

Proposta de Itinerário Formativo Entre as Quatro Áreas

**LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS
MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS
Proposta de Itinerário Formativo
Entre Áreas**

ARTE – 1ª SÉRIE (Noturno)

APROFUNDAMENTO EM LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Módulo	Olhares Plurais: Linguagens e Humanidades na Investigação dos Saberes
Componente	Arte
Série	2ª
Trimestre	Primeiro
Eixo(s) Estruturantes(s)	I. Método, Conhecimento e Ciência
Competências do IFA	Competência 1. Aplicar métodos investigativos e analíticos na compreensão crítica dos processos de produção, circulação e recepção das diversas formas de linguagem (verbal, visual, corporal, multimodal e digital), reconhecendo-as como fenômenos sócio-histórico-culturais e político-econômicos, mobilizando conhecimentos interdisciplinares para avaliar e utilizar os discursos e as práticas sociais da linguagem, promovendo autonomia na produção e interpretação de sentidos para a na democratização dos saberes.
Habilidade do IFA	EMIFALGG101 Analisar criticamente os processos de produção, circulação e recepção das diversas formas de linguagem (verbal, visual, corporal, multimodal e digital), avaliando seus impactos sociais, políticos e culturais nos diferentes campos de atuação, com foco na equidade, na justiça social e na democratização do saber.
Objetos de Conhecimento	EMIFALGG101 Patrimônio cultural e Manifestações culturais - Memória, tradição e identidade nas artes. - Conceitos de patrimônio cultural, material e imaterial, seus meios de circulação e preservação na sociedade. - Influência de matrizes estéticas e culturais de diferentes povos (indígenas, afro-brasileiros, europeus, entre outros) nas manifestações culturais brasileiras.

Linguagens, seus diálogos e práticas culturais

- Processos de produção, circulação e recepção de diferentes linguagens artísticas em distintos contextos históricos.
- Estudo de práticas culturais tradicionais, urbanas e periféricas, considerando seus impactos sociais, políticos e culturais.

Contextos e práticas

- Discursos artísticos e midiáticos em diferentes contextos históricos, sociais e políticos.
- Análise de representações sociais em discursos, imagens e práticas culturais, considerando identidades e projeto de vida.
- Práticas de leitura crítica da realidade a partir de obras artísticas, produções audiovisuais, musicais e cênicas.

Possibilidades de Temas Integradores

TI 06. Educação em Direitos Humanos

TI 07. Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena

TI 09. Vida Familiar e Social

TI 12. Trabalho, Ciência e Tecnologia

TI 13 /ES. Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica

TI 14 /ES. Trabalho e Relações de Poder

TI 15 /ES. Ética e Cidadania

TI 16 /ES. Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade

TI 17 /ES. Povos e Comunidades Tradicionais

TI 18 /ES. Educação Patrimonial

Possibilidades Metodológicas

Aprendizagem baseada em jogos: São utilizados jogos (digitais ou analógicos) para desenvolver habilidades e explorar conteúdos de forma lúdica e desafiadora. A partir de temáticas ligadas ao Patrimônio Cultural, às manifestações artísticas e aos personagens históricos da cultura popular, por exemplo, os/as estudantes podem experimentar e elaborar diferentes jogos — como jogos de tabuleiro, jogos da memória — promovendo a ludicidade, o engajamento e a aprendizagem em torno dos temas abordados. Por exemplo: “Quem sou eu?” com personagens, tradições ou manifestações culturais (os colegas dão dicas até a pessoa adivinhar).

Aprendizagem Baseada em Projetos: Os/As estudantes investigam questões ou temas a partir da pesquisa, experimentação e diálogo, desenvolvendo processos criativos que podem resultar em criações e propostas artísticas (como performances, exposições, produções visuais, musicais, audiovisuais ou intervenções culturais). O foco está no percurso investigativo e colaborativo, que promove autonomia, pensamento crítico e protagonismo na aprendizagem. Aqui podem ser utilizadas oficinas de leitura crítica de filmes, músicas, peças publicitárias, memes, obras de arte, textos, quadrinhos, podcasts, performances e outras mídias, permitindo aos/às estudantes analisar, interpretar, refletir e construir significados a partir das diversas linguagens artísticas e culturais.

Aprendizagem Cooperativa/Colaborativa: Os/As estudantes trabalham em grupos, compartilhando responsabilidades e aprendendo uns com os outros. Eles/elas podem analisar como diferentes mídias representam identidades sociais e culturais, comparar representações em obras e performances, problematizar coletivamente ideias e valores presentes nas linguagens artísticas, ou desenvolver produções coletivas, como podcasts, zines ou curta-metragens, a partir de práticas culturais investigadas.

Aprendizagem Experiencial: o conhecimento é construído pela vivência prática, reflexão e experimentação. Os/As estudantes podem desenvolver produções artísticas — como poesia, performances ou trabalhos audiovisuais — inspiradas em contextos pesquisados, relacionando prática e reflexão crítica. Por exemplo: Curadoria e montagem de exposição fotográfica ou virtual, catálogo digital, mural temático, vídeo-documentário e/ou roda de memória gravada em podcast.

Aprendizagem significativa: novos conhecimentos se conectam aos saberes prévios de forma contextualizada, permitindo que ambos ganhem novos sentidos e se consolidem na compreensão do/a estudante. Por exemplo, relacionar a história de vida dos/as estudantes — memórias e tradições familiares — com a discussão sobre patrimônio cultural, podendo, como sugestão complementar, realizar entrevistas com familiares ou membros da comunidade, analisar registros históricos ou organizar uma exposição (física ou digital) a partir desses diálogos.

Aula expositiva/dialogada: o/a professor/a apresenta temas ou conceitos de forma estruturada, estimulando a participação dos/as alunos/as por meio de perguntas, discussões e reflexões, promovendo a construção coletiva dos

conhecimentos. Os/As estudantes podem analisar, por exemplo, músicas, danças, artes visuais, mídias digitais, textos, campanhas publicitárias, filmes, performances e discursos artísticos ou científicos, considerando seus contextos sociais, históricos, culturais e político-econômicos.

Debate: os/as alunos/as apresentam, discutem e defendem diferentes pontos de vista sobre determinado tema, desenvolvendo argumentação, reflexão crítica e escuta ativa. Podem ser debatidos, por exemplo, os impactos sociais, políticos e culturais de práticas culturais tradicionais, urbanas e periféricas, a circulação e recepção de músicas, danças, artes visuais e mídias digitais, bem como representações sociais e estéticas presentes em diferentes linguagens e contextos culturais. Por exemplo: Linguagens artísticas e impacto social.

Estudo de caso: investigação aprofundada de um fenômeno, evento, grupo ou situação específica, que permite analisar diversos tipos de processos — sociais, culturais, históricos, educacionais ou ambientais — utilizando múltiplas fontes e ferramentas, como documentos, arquivos, entrevistas, observações e dados quantitativos, com o objetivo de desenvolver pensamento crítico, interpretação e compreensão detalhada do caso estudado. Por exemplo, podem ser investigados movimentos sociais, expressões culturais ou tradições, em recorte regional ou nacional, relacionando-os aos seus contextos sociais, históricos e culturais, fazendo-se um recorte sobre festas, tradições ou movimentos culturais.

Gamificação: elementos típicos de jogos — como narrativa, desafios, pontuações, feedback e cooperação — são aplicados em contextos fora do universo lúdico para engajar os estudantes nas atividades pedagógicas e no processo de aprendizagem. Por exemplo, pode-se criar um quiz (Kahoot) sobre manifestações urbanas, como grafite, slam, funk e hip hop, estimulando a participação ativa e a reflexão crítica sobre essas expressões culturais.

Mapa Mental: representação gráfica em que diferentes informações se conectam a um núcleo central, organizando-se de forma clara e visual para facilitar a compreensão, a análise, a organização e a visualização do conteúdo. Por exemplo, os estudantes podem usar mapas mentais para compreender conceitos de patrimônio cultural, movimentos artísticos e sociais, ou características de linguagens e obras artísticas, e ainda realizar análises comparativas de representações sociais em diferentes épocas ou contextos históricos.

Pesquisa de campo: investigação direta em ambientes externos à sala de aula para coletar dados e observar fenômenos. Os estudantes podem realizar entrevistas e ouvir narrativas, registrando informações em áudio, vídeo ou fotografias; mapear manifestações culturais locais; construir acervos ou espaços de memória; produzir jornais escolares, podcasts e seminários, entre outras atividades relacionadas à documentação e análise de contextos culturais.

Resolução de exercícios: prática sistemática de atividades para aplicar e aprofundar conhecimentos. Por exemplo, exercícios de leitura de imagens, como obras de arte, publicações digitais, posts em redes sociais e materiais visuais de eventos culturais; ou exercícios de leitura e interpretação de textos, com perguntas e respostas que estimulem análise crítica, reflexão sobre ideias e relação com contextos sociais e culturais.

	Roda de Conversa: espaço de diálogo horizontal, em círculo, onde todos podem falar e escutar. Os/As estudantes podem compartilhar experiências, memórias, opiniões e interpretações sobre patrimônio cultural, manifestações artísticas, tradições, linguagens e obras artísticas, analisando processos de produção, circulação e recepção, e refletindo sobre identidades, contextos históricos e sociais. Essa prática estimula escuta ativa, argumentação e construção coletiva de sentidos. Rotação por estações/: a sala é organizada em diferentes ambientes ou circuitos, permitindo que grupos de estudantes explorem o mesmo conteúdo de maneiras variadas. Esse formato possibilita múltiplas formas de aprendizagem, com o/a professor/a orientando o processo e os/as estudantes assumindo protagonismo na construção do conhecimento. Por exemplo: Circulação da arte (museus, ruas, internet) no território do/a estudante e em outros espaços (por que alguns lugares não possuem cinemas, teatros, espaços expositivos?). Seminários e discussões: grupos de alunos/as apresentam temas pesquisados e promovem debate coletivo, estimulando reflexão crítica e construção de sentidos. Os/As estudantes podem investigar a influência de matrizes culturais nas artes brasileiras, manifestações culturais urbanas e periféricas, patrimônio cultural, processos de produção e recepção de linguagens artísticas, relações entre saber científico e popular, ou representações sociais em obras de arte e produções midiáticas, considerando identidades, diversidade e contextos históricos. Por exemplo: Seminário investigativo sobre a influência das matrizes culturais nas artes brasileiras. Tempestade de ideias: técnica de geração coletiva de múltiplas ideias, sem julgamentos iniciais, para estimular criatividade e reflexão crítica. Por exemplo, a partir desse processo, os estudantes podem comparar saberes científicos e populares sobre temas artísticos, explorar relações entre diferentes manifestações culturais ou produzir trabalhos interdisciplinares, como podcasts, exposições ou cartografias afetivas; comparação entre saber científico e popular. Tertúlia: encontro dialógico em que os participantes se organizam em círculo, garantindo que todos tenham oportunidade de falar e escutar, respeitando regras de vez de fala e escuta ativa. Nesse espaço horizontal, os/as participantes compartilham reflexões coletivas sobre obras literárias, musicais, científicas ou artísticas, analisando significados, contextos culturais e relações com experiências e saberes individuais e coletivos.
Possibilidades de Avaliação	Avaliação diagnóstica permanente: levantamento dos conhecimentos prévios, repertórios culturais e artísticos dos/as estudantes, considerando suas vivências, identidades, contextos socioculturais e processo de aprendizagem, observando-se sua participação e o engajamento nas discussões e na produção de conteúdo. Exemplos de instrumentos: questionários, rodas de conversa e de memória com relatos de tradições familiares e ou comunitárias, mapa mental, linha do tempo, entre outras.

	Avaliação formativa: acompanhamento contínuo dos processos criativos, reflexões e experimentações artísticas, com base em critérios como profundidade das análises, clareza da mensagem, efetividade das intervenções, originalidade, relevância do tema abordado e a conexão com as referências estéticas e identitárias, com devolutivas que orientem avanços individuais e coletivos. Avaliação somativa: síntese das aprendizagens em pesquisas investigativas, projetos, portfólios, apresentações artísticas, performances ou produções multimídia. Instrumentos diversificados: autoavaliação, heteroavaliação, rodas de conversa, registros visuais e escritos, mapas conceituais, diários de bordo, produções colaborativas. Dimensão inclusiva: estratégias adaptadas para garantir a participação de estudantes de grupos historicamente vulnerabilizados, assegurando equidade e valorização da diversidade cultural. Observar a capacidade de argumentação, a escuta ativa e o respeito à diversidade de opiniões durante as discussões em sala de aula. Exemplos: legenda, Libras, audiodescrição, materiais táteis, produção em diferentes suportes — sonoros, visuais, corporais — respeitando a singularidade dos estudantes. Tratamento pedagógico: identificação de lacunas e proposição de atividades de recuperação criativa (ex.: reexploração de linguagens artísticas, retomada de conceitos com outros recursos e suportes).
Materiais de apoio	BARBOSA, A. M. Arte educação: leituras no subsolo / Ana Mae Barbosa (org.) 7 ed. São Paulo: Cortez, 2008. _____. A imagem no ensino da arte. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2007. _____. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2007. _____. Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais / Ana Mae Barbosa (org.) São Paulo: Cortez, 2005. CANCLINI, Néstor García. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. Trad. Heloísa P. Cintrão e Ana Regina Lessa. 2.ed. São Paulo: Edusp, 1998. CANDAU, Vera Maria. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre a igualdade e a diferença.

Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 68. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

FREITAS, Marcos Cezar de. **O aluno incluído na educação básica: avaliação e permanência**. 1 ed. São Paulo, Cortez, 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

IABELBERG, R. **Pedagogia da arte ou arte pedagógica: um alerta para a recuperação das oficinas de percurso de criação pessoal no ensino da arte**. Pátio. Ano I(1), maio/jul. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

_____. **Arte na sala de aula**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A Queda do Céu**: Palavras de um Xamã Yanomami. Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

KRENAK, Ailton. **Futuro ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MUNANGA, Kabengele. **Superando o racismo na escola**. Brasília: Ministério da Educação, 2005.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visualidade**. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005. (Guia da escola cidadã: v. 12)

PEREIRA, Samuel de Jesus. **Narrativas de experiências em educação para a paz: um percurso formativo sob a ótica dos(as) educadores(as)** - São Paulo, Pragmatha, 2024.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. Buenos Aires: CLACSO, 2000.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno Manual Antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

_____. **Lugar de Fala**. São Paulo: Pólen, 2017.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **A terra dá, a terra quer**. Rio de Janeiro: Mórula, 2023.

Materiais da Secretaria de Educação do Espírito Santo (SEDU)

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Escolas Plurais: Prevenção às violências contra as mulheres. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1qakMO52CyYS_O5oMuOuiUUNT8mtYMG1r/view. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Povos e Comunidades Tradicionais. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmninnnibpcajpcglclefindmkaj/https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2025/06/CADERNO-METODOLOGICO-POVOS-E-COMUNIDADES-TRADICIONAIS_160625.pdf. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Educando em Direitos: Cidadania e Democracia desde a Escola - Ensino Médio. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2024/09/CADERNO-METODOLOGICO-CIDADAVIA-ENSINO-MEDIO-18_09.pdf. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Orientador para a Educação das Relações Étnico-raciais no Espírito Santo**. Vitória: Dossi Gráfica, 2023. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1O9TzW8BZAAEDk-tYVVTtAMFqADqvrxoI/view>. Acesso em: 12 set. 2025.

Sites:

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília: Ministério da Educação, 2004. Disponível em:

<https://www.gov.br/inep/pt-br/centrais-de-conteudo/acervo-linha-editorial/publicacoes-diversas/temas-interdisciplinares/diretrizes-curriculares-nacionais-para-a-educacao-das-relacoes-etnico-raciais-e-para-o-ensino-de-historia-e-cultura-afro-brasileira-e-africana>. Acesso em: 11 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. Gênero e diversidade na escola: formação de professoras/es em gênero, orientação sexual e relações étnico-raciais.** Livro de conteúdo. Versão 2009. Rio de Janeiro: Cepesc; Brasília: SPM, 2009. Disponível em: http://estatico.cnpq.br/portal/premios/2014/ig/pdf/genero_diversidade_escola_2009.pdf

Currículo do Estado do Espírito Santo
<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>

Currículo Interativo Digital SEDU/ES
<https://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Currículo da Computação
https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2025/07/CURRICULO-COMPUTACAO-ES-ENSINO-MEDIO_040725.pdf

Midiateca Capixaba
<https://midiateca.es.gov.br/site/acervo/uma-viagem-capixaba-de-caribe-e-rubem-braga/>

Observatório de Educação em Direitos Humanos em Foco
<https://observatorioedhemfoco.com.br/observatorio/>

Portal do Instituto do patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)
<http://portal.iphan.gov.br/>

Site Gênero e Educação
<https://generoeeducacao.org.br/>

APROFUNDAMENTO EM LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	
Módulo	Identidades, Culturas e Direitos Humanos: Diálogos Decoloniais e Inclusão
Componente	Arte
Série	2ª
Trimestre	Segundo
Eixo(s) Estruturantes(s)	II. Mediação e Intervenção Sociocultural
Competências do IFA	Competência 2. Desenvolver o senso estético ampliando o repertório cultural para reconhecer, valorizar e fruir manifestações artísticas, discursivas e culturais como expressões identitárias e históricas nos campos artístico literário e midiático, analisando criticamente suas relações com os contextos sociais e evidenciando as contribuições de grupos historicamente marginalizados na construção de performances narrativas e das artes, promovendo a diversidade, a equidade e os Direitos Humanos na produção, circulação e recepção de discursos e práticas culturais.
Habilidade do IFA	EMIFALGG202 Criar produções artísticas e culturais a partir de diferentes linguagens e suportes, mobilizando referências estéticas, históricas e identitárias na promoção de equidade, justiça social e valorização da diversidade cultural e dos Direitos Humanos.
Objetos de Conhecimento	EMIFALGG202 Elementos da linguagem - Laboratórios criativos de experimentação estética, conectando vivências pessoais dos/as estudantes com repertórios artísticos amplos. - Reflexão crítica sobre o processo criativo: escolhas, referências, contextos e os sentidos que as obras produzem. Contextos e práticas

	- Criação de obras autorais que dialoguem com questões sociais e históricas relevantes (identidade de gênero, diversidade cultural, luta antirracista, protagonismo indígena, memória coletiva, entre outras). - Reflexão crítica sobre como diferentes contextos (históricos, sociais, culturais e políticos) influenciam as produções artísticas. Processos de criação - Integração de linguagens (teatro e música; dança e audiovisual; artes visuais e performance, entre outras) em produções coletivas que expressam diversidade de vozes e narrativas. - Processos de criação autoral e coletiva: estudo e prática das etapas de criação, desde o brainstorming inicial até a finalização do projeto, tanto em trabalhos individuais quanto em grupo. - Criação de propostas artísticas que considerem a sustentabilidade, o consumo consciente e a defesa dos Direitos Humanos (intervenções urbanas, murais colaborativos, podcasts culturais, registros audiovisuais).
Possibilidades de Temas Integradores	TI 06. Educação em Direitos Humanos. TI 07. Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena. TI 09. Vida Familiar e Social TI 13. Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica. TI 15. Ética e Cidadania. TI 16. Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade TI 17. Povos e Comunidades Tradicionais TI 18. Educação Patrimonial. TI 19. Diálogo Intercultural e Inter-Religioso
Possibilidades Metodológicas	Aprendizagem baseada em jogos: São utilizados jogos (digitais ou analógicos) para desenvolver habilidades e explorar

conteúdos de forma lúdica e desafiadora. A partir de temáticas ligadas ao Patrimônio Cultural, às manifestações artísticas e aos personagens históricos da cultura popular, por exemplo, os/as estudantes podem experimentar e elaborar diferentes possibilidades como jogo da memória cultural capixaba - criar cartas (físicas ou digitais) com imagens de patrimônios materiais e imateriais (Congos, Ticumbi, painéis de barro, festas religiosas); sobre tensões entre arte popular e erudita ou sobre diversidade de manifestações culturais; além de investigar como a formação identitária de um povo pode servir de tema para um jogo (que pode ser criado com IA).

Aprendizagem Baseada em Projetos: Os/As estudantes investigam questões ou temas a partir da pesquisa, experimentação e diálogo, desenvolvendo processos criativos que podem resultar em criações e propostas artísticas (como performances, exposições, produções visuais, musicais, audiovisuais ou intervenções culturais). O foco está no percurso investigativo e colaborativo, que promove autonomia, pensamento crítico e protagonismo na aprendizagem. Aqui podem ser utilizadas oficinas de leitura crítica de filmes, músicas, peças publicitárias, memes, obras de arte, textos, quadrinhos, podcasts, performances e outras mídias, permitindo aos/às estudantes analisar, interpretar, refletir e construir significados a partir das diversas linguagens artísticas e culturais; residência artística escolar - semana de oficinas interdisciplinares (dança + vídeo + música).

Aprendizagem Cooperativa/Colaborativa: Os/As estudantes trabalham em grupos, compartilhando responsabilidades e aprendendo uns com os outros. Eles/as podem, por exemplo, analisar como diferentes mídias representam identidades sociais e culturais, comparar representações em obras e performances, problematizar coletivamente ideias e valores presentes nas linguagens artísticas, ou desenvolver produções coletivas, como podcasts, zines ou curta-metragens, a partir de práticas culturais investigadas; criar um mural em grafite colaborativo com referências culturais que contemplem a diversidade humana; realizar performance coletiva sobre temas sociais (memória, identidade, desigualdade); promover uma oficina de pintura colaborativa em painel grande (cada estudante acrescenta sua camada); criar um curta colaborativo (do roteiro à gravação); fazer uma escultura coletiva em argila inspirada em símbolos de diferentes povos ou realizar uma mostra de culinária performática.

Aprendizagem Experiencial: o conhecimento é construído pela vivência prática, reflexão e experimentação. Os/As estudantes podem desenvolver produções artísticas — como poesia, performances ou trabalhos audiovisuais — inspiradas em contextos pesquisados, relacionando prática e reflexão crítica. Por exemplo: Oficina de fotografia documental com registros de festas, espaços e objetos de memória; Painel artístico que problematize preservação do patrimônio (rua, praça, igreja, quilombo); Stop motion com objetos do cotidiano (brinquedos, sucata, materiais naturais); Oficina de máscaras para criar personagens baseados em identidades coletivas; Diário ilustrado: registro em desenho/colagem do cotidiano dos/as estudantes; Oficina de improvisação musical com instrumentos não convencionais (sucata, corpo, voz); Oficina de culinária performática - preparar comida tradicional como experiência artística e cultural; Oficina de quadrinhos com narrativas de resistência cultural.

Aprendizagem significativa: novos conhecimentos se conectam aos saberes prévios de forma contextualizada, permitindo que ambos ganhem novos sentidos e se consolidem na compreensão do/a estudante. Por exemplo, os/as estudantes podem criar um caderno de memória visual com colagem de fotos, desenhos e relatos sobre patrimônio pessoal ou comunitário, realizar uma oficina de slam/poesia falada inspirada em tradições orais afro-brasileiras, com destaque para questões relacionadas à diversidade humana; elaborar um mapa sonoro com gravação de sons da comunidade (feira, festas, rua) para transformar em peça musical.

Aula expositiva/dialogada: o/a professor/a apresenta temas ou conceitos de forma estruturada, estimulando a participação dos alunos por meio de perguntas, discussões e reflexões, promovendo a construção coletiva dos conhecimentos. Os/As estudantes podem analisar, por exemplo, dança em diálogo - juntar passos de danças locais e globais numa coreografia híbrida.

Debate: os/as alunos/as apresentam, discutem e defendem diferentes pontos de vista sobre determinado tema, desenvolvendo argumentação, reflexão crítica e escuta ativa. Podem ser debatidos, por exemplo, debater sobre as relações políticas, sociais e históricas que influenciam artistas e suas obras.

Estudo de caso: investigação aprofundada de um fenômeno, evento, grupo ou situação específica, que permite analisar diversos tipos de processos — sociais, culturais, históricos, educacionais ou ambientais — utilizando múltiplas fontes e ferramentas, como documentos, arquivos, entrevistas, observações e dados quantitativos, com o objetivo de desenvolver pensamento crítico, interpretação e compreensão detalhada do caso estudado. Por exemplo: Pesquisar a presença ou ausência de coletivos de arte ligados a grupos marginalizados no território do/a estudante e/ou localidades próximas para entender como e se eles aparecem no “currículo oficial”; Congo como patrimônio imaterial do ES - “como é reconhecido e preservado?”; Estudo de um conflito cultural (resistência de comunidades indígenas ou quilombolas frente à homogeneização cultural).

Gamificação: elementos típicos de jogos — como narrativa, desafios, pontuações, feedback e cooperação — são aplicados em contextos fora do universo lúdico para engajar os estudantes nas atividades pedagógicas e no processo de aprendizagem. Por exemplo, pode-se criar um quiz (Kahoot), ou criar um sistema de pontos e desafios semanais para analisar diferentes manifestações culturais em forma de “Trilha cultural”: os/as estudantes desbloqueiam fases (com atividades) sobre matrizes culturais indígenas, afro, europeias, etc.

Mapa Mental: representação gráfica em que diferentes informações se conectam a um núcleo central, organizando-se de forma clara e visual para facilitar a compreensão, a análise, a organização e a visualização do conteúdo. Por exemplo, a construção de mapa mental coletivo sobre as relações entre memória, tradição e identidade para compreender como as artes circulam em diferentes contextos (museu, rua, internet, redes sociais), ou a construção coletiva de mapa mental das expressões culturais do ES (música, culinária, festas, artesanato); a organização conceitual sobre as etapas do processo criativo - da ideia inicial até a obra final.

Pesquisa de campo: investigação direta em ambientes externos à sala de aula para coletar dados e observar fenômenos. Os/As estudantes podem realizar uma visita (presencial ou virtual) a museus, grupos culturais ou centros comunitários para levantar dados sobre práticas artísticas com registro fotográfico e entrevistas em uma festa popular local; ou visitar comunidades tradicionais (ex: mestres de Congo, aldeias indígenas) para entrevistar artesãos, músicos ou líderes comunitários sobre preservação da memória cultural.

Resolução de Exercícios: prática sistemática de atividades para aplicar e aprofundar conhecimentos. Por exemplo, exercícios comparativos entre patrimônio material e imaterial.

Roda de conversa: espaço de diálogo horizontal, em círculo, onde todos podem falar e escutar. Os/As estudantes podem realizar um levantamento prévio de memórias familiares e tradições pessoais, seguida de compartilhamento e conversa com um convidado (artista popular ou líder cultural).

Rotação por estações: a sala é organizada em diferentes ambientes ou circuitos, permitindo que grupos de estudantes explorem o mesmo conteúdo de maneiras variadas. Esse formato possibilita múltiplas formas de aprendizagem, com o/a professor/a orientando o processo e os estudantes assumindo protagonismo na construção do conhecimento. Por exemplo: Estações: 1) Música popular capixaba; 2) Patrimônio material; 3) Intervenções urbanas; 4) Arte e sustentabilidade. Sala invertida: os/as estudantes pesquisam manifestações e trazem exemplos para debate em aula.

Seminários e discussões: grupos de alunos/as apresentam temas pesquisados e promovem debate coletivo, estimulando reflexão crítica e construção de sentidos. Os/As estudantes podem realizar, por exemplo, seminários sobre identidade cultural e diversidade (quilombola, indígena, LGBTQIAPN+, migrantes). Discussão crítica de textos ou vídeos sobre processos de legitimação cultural.

Tempestade de ideias: técnica de geração coletiva de múltiplas ideias, sem julgamentos iniciais, para estimular criatividade e reflexão crítica. Por exemplo, Brainstorming inicial: "O que é patrimônio cultural?" Tempestade de ideias para definir propostas de intervenções artísticas urbanas.

Tertúlia: encontro dialógico em que os/as participantes se organizam em círculo, garantindo que todos tenham oportunidade de falar e escutar, respeitando regras de vez de fala e escuta ativa. Nesse espaço horizontal, os/as participantes compartilham reflexões coletivas sobre obras literárias, musicais, científicas ou artísticas, analisando significados, contextos culturais e relações com experiências e saberes individuais e coletivos. Por exemplo: Leitura compartilhada de textos literários ou relatos de memória popular. Exibição de trechos de documentários (ex: sobre o Congo) seguida de diálogo crítico.

Possibilidades de Avaliação

Avaliação diagnóstica permanente: levantamento dos conhecimentos prévios, repertórios culturais e artísticos dos/as estudantes, considerando suas vivências, identidades, contextos socioculturais e o processo de aprendizagem, observando-se sua participação e o engajamento nas discussões e na produção de conteúdo. Exemplos de instrumentos: questionários,

	rodas de conversa e de memória com relatos de tradições familiares e ou comunitárias, mapa mental, linha do tempo, entre outras. Avaliação formativa: acompanhamento contínuo dos processos criativos, reflexões e experimentações artísticas, com base em critérios como profundidade das análises, clareza da mensagem, efetividade das intervenções, originalidade, relevância do tema abordado e a conexão com as referências estéticas e identitárias, com devolutivas que orientem avanços individuais e coletivos. Avaliação somativa: síntese das aprendizagens em pesquisas investigativas, projetos, portfólios, apresentações artísticas, performances ou produções multimídia. Instrumentos diversificados: autoavaliação, heteroavaliação, rodas de conversa, registros visuais e escritos, mapas conceituais, diários de bordo, produções colaborativas. Dimensão inclusiva: estratégias adaptadas para garantir a participação de estudantes de grupos historicamente vulnerabilizados, assegurando equidade e valorização da diversidade cultural. Observar a capacidade de argumentação, a escuta ativa e o respeito à diversidade de opiniões durante as discussões em sala de aula. Exemplos: legenda, Libras, audiodescrição, materiais táteis, produção em diferentes suportes — sonoros, visuais, corporais — respeitando a singularidade dos estudantes. Tratamento pedagógico: identificação de lacunas e proposição de atividades de recuperação criativa (ex.: reexploração de linguagens artísticas, retomada de conceitos com outros recursos e suportes).
Materiais de apoio	BARBOSA, A. M. Arte educação: leituras no subsolo / Ana Mae Barbosa (org.) 7 ed. São Paulo: Cortez, 2008. _____. A imagem no ensino da arte. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2007. _____. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2007. _____. Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais / Ana Mae Barbosa (org.) São Paulo: Cortez, 2005. CANCLINI, Néstor García. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. Trad. Heloísa P. Cintrão e

Ana Regina Lessa. 2.ed. São Paulo: Edusp, 1998.

CANDAU, Vera Maria. **Direitos humanos, educação e interculturalidade**: as tensões entre a igualdade e a diferença. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 68. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

FREITAS, Marcos Cezar de. **O aluno incluído na educação básica: avaliação e permanência**. 1 ed. São Paulo, Cortez, 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

IABELBERG, R. **Pedagogia da arte ou arte pedagógica**: *um alerta para a recuperação das oficinas de percurso de criação pessoal no ensino da arte*. Pátio. Ano I(1), maio/jul. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

_____. **Arte na sala de aula**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A Queda do Céu**: Palavras de um Xamã Yanomami. Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

KRENAK, Ailton. **Futuro ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MUNANGA, Kabengele. **Superando o racismo na escola**. Brasília: Ministério da Educação, 2005.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar**: *pedagogia dos meios, participação e visualidade*. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005. (Guia da escola cidadã: v. 12)

PEREIRA, Samuel de Jesus. **Narrativas de experiências em educação para a paz**: *um percurso formativo sob a ótica dos(as) educadores(as)* - São Paulo, Pragmatha, 2024.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. Buenos Aires: CLACSO, 2000.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno Manual Antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

_____. **Lugar de Fala**. São Paulo: Pólen, 2017.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **A terra dá, a terra quer**. Rio de Janeiro: Mórula, 2023.

Materiais da Secretaria de Educação do Espírito Santo (SEDU)

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Escolas Plurais: Prevenção às violências contra as mulheres. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1qakMO52CyYS_O5oMuOuiUUNT8mtYMG1r/view. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Povos e Comunidades Tradicionais. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2025/06/CADERNO-METODOLOGICO-POVOS-E-COMUNIDADES-TRADICIONAIS_160625.pdf. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Educando em Direitos: Cidadania e Democracia desde a Escola - Ensino Médio. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2024/09/CADERNO-METODOLOGICO-CIDADAVIA-ENSINO-MEDIO-18_09.pdf. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Orientador para a Educação das Relações Étnico-raciais no Espírito Santo**. Vitória: Dossi Gráfica, 2023. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1O9TzW8BZAAEDk-tYVVTtAMFqADqvrxoI/view>. Acesso em: 12 set. 2025.

Sites:

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de**

História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Brasília: Ministério da Educação, 2004. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/centrais-de-conteudo/acervo-linha-editorial/publicacoes-diversas/temas-interdisciplinares/diretrizes-curriculares-nacionais-para-a-educacao-das-relacoes-etnico-raciais-e-para-o-ensino-de-historia-e-cultura-afro-brasileira-e-africana>. Acesso em: 11 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. Gênero e diversidade na escola: formação de professoras/es em gênero, orientação sexual e relações étnico-raciais.** Livro de conteúdo. Versão 2009. Rio de Janeiro: Cepesc; Brasília: SPM, 2009. Disponível em: http://estatico.cnpq.br/portal/premios/2014/ig/pdf/genero_diversidade_escola_2009.pdf

Currículo do Estado do Espírito Santo
<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>

Currículo Interativo Digital SEDU/ES
<https://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Currículo da Computação
https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2025/07/CURRICULO-COMPUTACAO-ES-ENSINO-MEDIO_040725.pdf

Midiateca Capixaba
<https://midiateca.es.gov.br/site/acervo/uma-viagem-capixaba-de-caribe-e-rubem-braga/>

Observatório de Educação em Direitos Humanos em Foco
<https://observatorioedhemfoco.com.br/observatorio/>

Portal do Instituto do patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)
<http://portal.iphan.gov.br/>

Site Gênero e Educação
<https://generoeeducacao.org.br/>

APROFUNDAMENTO EM LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	
Módulo	Tecnologias Digitais, Sustentabilidade e Ação Global
Componente	Arte
Série	2ª
Trimestre	Terceiro
Eixo(s) Estruturantes(s)	III. Inovação e Intervenção Tecnológica IV. Mundo do Trabalho e Transformação Social
Competências do IFA	III. Inovação e Intervenção Tecnológica Competência 5. Mobilizar práticas de linguagem, apropriando-se das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDICs para ampliar as formas de comunicação, produção e compartilhamento de conhecimentos, promovendo produções autorais que articulem criatividade, estética, responsabilidade social e inovação tecnológica, promovendo a democratização do saber, a participação cidadã e a fruição de bens culturais materiais e imateriais. IV. Mundo do Trabalho e Transformação Social Competência 3. Utilizar, de maneira autônoma, ética e responsável, as diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais, multimodais e digitais) como instrumentos de mediação e intervenção social mobilizando conhecimentos sobre práticas discursivas e linguísticas para promover o diálogo intercultural, a justiça social e os Direitos Humanos e para fortalecer a participação cidadã. Competência 4. Reconhecer as manifestações da cultura corporal de movimento e os sentidos e significados do corpo humano e das práticas corporais na área de Linguagens e suas Tecnologias nos campos da vida pessoal e da vida pública, compreendendo-as como expressões culturais e identitárias, mobilizando conhecimentos interdisciplinares e recursos tecnológicos, promovendo inclusão social, sustentabilidade e convivência democrática.

Habilidades do IFA	Eixo III EMIFALGG503 Explorar as tecnologias emergentes, como inteligência artificial e narrativas digitais e participar da criação de experiências interativas e na experimentação de novas formas de expressão e produção cultural, promovendo a democratização do acesso aos bens culturais e à informação. Eixo IV EMIFALGG304 Avaliar produções linguísticas e artísticas em diversos suportes, identificando suas implicações culturais, políticas e ideológicas, promovendo reflexões sobre inclusão, diversidade e resolução colaborativa de conflitos em contextos locais e globais. EMIFALGG402 Explorar práticas corporais e intervenções artísticas que integrem múltiplas linguagens (corporais, visuais, digitais e performáticas), mobilizando conhecimentos interdisciplinares e recursos tecnológicos para promover mediação sociocultural, saúde e bem-estar nos campos da vida pessoal e da vida pública.
Objetos de Conhecimento	EMIFALGG503 As tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC) - Análise crítica sobre o uso responsável e ético das TDIC, incluindo temas como fake news, discurso de ódio e privacidade de dados para o exercício da cidadania digital. - Exploração de estudo sobre os princípios e funcionalidades das diferentes TDIC (redes sociais, plataformas de vídeo, softwares de design, ferramentas de edição, entre outras etc.), e sua relação com a linguagem e a produção cultural. - Uso ético, crítico e criativo das TDIC e da inteligência artificial na produção de textos, imagens, vídeos, músicas e demais práticas culturais e artísticas. EMIFALGG304 Uso de Recursos Midiáticos e Multissemióticos para a Construção de Sentidos - Relações entre texto, imagem, som e vídeo na comunicação de ideias. - Leitura crítica de recursos estéticos e técnicos na construção de perspectivas sociais.

	- Práticas midiáticas que favorecem diversidade, diálogo e reconhecimento de múltiplas identidades. EMIFALGG402 Elementos da Linguagem: - Criação de obras autorais (individuais e coletivas) que explorem a intersecção entre as diversas linguagens artísticas (artes visuais, dança, música, teatro) e seus elementos estruturantes. - Intervenções artísticas integrando o corpo e múltiplas linguagens (visuais, digitais, entre outras) Contextos e práticas: - Integração de referências estéticas, culturais, históricas, sociais e políticas, e experiências pessoais e coletivas na criação artística Processos de criação: - Propostas artísticas em múltiplas linguagens com foco em Direitos Humanos e consciência socioambiental. - Utilização de recursos interdisciplinares e tecnológicos para desenvolver propostas artísticas que envolvam o corpo e promovam reflexão e intervenção no espaço público.
Possibilidades de Temas Integradores	TI 06. Educação em Direitos Humanos TI 07. Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena. TI 09. Vida Familiar e Social TI 12. Trabalho, Ciência e Tecnologia TI 13. Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica TI 14. Trabalho e Relações de Poder TI 15. Ética e Cidadania

	TI 16. Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade TI 17. Povos e Comunidades Tradicionais TI 18. Educação Patrimonial. TI 19. Diálogo Intercultural e Inter-Religioso
Possibilidades Metodológicas	Aprendizagem Baseada em Jogos: são utilizados jogos (digitais ou analógicos) para desenvolver habilidades e explorar conteúdos de forma lúdica e desafiadora. Pode-se criar um jogo narrativo digital com a criação coletiva de uma história interativa sobre cidadania digital ou direitos humanos ou um jogo de tabuleiro (físico ou digital) simulando os desafios de combater fake news e discursos de ódio. Aprendizagem Baseada em Projetos: Os/As estudantes investigam questões ou temas a partir da pesquisa, experimentação e diálogo, desenvolvendo processos criativos que podem resultar em criações e propostas artísticas (como performances, exposições, produções visuais, musicais, audiovisuais ou intervenções culturais). O foco está no percurso investigativo e colaborativo, que promove autonomia, pensamento crítico e protagonismo na aprendizagem. Aqui podem ser utilizadas oficinas de leitura crítica de filmes, músicas, peças publicitárias, memes, obras de arte, textos, quadrinhos, podcasts, performances e outras mídias. Pode-se criar, por exemplo, webdocs Interativos e Jornalismo Cidadão Objetivo para produzir um documentário digital sobre um tema relevante para a comunidade. Os/as estudantes atuam como jornalistas investigativos; ou um projeto de podcast comunitário multimodal, com entrevistas sobre diversidade cultural e cidadania digital integrando textos, imagens, sons e vídeos sobre uma questão socioambiental local; ou ainda um festival de curtas de animação ou vídeos produzidos com tecnologia digital. Aprendizagem Cooperativa/Colaborativa: Os/As estudantes trabalham em grupos, compartilhando responsabilidades e aprendendo uns com os outros. Eles/as podem analisar como diferentes mídias representam identidades sociais e culturais, comparar representações em obras e performances, problematizar coletivamente ideias e valores presentes nas linguagens artísticas, ou desenvolver produções coletivas, como por exemplo, escolher um tema social que seja relevante para a maioria dos/as estudantes e selecionar os grupos que farão o levantamento das imagens, dos textos (escrito, áudio) por meio de entrevistas, pesquisas em bases de dados e outras fontes; ou ainda realizar produção coletiva de uma instalação multimídia que articule diferentes linguagens (som, corpo, imagem, vídeo) com trabalho em duplas/grupos para analisar como diferentes mídias representam identidades. Aprendizagem Experiencial: o conhecimento é construído pela vivência prática, reflexão e experimentação. Os/As estudantes podem desenvolver produções artísticas — como poesia, performances ou trabalhos audiovisuais — inspiradas

em contextos pesquisados, relacionando prática e reflexão crítica. Por exemplo: Usar ferramentas como Canva para edição de vídeos curtos, criar infográficos e narrativas em áudio, unindo diferentes linguagens; Criação de podcast seriado “Vozes e Lugares” para sistematizar pesquisa e levantamento de dados sobre os temas trabalhados; Criar performances artísticas que combinam dança e/ou movimento corporal com elementos digitais que poderá ser apresentado no TikTok usando recursos como filtros, áudios e efeitos visuais.

Aprendizagem Significativa: novos conhecimentos se conectam aos saberes prévios de forma contextualizada, permitindo que ambos ganhem novos sentidos e se consolidam na compreensão do/a estudante. Por exemplo, os/as estudantes podem realizar produções autorais que conectem suas vivências às tecnologias digitais (ex: vídeos sobre histórias familiares editados em aplicativos); também pode ser realizada a criação de narrativas digitais sobre situações reais vividas (preconceito, diversidade, pertencimento); bem como uma mostra presencial aberta ao público das apresentações organizadas pelos/as estudantes, registro e divulgação em redes sociais como Instagram e TikTok.

Aula expositiva/dialogada: o/a professor/a apresenta temas ou conceitos de forma estruturada, estimulando a participação dos alunos por meio de perguntas, discussões e reflexões, promovendo a construção coletiva dos conhecimentos. O/a professor/a pode, por exemplo, realizar uma aula expositiva sobre ética no uso das TDIC (fake news, privacidade, IA) com exemplos reais; ou uma aula dialogada com análise de vídeos, memes e posts de redes sociais, debatendo seus efeitos sociais; uma aula experimental com oficina rápida de edição de áudio, vídeo ou imagem para explorar linguagem multimodal; ou ainda uma instalação interativa em um espaço físico (sala de aula, pátio, quadra) para comunicar uma mensagem previamente escolhida pelos/as estudantes, com arduino e sensor de presença para acionar sons e imagens que interajam com o público.

Debate: os/as alunos/as apresentam, discutem e defendem diferentes pontos de vista sobre determinado tema, desenvolvendo argumentação, reflexão crítica e escuta ativa. Por exemplo, podem ser debatidos temas como “As redes sociais ampliam ou limitam a diversidade cultural?” ou “A IA pode ser considerada criadora de arte?”

Estudo de Caso: investigação aprofundada de um fenômeno, evento, grupo ou situação específica, que permite analisar diversos tipos de processos — sociais, culturais, históricos, educacionais ou ambientais — utilizando múltiplas fontes e ferramentas, como documentos, arquivos, entrevistas, observações e dados quantitativos, com o objetivo de desenvolver pensamento crítico, interpretação e compreensão detalhada do caso estudado. Por exemplo: Estudo de campanhas digitais de impacto social (ex: #BlackLivesMatter), ou análise crítica de um caso real de fake news e suas consequências sociais.

Gameficação: elementos típicos de jogos — como narrativa, desafios, pontuações, feedback e cooperação — são aplicados em contextos fora do universo lúdico para engajar os estudantes nas atividades pedagógicas e no processo de aprendizagem. Por exemplo, pode-se criar um laboratório de IA criativa e crítica (Prompt Lab), usando ferramentas de IA como coautoras em processos criativos, edição e avaliação crítica dos documentos; pode-se pensar também na criação de um sistema de missões digitais onde cada grupo recebe desafios (ex: criar meme crítico, analisar vídeo, produzir áudio) para acumular

pontos ou ainda em uma plataforma de desafios semanais sobre uso ético das TDIC.

Mapa Mental: representação gráfica em que diferentes informações se conectam a um núcleo central, organizando-se de forma clara e visual para facilitar a compreensão, a análise, a organização e a visualização do conteúdo. Os estudantes podem criar, por exemplo, um roteiro teatral multissensorial, incluindo performance corporal, artes visuais (cenografia, figurino e projeções) e música (sonoplastia e trilha sonora).

Pesquisa de Campo: investigação direta em ambientes externos à sala de aula para coletar dados e observar fenômenos. Os/As estudantes podem criar um registro fotográfico e audiovisual de manifestações culturais locais para posterior edição multimídia; ou realizar entrevistas com comunicadores, artistas digitais ou coletivos culturais que atuam em rede.

Resolução de exercícios: prática sistemática de atividades para aplicar e aprofundar conhecimentos. Por exemplo, exercícios de análise de posts (ex: identificar discurso de ódio, manipulação de imagem, fake news).

Roda de conversa: espaço de diálogo horizontal, em círculo, onde todos podem falar e escutar. Os/As estudantes podem, por exemplo, realizar o compartilhamento de experiências digitais (rede social, games, produções autorais); ou realizar um debate aberto sobre impactos das TDIC na vida cotidiana e cultural.

Rotação por estações: a sala é organizada em diferentes ambientes ou circuitos, permitindo que grupos de estudantes explorem o mesmo conteúdo de maneiras variadas. Esse formato possibilita múltiplas formas de aprendizagem, com o/a professor/a orientando o processo e os estudantes assumindo protagonismo na construção do conhecimento. Por exemplo: Estações temáticas: 1) fake news, 2) produção multimodal, 3) performance digital, 4) podcasts. Sala invertida: os/as estudantes pesquisam uma TDIC e apresentam suas possibilidades de uso ético e criativo.

Tempestade de Ideias: técnica de geração coletiva de múltiplas ideias, sem julgamentos iniciais, para estimular criatividade e reflexão crítica. Por exemplo, um Brainstorming com o seguinte tema: “Como podemos usar tecnologia para promover diversidade cultural?”; ou ainda “Ideias coletivas para projetos de intervenção digital na escola/comunidade”.

Tertúlia: encontro dialógico em que os/as participantes se organizam em círculo, garantindo que todos tenham oportunidade de falar e escutar, respeitando regras de vez de fala e escuta ativa. Nesse espaço horizontal, os/as participantes compartilham reflexões coletivas sobre obras literárias, musicais, científicas ou artísticas, analisando significados, contextos culturais e relações com experiências e saberes individuais e coletivos. Por exemplo: Compartilhar histórias sobre reciclagem usando tecnologias digitais como vídeo e IA generativa; Leitura compartilhada de textos, artigos ou manifestos digitais sobre cultura, identidade e tecnologia; Exibição e discussão de vídeos artísticos multimodais (performances digitais, instalações virtuais).

Possibilidades de Avaliação	Avaliação diagnóstica permanente: levantamento dos conhecimentos prévios, repertórios culturais e artísticos dos/as estudantes, considerando suas vivências, identidades, contextos socioculturais e o processo de aprendizagem, observando-se sua participação e o engajamento nas discussões e na produção de conteúdo. Exemplos de instrumentos: questionários, rodas de conversa e de memória com relatos de tradições familiares e ou comunitárias, mapa mental, linha do tempo, entre outras. Avaliação formativa: acompanhamento contínuo dos processos criativos, reflexões e experimentações artísticas, com base em critérios como profundidade das análises, clareza da mensagem, efetividade das intervenções, originalidade, relevância do tema abordado e a conexão com as referências estéticas e identitárias, com devolutivas que orientem avanços individuais e coletivos. Avaliação somativa: síntese das aprendizagens em pesquisas investigativas, projetos, portfólios, apresentações artísticas, performances ou produções multimídia. Instrumentos diversificados: autoavaliação, heteroavaliação, rodas de conversa, registros visuais e escritos, mapas conceituais, diários de bordo, produções colaborativas. Dimensão inclusiva: estratégias adaptadas para garantir a participação de estudantes de grupos historicamente vulnerabilizados, assegurando equidade e valorização da diversidade cultural. Observar a capacidade de argumentação, a escuta ativa e o respeito à diversidade de opiniões durante as discussões em sala de aula.
Materiais de apoio	BARBOSA, A. M. Arte educação: leituras no subsolo / Ana Mae Barbosa (org.) 7 ed. São Paulo: Cortez, 2008. _____. A imagem no ensino da arte. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2007. _____. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2007. _____. Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais / Ana Mae Barbosa (org.) São Paulo: Cortez, 2005. CANCLINI, Néstor García. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. Trad. Heloísa P. Cintrão e Ana Regina Lessa. 2.ed. São Paulo: Edusp, 1998.

CANDAU, Vera Maria. **Direitos humanos, educação e interculturalidade**: as tensões entre a igualdade e a diferença. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 68. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

FREITAS, Marcos Cezar de. **O aluno incluído na educação básica: avaliação e permanência**. 1 ed. São Paulo, Cortez, 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

IAVELBERG, R. **Pedagogia da arte ou arte pedagógica: um alerta para a recuperação das oficinas de percurso de criação pessoal no ensino da arte**. Pátio. Ano I(1), maio/jul. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

_____. **Arte na sala de aula**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A Queda do Céu**: Palavras de um Xamã Yanomami. Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

KRENAK, Ailton. **Futuro ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MUNANGA, Kabengele. **Superando o racismo na escola**. Brasília: Ministério da Educação, 2005.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visualidade**. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005. (Guia da escola cidadã: v. 12)

PEREIRA, Samuel de Jesus. **Narrativas de experiências em educação para a paz: um percurso formativo sob a ótica dos(as) educadores(as)** - São Paulo, Pragmatha, 2024.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. Buenos Aires: CLACSO, 2000.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno Manual Antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

_____. **Lugar de Fala**. São Paulo: Pólen, 2017.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **A terra dá, a terra quer**. Rio de Janeiro: Mórula, 2023.

Materiais da Secretaria de Educação do Espírito Santo (SEDU)

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Escolas Plurais: Prevenção às violências contra as mulheres. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1qakMO52CyYS_05oMuOuiUUNT8mtYMG1r/view. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Povos e Comunidades Tradicionais. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2025/06/CADERNO-METODOLOGICO-POVOS-E-COMUNIDADES-TRADICIONAIS_160625.pdf. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Metodológico**: Educando em Direitos: Cidadania e Democracia desde a Escola - Ensino Médio. Vitória, ES: SEDU, 2024. Disponível em: https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2024/09/CADERNO-METODOLOGICO-CIDADAVIA-ENSINO-MEDIO-18_09.pdf. Acesso em 12 set. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno Orientador para a Educação das Relações Étnico-raciais no Espírito Santo**. Vitória: Dossi Gráfica, 2023. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1O9TzW8BZAAEDk-tYVVTtAMFqADqvrxoI/view>. Acesso em: 12 set. 2025.

Sites:

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de**

História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Brasília: Ministério da Educação, 2004. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/centrais-de-conteudo/acervo-linha-editorial/publicacoes-diversas/temas-interdisciplinares/diretrizes-curriculares-nacionais-para-a-educacao-das-relacoes-etnico-raciais-e-para-o-ensino-de-historia-e-cultura-afro-brasileira-e-africana>. Acesso em: 11 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. **Gênero e diversidade na escola:** *formação de professoras/es em gênero, orientação sexual e relações étnico-raciais*. Livro de conteúdo. Versão 2009. Rio de Janeiro: Cepesc; Brasília: SPM, 2009. Disponível em: http://estatico.cnpq.br/portal/premios/2014/ig/pdf/genero_diversidade_escola_2009.pdf

Currículo do Estado do Espírito Santo
<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>

Currículo Interativo Digital SEDU/ES
<https://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

Currículo da Computação
https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2025/07/CURRICULO-COMPUTACAO-ES-ENSINO-MEDIO_040725.pdf

Midioteca Capixaba
<https://midioteca.es.gov.br/site/acervo/uma-viagem-capixaba-de-caribe-e-rubem-braga/>

Observatório de Educação em Direitos Humanos em Foco
<https://observatorioedhemfoco.com.br/observatorio/>

Portal do Instituto do patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)
<http://portal.iphan.gov.br/>

Site Gênero e Educação
<https://generoeeducacao.org.br/>