a cidadania e o protagonismo comunitário.

As **sugestões de estratégias metodológicas** para este objeto de conhecimento são: Clubes para organização de festival com as diversas práticas corporais experimentadas ao longo do ano propondo adaptações necessárias para a criação de novas oportunidades para a comunidade do seu entorno.

Os **Temas Integradores** relativos ao terceiro Módulo são:

TI03 Educação Ambiental.

TI06 Educação em Direitos Humanos.

TI09 Educação para o Consumo Consciente.

TI11 Trabalho, Ciência e Tecnologia.

TI13 Trabalho e Relações de Poder.

TI14 Ética e Cidadania.

Por fim, os(as) egressos(as) deste Aprofundamento deverão estar aptos para o uso de ferramentas e de tecnologia para realização de pesquisas, ter acesso a textos em língua portuguesa, espanhola e inglesa, realizar comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais que envolvam arte, práticas corporais e tecnologia.

OBJETIVOS

- Aprofundar conceitos fundantes das ciências para a interpretação de ideias, fenômenos e processos;
- Ampliar habilidades relacionadas ao pensar e fazer científico;
- Utilizar esses conceitos e habilidades em procedimentos de investigação voltados à compreensão e enfrentamento de situações cotidianas, com proposição de intervenções que considerem o desenvolvimento local e a melhoria da qualidade

de vida da comunidade.

- Aprofundar conhecimentos sobre as artes, a cultura, as mídias e as ciências aplicadas e sobre como utilizá-los para a criação de processos e produtos criativos;
- Ampliar habilidades relacionadas ao pensar e fazer criativo;
- Utilizar esses conhecimentos e habilidades em processos de criação e produção voltados à expressão criativa e/ou à construção de soluções inovadoras para problemas identificados na sociedade e no mundo do trabalho.
- Aprofundar conhecimentos sobre questões que afetam a vida dos seres humanos e do planeta em nível local, regional, nacional e global, e compreender como podem ser utilizados em diferentes contextos e situações;
- Ampliar habilidades relacionadas à convivência e atuação sociocultural;
- Utilizar esses conhecimentos e habilidades para mediar conflitos, promover entendimentos e propor soluções para questões e problemas socioculturais e ambientais identificados em suas comunidades.
- Aprofundar conhecimentos relacionados a contexto, ao mundo do trabalho e à gestão de iniciativas empreendedoras, incluindo seus impactos nos seres humanos, na sociedade e no meio ambiente;
- Ampliar habilidades relacionadas ao autoconhecimento, empreendedorismo e projeto de vida;
- Utilizar esses conhecimentos e habilidades para estruturar iniciativas empreendedoras com propósitos diversos, voltadas a viabilizar projetos pessoais ou produtivos com foco no desenvolvimento de processos e produtos com o uso de tecnologias variadas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

Mídias digitais: Linguagens em ação

ESPÍRITO SANTO . Secretaria da Educação. **Currículo do Espírito Santo:**

Linguagens e suas tecnologias. Vitória: Secretaria da Educação, 2020. Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/documentos/>. Acesso em: 11 set. 2023.

BRASIL. Portaria nº 1.432, de 28 de dezembro de 2018. Estabelece os referenciais para elaboração dos itinerários formativos conforme preveem as Diretrizes Nacionais do Ensino Médio. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, n. 250 p. 60. 31 dez. 2018. Seção 1.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

INSTITUTO PENÍNSULA. Incentivando o Protagonismo Juvenil. *In:* BRASIL. Ministério da Educação. Ambiente Virtual de Aprendizagem. Brasília, DF: AVAMEC, [2023?]. Disponível em: <https://avamec.mec.gov.br/#/curso/listar>. Acesso em: 13 set. 2023.

INSTITUTO PENÍNSULA. Metodologias Ativas na Educação Física. *In:* BRASIL. Ministério da Educação. Ambiente Virtual de Aprendizagem. Brasília, DF: AVAMEC, [2023?]. Disponível em: <https://avamec.mec.gov.br/#/curso/listar>. Acesso em: 13 set. 2023.