



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E
PROFISSIONAL APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

APROFUNDAMENTO
"MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO!"

Área de Conhecimento: Linguagens e suas tecnologias

Unidade Curricular: ARTE E PATRIMÔNIO CULTURAL

Série: 2ª

EMENTA

A Unidade Curricular (UC) "**Arte e Patrimônio Cultural**" visa desenvolver conhecimentos do campo artístico e cultural por meio das habilidades dos eixos estruturantes de *Investigação científica; Processos criativos; Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo dentro do Aprofundamento de "Mídias digitais: linguagens em ação!"*.

Espera-se que nesta Unidade Curricular o estudante desenvolva aprendizagens relacionadas ao uso de ferramentas e tecnologia para a realização de pesquisas, acesso a textos em diferentes suportes, realização de comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais e ambientais que envolvam arte, práticas culturais e tecnologia. Além disso, espera-se nessa UC desenvolvam-se conhecimentos e habilidades em processos de criação para atuarem na construção de uma sociedade com ética, respeito e cidadania, na construção de seus projetos de vida e na atuação do mundo do trabalho.

Assim, em "Arte e Patrimônio Cultural" estão elencados os seguintes objetos de conhecimento:

1º Trimestre- Módulo I- Introdução ao Pensamento Científico

- Conhecimento científico e popular (saberes do senso comum) do patrimônio cultural material e imaterial, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais.
 1. O patrimônio cultural, as manifestações culturais e suas práticas (interações entre o local e o internacional), destacando e difundindo as manifestações e produções da cultura capixaba e comunidades tradicionais.
 2. Estratégias de investigação e pesquisa em Patrimônio Cultural.
 3. Patrimônio cultural (material e imaterial) no estado do Espírito Santo.
 4. Manifestações artísticas e objetos da cultura popular local, regional, nacional e internacional compreendendo-a como produção de saberes das populações, seu modo de vida e a cultura local.

2º Trimestre- Módulo II- Processos Criativos e Intervenções Socioculturais

- Processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias.
 1. As diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais vivenciadas

nos processos de criação, seus contextos e práticas articuladas com as diferentes mídias, possibilitando ampliação da visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

2. As práticas de linguagens na mediação e intervenção de questões socioculturais e ambientais.
3. As vivências em práticas artísticas e culturais que sejam originais de grupos de dança, música e encenações da cultura popular tradicional do estado do Espírito Santo;
4. A experimentação de diferentes materiais, técnicas e linguagens artísticas, das tradicionais às novas tecnologias, colaborando com a identificação e valorização do patrimônio cultural local, regional e nacional.
5. A experimentação das práticas artísticas e culturais pela utilização de multimeios para a identificação e valorização das matrizes estéticas e culturais presentes na cultura capixaba.
6. As possibilidades de intervenção no meio local para a preservação do patrimônio cultural e do meio ambiente;
7. A identificação de questões socioculturais presentes nas manifestações da cultura local, dialogando e combatendo diferentes formas de preconceitos.
8. A identificação nas práticas culturais tradicionais de formas de preservação do meio ambiente.

3º Trimestre- **Módulo III- Iniciativas e Ações Empreendedoras nas Dimensões Sociais, Culturais e Pessoais**

- Recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem.
 1. O papel e a influência da linguagem, comunicação e narrativa dentro do contexto de produção artística e cultural com a sociedade.
 2. Expressão e criação em diferentes linguagens artísticas e culturais afim de contemplar projetos pessoais ou produtivos.
 3. Avaliação de como diferentes linguagens (linguagem visual, linguagem musical, linguagem audiovisual, linguagem midiática ou a linguagem cênica) podem ser aplicadas de maneira criativa em seus projetos pessoais ou produtivos.
 4. Utilização de diferentes linguagens para projetos pessoais ou produtivos que abarquem a arte e o patrimônio cultural;
 5. Criação de logotipos, materiais de marketing e interfaces de usuário atraentes para a divulgação de projetos;
 6. Produção de vídeos ou animações para marketing na preservação e divulgação da cultura local e regional;
 7. Utilização do patrimônio cultural local na criação de objetos de arte e artesanatos;
 8. Utilização da linguagem musical na preservação e valorização do patrimônio cultural local;

9. Elaboração de composições em música para trilhas sonoras, jingles ou projetos audiovisuais que contemple a cultura local;
10. Utilização da linguagem midiática (conjunto de códigos, técnicas e formas de comunicação utilizados pelos meios de comunicação de massa, como televisão, rádio, jornais, revistas, cinema, internet e outros meios de comunicação eletrônicos e digitais) na realização de projetos de conservação e valorização do patrimônio cultural.
11. Identificação de linguagens que possam ser utilizadas para resolver problemas sociais, formulando propostas concretas que sejam específicas e alcançáveis em um dado prazo.

OBJETIVOS GERAIS

A partir do desenvolvimento da Unidade Curricular espera-se que o estudante possa:

- 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 e as mídias sobre como utilizá-las 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

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.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ACERVO Midiateca Capixaba. Disponível em: <https://midiateca.es.gov.br/site/>. Acesso em: 13-09-2023.

BRANDÃO, Carlos. R. **Vocação de Criar:** Anotações sobre a cultura e as culturas populares. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v39n138/v39n138a03.pdf>. Acesso em 22-09-23.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Cultura. **Atlas do Folclore Capixaba.** Coordenação de Humberto Capai. Vitória: SEBRAE, 2009. Disponível em: <https://secult.es.gov.br/Media/Secult/PDF/2023/Atlas%20do%20Folclore%20Capixaba.pdf>. Acesso em: 13-09-2023.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: LTC Editora, 1989.

GOVERNO ES. **Folclore.** Disponível em: <https://www.es.gov.br/cultura/folclore>. Acesso em: 13-09-23.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na Pós-modernidade.** Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. - 11.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

RAÍZES - A história do Espírito Santo - A formação da identidade capixaba. Disponível

em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLzR7WcAqIZYL0UwRjHC4LhQpUCYUt5Un> - Acesso em 15 fev 2020.

SILVA, Sandra Siqueira da. A relação entre ciência e senso comum: Para uma compreensão do patrimônio cultural de natureza material e imaterial. **Ponto Urbe.** Nº 9/2011. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://journals.openedition.org/pontourbe/359>. Acesso em 11-09-2023.