



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
ASSESSORIA DE 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: 3ª

EMENTA

A Unidade Curricular "**Arte e Patrimônio Cultural**" na terceira série, visa aprofundar o desenvolvimento dos 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!"*, destacando a atuação dos estudantes em processos de criação autorais.

Espera-se que nessa Unidade Curricular (UC) 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 nas linguagens das artes visuais, do audiovisual, da dança, do teatro, das artes circenses e da música 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

1. Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais.
2. Patrimônio cultural (material e imaterial), 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, por meio de produtos digitais (sites, páginas em redes sociais, canais de vídeos em plataformas digitais, entre outros).
3. Pesquisa em arte dentro das diversas linguagens (cinema, artes visuais, música, publicidade, designer, artes cênicas) e do patrimônio cultural (material e imaterial).
4. Patrimônio cultural do estado do Espírito Santo, relacionando-o com o patrimônio cultural da região Sudeste e de outras regiões do país.
5. Patrimônio cultural brasileiro.
6. Estratégias de investigação e pesquisa em patrimônio cultural: pesquisa documental, entrevistas e histórias de vida, observação participativa, gravação de áudio e vídeo, análise de conteúdos em transcrição de áudios e vídeos, mapeamento cultural e pesquisa etnográfica arquivista e museológica.
7. Apresentação de resultados de pesquisas por meio de artigos científico, comunicação em blogs, sites, páginas em redes sociais, canais de vídeos em plataformas digitais, entre outros).

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

- Processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias.
- 1. 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. Apreciação e reflexão crítica de obras de arte e/ou objetos culturais identificando e reconhecendo o processo criativo realizado pelos artistas.
- 3. Reconhecimento do funcionamento e dos recursos das diversas linguagens, de modo a considerar as novas tecnologias, como internet e multimídia, e seus espaços de compartilhamento e convívio.
- 4. Projetos criativos em diferentes campos de atuação (campo da vida pessoal, campo das práticas de estudo e pesquisa, campo jornalístico-midiático, campo na vida pública e campo artístico), envolvendo uma ou mais linguagens artísticas e na busca de valorizar e conservar o patrimônio cultural.
- 5. Projetos criativos que envolvam o patrimônio cultural e as mídias digitais, em diferentes contextos, que colocam em debate questões pertinentes na sociedade e buscando combater formas de discriminação.
- 6. Obras de arte e objetos culturais que selecionam, debatem e denunciam questões socioculturais e ambientais.
- 7. Projetos criativos de intervenção e mediação de questões socioculturais e ambientais por meio de diferentes linguagens, incluindo linguagens híbridas.
- 8. Contextos sociais, culturais e ambientais de determinada comunidade para a realização de mediações e intervenções artísticas e culturais.

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. As práticas sociais da linguagem articuladas com os patrimônios culturais, as manifestações culturais e suas práticas (interações entre o local e o internacional), com destaque para as produções, individuais e coletivas, da cultura capixaba e comunidades tradicionais, em diversas mídias digitais.
- 2. O papel e a influência da linguagem, comunicação e narrativa dentro do contexto de produção artística e cultural com a sociedade.
- 3. Processos de criação em diferentes linguagens artísticas e culturais afim de contemplar projetos pessoais ou produtivos.
- 4. 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, considerando as diversas mídias disponíveis e os impactos socioambientais que o material utilizado no projeto possa gerar.
- 5. O uso de diferentes linguagens para projetos pessoais ou produtivos que abarquem a arte e o patrimônio cultural;
- 6. A criação de logotipos, materiais de marketing e interfaces de usuário atraentes

para a divulgação de projetos;

7. Produção de vídeos ou animações para marketing na preservação e divulgação da cultura local e regional;
8. A utilização de imagens e sons do patrimônio cultural local na criação de objetos de arte e artesanatos;
9. A utilização da linguagem musical na preservação e valorização do patrimônio cultural local;
10. Processo de criação de composições em música para trilhas sonoras, jingles ou projetos audiovisuais que contemple a cultura local;
11. O uso 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.
12. O uso de diferentes linguagens em projetos e 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 MEDIATECA 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 15 de fev 2020.

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 DA BAHIA. Secretaria de Cultura. **Elaboração de projetos**. BA/ Secult: 2014. Disponível em: <http://www.bahiacriativa.ba.gov.br/wp-content/uploads/2015/10/modulo-2-elaboracao-enguadrimento-de-projetos-1.pdf>. Acesso em: 18-09-23.

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=PLzR7WcAq|ZYLOUwRjHC4LhQpUCYUt5Un> - 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.