



ORIENTAÇÕES CURRICULARES

**ENSINO MÉDIO
MÍDIAS DIGITAIS,
LINGUAGENS EM AÇÃO**

2025

FICHA TÉCNICA

Governador
JOSÉ RENATO CASAGRANDE

Secretário de Estado da Educação
VITOR AMORIM DE ANGELO

Subsecretária de Estado da Educação
Básica e Profissional
ANDRÉA GUZZO PEREIRA

Gerente de Currículo da Educação Básica
ALEIDE CRISTINA DE CAMARGO

Subgerente de Desenvolvimento Curricular
da Educação Básica
MARCOS VALÉRIO GUIMARÃES

Subgerente de Educação Ambiental
ALDETE MARIA XAVIER

Arte
INARA NOVAES MACEDO
DIANNI PEREIRA DE OLIVEIRA

Biologia/Ciências
LUCIANE DA SILVA LIMA VIEIRA
VINICIUS BRITO LIMA

Educação Física
VINNICIUS CAMARGO DE SOUZA LAURINDO

Ensino Religioso/Filosofia
ALINE EDUARDO MACHADO

Física
JULIO CESAR SOUZA ALMEIDA

Geografia
WANDERLEY LOPES SEBASTIÃO

História
JOÃO EVANGELISTA DE SOUSA

Língua Espanhola
MÔNICA NADJA SILVA D'ALMEIDA CANIÇALI

Língua Inglesa
GISELLE PERES ZUCOLOTTI
JOHAN WOLFGANG HONORATO
SÉRGIO BELO COUTINHO

Língua Portuguesa
DANILO FERNANDES SAMPAIO DE SOUZA
FERNANDA MAIA LYRIO
MARIA EDUARDA SCARPAT
MARIANA DE CASTRO ATALLAH

Matemática
GABRIEL LUIZ SANTOS KACHEL
LAIANA MENEGUELLI
WELLINGTON ROSA DE AZEVEDO

Química
THAÍS SCARDUA RANGEL

Sociologia
ALDETE MARIA XAVIER

Bibliotecários
GABRIEL DE MENEZES OLIVEIRA
JOICE RODRIGUES TEIXEIRA
MARIENE KOHLER
ROBERTA DALFIOR COLA
SARAH GARCIA FERNANDES VARGAS
VICTOR BARROSO OLIVEIRA

APRESENTAÇÃO

Prezado(a) Professor(a),

Com o objetivo de orientar professores(as) e pedagogos(as) para o planejamento pedagógico e para a gestão curricular com foco centrado na aprendizagem dos(as) estudantes capixabas durante o ano letivo de 2025, a Secretaria de Estado da Educação, por meio da Gerência de Currícula da Educação Básica (GECEB), elaborou as Orientações Curriculares para as escolas Estaduais e, mais uma vez, disponibiliza esse material para consulta no site: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>.

Vale destacar que o presente documento não substitui o Currículo, mas, sim, configura-se como um desdobramento que pode auxiliar em sua implementação quanto aos Itinerários de Aprofundamento. Dessa forma, é importante ressaltar aqui, também, que o nosso material está alinhado à necessidade de ampliação e de aprofundamento das discussões pertinentes ao novo Currículo do Espírito Santo, bem como às matrizes de avaliações externas e ao trabalho desenvolvido por áreas de conhecimento. Assim, buscamos, ao longo de nossas Orientações Curriculares, demonstrar o quão a integração entre as áreas e a conexão com os Temas Integradores presentes no Currículo do Espírito Santo são pontos relevantes capazes de entrelaçar as diversas áreas de conhecimento e que trazem, ainda, questões que atravessam as experiências dos sujeitos, considerando as suas ações cotidianas tanto no âmbito público como privado; seus contextos, vivências e projetos de vida. No decorrer de nosso documento, integramos aspectos que abarcam a formação social, política e ética de nossos(as) estudantes, e que consideram, respeitam e valorizam as diversas identidades culturais – ultrapassando a dimensão cognitiva do aprendizado, visando, dessa maneira, à abordagem das dimensões humanas, sociais e culturais.

Valendo-se como ferramenta de gestão da aprendizagem para a equipe pedagógica das escolas, as nossas Orientações Curriculares/2025 procuram, também, nortear caminhos a partir do diálogo alinhado entre os componentes de uma mesma área e entre as diferentes Áreas de Conhecimento.

Para entendermos a proposta aqui pensada, é imprescindível que saibamos que este documento está estruturado em uma tabela, organizada da seguinte forma:

Cabeçalho: dados gerais sobre o nome da Unidade Curricular, o Aprofundamento ao qual pertence, os(as) professores(as) que podem atuar na Unidade, o trimestre e a série aos quais pertence o Aprofundamento e o Módulo a que ele se refere.

Primeira seção: descreve o(s) Eixo(s) Estruturante(s), os Objetos de Conhecimento referentes à série e as Habilidades Específicas do Eixo.

Segunda seção: trata das articulações com as demais Unidades Curriculares do Aprofundamento.

Terceira seção: expõe os Temas Integradores que podem ser desenvolvidos ao longo do trimestre.

Quarta seção: apresenta sugestões dos Cadernos de Práticas dos Aprofundamentos.

Quinta seção: exhibe sugestões de materiais complementares para serem utilizados pelos(as) professores(as) em suas aulas.

Destacamos aqui o seu compromisso no concernente à elaboração do plano de ensino atual, bem como o seu papel de referência institucional nas ações de realinhamento curricular, na medida em que as Habilidades e/ou os Objetos de Conhecimento estão organizados por trimestres e possuem orientações que possibilitam ao(à) professor(a) refletir sobre as suas experiências e práticas educativas. Se não bastasse, nosso documento pretende nortear o desenvolvimento das habilidades esperadas ao fim de cada etapa da Educação Básica.

Por fim, é relevante observarmos as Orientações Curriculares como instrumentos desenvolvidos para atender às necessidades dos(as) estudantes, oferecendo-lhes a oportunidade de uma aprendizagem significativa e de qualidade, tomando por base o alinhamento das Habilidades e dos Objetos de Conhecimento – tudo com vistas ao planejamento com foco nas expectativas de aprendizagem.

Desejamos uma excelente experiência de trabalho!

The background features a repeating pattern of organic, rounded shapes in two shades of blue: a medium blue and a lighter, pastel blue. The shapes are arranged in a grid-like fashion, with each shape overlapping its neighbors, creating a sense of depth and movement. The overall aesthetic is clean, modern, and minimalist.

**2^a
série**



**ENSINO MÉDIO – APROFUNDAMENTOS
2025**

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO!

Unidade Curricular: Mídias digitais e práticas corporais

1º Trimestre – 2ª Série

Professores(as) que podem atuar na UC: Licenciados/as em Educação Física

Módulo: MÓDULO I – Introdução ao Pensamento Científico

1ª Seção

Eixo Estruturante	Detalhamento do Objeto de Conhecimento	Habilidades Específicas do Eixo
Investigação Científica	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) como um fenômeno da cultura corporal, respeitando e valorizando as múltiplas manifestações culturais que permeiam o cenário capixaba.	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.



2ª Seção

Articulação com as demais Unidades Curriculares do Aprofundamento

A articulação de **Mídias Digitais e as Prática Corporais** com as demais Unidades Curriculares, constitui-se principalmente a partir do compartilhamento do mesmo Eixo Estruturante no Módulo do Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em Ação! Os objetivos do Eixo Investigação Científica, compartilhado com todo o Aprofundamento são:

- 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.

Além dos referidos objetivos, as Unidades denominadas, **Arte e Patrimônio Cultural, Hispanidades e Brasilidades – Iniciação, Inglês como Língua Franca na Cultura Digital**, também compartilham o mesmo Objeto de conhecimento, a saber: **Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais**.

Ainda sobre os pontos de encontro, as Unidades Curriculares **Hispanidades e Brasilidades – Iniciação, Inglês como Língua Franca na Cultura Digital, Língua Portuguesa e Linguagens Digitais** desenvolvem no Módulo a mesma habilidade: **EMIFLGG03**.

Destacamos ainda, que no planejamento da Área é fundamental que os(as) professores possam compartilhar toda a organização do trabalho pedagógico para que os conhecimentos possam ser construídos de maneira coesa e para que os(as) estudantes consigam perceber o entrelaçamento de todas as Unidades Curriculares.

3ª Seção

Temas Integradores

TI09 Vida familiar e Social.

TI10 Educação para o Consumo Consciente.

TI12 Trabalho, Ciência e Tecnologia.

TI14 Trabalho e Relações de Poder.

TI15 Ética e Cidadania.

TI17 Povos e Comunidades Tradicionais.



4ª Seção

Caderno de práticas pedagógicas dos aprofundamentos

Sugere-se a Prática da Unidade Curricular "Mídias digitais e práticas corporais" disponível na página 92. O caderno de práticas do aprofundamento "Mídias digitais: linguagens em ação!" está disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1sNugFCO_0C1JlyLbMxVCREaFSP3mPTe5/view

5ª Seção

Material Complementar

Impulsiona - Instituto Península

O Impulsiona, em parceria com a Sedu disponibiliza aos professores as Trilhas da Educação Física. A formação tem por objetivo disponibilizar trilhas formativas voltadas para professores de Educação Física e coordenadores pedagógicos da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo, com o foco na ampliação da prática de esportes, no desenvolvimento das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, no trabalho a favor da inclusão de alunos com deficiência e no fortalecimento da cultura esportiva em cada comunidade escolar. A formação é composta por 03 trilhas, a saber: 1 - Trilha Escola Ativa (62 horas): A) BNCC: apresentação (ensino infantil, fundamental e médio); B) BNCC na prática: com planejar as aulas de Educação Física; C) Metodologias Ativas (o que são, como funcionam e como avaliar os resultados); D) Protagonismo Juvenil; 2 - Trilha na inclusão (44 horas): A) Movimento Paralímpico (os esportes na BNCC, história e estrutura, Comitê Paraolímpico Brasileiro, tipos de deficiências elegíveis, aspectos gerais da classificação esportiva, o esporte Paralímpico na escola); B) Goalball; C) Futebol de 05; 3 - Trilha Esportiva (14 horas): A) Mini Atletismo, B) Hóquei, C) Golfe, D) Ginástica artística, E) Esporte Orientação, F) Rugby.

Além das trilhas, os professores podem escolher entre mais de 100 materiais, sendo cursos certificados ou PDFs com ideias de atividades para as aulas.

Disponível em:

<https://impulsiona.org.br/trilhas-da-educacao-fisica/>

SEDU Digital:

Esse ambiente possui salas virtuais para envio de conteúdos digitais e atividades para alunos (Google Sala de Aula), distribuição de tarefas, elaboração de questionários de verificação de aprendizagem, comunicação em tempo real usando o *Meet*, dentre outras ferramentas disponíveis.

Disponível em:



<https://sedudigital.edu.es.gov.br/>

Canal da Sedu no Youtube:

Este canal disponibiliza videoaulas de diversificados temas elaboradas para atender os alunos e professores da rede.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/channel/UCrhGi-4uMzAnpC0Bv8ELebQ/playlists>

Currículo Interativo:

O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.

Disponível em:

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Nova Escola:

Plataforma com atividades, planos de aula, cursos etc., separada por temas e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para ajudar professores(as) e estudantes.

Disponível em:

<https://novaescola.org.br/plano-de-aula>



**ENSINO MÉDIO – APROFUNDAMENTOS
2025**

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO!

Unidade Curricular: Mídias digitais e práticas corporais		2º Trimestre – 2º Série
Professores(as) que podem atuar na UC: Licenciados/as em Educação Física.		Módulo: MÓDULO II – Processos Criativos e Intervenções Socioculturais
1ª Seção		
Eixo Estruturante	Detalhamento do Objeto de Conhecimento	Habilidades Específicas do Eixo
Processos Criativos	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.	EMIFLGG04 Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns).
Mediação e Intervenção sociocultural	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.	EMIFLGG08 Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos das práticas de linguagem para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre formas de interação e de atuação social, artístico-cultural ou ambiental, visando colaborar para o convívio democrático e republicano com a diversidade humana e para o cuidado com o meio ambiente.



2ª Seção

Articulação com as demais Unidades Curriculares do Aprofundamento

A articulação de **Mídias Digitais e as Prática Corporais** com as demais Unidades Curriculares, constitui-se principalmente a partir do compartilhamento dos mesmos Eixos Estruturantes no Módulo do Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em Ação!

Os objetivos desses eixos, compartilhados com todo o Aprofundamento são:

Processos Criativos:

- 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.

Mediação e Intervenção Sociocultural:

- 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.

Além dos referidos objetivos, as Unidades denominadas, **Arte e Patrimônio Cultural, Hispanidades e Brasilidades – Iniciação, Inglês como Língua Franca na Cultura Digital**, também compartilham o mesmo Objeto de conhecimento, a saber: **Processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias.**

Ainda sobre os pontos de encontro, a Unidade Curricular **Língua Portuguesa e Linguagens Digitais** desenvolve no Módulo duas habilidades em comum: **EMIFLGG04** e **EMIFLGG08**; **Hispanidades e Brasilidades – Iniciação**, tem a habilidade **EMIFLGG04** coincidente; e **Arte e Patrimônio Cultural**, também desenvolve a habilidade **EMIFLGG08**.

Destacamos ainda, que no planejamento da Área é fundamental que os(as) professores possam compartilhar toda a organização do trabalho pedagógico para que os conhecimentos possam ser construídos de maneira coesa e para que os(as) estudantes consigam perceber o entrelaçamento de todas as Unidades Curriculares.



3ª Seção Temas Integradores

TI09 Vida familiar e Social.

TI10 Educação para o Consumo Consciente.

TI12 Trabalho, Ciência e Tecnologia.

TI14 Trabalho e Relações de Poder.

TI15 Ética e Cidadania.

TI17 Povos e Comunidades Tradicionais.

TI18 Educação patrimonial.

4ª Seção Caderno de práticas pedagógicas dos aprofundamentos

5ª Seção Material Complementar

Caderno Orientador para a Educação das Relações Étnico-raciais no Espírito Santo:

O presente material orientador/formativo tem como objetivo contribuir efetivamente para a inclusão de conteúdos referentes à educação para as relações étnico-raciais e à história e à cultura afro-brasileira, africana e indígena nos currículos das escolas do Espírito Santo, incentivando, conseqüentemente, o desenvolvimento de práticas pedagógicas que promovam a inclusão, respeitem a diversidade e difundam os princípios democráticos no âmbito dos processos educativos escolares de forma constante e permanente.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno orientador para a educação das relações étnico-raciais no Espírito Santo**. Gerência de Educação do Campo Indígena e Quilombola (GECIQ) da Secretaria de Estado da Educação. Vitória, ES.

Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1O9TzW8BZAAEDk-tYVVtAMFqADqvrxoI/view>>.



Projeto ETC - Educação, Tecnologia e Construção:

Os projetos oferecem um leque de possibilidades a serem trabalhados em sala de aula e laboratório de informática, por meio de estratégias articuladas entre os conteúdos e as ferramentas tecnológicas.

Projetos ETC - Educação, Tecnologia e Construção*. **Xadrez:** A Arte de Pensar. Vila Velha: *Microkids*. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1Z8hYlf2W0-sr0id21B-fd8xD1b5xCIF/view>>. Acesso em: 11 de abril de 2023.

Impulsiona – Instituto Península:

O Impulsiona, em parceria com a Sedu disponibiliza aos professores as Trilhas da Educação Física. A formação tem por objetivo disponibilizar trilhas formativas voltadas para professores de Educação Física e coordenadores pedagógicos da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo, com o foco na ampliação da prática de esportes, no desenvolvimento das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, no trabalho a favor da inclusão de alunos com deficiência e no fortalecimento da cultura esportiva em cada comunidade escolar. A formação é composta por 03 trilhas, a saber: 1 - Trilha Escola Ativa (62 horas): A) BNCC: apresentação (ensino infantil, fundamental e médio); B) BNCC na prática: com planejar as aulas de Educação Física; C) Metodologias Ativas (o que são, como funcionam e como avaliar os resultados); D) Protagonismo Juvenil; 2 - Trilha na inclusão (44 horas): A) Movimento Paralímpico (os esportes na BNCC, história e estrutura, Comitê Paraolímpico Brasileiro, tipos de deficiências elegíveis, aspectos gerais da classificação esportiva, o esporte Paralímpico na escola); B) Goalball; C) Futebol de 05; 3 – Trilha Esportiva (14 horas): A) Mini Atletismo, B) Hóquei, C) Golfe, D) Ginástica artística, E) Esporte Orientação, F) Rugby.

Além das trilhas, os professores podem escolher entre mais de 100 materiais, sendo cursos certificados ou PDFs com ideias de atividades para as aulas.

Disponível em:

<https://impulsiona.org.br/trilhas-da-educacao-fisica/>

SEDU Digital:

Esse ambiente possui salas virtuais para envio de conteúdos digitais e atividades para alunos (Google Sala de Aula), distribuição de tarefas, elaboração de questionários de verificação de aprendizagem, comunicação em tempo real usando o *Meet*, dentre outras ferramentas disponíveis.

Disponível em:



<https://sedudigital.edu.es.gov.br/>

Canal da Sedu no Youtube:

Este canal disponibiliza videoaulas de diversificados temas elaboradas para atender os alunos e professores da rede.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/channel/UCrhGi-4uMzAnpC0Bv8ELebQ/playlists>

Currículo Interativo:

O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.

Disponível em:

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Nova Escola:

Plataforma com atividades, planos de aula, cursos etc., separada por temas e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para ajudar professores(as) e estudantes.

Disponível em:

<https://novaescola.org.br/plano-de-aula>



**ENSINO MÉDIO – APROFUNDAMENTOS
2025**

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO!

Unidade Curricular: Mídias digitais e práticas corporais

3º Trimestre – 2ª Série

Professores(as) que podem atuar na UC: Licenciados/as em Educação Física.

Módulo: MÓDULO III- Iniciativas e Ações Empreendedoras nas Dimensões Sociais, Culturais e Pessoais

1ª Seção

Eixo Estruturante

Detalhamento do Objeto de Conhecimento

Habilidades Específicas do Eixo

Empreendedorismo

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.

EMIFLGG10 Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias linguagens podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.

2ª Seção

Articulação com as demais Unidades Curriculares do Aprofundamento

A articulação de **Mídias Digitais e as Prática Corporais** com as demais Unidades Curriculares, constitui-se principalmente a partir do compartilhamento do mesmo Eixo Estruturante no Módulo do Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em Ação!

Os objetivos deste eixo, compartilhado com todo o Aprofundamento são:

Empreendedorismo:

- 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.

Além dos referidos objetivos, as Unidades denominadas, **Arte e Patrimônio Cultural, Hispanidades e Brasilidades – Iniciação, Inglês como Língua Franca na Cultura Digital**, também compartilham o mesmo Objeto de conhecimento, a saber: **Recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem**. Ainda sobre os pontos de encontro, as Unidades Curriculares **Língua Portuguesa e Linguagens Digitais, Arte e Patrimônio Cultural e Hispanidades e Brasilidades – Iniciação** desenvolvem no Módulo uma habilidade em comum: **EMIFLGG10**.

Destacamos ainda, que no planejamento da Área é fundamental que os(as) professores possam compartilhar toda a organização do trabalho pedagógico para que os conhecimentos possam ser construídos de maneira coesa e para que os(as) estudantes consigam perceber o entrelaçamento de todas as Unidades Curriculares.

3ª Seção Temas Integradores

TI03 Educação Ambiental

TI06 Educação em Direitos Humanos

TI10 Educação para o Consumo Consciente

TI12 Trabalho, Ciência e Tecnologia

TI14 Trabalho e Relações de Poder

TI15 Ética e Cidadania

4ª Seção Caderno de práticas pedagógicas dos aprofundamentos



5ª Seção Material Complementar

Caderno Orientador para a Educação das Relações Étnico-raciais no Espírito Santo:

O presente material orientador/formativo tem como objetivo contribuir efetivamente para a inclusão de conteúdos referentes à educação para as relações étnico-raciais e à história e à cultura afro-brasileira, africana e indígena nos currículos das escolas do Espírito Santo, incentivando, conseqüentemente, o desenvolvimento de práticas pedagógicas que promovam a inclusão, respeitem a diversidade e difundam os princípios democráticos no âmbito dos processos educativos escolares de forma constante e permanente.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno orientador para a educação das relações étnico-raciais no Espírito Santo.** Gerência de Educação do Campo Indígena e Quilombola (GECIQ) da Secretaria de Estado da Educação. Vitória, ES. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1O9TzW8BZAAEDk-tYVVtAMFqADqvrxoI/view>>.

Projeto ETC - Educação, Tecnologia e Construção:

Os projetos oferecem um leque de possibilidades a serem trabalhados em sala de aula e laboratório de informática, por meio de estratégias articuladas entre os conteúdos e as ferramentas tecnológicas.

Projetos ETC - Educação, Tecnologia e Construção*. **Xadrez:** A Arte de Pensar. Vila Velha: *Microkids*. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1Z8hYlf2W0_-sr0id21B-fd8xD1b5xCIF/view>. Acesso em: 11 de abril de 2023.

Impulsiona – Instituto Península:

O Impulsiona, em parceria com a Sedu disponibiliza aos professores as Trilhas da Educação Física. A formação tem por objetivo disponibilizar trilhas formativas voltadas para professores de Educação Física e coordenadores pedagógicos da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo, com o foco na ampliação da prática de esportes, no desenvolvimento das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, no trabalho a favor da inclusão de alunos com deficiência e no fortalecimento da cultura esportiva em cada comunidade escolar. A formação é composta por 03 trilhas, a saber: 1 - Trilha Escola Ativa (62 horas): A) BNCC: apresentação (ensino infantil, fundamental e médio); B) BNCC na prática: com planejar as aulas de Educação Física; C) Metodologias Ativas (o que são, como funcionam e como avaliar os resultados); D) Protagonismo Juvenil; 2 - Trilha na inclusão (44 horas): A) Movimento Paralímpico (os esportes na BNCC, história e estrutura, Comitê Paraolímpico Brasileiro, tipos de deficiências elegíveis, aspectos gerais da classificação esportiva, o esporte Paralímpico na escola); B) Goalball; C) Futebol de 05; 3 - Trilha Esportiva (14 horas): A) Mini Atletismo, B) Hóquei,



C) Golfe, D) Ginástica artística, E) Esporte Orientação, F) Rugby.

Além das trilhas, os professores podem escolher entre mais de 100 materiais, sendo cursos certificados ou PDFs com ideias de atividades para as aulas.

Disponível em:

<https://impulsiona.org.br/trilhas-da-educacao-fisica/>

SEDU Digital:

Esse ambiente possui salas virtuais para envio de conteúdos digitais e atividades para alunos (Google Sala de Aula), distribuição de tarefas, elaboração de questionários de verificação de aprendizagem, comunicação em tempo real usando o *Meet*, dentre outras ferramentas disponíveis.

Disponível em:

<https://sedudigital.edu.es.gov.br/>

Canal da Sedu no Youtube:

Este canal disponibiliza videoaulas de diversificados temas elaboradas para atender os alunos e professores da rede.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/channel/UCrhGi-4uMzAnpC0Bv8ELebQ/playlists>

Currículo Interativo:

O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.

Disponível em:

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Nova Escola:



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação



Plataforma com atividades, planos de aula, cursos etc., separada por temas e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para ajudar professores(as) e estudantes.

Disponível em:

<https://novaescola.org.br/plano-de-aula>



**3^a
série**



**ENSINO MÉDIO – APROFUNDAMENTOS
2025**

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO!

Unidade Curricular: Mídias digitais e práticas corporais

1º Trimestre – 3ª Série

Professores(as) que podem atuar na UC: Licenciados/as em Educação Física

Módulo: MÓDULO I – Metodologia do Pensamento Científico

1ª Seção

Eixo Estruturante	Detalhamento do Objeto de Conhecimento	Habilidades Específicas do Eixo
<p>Investigação Científica</p>	<p>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) como um fenômeno da cultura corporal, respeitando e valorizando as múltiplas manifestações culturais que permeiam o cenário capixaba.</p>	<p>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.</p>



2ª Seção

Articulação com as demais Unidades Curriculares do Aprofundamento

A articulação de **Mídias Digitais e as Prática Corporais** com as demais Unidades Curriculares, constitui-se principalmente a partir do compartilhamento do mesmo Eixo Estruturante no Módulo do Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em Ação! Os objetivos do Eixo Investigação Científica, compartilhado com todo o Aprofundamento são:

- 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.

Além dos referidos objetivos, as Unidades denominadas, **Arte e Patrimônio Cultural, Hispanidades e Brasilidades – Iniciação, Inglês como Língua Franca na Cultura Digital**, também compartilham o mesmo Objeto de conhecimento, a saber: **Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais**.

Ainda sobre os pontos de encontro, as Unidades Curriculares **Hispanidades e Brasilidades – Iniciação, Inglês como Língua Franca na Cultura Digital, Língua Portuguesa e Linguagens Digitais** desenvolvem no Módulo a mesma habilidade: **EMIFLGG03**.

Destacamos ainda, que no planejamento da Área é fundamental que os(as) professores possam compartilhar toda a organização do trabalho pedagógico para que os conhecimentos possam ser construídos de maneira coesa e para que os(as) estudantes consigam perceber o entrelaçamento de todas as Unidades Curriculares.

3ª Seção

Temas Integradores

TI09 Vida familiar e Social.

TI10 Educação para o Consumo Consciente.

TI12 Trabalho, Ciência e Tecnologia.

TI14 Trabalho e Relações de Poder.

TI15 Ética e Cidadania.

TI17 Povos e Comunidades Tradicionais.



4ª Seção

Caderno de práticas pedagógicas dos aprofundamentos

Sugere-se a Prática da Unidade Curricular "Mídias digitais e práticas corporais" disponível na página 197. O caderno de práticas do aprofundamento "Mídias digitais: linguagens em ação!" está disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1sNuqFCO_0C1JlyLbMxVCREaFSP3mPTe5/view

5ª Seção

Material Complementar

Impulsiona - Instituto Península

O Impulsiona, em parceria com a Sedu disponibiliza aos professores as Trilhas da Educação Física. A formação tem por objetivo disponibilizar trilhas formativas voltadas para professores de Educação Física e coordenadores pedagógicos da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo, com o foco na ampliação da prática de esportes, no desenvolvimento das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, no trabalho a favor da inclusão de alunos com deficiência e no fortalecimento da cultura esportiva em cada comunidade escolar. A formação é composta por 03 trilhas, a saber: 1 - Trilha Escola Ativa (62 horas): A) BNCC: apresentação (ensino infantil, fundamental e médio); B) BNCC na prática: com planejar as aulas de Educação Física; C) Metodologias Ativas (o que são, como funcionam e como avaliar os resultados); D) Protagonismo Juvenil; 2 - Trilha na inclusão (44 horas): A) Movimento Paralímpico (os esportes na BNCC, história e estrutura, Comitê Paraolímpico Brasileiro, tipos de deficiências elegíveis, aspectos gerais da classificação esportiva, o esporte Paralímpico na escola); B) Goalball; C) Futebol de 05; 3 - Trilha Esportiva (14 horas): A) Mini Atletismo, B) Hóquei, C) Golfe, D) Ginástica artística, E) Esporte Orientação, F) Rugby.

Além das trilhas, os professores podem escolher entre mais de 100 materiais, sendo cursos certificados ou PDFs com ideias de atividades para as aulas.

Disponível em:

<https://impulsiona.org.br/trilhas-da-educacao-fisica/>

SEDU Digital:

Esse ambiente possui salas virtuais para envio de conteúdos digitais e atividades para alunos (Google Sala de Aula), distribuição de tarefas, elaboração de questionários de verificação de aprendizagem, comunicação em tempo real usando o *Meet*, dentre outras ferramentas disponíveis.

Disponível em:



<https://sedudigital.edu.es.gov.br/>

Canal da Sedu no Youtube:

Este canal disponibiliza videoaulas de diversificados temas elaboradas para atender os alunos e professores da rede.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/channel/UCrhGi-4uMzAnpC0Bv8ELebQ/playlists>

Currículo Interativo:

O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.

Disponível em:

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Nova Escola:

Plataforma com atividades, planos de aula, cursos etc., separada por temas e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para ajudar professores(as) e estudantes.

Disponível em:

<https://novaescola.org.br/plano-de-aula>



**ENSINO MÉDIO – APROFUNDAMENTOS
2025**

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO!

Unidade Curricular: Mídias digitais e práticas corporais		2º Trimestre – 3º Série
Professores(as) que podem atuar na UC: Licenciados/as em Educação Física.		Módulo: MÓDULO II – Processos Criativos e Intervenções Socioculturais
1ª Seção		
Eixo Estruturante	Detalhamento do Objeto de Conhecimento	Habilidades Específicas do Eixo
Processos Criativos	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.	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.
Mediação e Intervenção sociocultural	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.	EMIFLGG07 Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais passíveis de mediação e intervenção por meio de práticas de linguagem.



2ª Seção

Articulação com as demais Unidades Curriculares do Aprofundamento

A articulação de **Mídias Digitais e as Prática Corporais** com as demais Unidades Curriculares, constitui-se principalmente a partir do compartilhamento dos mesmos Eixos Estruturantes no Módulo do Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em Ação!

Os objetivos desses eixos, compartilhados com todo o Aprofundamento são:

Processos Criativos:

- 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.

Mediação e Intervenção Sociocultural:

- 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.

Além dos referidos objetivos, as Unidades denominadas, **Arte e Patrimônio Cultural, Hispanidades e Brasilidades – Iniciação, Inglês como Língua Franca na Cultura Digital**, também compartilham o mesmo Objeto de conhecimento, a saber: **Processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias.**

Ainda sobre os pontos de encontro, a Unidade Curricular **Língua Portuguesa e Linguagens Digitais** desenvolve no Módulo duas habilidades em comum: **EMIFLGG04** e **EMIFLGG08**; **Hispanidades e Brasilidades – Iniciação**, tem a habilidade **EMIFLGG04** coincidente; e **Arte e Patrimônio Cultural**, também desenvolve a habilidade **EMIFLGG08**.

Destacamos ainda, que no planejamento da Área é fundamental que os(as) professores possam compartilhar toda a organização do trabalho pedagógico para que os conhecimentos possam ser construídos de maneira coesa e para que os(as) estudantes consigam perceber o entrelaçamento de todas as Unidades Curriculares.



3ª Seção Temas Integradores

TI09 Vida familiar e Social.

TI12 Trabalho, Ciência e Tecnologia.

TI14 Trabalho e Relações de Poder.

TI15 Ética e Cidadania.

TI17 Povos e Comunidades Tradicionais.

TI18 Educação patrimonial.

4ª Seção Caderno de práticas pedagógicas dos aprofundamentos

5ª Seção Material Complementar

Caderno Orientador para a Educação das Relações Étnico-raciais no Espírito Santo:

O presente material orientador/formativo tem como objetivo contribuir efetivamente para a inclusão de conteúdos referentes à educação para as relações étnico-raciais e à história e à cultura afro-brasileira, africana e indígena nos currículos das escolas do Espírito Santo, incentivando, conseqüentemente, o desenvolvimento de práticas pedagógicas que promovam a inclusão, respeitem a diversidade e difundam os princípios democráticos no âmbito dos processos educativos escolares de forma constante e permanente.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno orientador para a educação das relações étnico-raciais no Espírito Santo.** Gerência de Educação do Campo Indígena e Quilombola (GECIQ) da Secretaria de Estado da Educação. Vitória, ES. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1O9TzW8BZAAEDk-tYVVtAMFqADqvrxoI/view>>.

Projeto ETC - Educação, Tecnologia e Construção:



Os projetos oferecem um leque de possibilidades a serem trabalhados em sala de aula e laboratório de informática, por meio de estratégias articuladas entre os conteúdos e as ferramentas tecnológicas.

Projetos ETC - Educação, Tecnologia e Construção*. **Xadrez:** A Arte de Pensar. Vila Velha: *Microkids*. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1Z8hYlf2W0_-sr0id21B-fd8xD1b5xCIF/view>. Acesso em: 11 de abril de 2023.

Impulsiona – Instituto Península:

O Impulsiona, em parceria com a Sedu disponibiliza aos professores as Trilhas da Educação Física. A formação tem por objetivo disponibilizar trilhas formativas voltadas para professores de Educação Física e coordenadores pedagógicos da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo, com o foco na ampliação da prática de esportes, no desenvolvimento das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, no trabalho a favor da inclusão de alunos com deficiência e no fortalecimento da cultura esportiva em cada comunidade escolar. A formação é composta por 03 trilhas, a saber: 1 - Trilha Escola Ativa (62 horas): A) BNCC: apresentação (ensino infantil, fundamental e médio); B) BNCC na prática: com planejar as aulas de Educação Física; C) Metodologias Ativas (o que são, como funcionam e como avaliar os resultados); D) Protagonismo Juvenil; 2 - Trilha na inclusão (44 horas): A) Movimento Paralímpico (os esportes na BNCC, história e estrutura, Comitê Paraolímpico Brasileiro, tipos de deficiências elegíveis, aspectos gerais da classificação esportiva, o esporte Paralímpico na escola); B) Goalball; C) Futebol de 05; 3 - Trilha Esportiva (14 horas): A) Mini Atletismo, B) Hóquei, C) Golfe, D) Ginástica artística, E) Esporte Orientação, F) Rugby.

Além das trilhas, os professores podem escolher entre mais de 100 materiais, sendo cursos certificados ou PDFs com ideias de atividades para as aulas.

Disponível em:

<https://impulsiona.org.br/trilhas-da-educacao-fisica/>

SEDU Digital:

Esse ambiente possui salas virtuais para envio de conteúdos digitais e atividades para alunos (Google Sala de Aula), distribuição de tarefas, elaboração de questionários de verificação de aprendizagem, comunicação em tempo real usando o *Meet*, dentre outras ferramentas disponíveis.

Disponível em:

<https://sedudigital.edu.es.gov.br/>



Canal da Sedu no Youtube:

Este canal disponibiliza videoaulas de diversificados temas elaboradas para atender os alunos e professores da rede.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/channel/UCrhGi-4uMzAnpC0Bv8ELebQ/playlists>

Currículo Interativo:

O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.

Disponível em:

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Nova Escola:

Plataforma com atividades, planos de aula, cursos etc., separada por temas e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para ajudar professores(as) e estudantes.

Disponível em:

<https://novaescola.org.br/plano-de-aula>



**ENSINO MÉDIO – APROFUNDAMENTOS
2025**

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO!

Unidade Curricular: Mídias digitais e práticas corporais

3º Trimestre – 3ª Série

Professores(as) que podem atuar na UC: Licenciados/as em Educação Física.

Módulo: MÓDULO III- Iniciativas e Ações Empreendedoras nas Dimensões Sociais, Culturais e Pessoais

1ª Seção

Eixo Estruturante

Detalhamento do Objeto de Conhecimento

Habilidades Específicas do Eixo

Empreendedorismo

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.

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.

2ª Seção

Articulação com as demais Unidades Curriculares do Aprofundamento

A articulação de **Mídias Digitais e as Prática Corporais** com as demais Unidades Curriculares, constitui-se principalmente a partir do compartilhamento do mesmo Eixo Estruturante no Módulo do Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em Ação!

Os objetivos deste eixo, compartilhado com todo o Aprofundamento são:

Empreendedorismo:

- 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.

Além dos referidos objetivos, as Unidades denominadas, **Arte e Patrimônio Cultural, Hispanidades e Brasilidades – Iniciação, Inglês como Língua Franca na Cultura Digital**, também compartilham o mesmo Objeto de conhecimento, a saber: **Recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem**. Ainda sobre os pontos de encontro, as Unidades Curriculares **Língua Portuguesa e Linguagens Digitais, Arte e Patrimônio Cultural e Hispanidades e Brasilidades – Iniciação** desenvolvem no Módulo uma habilidade em comum: **EMIFLGG10**.

Destacamos ainda, que no planejamento da Área é fundamental que os(as) professores possam compartilhar toda a organização do trabalho pedagógico para que os conhecimentos possam ser construídos de maneira coesa e para que os(as) estudantes consigam perceber o entrelaçamento de todas as Unidades Curriculares.

3ª Seção Temas Integradores

TI03 Educação Ambiental

TI06 Educação em Direitos Humanos

TI10 Educação para o Consumo Consciente

TI12 Trabalho, Ciência e Tecnologia

TI14 Trabalho e Relações de Poder

TI15 Ética e Cidadania

4ª Seção Caderno de práticas pedagógicas dos aprofundamentos



5ª Seção

Material Complementar

Caderno Orientador para a Educação das Relações Étnico-raciais no Espírito Santo:

O presente material orientador/formativo tem como objetivo contribuir efetivamente para a inclusão de conteúdos referentes à educação para as relações étnico-raciais e à história e à cultura afro-brasileira, africana e indígena nos currículos das escolas do Espírito Santo, incentivando, conseqüentemente, o desenvolvimento de práticas pedagógicas que promovam a inclusão, respeitem a diversidade e difundam os princípios democráticos no âmbito dos processos educativos escolares de forma constante e permanente.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno orientador para a educação das relações étnico-raciais no Espírito Santo.** Gerência de Educação do Campo Indígena e Quilombola (GECIQ) da Secretaria de Estado da Educação. Vitória, ES. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1O9TzW8BZAAEDk-tYVVtAMFqADqvrxoI/view>>.

Projeto ETC - Educação, Tecnologia e Construção:

Os projetos oferecem um leque de possibilidades a serem trabalhados em sala de aula e laboratório de informática, por meio de estratégias articuladas entre os conteúdos e as ferramentas tecnológicas.

Projetos ETC - Educação, Tecnologia e Construção*. **Xadrez:** A Arte de Pensar. Vila Velha: *Microkids*. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1Z8hYlf2W0_-sr0id21B-fd8xD1b5xCIF/view>. Acesso em: 11 de abril de 2023.

Impulsiona – Instituto Península:

O Impulsiona, em parceria com a Sedu disponibiliza aos professores as Trilhas da Educação Física. A formação tem por objetivo disponibilizar trilhas formativas voltadas para professores de Educação Física e coordenadores pedagógicos da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo, com o foco na ampliação da prática de esportes, no desenvolvimento das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, no trabalho a favor da inclusão de alunos com deficiência e no fortalecimento da cultura esportiva em cada comunidade escolar. A formação é composta por 03 trilhas, a saber: 1 - Trilha Escola Ativa (62 horas): A) BNCC: apresentação (ensino infantil, fundamental e médio); B) BNCC na prática: com planejar as aulas de Educação Física; C) Metodologias Ativas (o que são, como funcionam e como avaliar os resultados); D) Protagonismo Juvenil; 2 - Trilha na inclusão (44 horas): A) Movimento Paralímpico (os esportes na BNCC, história e estrutura, Comitê Paraolímpico Brasileiro, tipos de deficiências elegíveis, aspectos gerais da classificação esportiva, o esporte Paralímpico na escola); B) Goalball; C) Futebol de 05; 3 - Trilha Esportiva (14 horas): A) Mini Atletismo, B) Hóquei,



C) Golfe, D) Ginástica artística, E) Esporte Orientação, F) Rugby.

Além das trilhas, os professores podem escolher entre mais de 100 materiais, sendo cursos certificados ou PDFs com ideias de atividades para as aulas.

Disponível em:

<https://impulsiona.org.br/trilhas-da-educacao-fisica/>

SEDU Digital:

Esse ambiente possui salas virtuais para envio de conteúdos digitais e atividades para alunos (Google Sala de Aula), distribuição de tarefas, elaboração de questionários de verificação de aprendizagem, comunicação em tempo real usando o *Meet*, dentre outras ferramentas disponíveis.

Disponível em:

<https://sedudigital.edu.es.gov.br/>

Canal da Sedu no Youtube:

Este canal disponibiliza videoaulas de diversificados temas elaboradas para atender os alunos e professores da rede.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/channel/UCrhGi-4uMzAnpC0Bv8ELebQ/playlists>

Currículo Interativo:

O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.

Disponível em:

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Nova Escola:



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação



Plataforma com atividades, planos de aula, cursos etc., separada por temas e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para ajudar professores(as) e estudantes.

Disponível em:

<https://novaescola.org.br/plano-de-aula>