COLEÇÃO "ITINERÁRIOS DE APROFUNDAMENTO DO ENSINO MÉDIO"
VOLUME VIII

CADERNO DE PRÁTICAS DOS APROFUNDAMENTOS

Aprofundamento Mídias digitais: linguagens em ação!

APROFUNDAMENTO DA ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS



2ª E 3ª série EM

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

CADERNO DE PRÁTICAS DOS APROFUNDAMENTOS

Mídias digitais: linguagens em ação!

ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

GERÊNCIA DE CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Governo do Estado do Espírito Santo, ES, Brasil)

Espírito Santo (Estado). Secretaria de Educação.

E77m Mídias digitais : linguagens em ação! : área de linguagens e suas tecnologias (livro eletrônico)/ Aleide Cristina de Camargo; Andréa Guzzo Pereira; Vitor Amorim de Angelo (org.); Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo. Vitória, ES: SEDU, 2024.

33800kb
Bibliografia
ISBN: 978-65-85134-60-6

1. Mídias digitais. 2. Linguagens. 3. Educação – Espírito Santo (Estado). I. Camargo, Aleide Cristina. II. Pereira, Andréa Guzzo III. Angelo, Vitor Amorim de. IV. Título.

CDD: 410
CDU: 811

Elaborado pelo Bibliotecário Gabriel de Menezes Oliveira - CRB6 4044/MG

FICHA TÉCNICA

Governador do Estado do Espírito Santo
José Renato Casagrande
Secretário de Estado de Educação
Vitor Amorim de Angelo
Subsecretária de Estado da Educação Básica e Profissional
Andréa Guzzo Pereira
Subsecretário de Estado de Planejamento e avaliação
Marcelo Lema Del Rio Martins
Gerente de Estudos, Pesquisa, Qualificação e Desenvolvimento dos Profissionais do Magistério
Karoliny Mendes da Costa
Assessora de Apoio Curricular e Educação Ambiental
Aleide Cristina De Camargo

Equipe de validadores das práticas
Aleide Cristina de Camargo
Alex Sandro Zorzal
Ana Janete Viana Souza
Ester Marques
Fátima Nader Simões Cerqueira
Fernanda Maia Lyrio
Karoliny Mendes da Costa
Nilceia das Graças Poubel
Wellington Rosa Azevedo

Autores das práticas

Língua Portuguesa e Linguagens Digitais
Renata Morosini Favaratto Batistin
Inglês como Língua Franca na Cultura Digital
Johan Wolfgang Honorato
Hispanidades e Brasilidades – Iniciação
Darlete Gomes Nascimento
Arte e Patrimônio Cultural
Cláudia Botelho
Mídias Digitais e Práticas Corporais
Korine Cardoso Santana
Linguagem, Comunicação e Mídia
Renata Morosini Favaratto Batistin
Língua Inglesa e as Mídias Digitais
Johan Wolfgang Honorato
A Língua Espanhola na América Latina
Darlete Gomes Nascimento

Organizadores

Aleide Cristina de Camargo
Andréa Guzzo Pereira
Vitor Amorim de Angelo

SUMÁRIO

Apresentação 06

Mídias digitais: Linguagens em ação 09

BLOCO 1 - Práticas da 2ª série 10

Prática da Unidade Curricular Língua Portuguesa e Linguagens Digitais 11
Prática da Unidade Curricular Inglês como Língua Franca na Cultura Digital 32
Prática da Unidade Curricular Hispanidades e Brasilidades - Iniciação 46
Prática da Unidade Curricular Arte e Patrimônio Cultural 61
Prática da Unidade Curricular Mídias Digitais e Práticas Corporais 92

BLOCO 2 - Práticas da 3ª série 115

Prática da Unidade Curricular Linguagem, Comunicação e Mídia 116
Prática da Unidade Curricular Língua Inglesa e as Mídias Digitais 134
Prática da Unidade Curricular A Língua Espanhola na América Latina 150
Prática da Unidade Curricular Arte e Patrimônio Cultural 168
Prática da Unidade Curricular Mídias Digitais e Práticas Corporais 197

APRESENTAÇÃO

A Secretaria de Estado de Educação do Espírito Santo (SEDU), por meio das equipes de Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental (AE11) e Centro de Estudos, Pesquisa, Qualificação e Desenvolvimento dos Profissionais do Magistério (CEFOPE) elaborou o Caderno de Práticas Pedagógicas para os Aprofundamentos com intuito de promover a implementação do Currículo do Espírito Santo- Ensino Médio- Itinerários Formativos- Aprofundamentos.

Os Itinerários Formativos são um conjunto de unidades curriculares que possibilitam ao estudante aprofundar seus conhecimentos e se preparar para o prosseguimento de estudos ou para o mundo do trabalho de forma a contribuir para a construção de soluções de problemas específicos da sociedade. Parte dos Itinerários Formativos é destinado ao Aprofundamento Curricular.

No estado do Espírito Santo, os Aprofundamentos Curriculares foram construídos por equipes de especialistas das áreas de conhecimento da rede estadual em parceria com o Instituto Federal de Educação, considerando as condições de oferta da rede e o perfil dos estudantes.

Atualmente o Currículo do Espírito Santo conta com as propostas de (09) nove Aprofundamentos distribuídos por área de conhecimento e entre diferentes áreas.

Aprofundamentos por áreas de conhecimento:

- Educação Financeira e Fiscal
- Terra, Vida e Cosmo
- Mídias Digitais: Linguagens em ação
- Modernização, Transformação Social e Meio Ambiente

Aprofundamentos entre áreas de conhecimento:

- O Esporte, a Ciência e suas Linguagens
- Energias Renováveis e Eficiência Energéticas
- Narrativas Socioliterárias: Literatura, Arte e Ciências Humanas escrevem o Mundo
- Humanidades e Relações Socioambientais
- Aspirações Docentes

Cada um destes itinerários se organiza a partir de um dos quatro eixos estruturantes: Investigação Científica, Processos Criativos, Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo. Os eixos abrangem um conjunto de habilidades para serem desenvolvidas pelas Unidades Curriculares (UCs) dos Aprofundamentos. Cada uma das práticas elaboradas para os Cadernos foi criada para desenvolver as habilidades de pelo menos um dos eixos acima citados.

ESTRUTURA DOS CADERNOS DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Os Cadernos de Práticas Pedagógicas reúnem uma prática por Unidade Curricular (UC) que compõe cada um dos Aprofundamentos da área ou entre áreas de conhecimento.

As Práticas Pedagógicas foram estruturadas em três partes:

A **primeira parte** com dados que identificam o Currículo do Aprofundamento que será trabalhado. Para efeito de identificação os seguintes itens foram selecionados: Nome do Aprofundamento; Área (s) de conhecimento (s) envolvida (s); Nome da Unidade Curricular; Apresentação da Unidade Curricular; Módulo trimestral que está sendo indicado na prática; Período relacionado ao trimestre e a Série.

A **segunda parte** descreve as Competências específicas da (s) área (s) da Formação Geral Básica que se relacionam com as habilidades do eixo que será trabalhado; o Detalhamento dos objetos de conhecimentos; Eixo (s) estruturante (s); Habilidades específicas associadas ao (s) eixo (s); Habilidades do (s) eixo (s) associadas às Competências Gerais e os Temas Integradores. Todas essas informações estão presentes no Currículo do Espírito Santo- Ensino Médio- Aprofundamentos.

Na **terceira parte** se dá o desenvolvimento das práticas, contendo: Contextualização, com uma breve apresentação das atividades que são propostas e as metodologias indicadas; Desenvolvimento (Etapas) com indicação de quantidade de aulas, metodologias, materiais e recursos envolvidos; Avaliação indicada para as diferentes etapas de desenvolvimento da prática; Articulação com as demais Unidades Curriculares que compõem o Aprofundamento; Considerações Finais com ponderações para a finalização dos trabalhos e as Referências utilizadas na elaboração das práticas.

Esse material chega aos educadores da rede estadual como um auxilio no desenvolvimento trimestral dos Aprofundamentos. As práticas pedagógicas consideram a ampliação e consolidação dos conhecimentos, as habilidades dos eixos estruturantes, o desenvolvimento integral do estudante e a utilização das metodologias ativas.

Professor/a, as práticas pedagógicas presentes neste caderno poderão ser utilizadas na íntegra ou modificadas conforme a necessidade respeitando as singularidades de sua região e o contexto em que esteja inserido/a. No entanto, em sua versão considere as habilidades dos eixos como foco da aprendizagem e que o estudante deve ser avaliado conforme atenda ao desenvolvimento dessas habilidades. Além de usar metodologias que evidenciem o protagonismo e a autonomia do/a estudante na utilização do método científico para verificar na sua realidade o que viu na teoria, participando de todo o processo de construção do seu saber.

BOM TRABALHO!



MÍDIAS DIGITAIS: LINGUAGENS EM AÇÃO

O aprofundamento “Mídias Digitais: Linguagens em Ação” contempla os 04 (quatro) componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias: Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Língua Espanhola (nas escolas que ofertam esse componente curricular), Arte e Educação Física por meio de suas respectivas Unidade Curriculares. Este aprofundamento visa possibilitar ao estudante utilizar os conhecimentos adquiridos e habilidades desenvolvidas em processos de criação e produção voltados às expressões criativas, à divulgação e construção de soluções inovadoras para problemas identificados no mundo do trabalho, no âmbito de atuação profissional.

As Unidades Curriculares (UCs) estão presentes na 2ª e 3ª séries, sendo que duas se repetem nas duas séries e cinco somente em uma das séries. A distribuição ficou da seguinte forma:

As UCs presentes na **2ª série** são:

- Língua Portuguesa e Linguagens Digitais (Língua Portuguesa)
- Inglês como Língua Franca na Cultura Digital (Língua Inglesa)
- Hispanidades e Brasilidades - Iniciação (Língua Espanhola)
- Arte e patrimônio Cultural (Arte)
- Mídias Digitais e práticas Corporais (Educação Física)

Já na **3ª série** são:

- Linguagem, Comunicação e Mídia (Língua Portuguesa)
- Língua Inglesa e as Mídias Digitais (Língua Inglesa)
- A Língua Espanhola na América Latina (Língua Espanhola)
- Arte e patrimônio Cultural (Arte)
- Mídias Digitais e práticas Corporais (Educação Física)

As unidades curriculares se relacionam com objetos de conhecimento distintos conforme o direcionamento da temática de cada módulo a ser desenvolvido no aprofundamento.

Para este caderno foram elaboradas 1 (uma) prática na 2ª e 1 (uma) na 3ª série para cada Unidade Curricular configurando-se 10 (dez) práticas no total que serão apresentadas a seguir em dois blocos:

- Bloco 1: Práticas da 2ª Série.
- Bloco 2: Práticas da 3ª Série.



BLOCO 1
Práticas da 2ª série



Prática da Unidade Curricular Língua Portuguesa e Linguagens Digitais

Autor da prática:
Renata Morosini Favaratto Batistin

Série:
2ª série

Período:
2° Trimestre

Módulo: II - Processos criativos e intervenções socioculturais

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em Letras Português; Letras Português/Inglês; Letras Português/Espanhol; Letras Português/Francês; Letras Português/Italiano e com conhecimento de informática em nível intermediário ou avançado e/ou em tecnologias.

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR



O advento da internet no final do século XX proporcionou o surgimento de novas formas de comunicação e interação por meio das mídias digitais. Neste contexto, o aprofundamento "Mídias Digitais: Linguagens em ação!" pretende justamente possibilitar ao (à) estudante apropriar-se das mais variadas formas de comunicação e interação entre interlocutores, assim como conhecer com mais profundidade o percurso histórico e o uso não só da Língua Portuguesa, como também das Línguas Inglesa e Espanhola, tendo a expressão humana, em suas mais variadas possibilidades, como ponto de interseção e interdisciplinaridade. Sendo assim, espera-se que, ao final deste aprofundamento, o (a) estudante consiga, de forma autônoma e ética, fazer uso de ferramentas tecnológicas para pesquisas e ter acesso a textos nas três línguas acima mencionadas, bem como comunicar-se e intervir socialmente por meio da expressão linguística, artística, corporal e tecnológica.

Dentro desta perspectiva, a Unidade Curricular (UC) "Língua Portuguesa e Linguagens Digitais", parte integrante deste aprofundamento da área de Linguagens e suas Tecnologias, será desenvolvida ao longo dos três trimestres, visando à formação integral do(a) educando, o (a) qual terá a possibilidade de, a partir de uma construção de conhecimento autônoma, dialógica e mediada pelo (a) docente, aprofundar-se na fruição e uso das práticas de linguagens digitais nas mídias, de modo que estas auxiliem o processo de ensino-aprendizagem por meio de sua dinamicidade e ludicidade, além do desenvolvimento de projetos pessoais ou produtivos. A UC preocupa-se, ainda, com questões referentes às responsabilidades éticas que norteiam a cultura digital, isto é, aos direitos e deveres que regem a conduta on-line e que proporcionam maior segurança e proteção aos usuários, bem como com a necessidade de curadoria das informações propagadas nesse meio.

O 1º trimestre desta UC tem como eixo estruturante a Investigação Científica, portanto, busca-se que o (a) educando (a), por meio da pesquisa, do acesso e do estudo de gêneros textuais que sofreram alterações e adaptações diante das inovações trazidas com o advento da internet e das mídias e linguagens digitais, possa analisar os efeitos de sentido decorrentes de enunciados e discursos materializados nas mais diversas linguagens e línguas, de modo a realizar a curadoria destas informações e posicionar-se diante destes pontos de vista de forma crítica, justa e solidária.

Já o 2º trimestre, tendo como eixos estruturantes Processos Criativos e Mediação e Intervenção Sociocultural, busca, a partir da ampliação do repertório pessoal do (a) aluno (a) no que tange a fruição, a vivência e a reflexão acerca de obras ou práticas artísticas que contemplem as mais variadas linguagens, que este seja capaz de aprofundar seus conhecimentos a respeito do uso prático das línguas e linguagens, de modo a intervir socialmente por meio das práticas que as envolvem.

Por fim, o 3º trimestre, ao ter como eixo estruturante o Empreendedorismo, visa a proporcionar ao (à) discente pôr em prática seus conhecimentos adquiridos nos trimestres anteriores à respeito do uso e do funcionamento das práticas de linguagem, seja em um projeto pessoal ou em um empreendedorismo produtivo, considerando as diversas tecnologias disponíveis e as mídias digitais mais relevantes socialmente.

Sendo assim, ao final do ano letivo, espera-se que o(a) estudante possa, por meio da análise e do uso de práticas de linguagens diversas, comunicar-se e interagir, sobretudo digitalmente, de forma respeitosa e exitosa, e executar ações indispensáveis à conduta de um cidadão ético, emancipado e preocupado com o bem-estar comum, como realizar análises críticas, fazer curadoria de informações, desenvolver projetos pessoais e empreender com autonomia e apreço aos desafios.

Diante do acima exposto, acredita-se que o uso de metodologias ativas seja imprescindível para atingir os objetivos desta UC, haja vista a necessidade de se colocar o (a) estudante como agente central do processo de aprendizagem, acompanhando sua evolução e considerando seus interesses e dificuldades. Neste sentido, para execução desta prática pedagógica, que contempla o 2º Trimestre desta UC, será utilizada a metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), a partir da fruição, análise e discussão oral em grupo de diversas obras e práticas artísticas que contemplem as mais variadas práticas de linguagem e temas de relevância social referentes às responsabilidades éticas que norteiam a cultura digital e aos direitos e deveres que regem a conduta on-line, com a produção final de orientações quanto ao uso da comunicação digital, seus limites e possibilidades, por meio de vídeos, tiktoks, podcasts, postagens em Instagram, vlogs, videoanimações, charges e outros gêneros relevantes para cultura digital.

O modelo de avaliação proposto possui caráter formativo e centra-se na avaliação processual, ou seja, utilizar-se-á uma tabela de rubricas que auxiliará o (a) docente no acompanhamento individual dos (as) alunos (as) no que tange sua aprendizagem e seu envolvimento no processo de construção do conhecimento. A opção pelas rubricas enquanto processo avaliativo da ABP é endossada por Bender (2015), o qual afirma que estas estruturam as situações de aprendizagem, assim como possibilitam avaliar os produtos finais.

ESTRUTURA CURRICULAR

Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE02** Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. **CE03** Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global. **CE07** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	Discussões orais de temas controversos de relevância social e/ou interesse da turma. Adesão às práticas de leitura de textos literários das diferentes e manifestações literárias.

Eixos Estruturantes	Processos Criativos. Mediação e Intervenção sociocultural.
Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**EMIFLGG05** Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos. **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. **EMIFLGG04** Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio defruição, 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). **EMIFLGG07** Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais passíveis de mediação e intervenção por meio de práticas de linguagem. **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. **EMIFLGG09** Propor e testar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.

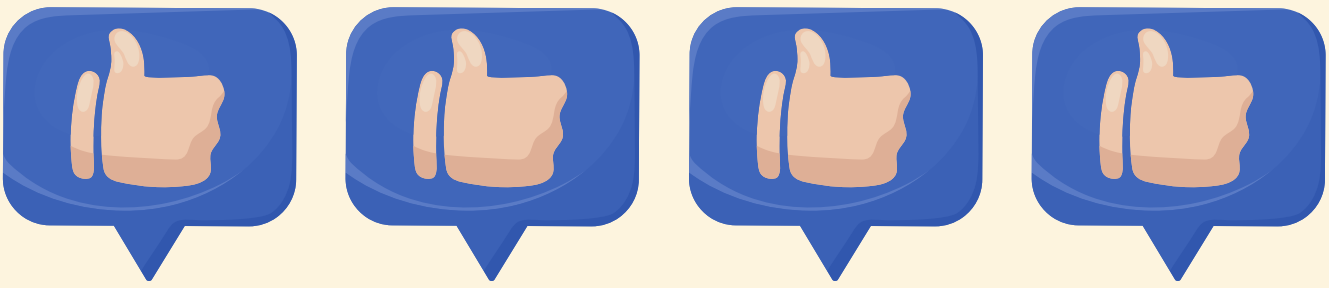
Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG04** Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade. **EMIFCG06** Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. **EMIFCG07** Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis. **EMIFCG09** Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.
Temas Integradores	**TI06** Educação em Direitos Humanos. **TI15** Ética e Cidadania.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Caro(a) professor(a), esta prática pedagógica é referente ao 2° trimestre e pretende, a partir dos objetos de conhecimento, desenvolver nos(as) estudantes habilidades referentes ao eixos Processos Criativos e Mediação e Intervenção sociocultural, no que tange à fruição e à análise crítica e reflexiva de obras e práticas de linguagem digitais para propor estratégias e processos criativos de intervenção sociocultural em temas de relevância da temática digital. Para tanto, optou-se pelo uso da metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), por meio da qual os(as) educandos(as) assumem papel central na construção do conhecimento de forma autônoma e crítica, a partir da apreensão das habilidades cognitivas e socioemocionais compreendidas como imprescindíveis para o seu desenvolvimento integral. Nesse processo, o professor assume, portanto, o papel de mediador da construção do saber, incentivando a participação ativa dos(as) educandos(as), otimizando o tempo, ampliando as possibilidades de aprendizagem e delegando ao(à) aluno(a) o protagonismo necessário à uma educação integral e autônoma que privilegie a criatividade, a criticidade, o dialogismo, a cooperação e o trabalho coletivo.

Esta prática prevê a utilização de 12 aulas para o desenvolvimento de todas as suas etapas, sendo que esse quantitativo pode variar de acordo com as adequações necessárias à realidade e aos recursos de cada sala de aula e de cada escola, assim como ao engajamento dos(as) estudantes. Este projeto será desenvolvido em grupos, por valorizar-se as discussões orais e as trocas de conhecimentos e experiências necessárias à uma análise crítica, e terá como tema norteador o universo das práticas de comunicação e interação nas mídias digitais e os limites da liberdade de expressão na internet. O objetivo, portanto, é que se discutam as responsabilidades éticas que norteiam a comunicação e interação digital por meio da linguagem, e os direitos e deveres que regem a conduta on-line neste sentido.

Como método avaliativo, sugere-se a avaliação formativa por meio de rubricas, uma vez que assim pode-se acompanhar de forma mais proveitosa o desenvolvimento do(a) estudante, suas fragilidades e até mesmo seu engajamento. Nos anexos, encontra-se uma sugestão de tabela de rubricas para esta prática, a qual pode ser adaptada pelos(as) docentes.



DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

Contextualizando o tema
1 aula

Habilidades trabalhadas: (EMIFCG06) / (EMIFCG07) / (EMIFLGG07)

Professor(a), nesta etapa inicial é importante que você informe e explique ao(à) aluno(a) qual Itinerário está sendo trabalhado, quais conteúdos serão abordados e quais as metodologia que serão utilizadas para tal, assim como os objetivos desta prática e o que se almeja alcançar como produto final dela. Isto é importante porque contextualiza o(a) estudante e o(a) coloca como sujeito participativo do processo de aprendizagem. Após esta conversa inicial, é interessante apresentar ao aluno a temática que será norteadora da prática. Como sugestão, propomos o seguinte enunciado:

"Comunicação e interação na era digital: os limites da liberdade de expressão".

Entretanto, nada impede que você, professor(a), adapte o enunciado proposto ou formule seu próprio enunciado norteador.

A seguir, de modo a reconhecer e valorizar os conhecimentos prévios dos(as) estudantes e orientar seu planejamento, peça que estes(as) tentem explicar o que entendem por palavras e expressões como "comunicação", "era digital", "liberdade de expressão", "censura", "crimes digitais" e, até mesmo, "discurso de ódio". É importante neste momento que você não explique ou corrija as falas, apenas deixe os(as) educandos se expressarem de modo autônomo e dialogarem entre si com sua mediação.



ETAPA 02

Adquirindo conhecimento teórico sobre o tema
2 aulas

Habilidades trabalhadas: (EMIFLGG08) / (EMIFCG06) / (EMIFCG07) / (EMIFLGG07)

Agora que todos já sabem acerca da temática que será norteadora do projeto e que os(as) discentes puderam expressar seus conhecimentos prévios e suas experiências, é hora de fornecer embasamento teórico para aprofundar as discussões. Para tanto, para a primeira aula, sugerimos 4 artigos científicos e uma cartilha que tratam desta temática com uma linguagem acessível. Sugere-se que um destes seja escolhido e que a leitura seja feita de forma coletiva e em voz alta, sendo que você pode pedir para que algum estudante se prontifique a fazê-la. Outra opção seria a realização de recortes dos artigos, de modo a contemplar as partes mais significativas e interessantes para a temática.

Sugestões de artigos científicos:

NEVES, C. V.; ZADUSKI, D. A liberdade de expressão nas mídias digitais perante o direito constitucional. Revista Jurídica. 2(3), p. 88–102, 2018. Disponível em: https://periodicos.unidep.edu.br/rjfd/article/view/70/45

JESUS, P. R. de; ROSA, J.G. Crimes cibernéticos e os limites da liberdade de expressão em ambiente virtual. Revista Jurídica do Nordeste Mineiro, v.2, 2021. Disponível em: https://www.revistas.unipacto.com.br/storage/publicacoes/2021/724_crimes_ciberneticos_e_os_limites_da_liberdade_de_expressao_emambiente_.pdf

SAMPAIO, L. de M. Crimes virtuais: os limites da liberdade de expressão na internet e a lei do esquecimento. Conteudo Juridico, Brasilia-DF, 2021. Disponível em: https://conteudojuridico.com.br/consulta/artigos/57615/crimes-virtuais-os-limites-da-liberdade-de-expresso-na-internet-e-a-lei-do-esquecimento

SANTOS, M. B. dos. Crimes virtuais e os limites da liberdade de expressão. Conteudo Juridico, Brasilia-DF, 2020. Disponível em: https://conteudojuridico.com.br/consulta/artigos/55797/crimes-virtuais-e-os-limites-da-liberdade-de-expresso

ROCHA, J. A. L. Cartilha de Orientação para Vítimas de Discurso de Ódio. FGV: Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/29490/CARTILHA%20DE%20ORIENTA%c3%87%c3%83O%20PARA%20V%c3%8dTIMAS%20DE%20DISCURSO%20DE%20%c3%93DIO.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Após a leitura, para a segunda aula, divida os(as) estudantes em grupos de 4 a 5 integrantes e peça que estes promovam uma discussão entre os pares, a fim de que os saberes que trazem a partir de suas vivências sejam compartilhados e suas opiniões sejam construídas. Essa discussão não necessita ser restrita a esse momento da aula, ela pode e deve ser incentivada a ocorrer em momentos fora da escola, seja por meio de chamadas de vídeo ou mesmo de aplicativos de mensagens instantâneas.

Algumas sugestões de perguntas norteadoras são:

- O que é liberdade de expressão, segundo a legislação brasileira?
- Existe limite para a liberdade de expressão no meio digital?
- O que são crimes digitais? Quais suas consequências?
- Quando a liberdade de expressão vira discurso de ódio?

ETAPA 03

Fruindo e analisando obras que tratam da temática
5 aulas

Habilidades trabalhadas: (EMIFLGG04) / (EMIFCG04)

Esta etapa será dividida em 2 partes e centra-se na fruição e análise crítica de obras e práticas de linguagem que tratam da temática abordada no projeto, com posterior discussão oral.

A primeira obra, que contempla a primeira parte desta etapa e corresponde a 3 aulas, é um filme que aborda práticas de comunicação e interação nas mídias digitais, sobretudo nas redes sociais, que ultrapassam os limites da liberdade de expressão e trazem consequências impactantes para as pessoas, se configurando até mesmo como crimes digitais. Aqui sugerimos o filme Bullying Virtual (VIRTUAL, Bullying, 2012), porém, caso conheça outra obra pertinente, adaptações podem ser feitas. Após apreciação do filme, é interessante que se tire alguns minutos para discussão da obra, com perguntas norteadoras como:



A obra dialoga com nossa temática?
De que forma?
A abordagem foi superficial ou abrangeu pontos importantes do tema?
Vocês mudariam algo no filme? De que parte mais gostaram?

Dando sequência, iniciamos a segunda parte desta etapa, que corresponde a 2 aulas. Aqui, os grupos se reunirão novamente e receberão uma charge ou tirinha cada (Anexo I), para análise e discussão crítica coletiva. Como produto desta etapa, os grupos deverão produzir um comentário sobre a charge, o qual será compartilhado com a turma posteriormente. Uma opção interessante seria a criação de um padlet para que os grupos postassem seus comentários, os quais seriam lidos depois por todos.

ETAPA 04

Construção e apresentação do produto final
4 aulas

Habilidades trabalhadas: (EMIFLGG05) / (EMIFLGG06) / (EMIFLGG08) / (EMIFLGG09) (EMIFCG09)

Nesta última etapa, após todo o embasamento teórico e todas as discussões críticas, os grupos devem mobilizar recursos criativos de diferentes línguas e linguagens para propor e produzir orientações quanto ao uso ético das práticas de comunicação digital, seus limites e possibilidades, por meio de vídeos, tiktoks, podcasts, postagens em Instagram, vlogs, videoanimações, charges e outros gêneros relevantes para cultura digital.



Os grupos poderão utilizar ferramentas on-line de edição para enriquecer o seu trabalho. Aqui indicamos as seguintes ferramentas:

Powtoon (elaboração de animações)	**https://www.powtoon.com/account/login/** Sugestão de vídeo-tutorial: Criar Vídeos Animados com POWTOON - Tutorial Completo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ED4NeXcwf3g>. Acesso em 11 de fev. de 2023.
Canva (apresenta diversos modelos para produção de documentos, postagens, avisos, etc)	**https://www.canva.com/pt_br/modelos/** Sugestão de vídeo-tutorial: Canva como usar do ZERO para iniciantes - Curso/tutorial Grátis 2021 - Com embaixador OFICIAL CANVA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S-KCKC_cfKM>. Acesso em 11 de fev. de 2023.
Capcut (edição de vídeos)	**https://www.capcut.com/** Sugestão de vídeo-tutorial: CAPCUT: Tutorial COMPLETO pra EDITAR VÍDEOS DO ZERO no CELULAR. Disponível em: <https://www.youtube.com /watch?v=BMX9duyCu68>. Acesso em 11 de fev. de 2023.
Inshot (edição de vídeos e fotos)	**https://apps.apple.com/br/app/inshot-editor-de-vídeo-música/id997362197** Sugestão de vídeo-tutorial: Como usar o Inshot: Tutorial App Inshot | por Luana Baltazar. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k2uHmAcsIx4>. Acesso em: Acesso em 11 de fev. de 2023.

Após finalizada a produção (2 aulas), os grupos terão 15 minutos para apresentação do processo criativo e do produto final (2 aulas). Fica livre a participação dos(as) demais alunos(as) com perguntas e considerações.

Ao final das apresentações, é interessante destinar um momento para que os(as) estudantes possam opinar, avaliar e sugerir alterações/melhorias que poderão ser consideradas na execução de outros projetos/atividades da UC. Neste momento, é essencial uma escuta empática e acolhedora, haja vista que levar em consideração estas percepções contribui para uma formação integral dos(as) educandos e para maior engajamento destes.

AVALIAÇÃO

A avaliação dessa prática é realizada por meio de rubricas. Portanto, o(a) professor(a) deve avaliar o desenvolvimento e a evolução dos estudantes em cada uma das etapas, isto é, sua participação e engajamento na proposição e discussão de ideais, sua capacidade de trabalho em equipe, sua criatividade e criticidade, além de sua participação no momento das apresentações, por exemplo.

O Anexo II traz um modelo de rubrica que poderá ser utilizado ou adaptado pelo(a) professor(a), sendo que este(a) precisa definir um conceito para cada item avaliado. Após o preenchimento desta tabela, caso seja necessário ou solicitado por parte da escola, pode-se transformar esses conceitos em notas, de forma a garantir uma avaliação somativa.



ARTICULAÇÃO COM AS DEMAIS UNIDADES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO

As Orientações Curriculares para o Ensino Médio encontram na interdisciplinaridade um caminho para uma aprendizagem significativa globalizante, a qual, a partir de um olhar sensível para o contexto e da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade, trabalha todas as linguagens e saberes necessários para a constituição de conhecimentos, habilidades, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados (BRASIL, 2006, p. 89). Desta forma, aumentam-se as chances de êxito de uma prática pedagógica que alcance uma formação integral do estudante.

Neste sentido, esta Unidade Curricular ganha dinamicidade e amplitude quando trabalhada de forma interdisciplinar com outras unidades curriculares deste aprofundamento, ou mesmo com unidades curriculares de outras áreas de conhecimento. Como sugestões, a tabela abaixo elenca algumas unidades curriculares e objetos de conhecimento que dialogam com nossa prática pedagógica aqui proposta:

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Caro(a) professor(a), esta prática é apenas uma das muitas possibilidades pedagógicas que esta Unidade Curricular nos possibilita. Portanto, tanto a quantidade de aulas e a metodologia propostas, como o modelo de avaliação e de mediação e a sequência de atividades podem e devem ser alterados ou adaptados de modo a garantir o maior sucesso da prática. O importante é trabalhar-se de modo a manter o(a) estudante no centro do processo de ensino e aprendizagem, possibilitando a ele utilizar os conhecimentos adquiridos e as habilidades desenvolvidas em processos de criação e produção voltados para proposição e teste de estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens (ESPÍRITO SANTO, 2022).

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (ORG.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teóricoprática. Porto Alegre: Penso, 2018. 238p.

BENDER, W. N. Aprendizagem Baseada Em Projetos: Educação Diferenciada Para o Século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

BRASIL. Orientações curriculares para o ensino médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2006.

BULLYING VIRTUAL. Direção: Charles Binamé. Produção de Michael Propus. Estados Unidos: Muse Entertainment Enterprises Gaiam, 2011. DVD.

NÚCLEO DE AUTORIA E CRIAÇÃO DOCENTE. Nosso Ensino Médio, 2022. Disponível em: <https://nossoensinomedio.org.br/para-formadores/> Acesso em 03/12/2022

ESPÍRITO SANTO (Estado), Secretaria de Educação. Currículo do Espírito Santo, 2022. Acesso em 03/12/222 <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2022/04/Curriculo-EM_Aprofundamento-da-area_-Linguagens_Alterado_19-04.pdf>

ANEXO I

Figura 1



Fonte: KITANI, A. O estranho mundo dos comentários na Internet. 2012. Disponível em: <https://pirikart.tumblr.com/image/28133077764>.

Figura 2



Fonte: Autor desconhecido. Disponível em: <https://grupoparanacomunicacao.com.br/casos-de-intolerancia-e-discursos-de-odio-batem-recordes-nas-redes-sociais/>.

Figura 3



Fonte: Autor desconhecido. Disponível em: <https://folhadetucurui.blogspot.com/2017/04/violencia-verbal-e-violencia-fisica-o.html>.



Fonte: WELBERT, R. Discursos de ódio nas redes sociais, 2018. Disponível em: <https://agora.com.vc/noticia/charge-discursos-de-odio-nas-redes-sociais>.

Figura 5



Fonte: DUKE. O Tempo, 2019. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/charges/charge-o-tempo-20-02-2019-1.2138701>.

Figura 6



Fonte: BECK, A. Folha de São Paulo, 2015. Disponível em: <https://www.paraalemdocerebro.com.xn--paraalmdocrebro-gnbe.com/2015/04/armandinho-e-raiva-hodrofoba-de.html>.

Figura 7



Fonte: Autor desconhecido. Disponível em: <https://kardecriopreto.com.br/odio-nas-redes-sociais/>.

ANEXO II

Critério	Níveis de desempenho				Conceito
	Muito bom	**Bom**	**Satisfatório**	**Insatisfatório**	
Etapa 1: Contextualizando o tema	O(a) aluno(a) mostrou-se interessado(a), fez considerações a respeito da temática e colaborou com o andamento da aula	O(a) aluno(a) mostrou-se interessado(a), porém não fez considerações a respeito da temática	O(a) aluno(a) dispersou algumas vezes, todavia colaborou com o andamento da aula	O(a) aluno(a) não prestou atenção na aula e não demonstrou interesse	
Etapa 2: Adquirindo conhecimento teórico sobre o tema	O (a) aluno(a) colaborou com a leitura do artigo e participou das discussões em grupo, bem como acolheu as ideias dos colegas e as discutiu com respeito e criticidade	O (a) aluno(a) colaborou com a leitura do artigo e participou parcialmente das discussões	O (a) aluno(a) não colaborou com ideias nas discussões, entretanto participou da articulação junto ao grupo	O (a) aluno(a) não colaborou e não teve interesse em participar das discussões	
Etapa 3: Fruindo e analisando obras que tratam da temática (Parte 1)	O (a) aluno(a) prestou atenção no filme e colaborou criticamente com as discussões a respeito da obra	O (a) aluno(a) prestou atenção no filme e colaborou parcialmente com as discussões a respeito da obra	O(a) aluno(a) dispersou algumas vezes durante o filme, todavia colaborou com o andamento da aula	O (a) aluno(a) não colaborou e não teve interesse em participar das discussões	
Etapa 3: Fruindo e analisando obras que tratam da temática (Parte 2)	O (a) aluno(a) colaborou com as discussões em grupo, com a construção do comentário a respeito da charge e com as discussões perante a turma	O (a) aluno(a) colaborou com as discussões em grupo e com a construção do comentário a respeito da charge, porém não participou das discussões perante a turma	O (a) aluno(a) não colaborou com ideias nas discussões, entretanto participou da articulação junto ao grupo	O (a) aluno(a) não colaborou e não teve interesse em participar das atividades	
Etapa 4: Construção e apresentação do produto final (Parte 1)	O (a) aluno(a) participou ativamente da construção do produto final, propôs ideias e colaborou com o grupo	O (a) aluno(a) participou da construção do produto final, discutiu ideias dos seus pares e colaborou com o grupo	O (a) aluno(a) participou de forma superficial da construção do produto final. Participou das discussões, mas não emitiu opinião.	O aluno não participou da construção do produto final, bem como não colaborou com o seu grupo	
Etapa 4: Construção e apresentação do produto final (Parte 2)	A apresentação foi clara, desenvolvida com bastante segurança e apreensão dos conteúdos	A apresentação foi desenvolvida com segurança na maior parte do tempo	A apresentação foi confusa algumas vezes, bem como notou-se insegurança na explicação	A apresentação foi confusa e houve conceitos explicados erroneamente	

ANEXO II

Criatividade e uso dos recursos	O produto é muito criativo e os recursos utilizados para a sua construção e apresentação atraíram a atenção de todos	O produto é criativo e os recursos utilizados para a sua construção e apresentação foram atrativos	O produto foi pouco criativo. Não foram utilizados muitos recursos.	O produto é desprovido de criatividade, apresentando inúmeras carências, bem como não se utilizaram recursos que chamassem atenção do público	
Trabalho em equipe	O grupo trabalhou em equipe com bastante harmonia e respeito, dando voz a todos, acolhendo e discutindo todas as ideias trazidas pelos integrantes	O grupo trabalhou em equipe e soube contornar eventuais desentendimentos, de tal forma que todos puderam falar suas ideias	O grupo se desentendeu em diversas vezes, precisando da intervenção do(a) professor(a), todavia apresentaram-se dispostos a se desculparem com os colegas e darem seguimento ao trabalho em equipe	Não houve trabalho em equipe	
Discussão	O grupo soube explorar a(s) ideia(s) propostas e realizou uma excelente discussão	O grupo explorou a(s) ideia(s) de forma simples e realizou uma discussão mais abrangente	O grupo teve dificuldade em explorar a(s) ideia(s), assim como realizou uma discussão simplista	O grupo não soube explorar a(s) ideia(s) e não realizou a discussão	
Uso do tempo	Apresentou o projeto dentro do tempo estabelecido (15 min)	Apresentou o projeto fora do tempo estabelecido (+/- 5 min)	Apresentou o projeto fora do tempo estabelecido (+/- 8 min)	Apresentou o projeto fora do tempo estabelecido (+/- 12 min)	

Prática da Unidade Curricular Inglês como Língua Franca na Cultura Digital

Autor da prática:
Johan Wolfgang Honorato

Série:
2ª série

Período:
1º Trimestre

Módulo:
I - Introdução ao pensamento científico

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em Letras Português/Inglês e Letras Inglês

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

Considerando a grande diversidade no mundo em que vivemos, como por exemplo a racial, de gênero, religião, etária, cultural, socioeconômica e ainda geográfica, o idioma que também é parte dessa diversidade, deixa de ser exclusivo de cada país falante dessa língua para estreitar-se na língua inglesa, ora considerada Língua Franca, que traz consigo a valorização da comunicação entre povos, valorizando assim o contexto do estudante nos dias de hoje, pertencente a um mundo híbrido, multicultural e digitalmente conectado, e é dessa forma que esta unidade curricular se conecta ao aprofundamento "Mídias Digitais". A cultura digital pode ser definida como o conjunto de práticas, costumes e formas de interação social as quais são realizadas a partir dos recursos da tecnologia digital, como a internet e as TICs — tecnologias de informação e comunicação, e tem como principal "usuário" nossos estudantes, filhos da Geração Z (nascidos entre 1995 e 2010), e hoje pertencentes a geração Alfa, altamente expostos à tecnologia e às telas e além disso conectados com o mundo, tendo a língua inglesa como o meio de comunicação e interação. Nesta proposta, a presente Unidade Curricular tem como eixo estruturante a Investigação Científica uma vez que o perfil do estudante egresso é estar apto para o uso de ferramentas e de tecnologia para realização de pesquisas, por meio de textos/vídeos em língua inglesa, além de realizar a comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais. Para o desenvolvimento dessa atividade indicam-se as seguintes metodologias ativas: Estudo de casos, Aprendizado por problemas, Cultura maker, Aprendizagem entre pares e times e a prática Storytelling. Sobre a avaliação sugerimos uma avaliação processual, com a anuência final do professor, de forma que os alunos reflitam sobre todo o processo de ensino-aprendizagem pelo qual passou, de forma que ele consiga visualizar o que de fato realizou e possa também levar consigo um checklist para próximas atividades nesta ou em outros componentes curriculares.



ESTRUTURA CURRICULAR

Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE04** Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza. **CE07** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais.
Eixos Estruturantes	Investigação Científica.

Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**EMIFLGG03** Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre Língua Inglesa, 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.
Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG01** Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais. **EMIFCG02** Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, **EMIFCG03** Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.
Temas Integradores	**TI16** Povos e Comunidades Tradicionais.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Considerando a utilização do eixo estruturante Investigação Científica, sugerimos iniciar com a leitura do texto “Brazil’s Melting Pot* Diversity” .

Disponível em: https://www.connectbrazil.com/brazils-melting-pot-diversity/ . Acesso em: 03 dez. 2022.

Sobre a expressão Melting Pot* (Caldeirão de Raças), termo que surgiu nos Estados Unidos no século XVIII, refere-se a um lugar onde muitas pessoas e ideias diferentes coexistem, sempre misturando e produzindo algo novo. A partir desse conceito, pode-se dizer que o Brasil é esse caldeirão de raças, e que muito embora todos falem a língua portuguesa no Nordeste, Sul, Sudeste, Norte, observam-se características peculiares em cada região, mas que permitem a comunicação entre si. De uma forma mais ampla a Língua Inglesa se tornou o idioma falado em muitos países e além disso, mesmo naqueles onde ele não é a língua oficial, ainda assim é utilizado como meio de comunicação entre países de línguas maternas diferentes, tendo como objetivo não descaracterizar a cultura local, mas de aproximar-se dela, conhecê-la, e rever estereótipos.

DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

3 aulas

Nesta etapa, sugerimos que o(a) professor(a) assista previamente o vídeo a ser exibido como parte do seu planejamanto, para que na aula possa apresentálo e a discutí-lo considerando a temática abordada em consonância com o cotidiano do estudante.

Aula 01

Logo após a contextualização com o conceito de Melting Pot, propõe-se assistir ao vídeo: "SOTAQUES DO BRASIL. Como o Brasileiro fala o Português?"

Disponível em: <https://youtu.be/hyy-LxcKZsk>. Acesso em: 04 dez. 2022.

Esse vídeo visa ampliar o entendimento das variadas nuances da língua portuguesa, no território brasileiro.

Sugestão de questionamentos para o professor após a exibição do vídeo: "SOTAQUES DO BRASIL. Como o Brasileiro fala o Português?"

- Mesmo sabendo que no Brasil, onde se fala a língua portuguesa, há variações dessa língua de região para região, quais são os tipos de variação?

Resposta: Mesmo em uma mesma língua, as diferenças encontradas/observadas de região para região estão relacionadas ao vocabulário, entonação, rítmica, expressões, neologismos e pronúncias locais.

- A que se devem essas variações linguísticas encontradas nas regiões brasileiras?

Resposta: Muitas variações linguísticas encontradas estão relacionadas à colonização ocorridas nestas regiões, e são mais marcantes naquelas onde essa colonização é mais antiga.

- Com base nas informações obtidas nesse vídeo, divida a turma em grupos para que discutam se há e quais são as características linguísticas próprias da sua região no que diz respeito ao vocabulário, entonação, rítmica, expressões, neologismos e pronúncias locais, e para além disso se há ruídos de comunicação por causa dessa diferença em relação a outros estados.

Resposta: pessoal

Aula 02

Nesta aula o professor pode retomar a discussão inicial e apresentar aos estudantes os cases sobre regionalismos brasileiro, internacional e híbrido (Case 1, 2, 3 e artigo), abrindo uma discussão acerca de suas percepções. Para essa aula, utilizaremos metodologia ativa Estudo de casos, expondo o estudante a situações reais para que ele desenvolva o pensamento analítico e sistêmico, discutindo possibilidades de solução de cada problema.

Case 1 - Regionalismo brasileiro



FONTE: BECK, Alexandre (2017, n.p.)

Case 2 - Regionalismo internacional



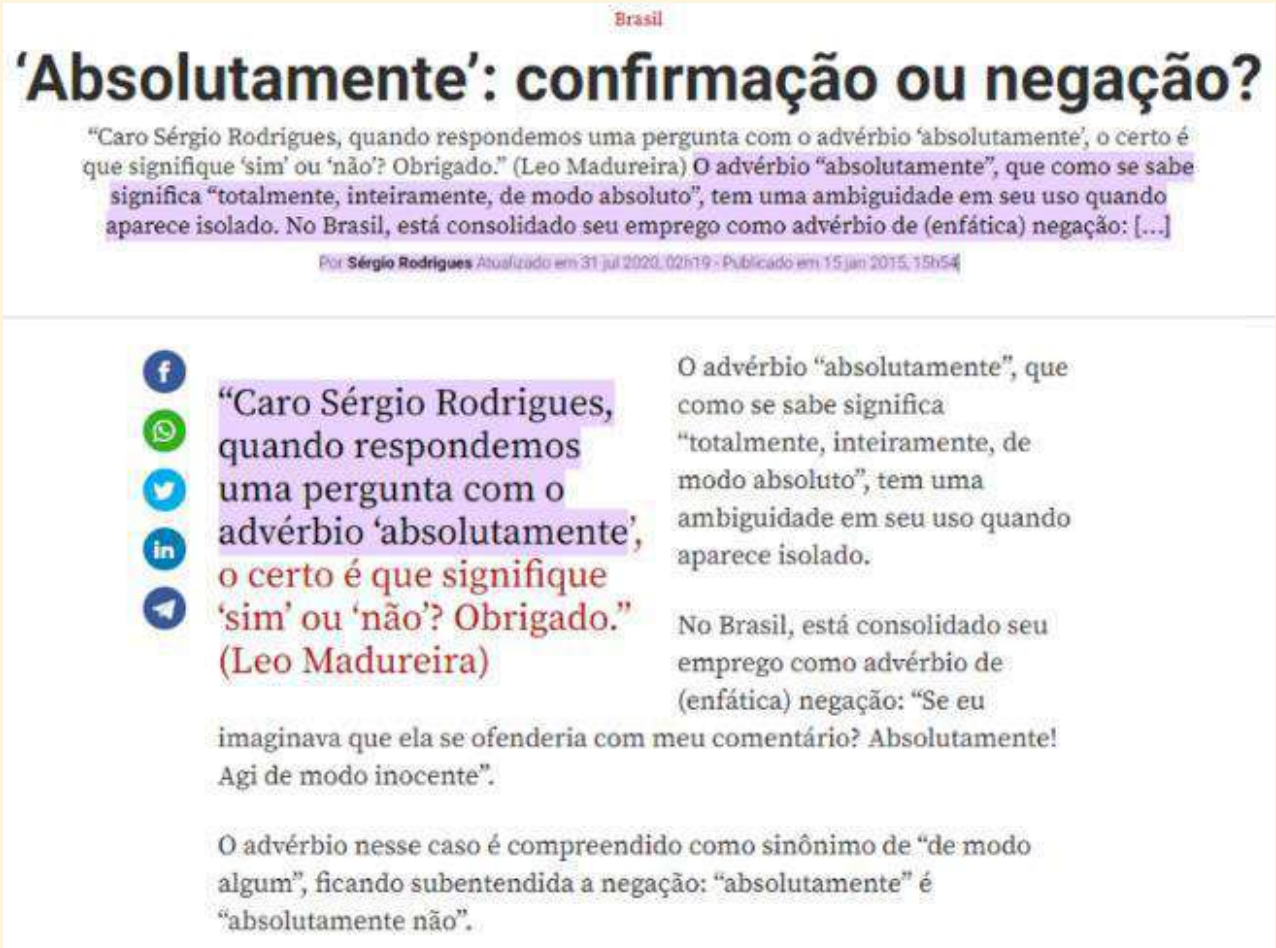
FONTE: BINDSLEV, René (2017, n.p.)

Case 3 - Palavras com diferentes significados em Inglês x Português



FONTE: FLANAGAN, Mike (2010, n.p.)

Artigo - "Absolutamente": confirmação ou negação?



Brasil

'Absolutamente': confirmação ou negação?

"Caro Sérgio Rodrigues, quando respondemos uma pergunta com o advérbio 'absolutamente', o certo é que signifique 'sim' ou 'não'? Obrigado." (Leo Madureira) O advérbio "absolutamente", que como se sabe significa "totalmente, inteiramente, de modo absoluto", tem uma ambiguidade em seu uso quando aparece isolado. No Brasil, está consolidado seu emprego como advérbio de (enfática) negação: [...]

Por **Sérgio Rodrigues** Atualizado em 31 jul 2020, 02h19 - Publicado em 15 jan 2015, 15h54

"Caro Sérgio Rodrigues, quando respondemos uma pergunta com o advérbio 'absolutamente', o certo é que signifique 'sim' ou 'não'? Obrigado." (Leo Madureira)

O advérbio "absolutamente", que como se sabe significa "totalmente, inteiramente, de modo absoluto", tem uma ambiguidade em seu uso quando aparece isolado.

No Brasil, está consolidado seu emprego como advérbio de (enfática) negação: "Se eu imaginava que ela se ofenderia com meu comentário? Absolutamente! Agi de modo inocente".

O advérbio nesse caso é compreendido como sinônimo de "de modo algum", ficando subentendida a negação: "absolutamente" é "absolutamente não".

FONTE: RODRIGUES, Sérgio. "Absolutamente": confirmação ou negação?. Revista VEJA online

Aula 03

Nesta aula conclui-se a fase de pesquisa a ser realizada no LIED (Laboratório de Informática Educativa)/Chromebooks da escola, ou ainda como atividade de casa, caso a escola não disponha desse recurso. Após a introdução sobre o regionalismo no Brasil, sugerimos aprofundar-se nas seguintes pesquisas sobre Língua Inglesa, destacando para o estudante que Mídias Digitais – Linguagens em Ação é o itinerário presente na área de Linguagens e suas tecnologias, e que seu foco será em vocabulário e expressões. Esse esclarecimento é importante para que o estudante compreenda melhor sua área de pesquisa e possibilidades. Nesta aula, propomos a metodologia ativa Aprendizado por problemas (vide link nas referências), de forma que os estudantes utilizem o aprendizado a partir dos desafios encontrados em cada pesquisa.

Pesquisas

- Identificar países falantes da língua inglesa e buscar compreender a ideia de um mesmo idioma ser falado em diferentes regiões, mas apresentar particularidades na comunicação;
- Identificar países que não têm a língua inglesa como língua oficial e como estes se comunicam com o mundo (língua, mídias digitais);
- Apropriar-se do conceito de Língua Franca e refletir sobre suas particularidades, ou seja, se há comunicação em 100%, e se não há, onde estão as dificuldades (vocabulário, regionalismos, expressões idiomáticas).

ETAPA 02

2 aulas



Nesta etapa sugerimos uma atividade como exercício para que o estudante realize dublagens de pequenos trechos de filmes em inglês. O objetivo dessa atividade é que o estudante observe o processo de ajuste da mensagem no idioma português ao texto oral em Língua Inglesa. Dessa forma a referida atividade contará com a integração de Língua Inglesa com Língua Portuguesa. Nas aulas 04 e 05 propomos a metodologia ativa Cultura Maker, uma vez que nesse processo os estudantes desenvolverão o conhecimento durante a prática e ainda a Aprendizagem entre pares e times, pois contarão a expertise do colega, além da sua própria, em muitos momentos.

Aula 04 e 05
Nome da atividade: A "ROLIUD" É AQUI!

Objetivo: Observar, identificar e realizar dublagens de pequenos trechos de filmes, ajustando a mensagem original à nossa língua e a regionalismos brasileiros.
Material: Para o desenvolvimento desta atividade é imprescindível um computador com acesso à internete (LIED da escola)/Chromebooks, além da ferramenta de edição (Audacity) ou similar online e gratuita.

Nesta aula, sugere-se o desenvolvimento desta atividade da seguinte forma:

1°. Pedir aos estudantes que busquem trechos breves de filmes em inglês na internet (youtube), em seguida que ouçam e transcrevam a mensagem para a língua portuguesa (nesse momento é possível utilizar a função Closed Caption (CC) Legenda, disponível no próprio youtube);

2°. Orientar os estudantes que editem a legenda em português com as adaptações próprias, considerando, além da tradução, o número de sílabas das palavras adequadas à articulação labial do ator/atriz. Para essa edição, sugere-se a dublagem apenas da voz, dessa forma o estudante poderá utilizar a ferramenta Audacity para gravar sua dublagem e sobrepô-la ao vídeo, neste momento sem som, pois o objetivo será apenas a dublagem da voz;

3°. Sugerir aos estudantes que, opcionalmente, utilizem regionalismos em suas dublagens, o que pode tornar a atividade interessante e divertida do ponto de vista do processo investigativo e do conhecimento linguístico agregado;

4°. Indicar aos estudantes a ferramenta digital freesound (https://freesound.org/) ou similar gratuito e online, a fim de implementar a edição da cena selecionada, uma vez que estará sem a trilha sonora ou qualquer som ambiente. Com essa ferramenta é possível inserir sons variados à cena, como por exemplo: chuva, vento, etc,sendo possível criar uma nova paisagem sonora à cena.



ETAPA 03

2 aulas

Nesta etapa, o professor precisará organizar os estudantes solicitando que reúnam todo o material produzido (vídeo original, vídeo editado, texto final relatando as impressões e aprendizagens nesse processo), e concluam promovendo uma mostra de vídeo com os trechos editados. Nestas aulas finais a proposta é a prática Storytelling, ou seja, o estudante precisará relatar verbalmente toda a sua prática, mesmo após ter realizado roteiro por escrito, inicialmente para o professor e ao final na mostra de vídeos.

Aula 06

Nesta aula os estudantes devem se reunir no LIED, numa sala de vídeo ou via Chromebooks, para apresentar o material produzido para apreciação do professor, já como parte do processo avaliativo.

Aula 07

Para concluir esta atividade, o professor e os estudantes precisam organizar todos os trabalhos num único arquivo digital para preparem a Mostra de Vídeos/Curtas, com sugestão de apresentação no auditório para toda a escola, para um público específico, ou ainda para a Feira de Ciências/Inovações/Tecnologias/Educativa, conforme planejamento já adotado pela escola.

AVALIAÇÃO

Considerando que atividade proposta tem como eixo estruturante a Investigação Científica, que visa aprofundar conceitos das ciências para a interpretação de ideias, fenômenos e processos; ampliar habilidades relacionadas ao pensar e fazer científico; e 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, propõe-se que a avaliação seja processual, observando todo o processo de envolvimento dos estudantes nas atividades propostas, reiterando:

ATIVIDADES	HABILIDADES ESPECÍFICAS ASSOCIADAS AOS EIXOS	AVALIAÇÃO
Assistir a vídeos	EMIFLGG03 Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre Língua Inglesa, 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.	Espera-se que o estudante identifique e analise os elementos propostos no vídeo: entendimento das variadas nuances da língua portuguesa no Brasil, e como atividade avaliativa, apresente um resumo para o professor.
Observar os cases de regionalismos		Espera-se que o estudante identifique, analise e selecione outros regionalismos a partir dos exemplos dados nos cases, e apresente por escrito, uma lista de regionalismos encontrados por ele.
Discutir percepções com os estudantes		Espera-se que o estudante se posicione com propriedade acerca de suas percepções, respalde, e argumente de forma coerente, sempre respeitando o outro, com justiça, liberdade e democracia e apresente, em forma de resumo, um texto em língua portuguesa, com suas conclusões.
Identificar países falantes e não falantes da língua inglesa		Espera-se que o estudante se aprofunde na busca dos países, e apresente os resultados em forma de gráfico. (sugere-se o Power Point, Canva).
Pesquisar e editar vídeos		Espera-se que o estudante se organize em grupo e apresente de forma processual, o trajeto da produção do vídeo, desde o vídeo original até sua edição.

ARTICULAÇÃO COM AS DEMAIS UNIDADES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO

Considerando a área de Linguagens e suas Tecnologias, sugere-se articulação com a Unidade Curricular Língua Portuguesa e linguagens digitais, uma vez que corrobora com o seu objeto de conhecimento, a saber: Leitura e estratégias de produção textual: textualização revisão e edição de textos; exploração da multissemiose e que servirá como base linguística para que os estudantes possam assistir a vídeos, ler textos, refletir sobre percepções e redigir, em Língua Portuguesa. Nesse sentido essa articulação está pautada no eixo estruturante Investigação Científica, também presente na UC Língua Portuguesa e linguagens digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esperamos que todas as proposições feitas em cada etapa dessa prática pedagógica sirvam como inspiração para outras atividades exitosas no ambiente escolar, e que possam transformar pessoas, atualizar conceitos e inovar práticas educacionais, sempre com o olhar para o discente, mas com a certeza de para isso é preciso um docente que se prepara, se antecipa e enxerga todo processo educacional.

Esperamos também que essa prática estimule o uso consciente de ferramentas e de tecnologia para pesquisas, para acesso a textos em língua portuguesa e inglesa, além da comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais.

Esperamos ainda que esta prática vá ao encontro com o contexto escolar do estudante, seja pelo tema proposto ou pelo desenvolvimento processual de toda a atividade.

Desejamos que os momentos de reflexão e discussão sejam profícuos, oportunizando um estreitamento das relações pedagógicas entre professor e alunos, permitindo que ambos se sintam mais predispostos à aprendizagem.

REFERÊNCIAS

GOVERNO do Estado do Espírito Santo. Secretaria de Estado da Educação. Currículo ES 2020: A Área de Linguagens e Suas Tecnologias. Vitória: SEDU, 2020. 109 p.Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>. Acesso em: 02 dez. 2022.

BRAZIL'S MELTING POT DIVERSITY. Disponível em: <https://www.connectbrazil.com/brazils-melting-pot-diversity/>. Acesso em: 03 dez. 2022.

Entenda o que é a aprendizagem baseada em problemas Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/metodologias-inovadoras/entenda-o-que-e-a-aprendizagembaseada-em-problemas/>. Acesso em: 02 jan. 2023.

IMIGRANTES no BRASIL | Histórico Anual (1870-2020) Disponível em: <https://youtu.be/lWGtA7lyJSg>. Acesso em: 04 dez. 2022.

SOTAQUES DO BRASIL. Como o Brasileiro Fala o Português? Disponível em: <https://youtu.be/hyy-LxcKZsk>. Acesso em: 04 dez. 2022.

Figura 1. Disponível em: <https://tirasarmandinho.tumblr.com/post/163269348904/tirinha-original>. Acesso em: 07 dez. 2022.

Figura 2. BINDSLEV, René (2017, n.p.) Disponível em: <https://www.cartoonstock.com/cartoon?searchID=CS172125>. Acesso em: 07 dez. 2022.

Figura 3. FLANAGAN, Mike (2010, n.p.) Disponível em: <https://www.cartoonstock.com/cartoon?searchID=CS215875>. Acesso em: 07 dez. 2022.

Artigo: RODRIGUES, Sérgio. "Absolutamente": confirmação ou negação?. Revista VEJA online Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/sobrepalavras/absolutamente-confirmacao-ou-negacao/>. Acesso em: 07 dez. 2022.

FREESOUND - Repositório colaborativo de amostras de áudio. Disponível em: <https://freesound.org/>. Acesso em: 07 dez. 2022.

AUDACITY - Software livre de edição de áudio. Disponível em: <https://audacity.br.uptodown.com/windows>. Acesso em: 07 dez. 2022.

Prática da Unidade Curricular Hispanidades e Brasilidades - Iniciação

Autor da prática:
Darlete Gomes Nascimento

Série:
2ª série

Período:
2º Trimestre

Módulo:
II- Introdução ao pensamento científico

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em Letras Espanhol ou em Letras Português-Espanhol

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

O conhecimento do Espanhol como língua estrangeira possibilita a expansão dos repertórios linguísticos e culturais dos estudantes, bem como o acesso ao conhecimento científico e tecnológico produzido nessa língua. Outrossim, amplia seu horizonte de oportunidades no que tange às possibilidades de um aprendizado contínuo, no campo da interpretação crítica da realidade.

O Espanhol é o idioma oficial da quase totalidade dos países que compõem a América do Sul, totalizando 09 dentre os 12 países que a constituem. Seu estudo, como língua estrangeira, possibilita a formação de um cidadão capaz de pensar o mundo com criticidade, e conviver harmonicamente com a diversidade e o trânsito intercultural no qual está inserido.

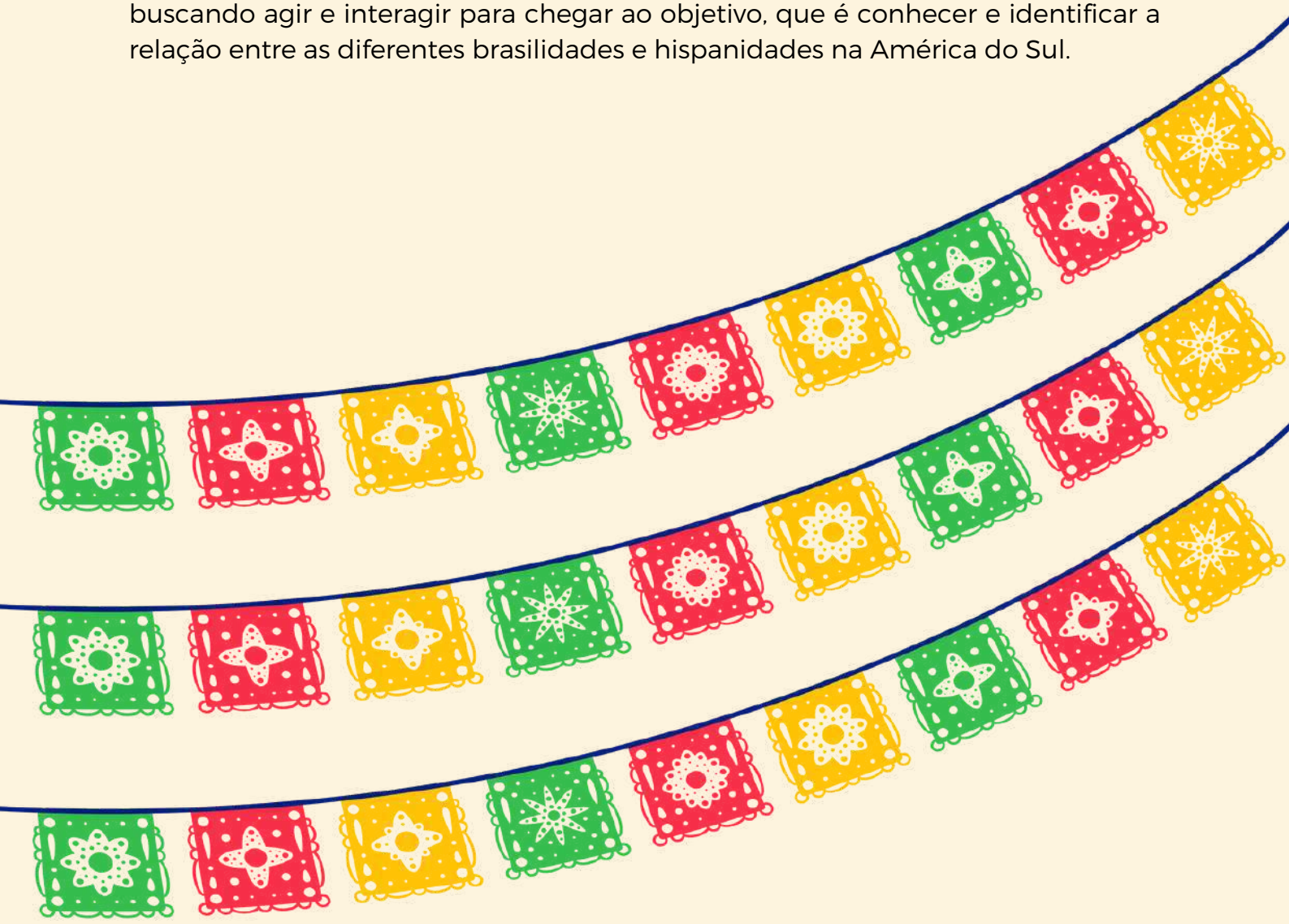
As aprendizagens em espanhol permitem que os estudantes usem esses conhecimentos com o objetivo de aprofundar a compreensão sobre o mundo em que vivem, bem como explorar novas perspectivas de pesquisa e obtenção de informações; também auxiliam na administração de opiniões divergentes, de forma crítica, mas com respeito ao outro.

Nesse sentido, a Unidade Curricular "Hispanidades e Brasilidades - Iniciação" nasce, dentro do Aprofundamento "Mídias Digitais: Linguagens em Ação", a partir da necessidade de ofertar, aos estudantes do Ensino Médio, a oportunidade de não somente terem acesso a textos de língua espanhola, mas também de desenvolverem a habilidade de compreensão desses textos, por meio de aprendizagens que os possibilitem fazer uso de ferramentas e de tecnologia, a fim de conhecerem quais são os países que compõem a América Hispânica, e quais relações as nossas brasilidades podem ser construídas com e a partir das hispanidades.



Dentro desse contexto, e tomando-se os Eixos Estruturantes "Processos Criativos" e "Mediação e Intervenção Sociocultural", a Unidade Curricular "Hispanidades e Brasilidades – Iniciação" propõe uma prática que possibilitará ao professor trabalhar, com os estudantes, atividades que ampliarão habilidades relacionadas ao pensar e fazer criativo, despertando-lhes o desejo de se aprofundarem e ampliarem, enquanto cidadãs e cidadãos ativos, habilidades relacionadas à convivência e atuação sociocultural, provocando, assim, a promoção do aluno como protagonista de seu processo de ensino-aprendizagem.

Diante do exposto, a Unidade Curricular "Hispanidades e Brasilidades – Iniciação" recomenda uma ação desenvolvida a partir da Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP), que é uma metodologia ativa cujo objetivo é envolver os alunos na aquisição de conhecimentos e habilidades por meio de um processo de investigação. Nessa prática, intitulada Un Giro por Hispanoamérica y Brasil, não vamos pensar nas ferramentas digitais apenas como um recurso tecnológico para disponibilização de conteúdo, mas, sim, como um elemento mediador dos processos de aprendizagem, a fim de que os alunos possam buscar e selecionar informações, relacionar suas pesquisas com os conteúdos que já possuem, compartilhar ideias com os colegas e com os professores envolvidos na prática, buscando agir e interagir para chegar ao objetivo, que é conhecer e identificar a relação entre as diferentes brasilidades e hispanidades na América do Sul.



ESTRUTURA CURRICULAR

Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE04** Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza. **CE06** Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	Processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias: Ofertar ao educando a oportunidade de manusear diferentes mídias, a fim de conhecer, em diferentes contextos, os processos de criação cultural na América hispânica, em paralelo com o processo criativo das diferentes culturas praticadas no Brasil.
Eixos Estruturantes	Processos Criativos Mediação e Intervenção sociocultural.

Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**EMIFLGG05/ESP/ES** Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos em língua espanhola e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos. **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.
Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG04** Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade. **EMIFCG07** Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis. **EMIFCG08** Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.
Temas Integradores	**TI12** Trabalho, Ciência e Tecnologia.

CONTEXTUALIZAÇÃO

O projeto *Un Giro por Hispanoamérica y Brasil*, como proposta na Unidade Curricular "Hispanidades e Brasilidades – Iniciação", se desenvolve por meio da metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP), cujo objetivo é envolver os alunos na aquisição de conhecimentos e habilidades por meio de um processo de investigação. É um observatório sobre a diversidade étnica e cultural na América hispânica, em paralelo com a diversidade étnica e cultural no Brasil, e o respeito por essa diversidade. Constitui-se um projeto criativo, que tem como parâmetro os focos pedagógicos dos Eixos Estruturantes propostos:

Processos Criativos: utilização e integração de diferentes linguagens, manifestações sensoriais, vivência artísticas, culturais, midiáticas e científicas aplicadas; identificação e o aprofundamento do tema, que orientará a posterior elaboração, apresentação e difusão da ação.

Intervenção Sócio-cultural: engajamento dos estudantes em projetos de mobilização e intervenção sociocultural e ambiental, que os levem a promover transformações positivas na comunidade.

Tomar esses focos pedagógicos como parâmetro para o desenvolvimento dessa ação tem por objetivo estimular, nos estudantes, uma visão crítica e reflexiva, a fim de que essa visão os leve ao engajamento e comprometimento na promoção de transformações sócio-culturais positivas.

Atividades Desenvolvidas

Serão desenvolvidas atividades de pesquisa, investigação, intercâmbio de informações, nas quais os alunos assumem o protagonismo de sua aprendizagem, tendo o professor como mediador, aquele que proporá ações e aplicará estratégias para tornar possível o aprendizado. Como fechamento do projeto, realiza-se uma exposição na escola, onde os países estudados serão representados em stands, com apresentação da culinária, moeda, dança típica, dentre outros aspectos sócio-culturais de cada país, possibilitando que toda a comunidade escolar possa fazer Un Giro por Hispanoamérica y Brasil.



Com um quantitativo de duas aulas semanais para a 2ª Série do Ensino Médio, conforme está organizado no Currículo do Espírito Santo, a Unidade Curricular "Hispanidades e Brasilidades – Iniciação" propõe, para o desenvolvimento do projeto *Un Giro por Hispanoamérica y Brasil*, um montante de 12 aulas, sendo que poderá haver adequação na distribuição das aulas, de acordo com a organização do professor e dos alunos.

Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4
2 aulas	5 aulas	2 aulas	3 aulas

DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

Apresentação do Projeto e Sensibilização
2 aulas

A UC "Hispanidades e Brasilidades – Iniciação" compõe o Itinerário Formativo da área de Linguagens "Mídias Digitais: linguagens em ação!" e teve, como objeto de conhecimento do primeiro trimestre em Língua Espanhola, o entendimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais dos países hispano-falantes. Nesse contexto, foram realizadas pesquisas sobre os diferentes falares do idioma espanhol na América hispânica, bem como a influência linguística de povos africanos nesses países.

O segundo semestre tem como objeto de conhecimento os "processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias", e traz como proposta de unidade curricular a elaboração e execução de projetos envolvendo música, linguagens corporais, teatro, dentre outros, tendo como objetivo dar uma mostra da diversidade linguística e cultural na América hispânica, em paralelo com a diversidade linguística e cultural brasileira, e é esta a proposta na execução do projeto Un Giro por Hispanoamérica y Brasil.

Durante duas aulas, o projeto deve ser apresentado aos estudantes, abrindo espaço para que eles contribuam com sugestões e ideias que venham a auxiliar na organização e no desenvolvimento das ações. Nessa etapa, e sendo a metodologia ativa utilizada a Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP), os estudantes serão convidados a atuar por meio da problematização apresentada pelo professor:

"Em que medida as diferentes culturas dos países de língua espanhola na América do Sul perpassam e se entrelaçam com as diferentes culturas existentes no território brasileiro?"

O professor escreverá esse questionamento no quadro e, em seguida, promoverá um momento de debate com e entre os alunos.

Ainda nessa etapa, deverá ser definido e proposto, junto com os estudantes:

- Quais, dentre os 9 países hispano-falantes da América do Sul, serão pesquisados (é interessante que sejam escolhidos de 3 e 4 países, no máximo, para que o processo de pesquisa e investigação seja eficaz) – Nesse processo, o professor pode apresentar aos alunos alguns dados disponibilizados em:

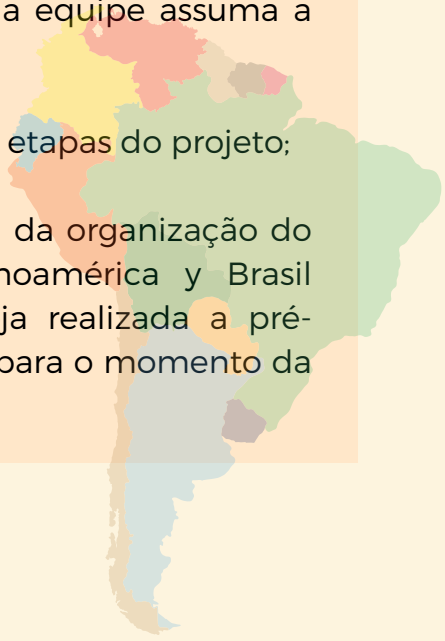
  https://caianomundo.ci.com.br/paises-que-falam-espanhol/

- Quais aspectos socioculturais e linguísticos do Brasil serão objeto de pesquisa e investigação (professor e alunos discutem e delimitam quais aspectos serão incluídos nas pesquisas para comporem o projeto);

- A divisão da turma em equipes menores, para que cada equipe assuma a investigação de um determinado país;

- Quais mídias serão utilizadas para o desenvolvimento das etapas do projeto;

- As tarefas a serem desenvolvidas por cada equipe, a fim da organização do espaço escolar como palco de Un Giro por Hispanoamérica y Brasil (importante ressaltar, nessa divisão de tarefas, que seja realizada a pré-organização dos stands, para que tudo esteja preparado para o momento da visitação).



ETAPA 02

Atividades de Pesquisa e Intercâmbio de Informações
5 aulas

Nesta etapa, os estudantes, já divididos em equipes, realizam as ações de pesquisas, leituras, investigação do país sobre o qual deverão aprender acerca dos aspectos socioculturais, linguísticos, musicais, relações étnico-raciais, dentre outros.

Havendo o diálogo prévio com as UCs "Arte e Patrimônio Cultural" e "Mídias Digitais e Práticas Corporais", o professor deverá orientar os alunos a dialogarem, em seu processo de pesquisa, com os professores dessas Unidades Curriculares, a fim de enriquecerem o produto de suas pesquisas e investigações.

Em relação à pesquisa sobre os aspectos socioculturais, musicais, linguísticos, relacionados à diversidade cultural e social brasileira, bem como à diversidade dos países hispano-falantes escolhidos para o desenvolvimento do projeto, o professor poderá orientar os estudantes a que pesquisem:

- Multiculturalismo brasileiro;
- Dia da hispanidade;
- Cultura e danças na América do Sul;
- Culinária dos países da América do Sul;
- Gastronomia regional brasileira;
- Diferentes falares do Brasil;
- Em que medida a presença africana e de seus descendentes influencia a diversidade cultural hispânica e brasileira;
- Diferentes falares da América hispânica.



A disponibilização desses e de outros tópicos, de acordo com o que proponha o professor, facilitará o processo de pesquisa e investigação dos alunos, e possibilitará ao professor o acompanhamento de todo o processo no qual seus alunos estarão inseridos.

Ainda nesta etapa, o professor deverá disponibilizar momentos de trocas de informações entre as equipes, assim como oportunizar que os alunos, em sala de aula, tenham a oportunidade de ouvir e aprender alguns ritmos e movimentos musicais, tanto da diversidade musical hispânica, quanto da brasileira. Para tanto, serão necessários:

- Datashow;
- Vídeos musicais previamente preparados pelo professor;
- Caixa de som;
- Organização prévia da sala.



O foco pedagógico nessa etapa é a identificação e o aprofundamento do tema apresentado, o qual orientará a posterior elaboração e difusão da ação e do produto que embasará a apresentação ao final do projeto, bem como o envolvimento dos estudantes por meio do seu engajamento em projetos de mobilização coletiva e intervenção sociocultural.

ETAPA 03

Diagnóstico da Aprendizagem
5 aulas

Após todo o processo de pesquisa e coleta de informações, o professor deverá organizar, juntamente com os estudantes, as estratégias de organização da exposição que acontecerá na escola, exposição esta que contará com o envolvimento de toda a comunidade escolar.

Essas duas aulas, no formato de mesa redonda, servirão para que os alunos, em suas equipes, tenham a oportunidade de expor, de forma sucinta, os conhecimentos adquiridos por meio das pesquisas, investigações e intercâmbios de informações, ocorridos na etapa 02. É o momento em que o professor, em sua função de mediador do processo da Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP), dá continuidade ao percurso de avaliação dos estudantes, diagnosticando se os conhecimentos e habilidades foram desenvolvidos, e propondo adequações de rota, caso necessário, sempre levando em consideração a importância de se perceber o estudante como protagonista do seu processo de aprendizagem.

Para esse processo de avaliação diagnóstica, o professor poderá utilizar uma tabela, a ser preenchida pelos estudantes, a qual será avaliada por ele, posteriormente. Pode ser usada a tabela sugerida, ou outra construída pelo professor.

O professor deverá fazer a impressão da tabela e entregar aos alunos, dando a eles um prazo estipulado para que a preencham, recolhendo-as em seguida.

A partir da análise da tabela diagnóstica, o professor poderá elaborar ações a serem desenvolvidas com os estudantes, que contribuirão para o aprimoramento de habilidades, dentro de seu processo de aprendizagem.

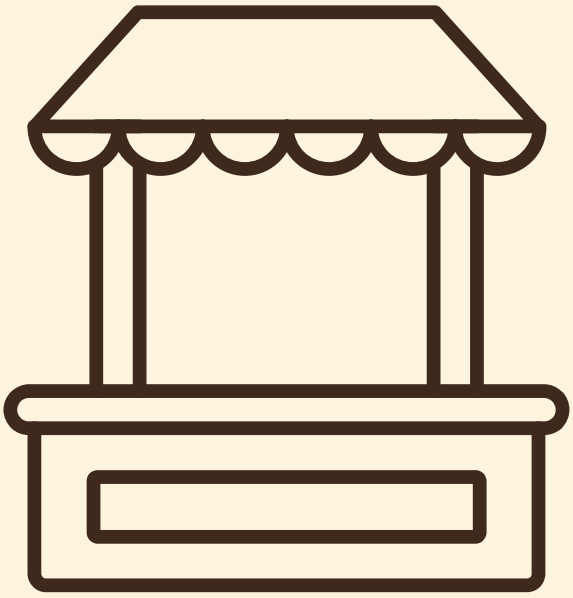
DIAGNÓSTICO DA APRENDIZAGEM			
Tema pesquisado	**Assimilação de conhecimento**		
	Sim	**Talvez**	**Não**
Multiculturalismo brasileiro			
Dia da hispanidade			
Cultura e danças na América do Sul			
Culinária de países da América do Sul			
Gastronomia regional brasileira			
Diferentes falares do Brasil			
Influência africana no Brasil e nos países hispano-falantes			
Diferentes falares na América Hispânica			



ETAPA 04

Fechamento e Exposição
3 aulas

Nesta última etapa da prática de Aprofundamento, cuja proposta é a execução do projeto *Un Giro por Hispanoamérica y Brasil*, professor e alunos estarão envolvidos na montagem dos stands, onde os conhecimentos adquiridos acerca dos países estudados serão expostos para a comunidade escolar. Nesses locais, haverá a exposição de comidas tradicionais (previamente preparadas por cada equipe), bandeiras (construídas a partir das pesquisas realizadas), músicas, dentre outras particularidades nacionais acordadas entre os alunos, suas equipes e o professor. A recepção dos visitantes aos stands deverá acontecer com as boas-vindas em espanhol. Portanto, é importante que o professor ensine aos alunos essa comunicação de *bienvenidos*, para calorosamente recepcionar a todas as pessoas participantes.



É necessário que haja, previamente, o diálogo com a equipe pedagógica da escola, na organização do dia da exposição, para que, no dia e horário acordados, todos possam estar presentes e participar desse momento.

Nessa etapa os alunos deverão, também, expor suas aprendizagens, ao conduzir os visitantes, explicando cada proposta que está exposta no stand do qual são responsáveis: comida tradicional, moeda, costumes e tradições daquele país.

Sugestão de divisão dessa etapa:

- Preparação e organização dos stands: 2 aulas;
- Visitas dos membros da comunidade escolar: uma sugestão é que se inicie no recreio, e as aulas pós intervalo sejam utilizadas para visitação, isso acontecendo por meio da organização prévia com a equipe pedagógica.

AVALIAÇÃO

As avaliações de Língua Espanhola consistem no acompanhamento do desenvolvimento dos alunos frente às atividades propostas, e devem ser processuais: o professor acompanhará toda a evolução de aprendizagem dos alunos, por meio da participação dos mesmos nas atividades, estando estas vinculadas às habilidades e associadas às competências gerais e aos eixos estruturantes. Esse deverá ser o critério, a processualidade, frente ao projeto *Un Giro por Hispanoamérica y Brasil*. O Componente Curricular Língua Espanhola não tem valor de pontuação para aprovação ou reprovação.

ARTICULAÇÃO COM AS DEMAIS UNIDADES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO

A Unidade Curricular "Hispanidades e Brasilidades – Iniciação" possibilita o diálogo e a articulação com as Unidades Curriculares "Arte e Patrimônio Cultural", do Componente Curricular Arte, e "Mídias Digitais e Práticas Corporais, do Componente Curricular Educação Física, haja vista haver similaridades nos focos pedagógicos de seus Eixos Estruturantes, bem como em suas propostas de atividades, o que possibilita a interdisciplinaridade e o enriquecimento das práticas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Optar pelo Itinerário da área de Linguagens e suas Tecnologias, cuja proposta de aprofundamento é "Mídias Digitais: linguagens em ação", propicia à escola e, consequentemente, ao estudante, apropriar-se de conhecimentos sobre as mais diversas formas de se estabelecer comunicação entre interlocutores, de conhecer com mais profundidade a Língua Espanhola e a diversidade sócio-cultural dos países hispânicos da América do Sul, bem como do Brasil. Pretende-se que os estudantes, ao término dessa prática, estejam aptos para:

- o uso de ferramentas e de tecnologia para realização de pesquisas;
- terem acesso a textos em língua espanhola;
- realizarem comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais que envolvam arte, práticas corporais e tecnologia;
- avançarem em seu processo de aprendizagem no campo do conhecimento da LE Espanhol;
- desenvolverem ações protagônicas de empreendedorismo, objetivando envolver a toda a comunidade escolar no conhecimento, reconhecimento e respeito pela diversidade sócio-cultural da América hispânica e do Brasil.

O projeto Un Giro por Hispanoamérica y Brasil, como prática proposta na Unidade Curricular "Hispanidades e Brasilidades – Iniciação", propicia aos estudantes a oportunidade de realizarem pesquisas, via internet, de revistas de diferentes países da América Hispânica, bem como de acervo discográfico de músicas em espanhol, de artistas hispanoamericanos, por meio do site www.youtube.com.br, bem como de diferentes ritmos e danças típicas de países hispano-americanos e ritmos e danças brasileiras; também abre espaço para a possibilidade de conversar em chats, como o https://www.salasdechatgratis.org/latinchat/ , para interagir com jovens de países hispano-falantes.

Ao fechamento do projeto, o qual envolve, na apresentação final, toda a comunidade escolar, o professor estará apto para concluir o processo avaliativo de seus alunos, haja vista haver acompanhado, como mediador, de todo o processo de aprendizagem dos estudantes, levando-se em conta que o Componente Formativo Língua Espanhola não tem valor de pontuação para aprovação ou reprovação.

REFERÊNCIAS

CONHEÇA o Dia da Hispanidade. Pbf English–Español, [s.d]. Disponível em http://www.pbfguarulhos.com.br/dia-da-hispanidade/. Acesso em 07 de dezembro de 2022

ESPANHOL: de professor para professor. De Professor para professor, 2014-2016. Disponível em: https://dicasprofessoresespanhol.blogspot.com/. Acesso em 08 de dezembro de 2022.

ESPANHOL pelo mundo. Só Espanhol. Virtuous Tecnologia da Informação, 2008-2022. Disponível em: https://www.soespanhol.com.br/conteudo/Diversos_Espanhol_pelo_mundo.php. Acesso em 08 de dezembro de 2022.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. Currículo do Espírito Santo. Vitória: SEDU, 2020. Disponível em: https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/documentos. Acesso em 01 de dezembro de 2022.

NOSSO ENSINO MÉDIO. Autoria e Criação Docente. Núcleo de autoria e criação docente – texto de referência, 2021. Disponível em: https://nossoensinomedio.org.br/wp-content/uploads/2021/04/ID2_C5_Texto.pdf. Acesso em 06 de dezembro de 2022.

QUAIS são os países que falam espanhol? Caia no mundo, 2020. Disponível em https://caianomundo.ci.com.br/paises-que-falam-espanhol/. Acesso em 07 de dezembro de 2022.



Prática da Unidade Curricular Arte e Patrimônio Cultural

Autor da prática:
Cláudia Botelho

Série:
2ª série

Período:
1º Trimestre

Módulo:
I - Introdução ao pensamento científico

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em Artes Visuais, Educação artística, Música, Dança e Teatro

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular (UC) “Arte e Patrimônio Cultural” compõe o Aprofundamento intitulado “Mídias Digitais: linguagens em ação!". Os Aprofundamentos junto com os Componentes Integradores (Projeto de Vida, Projetos Integradores, Práticas Experimentais, Eletivas e outras) formam os Itinerários Formativos (IFs). Os Itinerários Formativos são a parte flexível do currículo e de escolha do estudante.

O Aprofundamento de “Mídias Digitais: Linguagens em Ação!” é formado apenas pela área de Linguagens e suas Tecnologias. Ele foi elaborado a partir da temática das Mídias Digitais e tem o foco no desenvolvimento dos 4 eixos estruturantes: Investigação Científica, Processos Criativos, Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo. De acordo o documento referência:

> Tais eixos estruturantes visam integrar e integralizar os diferentes arranjos de Itinerários Formativos, bem como criar oportunidades para que os estudantes vivenciem experiências educativas profundamente associadas à realidade contemporânea, que promovam a sua formação pessoal, profissional e cidadã. Para tanto, buscam envolvê-los em situações de aprendizagem que os permitam produzir conhecimentos, criar, intervir na realidade e empreender projetos presentes e futuros. (BRASIL, 2018, p. Introdução).

Ao optar pelo itinerário de “Mídias Digitais: linguagens em ação!”, na 2ª série e “Mídias Digitais: Comunicação e Interação”, na 3ª série, o estudante poderá se apropriar dos conhecimentos sobre as mais diversas formas de se estabelecer comunicação entre interlocutores, de conhecer com mais profundidade as linguagens, de registrar o percurso humano durante sua história e de divulgar expressões artísticas e saberes diversos. De acordo com o “Currículo do Espírito Santo- etapa Ensino Médio- Aprofundamentos” os egressos desse itinerário deverão estar aptos para o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) tanto para a realização de pesquisas, em textos das línguas portuguesa, espanhola e inglesa, como para comunicação impressa e em mídias digitais. Além disso, as TDICs poderão participar da elaboração de intervenções sociais que envolvam arte e/ou práticas corporais. (GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO, 2020).

O conceito de mídia digital se respalda na comunicação realizada por meio da internet[1], o que significa que publicações em diferentes mídias sociais e redes de internet estão envolvidas. Sabemos que a interação com as mídias está cada vez mais presente na vida de crianças e jovens e a Educação Midiática se torna cada vez mais necessária. O conceito de Educação Midiática busca introduzir instrumentos para ajudar os estudantes a pensar criticamente, consumir informação de forma consciente, reconhecer pontos de vista, criar mídias com responsabilidade e identificar o papel delas na nossa cultura.

O que podemos esperar para a Unidade Curricular "Arte e Patrimônio Cultural" que se estabelece dentro do Aprofundamento de "Mídias Digitais"?

Os conhecimentos de Arte e Patrimônio Cultural abarcam a identificação, o registro e a conservação da produção artística e cultural que se consolida da identificação/ formação de um povo ou nação.

> Tais eixos estruturantes visam integrar e integralizar os diferentes arranjos de Itinerários Formativos, bem como criar oportunidades para que os estudantes vivenciem experiências educativas profundamente associadas à realidade contemporânea, que promovam a sua formação pessoal, profissional e cidadã. Para tanto, buscam envolvê-los em situações de aprendizagem que os permitam produzir conhecimentos, criar, intervir na realidade e empreender projetos presentes e futuros. (BRASIL, 2018, p. Introdução).

As propostas de práticas de ensino e aprendizagem da UC "Arte e Patrimônio Cultural" podem ser planejadas levando os aspectos da Educação Patrimonial e a utilização das TDICs no desenvolvimento das habilidades dos Eixos Estruturantes de Investigação Científicas; de Processos Criativos; de Intervenção Socioculturais e de Empreendedorismo. A Educação Patrimonial3 é compreendida como um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização da herança cultural, capacitando o seu público para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural.

---

1 Conceito de Mídias digitais disponível em:< https://sites.ufpe.br/dagi/2020/10/03/midias-digitais/> Acesso em 31 dez. 2022.

2 Veja mais sobre Educação Midiática em https://educamidia.org.br/guia.

3 GUIA da Educação Midiática. Educamídia: Instituto Palavra aberta. Disponível em: <https://educamidia.org.br/guia>. Acesso em: 02 jan. 2023.

Se por um lado a UC "Arte e Patrimônio Cultural" pode utilizar diferentes recursos[1] tecnológicos para pesquisar e conservar bens do Patrimônio Cultural históricos, por outro lado ela pode ser utilizada para a criação de novos bens culturais. Ao aprofundar o conhecimento em novos artistas que têm se utilizado de mídias digitais para consolidar experiências estéticas que dialogam diferentes matrizes culturais podemos aprofundar o conceito de apropriação de bens culturais para o fortalecimento de diferentes identidades. Por tanto, a UC "Arte e Patrimônio Cultural!" partindo de uma educação que busca registrar, identificar, contextualizar, se apropriar e ressignificar o Patrimônio Cultural, ela busca desenvolver conhecimentos sobre o as manifestações artísticas e o patrimônio cultural, em diferentes linguagens, realizando pesquisas investigativas, mediações e intervenções socioculturais, processos criativos e empreendedorismo por meio do mapeamento de possibilidades de atuação das linguagens artísticas, incluindo as mídias digitais, na vida social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, com atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.

Os IFs têm como um dos seus objetivos4 aprofundar as aprendizagens relacionadas às competências gerais e às áreas de conhecimento. Dessa forma, as habilidades específicas dos Itinerários Formativos associadas aos eixos estruturantes da área de Linguagens e suas tecnologias envolvem os campos de atuação social já previstos na Base Nacional Comum Curricular e no Currículo do Ensino Médio, na Formação Geral Básica. Na UC Arte e Patrimônio Cultural três campos de atuação social5 ganham maior enfoque, são eles (BRASIL, 2018, p. 490, a):

> O campo da vida pessoal que se organiza de modo a possibilitar uma reflexão sobre as condições que cercam a vida contemporânea e a condição juvenil no Brasil e no mundo e sobre temas e questões que afetam os jovens. As vivências, experiências, análises críticas e aprendizagens propostas nesse campo podem se constituir como suporte para os processos de construção de identidade e de projetos de vida, por meio do mapeamento e do resgate de trajetórias, interesses, afinidades, antipatias, angústias, temores etc., que possibilitam uma ampliação de referências e experiências culturais diversas e do conhecimento sobre si.

4 Veja sobre os objetivos dos Itinerários Formativos no documento dos Referenciais. Disponível em:<https://novo-ensino-medio.saseducacao.com.br/wp-content/uploads/2021/08/Referenciais-Curriculares-para-elaboracao-dos-Itinerarios-Formativos.pdf>. Acesso em 29 dez. 2022.

5 Para relembrar os Campos de Atuação Social do Currículo do ES consulte o texto introdutório. Disponível em:< https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/documentos/>. Acesso em: 29 dez. 2022.

[1] O campo das práticas de estudo e pesquisa abrange a pesquisa, recepção, apreciação, análise, aplicação e produção de discursos/textos expositivos, analíticos e argumentativos, que circulam tanto na esfera escolar como na acadêmica e de pesquisa, assim como no jornalismo de divulgação científica. O domínio desse campo é fundamental para ampliar a reflexão sobre as linguagens, contribuir para a construção do conhecimento científico e para aprender a aprender.

O campo artístico é o espaço de circulação das manifestações artísticas em geral, contribuindo para a construção da apreciação estética, significativa para a constituição de identidades, a vivência de processos criativos, o reconhecimento da diversidade e da multiculturalidade e a expressão de sentimentos e emoções. Possibilita aos estudantes, portanto, reconhecer, valorizar, fruir e produzir tais manifestações, com base em critérios estéticos e no exercício da sensibilidade.

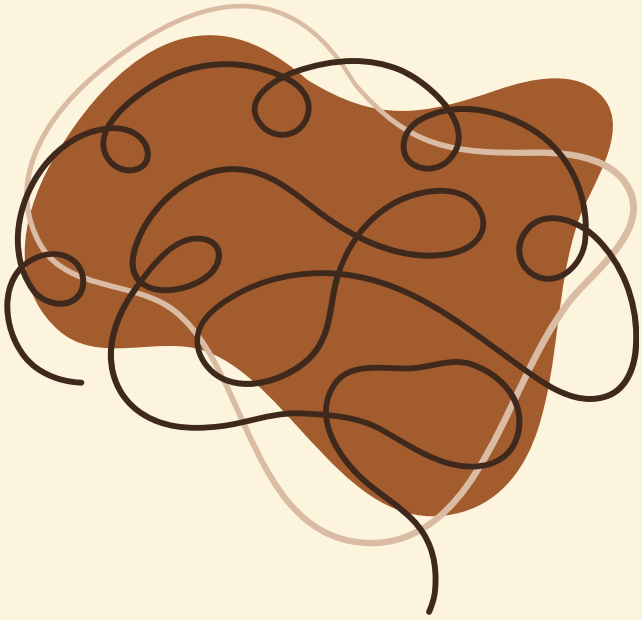
Espera-se que o estudante aprofunde os seus conhecimentos em Arte e Mídias Digitais ao longo do Ensino Médio compreendendo seu Projeto de Vida e sua participação no meio social. Conhecendo e praticando formas de linguagens que lhe possibilite se posicionar de forma crítica e ética na vida pessoal e no mundo do trabalho.

As metodologias empregadas na UC "Arte e Patrimônio Cultural", para o desenvolvimento das habilidades dos eixos estruturantes, prevê que se atribua ao estudante o papel de protagonista, percebendo-o como um sujeito de construção social e histórica que precisa ser notado na sua diversidade. Ao planejar práticas de ensino e aprendizagem que tem como foco as atividades que serão desenvolvidas pelos estudantes, tendo em vista, suas ações e suas produções e buscando diferentes recursos educacionais, usando de diferentes possibilidades tecnológicas, o professor assume seu papel de mediador e se esforça para que o estudante assuma o protagonismo de sua aprendizagem. Dessa forma, as práticas de ensino e aprendizagem propostas para essa Unidade Curricular devem ser planejadas a partir de metodologias ativas.

As aprendizagens essenciais previstas para a Unidade Curricular "Arte e Patrimônio Cultural" para a 2ª série podem apresentada resumidamente no quadro abaixo:

Unidade Curricular: Arte e Patrimônio Cultural- 2ª Série			
Módulos	MÓDULO I – Introdução ao Pensamento Científico	MÓDULO II- Processos Criativos e Intervenção Sociocultural	MÓDULO III- Iniciativas e Ações Empreendedoras nas Dimensões Sociais, Culturais e Pessoais
Objeto de conhecimento	Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais.	Processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias.	Recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem.
Eixo estruturante	Investigação Científica.	Processos Criativos; Mediação e Intervenção sociocultural.	Mediação e Intervenção sociocultural; Empreendedorismo.

Dentro desse arranjo a prática que segue atende aos objetos de conhecimento do módulo I e as habilidades do eixo de investigação científica destinados ao 1° Trimestre realizando arranjos entre o conhecimento específico da Unidade Curricular e as metodologias ativas de ensino e aprendizagem.



Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE02** Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. **CE06** Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. **CE07** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais: Os patrimônios culturais, as manifestações culturais e suas práticas (interações entre o local e o internacional), destacando e difundindo a as manifestações e produções da cultura capixaba e comunidades tradicionais.

Eixos Estruturantes	Investigação científica
Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**EMIFLGG01** Investigar e analisar 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), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.
Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG01** Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais. **EMIFCG02** Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade. **EMIFCG03** Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.
Temas Integradores	**TI07** Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena. **TI12** Trabalho, Ciência e Tecnologia. **TI15** Ética e Cidadania. **TI17** Povos e Comunidades Tradicionais.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Prezado(a) professor(a), desde a aprovação da Resolução Nº 3/ dez. 20186, que atualiza as Diretrizes Nacionais para o Ensino Médio, sabemos que muitas mudanças têm sido provocadas nas salas de aulas. No ano de 2022 o Estado do Espírito Santo iniciou o seu processo de implantação no novo Currículo do Espírito Santo para o Ensino Médio, na etapa do Ensino Médio, e no ano de 2023 iniciará a implementação dos currículos destinados aos Itinerários Formativos (IFs). Para a implementação do Currículo dos IFs estão sendo planejadas práticas com o intuito de contribuir com o trabalho do professor nas salas de aulas. Para tanto, estão sendo elaboradas atividades que vão além das práticas de ensino e aprendizagens tradicionais. Mantendo-se a proposta curricular dos Aprofundamentos (parte dos IFs) buscou-se construir uma prática de ensino e aprendizagem que reunisse pontos fundamentais, são eles: Patrimônio Cultural, por meio de obras de arte produzidas a partir de tecnologias digitais e que busque discutir as diferentes matrizes estéticas na arte brasileira; eixo estruturante da Investigação Científica e por fim, Metodologias ativas.

Como já foi mencionado na apresentação da Unidade Curricular, a mesma se encontra em um aprofundamento da área de Linguagens e suas Tecnologias e prioriza as aprendizagens no universo das Mídias Digitais. Ao elencar os objetos de "Arte e Patrimônio Cultural" dentro dessa perspectiva, o intuito dessa prática é de levar aos jovens e adolescentes do ensino médio as possibilidades de apreciação e criação em linguagens artísticas que utilizam diversas tecnologias digitais e de informação e comunicação. Todavia, o enlace com as pesquisas sobre as matrizes estéticas e culturais que influenciaram a produção artística brasileira servirá para refletir sobre a própria construção da identidade cultural no nosso país.

Trazemos para essa prática a conceituação de Arte Digital com a ideia de que podemos compreendê-la como o fazer artístico que utiliza o computador como suporte de imagem e como ferramenta de composição, podendo ainda atrelar a Arte Digital a utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação, para a elaboração de uma realidade construída, gerando uma relação nova no processo da obra compreendendo o computador como sistema, capaz de criar, produzir, visualizar, disponibilizar e manter imagens, permitindo pelos seus dispositivos experiências multissensoriais através da interatividade, ampliando a percepção estética (SANTOS, 2007).

Na elaboração dessa proposta de ensino e aprendizagem partimos dos objetivos de aprendizagem localizados na habilidade do eixo estruturante de Iniciação Científica apresentada no quadro acima. São eles:

- Observar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados na obra de Guache Marques (Antônio Gomes Marques);
- Situar a Arte Digital no contexto do campo de atuação social da vida pessoal, no alcance das experiências estéticas, para abertura a novos meios de expressão tecnológicos e apreciação estéticas multiculturais.
- Realizar pesquisa e curadoria de dados e informações disponíveis em diferentes mídias sobre a Arte Digital e Matrizes Estéticas Culturais.
- Identificar uma dúvida, questão ou problema acerca da Arte Digital.
- Selecionar informações de fontes confiáveis;
- Interpretar as informações coladas e utilizá-las na elaboração, com uso ético, de comunicações de conclusões.

Todavia, o Currículo do Espírito Santo de acordo com a Base Nacional Comum Curricular foi elaborado a partir das 10 Competências Gerais da Educação Básica. Dentro de cada área de conhecimento as 10 Competências Gerais vão se desdobrando e tornando-se mais específicas e no final todas elas se desenvolvem em prol das Competências Gerais. O mesmo ocorre dentro da área de Linguagens e suas Tecnologias, as habilidades específicas dos eixos relacionadas à área também colaboram para o desenvolvimento das competências específicas da área. Assim, a prática que segue colabora para que as Competências Específicas (CE) da área: CE01, CE02, CE06 e CE07, sejam desenvolvidas.

Além das CE da área, o Currículo do Espírito Santo defende uma Educação Integral se preocupa com o desenvolvimento dos Temas Integradores, também chamados de Temas Contemporâneos Transversais7. Os Temas Integradores têm a condição de explicitar a ligação entre os diferentes conhecimentos com as situações vivenciadas pelos estudantes em suas realidades. A partir da prática sugerida abaixo os seguintes TI podem ser discutidos:

TI07 - Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena.
TI12 – Trabalho, Ciência e Tecnologia.
TI15 – Ética e Cidadania.
TI17 – Povos e Comunidades Tradicionais.

A prática abaixo foi elaborada em 4 etapas, sendo:

1ª- Sensibilização: utilização de uma obra de arte para introduzir o assunto.
2ª- Contextualização e Aprofundamento: utilização da Sala de Aula Invertida para ampliação dos conceitos que serão trabalhados.
3ª- Projeto de pesquisa: tem o foco no desenvolvimento do eixo estruturante do 1º Trimestre. Pretende realizar os passos de um projeto de pesquisa.
4ª- Comunicação dos resultados: também uma etapa do projeto de pesquisa que será trabalhada.

Cada uma dessas etapas são descritas abaixo seguindo o padrão de: Preparação; Desenvolvimento, Considerações e Avaliação.

Nelas ainda estão descritos os materiais e recursos que serão necessários e sugestão de fontes de pesquisa para a utilização dos recursos midiáticos. Na avaliação cuidamos de encaminhar exemplos de como elas podem ser planejadas.

Ainda que tenhamos nos esforçado para criar práticas de salas de aulas que orientem uma aprendizagem ativa e que sejam possíveis de serem executadas, sabemos que a escola é um lugar diverso, com sua história, contextos e sujeitos. Acreditamos que a riqueza de cada prática de ensino e aprendizagem nasce de uma perspectiva presente em cada realidade e de cada sujeito que ela habita. Por isso, do o estudo abaixo são sugestões, possibilidades e caminhos para que novas práticas sejam planejadas.



DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

Apreciação de obras
2 aulas

Preparação

Iniciaremos os nossos estudos pela apreciação da obra do artista baiano Guache Marques. Marques é um artista contemporâneo que realiza pesquisas em gravura digital e reproduz em suas obras elementos da cultura afro-brasileira.
A obra escolhida para essa atividade é uma imagem digital com o título: "SIGNOS AFRO" que pode ser encontrada no site Dicionário de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia.

Desenvolvimento

1°)Utilize a imagem abaixo e realize a leitura com a turma.

Imagem 1- Guache Marque. Signos Afro. Arte Digital.



Fonte: Dicionário de Belas Artes UFBA. Disponível em: http://www.dicionario.belasartes.ufba.br/wp/verbete/antonio-gomes-marques-guache-marques/. Acesso em: 29 nov. 2022.

2°) Peça que a turma se divida em grupos e cada grupo responda as questões abaixo em um caderno;

- Qual técnica foi utilizada nessa obra?

(Resposta: Gravura digital)

- Quais são as formas e cores empregadas?

(Possíveis respostas: formas: semi- geométricas (apresentam linhas retas e orgânicas- retângulos, triângulos, semi-círculos, polígonos); Cores: tons terrosos: vermelho, amarelo, marrom, azul, branco e preto.)

- Existe uma predominância de cores?

(Possível resposta: Sim. Vermelhos terrosos, marrons, ocres, preto).

- As formas empregadas podem ser identificadas?

(Possível resposta: elas podem ser identificadas no imaginário africano, estampas comuns na cultura africana).

- As figuras nos remetem quais lembranças?

(Resposta pessoal)

- Você consegue identificar os materiais que foram empregados?

(Resposta pessoal, pode ser que alguns digam que se parece com materiais empregados em serigrafias e até litogravuras)

- As formas utilizadas se relacionam com alguma etnia? Como você as identificam?

(Possível resposta: Africana, presente em elementos que representam a cultura africana).

- Observe a identificação do título da obra e análise as informações que ela contém.

(Resposta: Guache Marques. SIGNOS AFRO, 2015. Gravura Digital (impressão fine art) 55 x 55cm. Arte digital (impressão fine art). 55X55 cm. O título da indicação do nome do artista, data, tipo de técnica empregada e tamanho. Além disso, ao intitular a obra de Signos Afro o artistas diz de onde buscou inspiração para a criação de sua imagem .) .

3°) Oriente os grupos que utilizem as respostas das questões acima para criar um Padlet. Peça que os grupos se identifiquem abaixo de cada resposta. Pode ser Grupo1, Grupo B, etc..

Professor, você já faz uso do Padlet em suas aulas?

É uma ferramenta digital que você pode utilizar na construção de murais virtuais e colaborativos.
Para saber mais visite o site: https://pt-br.padlet.com/features.

4ª) Após os grupos inserirem suas respostas, faça a leitura do mural junto com a turma.
Obs.: Converse com a turma sobre as respostas, mas deixe para contextualizar a obra nas próximas aulas.

Conclusão

Após colocar os estudantes em contato com a gravura digital de Antônio Gomes Marques contextualize com a turma a respeito do Itinerário Formativo que escolheram. Apresente para a turma a relação do Aprofundamento no qual fazem parte, do universo das mídias digitais, e que a escolha da obra de Marques foi com o intuito de ampliar os olhares sobre as diversas diversas matrizes estéticas que compõem o Patrimônio Cultural brasileiro.

Avaliação

Acompanhamento de atividade.



Essa primeira etapa tem o objetivo de colocar os estudantes em contato com uma produção artística que reúne arte digital e a matriz estética africana. Para avaliar esse momento tenha em mãos os nomes de todos os estudantes da turma. Utilize o seu diário de classe para criar uma lista com os nomes e acompanhe se todos os inscritos da turma participaram de algum grupo.

ETAPA 02

Contextualização
10 aulas

Preparação

Essa etapa aprofunda os estudos sobre o Patrimônio artístico e cultural com os seguintes recortes: Arte Digital; Obras com diferentes matrizes estéticas e culturais e o artista Antônio Gomes Marques.

Para essa prática o foco foi trazer os conhecimentos básicos de arte, Patrimônio Cultural e tecnologia. A ideia é que se comece, na segunda série, compreendendo como a arte produzida atualmente levanta essa discussão sobre o Patrimônio Cultural de diferentes matrizes estéticas e como artistas têm substituído técnicas tradicionais de pintura e gravura por mídias digitais (tema do Aprofundamento). Dentro dessa proposta trouxemos o artista Antônio Marques, um artista regional.



Utilizaremos nesta etapa uma situação de aprendizagem baseada na Sala de Aula Invertida e como produto teremos duas atividades: um quadro SQA e um Mapa Mental. O Quadro SQA serve para os estudantes escreverem o que já sabem sobre o assunto, o que querem aprender e o que aprenderam no final do processo.

Segue abaixo os passos para a realização da Sala de Aula Invertida com o antes, durante e depois da aula.

Desenvolvimento:

1°) Oriente os estudantes para a realização da “sala de aula invertida”.

Antes da aula: momento de preparação para as atividades em sala. Professor, disponibilize os seguintes recursos, no google sala de aula:

Texto “Arte e Patrimônio Cultural” disponibilizado no link:

https://drive.google.com/file/d/1eTL5t8eUgB7P8UFo_S9EvQht8j6YlHj6/view



Vídeo: Arte digital

https://www.youtube.com/watch?v=GBOTCVchjzs



Tempo de duração: 25min26s.
Sinopse: No Paratodos desta semana, o telespectador verá o que acontece quando a linguagem eletrônica chega ao mundo das artes. Uma exposição em São Paulo mostra como obras de importantes artistas podem ganhar novas formas, como uma Monalisa fazendo caretas, ou as pinceladas de Van Gogh em movimento, por meio da tecnologia.

2ª) Ainda como preparação para a aula, peça que os estudantes realizem uma atividade do Quadro SQA. O quadro pode ser construído por meio de um recurso digital, como o Jamboard (Quadro virtual interativo do Google). Compartilhe o link do mural com os participantes e peça para que eles insiram comentários usando a função de post-its do Jamboard sobre o que eles já sabem e o que querem saber (as duas primeiras colunas do quadro), a terceira coluna oriente que será preenchida no final dessa etapa.

Essa atividade pode ser planejada dentro do Google Sala de Aula.

IMPORTANTE

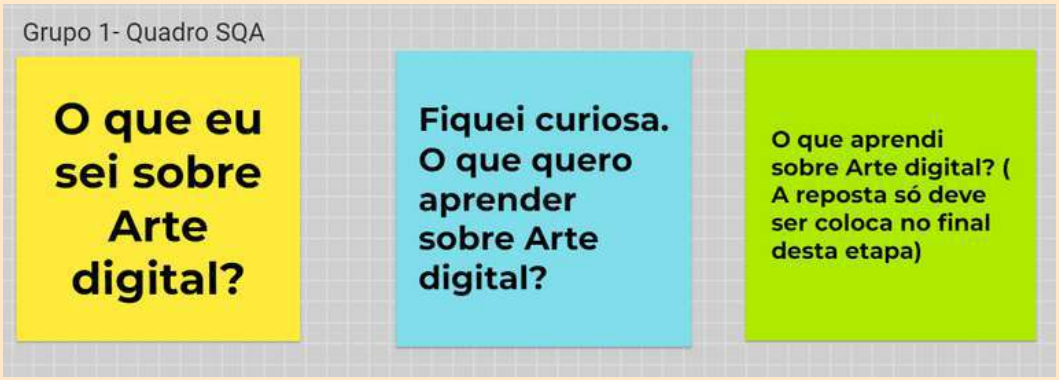
Nessa etapa apenas a coluna 1 e 2 deve ser preenchida. A coluna 3 deverá ser preenchida no final da última etapa.

Assista ao tutorial que ensina a utilizar o Jamboard:

Como usar o Jamboard: dica de aula diferenciada no Google Classroom.

https://www.youtube.com/watch?v=_mxJDV-p7e4

Captura de tela de um Jamboard do Quadro SQA.



OBS.: Professor, disponibilize todos os recursos didáticos com antecedência de três dias antes da aula, para que os estudantes possam realizar o estudo conforme sua disponibilidade de tempo.

3°) Realização das aulas presenciais.

Durante a aula

Parte 1

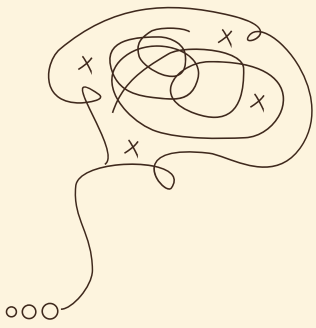
Inicie o momento presencial realizando uma retomada dos estudantes em relação aos recursos didáticos, identificando se fizeram o estudo necessário.

- Realize a leitura coletiva das notas adesivas criadas por cada grupo (Coluna 1 e 2).
- Peça aos estudantes que apresentem suas dúvidas e discutam o conteúdo dos recursos do momento antes da aula.
- Conecte a temática com a realidade do estudante. Aqui, você pode perguntar aos estudantes se eles já conheciam algum artista que produzia Arte digital ou se eles próprios já se arriscaram. Pode ainda questioná-los se acham interessante produzir arte por meio dessa técnica. No final de 2022, estava em cartaz uma exposição interativa do artista Van Gogh no Shopping Vitória, em Vitória-ES. Pode ser que alguns estudantes tenham visitado essa exposição e provavelmente comentaram.
- Tire as dúvidas e registre a participação dos estudantes.

Obs.: Professor, antes da aula presencial você deverá realizar um diagnóstico da atividade na Google sala de aula. Vá até os quadros, observe e
anote o que os estudantes aprenderam sozinhos, quais foram as dúvidas mais comuns e faça anotações sobre cada grupo.

Parte 2 - Atividade de criação de um Mapa Mental.

Neste momento, os estudantes irão criar um mapa mental com base nos temas apresentados no texto referência e nos vídeos que foram utilizados na etapa anterior. Ao revisitar o texto referência para fazer o mapa, espera-se que os estudantes descubram mais informações sobre esses movimentos artísticos e seus artistas *(Antônio Gomes Marques; Matrizes estéticas e povos tradicionais brasileiros; Arte e Mídias Digitais; Tipos de Arte Digital; Diana Domingues e Andreas Grursky).*



Antes de iniciar essa tarefa visualize um modelo de Mapa Mental apresentado no link:

https://www.mindomo.com/es/mindmap/arte-digital-73ce9ea44c6b49a182be343863788a79

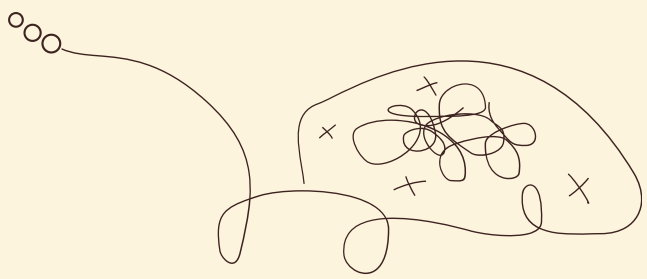
- Mantenha a turma dividida em duplas ou trios e peça que elaborem um mapa mental usando um recurso digital, como um editor de telas (por exemplo: PowerPoint; Padlet; Goconqr; MindMeister e Prezzi).
- Deixe que cada grupo trabalhe em um chromebook e mostre em um quadro digital como se faz um mapa mental no powerpoint. No box abaixo tem o link de um tutorial de como fazer mapas mentais no powerpoint.
- Peça que os grupos investiguem os assuntos principais que foram estudados nas aulas anteriores e selecionem as ideias principais que deverão conter o mapa.

Obs.: Nessa parte da atividade os estudantes devem participar de forma ativa e auxiliar outros estudantes no aprendizado, procurar o professor para tirar dúvidas sempre que for necessário. Já o professor deve auxiliar no desenvolvimento da atividade como um mediador, direcionando e orientando o estudante quanto à busca e construção do seu próprio conhecimento.

Parte 3 - Compartilhamento dos resultados dos mapas mentais.

Após a construção dos mapas, pedir que os estudantes compartilhem suas produções, mostrando os mapas virtualmente e os apresentando, estimule o debate sobre as ideias.

Obs.: Professor, utilize esse momento para apontar as qualidades dos resultados das equipes, fazer um encerramento da atividade e conectar com os objetivos de aprendizagem. Nesse momento, é possível avaliar se os grupos utilizaram a habilidade do eixo de investigação científica para identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.



Parte 4- Depois da aula

Peça que os grupos voltem na atividade do Quadro SQA e preencha a última coluna.

- Oriente os estudantes para que documentem o que aprenderam nas últimas aulas, se for necessário eles ainda podem pesquisar novos materiais para fundamentar os conhecimentos levantados.
- Nesse momento posterior, você pode utilizá-lo para identificar o aprendizado dos estudantes. Conversar com a turma a respeito dos resultados de avaliação obtido e avaliar se os objetivos de aprendizagem que você planejou foram cumpridos.

Considerações

Nessa segunda parte da prática utilizamos a estratégia da Sala de Aula Invertida para realizar o estudo sobre a Arte Digital, as Matrizes estéticas e culturais que influenciam a produção artística contemporânea brasileira e conhecer um pouco da vida e obra do artista baiano Guache Marques. Essa etapa foi planejada para que os estudantes tenham conhecimento sobre como a tecnologia tem sido utilizada na produção artística contemporânea e em como os artistas brasileiros têm ressignificado a identidade cultural do povo brasileiro em obras de diferentes linguagens e suportes, como faz Antônio Marques.

Avaliação

Na Sala de Aula Invertida o estudante passa a realizar atividades em todos os momentos: antes, durante e depois da aula e todos esses momentos devem ser avaliados. Segue um modelo de ficha de avaliação que pode ser elaborado para cada estudante. É interessante que essa ficha seja apresentada no início da Sala de Aula Invertida e o estudante conheça todas as etapas que serão avaliadas.

FICHA DE AVALIAÇÃO DA SALA DE AULA INVERTIDA

https://docs.google.com/document/d/1cmnlM4r8yUXXMzGB1XtQkPa9UYervlcZHx3aHDXDVpA/edit

Conheça sobre as ferramentas utilizadas nessa etapa nos link abaixo

SQA no site:
Construindo uma planilha K-W-L / S-Q-A.

https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/NWrs8gvWK5D9JpDZn28cSdetsvFUQuD7b9EthWSruGdaApCgB8wP6dJdeHWQ/resolucao-da-atividade-contexto-questao-disparadora-e-sistematizacao-cie6-10tu02.pdf

Sala de Aula Invertida em:
"SALA DE AULA INVERTIDA: POR ONDE COMEÇAR?".

https://www.ifg.edu.br/attachments/article/19169/Sala%20de%20aula%20invertida_%20por%20onde%20come%C3%A7ar%20(21-12-2020).pdf

Mapa Mental:
Como criar um mapa mental no PowerPoint - Tutorial

https://slidesgo.com/pt/slidesgo-school/tutoriais-do-powerpoint/como-criar-um-mapa-mental-no-powerpoint



ETAPA 03

Elaboração de um projeto de pesquisa
10 aulas

Preparação

As mídias digitais estão presentes no cotidiano dos jovens e adolescentes e para desenvolver a habilidade de investigação científica, sugerimos que a turma investigue sobre a utilização das tecnologias na arte, em especial na arte contemporânea. Posteriormente, as habilidades de investigação científica ajudarão a desenvolver os demais eixos estruturantes: Processo criativo; Intervenção e Mediação Sociocultural e Empreendedorismo. Diante dos estudos e debates realizados anteriormente sobre Arte Digital e Matrizes Estéticas e Culturais espera-se que os estudantes consigam elaborar questões para serem investigadas sobre os temas.

Professor, saiba mais sobre o eixo estruturante dos Itinerários Formativos no vídeo: "Ensino Médio na BNCC: Investigação Científica (Curso 2 - Aula 3)"

https://www.youtube.com/watch?v=walqeO_enF4&feature=youtu.be

Desenvolvimento

1°) Utilize as questões abaixo para apresentar aos estudantes possibilidades de problemas que podem ser utilizados em uma Investigação Científica:

- Como artistas contemporâneos estão trabalhando no universo das imagens digitais? O que vem sendo criado e experimentado?
- Quais recursos tecnológicos estão revolucionando os processos criativos?
- Como os jovens de diferentes origens têm se expressado por meio da arte e tecnologia?
- Existe algum artista que se utiliza da arte tecnológica para expressar suas matrizes culturais no Espírito Santo?

OBS.: Utilize um quadro digital ou datashow para apresentar as perguntas. Esses são exemplos para inspirar a formulação de suas questões. Além disso, inserimos abaixo um quadro com possibilidades de assuntos que podem ser investigados.

Temas da "Arte e Tecnologia"

- Grupo Fluxus
- Performance
- Happening
- Arte Eletrônica
- Arte Digital: Hans Donner, Pablo Alfieri, Adolfo Correa
- Diana Domingues
- Grupo Artecno.

2°) Separe a turma em pequenos grupos de 4 integrantes, relembre as últimas aulas e resgate os assuntos que foram discutidos na atividade do Quadro SQA e nos Mapas Mentais. Agora peça que cada grupo crie o seu Projeto de Pesquisa seguindo os passos:

1° Momento

Peça que cada grupo elabore uma questão, dúvida ou problema. Depois de elaboradas, peça que cada grupo apresente sua questão para turma.

Objetivo do eixo investigação científica a ser trabalhado: Identificação de uma dúvida, questão ou problema.

OBS.: Essa atividade pode ser apresentada em uma aula, depois os grupos precisaram de algumas aulas para elaborar suas questões. Reserve o laboratório de informática ou a biblioteca para que os grupos pesquisem e elaborem as suas questões problematizadoras da pesquisa.

2° Momento

A partir da primeira questão, peça-os que criem novas perguntas. Essas novas perguntas serão seus objetivos para a pesquisa.

❖ Objetivo do eixo investigação científica a ser trabalhado: Levantamento, formulação de hipóteses; Seleção de informações e fontes confiáveis.

Ex.: Como artistas contemporâneos estão trabalhando no universo das imagens digitais? Qual artista? O que ele faz? Como é a obra dele? Que materiais e técnicas utilizam.

- Encontrar um artista que trabalhe Arte Digital;
- Pesquisar sobre o seu trabalho;
- Apresentar o seu trabalho;
- Descrever os recursos técnicos que utilizam.

3º Momento

Oriente que os grupos utilizam das diversas fontes para suas pesquisas. Pode ser por meio eletrônico ou nos livros didáticos ou livros da sua biblioteca. Nessa etapa é importante que o professor explique sobre as fontes de informação seguras e confiáveis. Lembrando-se que uma pesquisa científica deve primar pela ética e responsabilidade com as informações.

- Oriente os estudantes para selecionar as informações que respondem a questões que foram levantadas para a pesquisa.
- Criem um documento no google docs ou no google class com as informações selecionadas. Essas anotações servirão para a elaboração da atividade do próximo momento.

Objetivo do eixo investigação científica a ser trabalhado: a seleção de informações e de fontes confiáveis; a interpretação; elaboração e uso ético das informações coletadas e a identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para solucionar problemas diversos.

Professor, utilize como fonte conteúdos disponibilizados em sites de instituições de estudos reconhecidas, centros de pesquisas e universidades ou em sites de grandes especialistas da área, revistas científicas especializadas com registro ISSN, ISBN e/ou DOI, repositórios digitais reconhecidos e portais acadêmicos. Veja mais sobre como realizar pesquisas seguras no site:

Como pesquisar em fontes confiáveis e otimizar sua pesquisa? | Escola Digital - Professor.

https://professor.escoladigital.pr.gov.br/pesquisa_fontes_confiaveis#:~:text=Resultados%20de%20fontes%20confi%C3%A1veis%20citam,que%20este%20resultado%20se%20encontra

4ª Momento - Comunicando as descobertas.

Após levantar as informações é preciso comunicá-las. Para esse momento pode-se pedir que os grupos de estudantes utilizem o CANVA para criar um Livreto contendo o tema da pesquisa, seus objetivos e os resultados alcançados. Depois compartilhe os livretos produzidos com a troca de links. Oriente o grupo que escolham um layout de livreto no Canva e realizem a edição. O Canva é um aplicativo gratuito e oferece diversas sugestões de edições.

Objetivo do eixo investigação científica a ser trabalhado: comunicação de conclusões com a utilização de diferentes linguagens.

Captura de tela do Canva.



Saiba mais em como utilizar o Canva acessando:

https://www.canva.com/

Considerações

As atividades dessa etapa tiveram o objetivo de desenvolver a habilidade do Eixo: Investigação Científica apresentada no quadro de identificação da prática.

(EMIFLGG01) Investigar e analisar 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), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

A prática de levantamento e seleção de informações amplia a habilidade da Formação Geral Básica do Ensino Médio, no que diz respeito à:

(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

Essa atividade envolve ainda o Campo de atuação social: "Práticas de estudo e pesquisa" que também é foco de desenvolvimento do Currículo de Linguagens e suas Tecnologias na Formação Geral Básica. "O campo das práticas de estudo e pesquisa almeja uma juventude preparada para lidar com o saber acadêmico-científico por meio da pesquisa, criação e construção de novos conhecimentos e, consequentemente, suscitada a aprender a aprender." (GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO. 2020, p.7).

Avaliação

Professor sugerimos que você acompanhe cada etapa da produção da pesquisa. Utilize o momento com os estudantes em sala de aula e veja se todos os grupos estão evoluindo em seus trabalhos. Identifique as dificuldades e intervenha sempre que necessário. Para melhor direcionar a sua avaliação sugerimos uma ficha de avaliação do projeto.

FICHA DE AVALIAÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA
https://docs.google.com/document/d/12qnsjB1YxrWSX3mKPTKT5QPyoEkixhNbk62in3amEdw/edit

ETAPA 04

Socialização e apresentação das pesquisas
3 aulas

Preparação

Chegamos na última etapa da nossa prática. Nesse momento vamos nos organizar para apresentar os resultados que alcançamos até o momento.

Desenvolvimento

1°) Prepare um Seminário para que cada grupo apresente os livretos produzidos a partir das suas pesquisas.

- Utilizar um datashow para apresentar os canvas ou compartilhar o link para que cada estudante acompanhe de seu dispositivo móvel.
- Após o Seminário os livretos podem ficar disponíveis na escola para o acesso de mais pessoas. Planeje com a turma a melhor forma de disponibilizar esse material.

2°) Realizar uma roda de conversa e pedir que apontem quais foram as maiores dificuldades na realização da pesquisa e o que consideram positivo nesse método de ensino e aprendizagem.

Considerações

O desenvolvimento de um Projeto de Iniciação Científica exige muito esforço e é uma aprendizagem processual, possivelmente todo trajeto realizado até aqui precisará ser avaliado e replanejado. Não podemos esperar que na primeira experiência, caso essa seja uma, tudo ocorra da melhor forma, mas um aprendizado que está em construção.

Avaliação

Professor, elabore uma ficha com o nome de cada estudante e faça anotações sobre as suas participações.

Nessa etapa não está em foco avaliar competências cognitivas, mas sim a participação dos estudantes. Veja se todos os grupos apresentaram os seus resultados da pesquisa e aqueles que não conseguiram, apresente uma alternativa para reelaborarem suas atividades. É importante recuperar as aprendizagens sem deixar nenhum estudante para atrás.

AVALIAÇÃO

Cada uma das etapas foi apresentada com uma evidência de aprendizagem. Tais como: o padlet na primeira atividade, o jamboard do quadro SQA, o slide com o problema do projeto de pesquisa, o livreto elaborado no Canva e o Seminário. Em cada uma das etapas estão especificadas como devem ser avaliadas. A pontuação é a critério do professor.



ARTICULAÇÃO COM AS DEMAIS UNIDADES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO

Os objetos de conhecimento da Unidade Arte e Patrimônio Cultural se articulam com os objetos de conhecimento das demais Unidades Curriculares do Aprofundamento de "Mídias digitais: linguagens em ação!", no módulo I. Considerando:

Língua Portuguesa e linguagens digitais	Utilização de leitura e estratégias de produção textual: textualização, revisão e edição de textos; exploração da multissemiose e curadoria de informação para a realização das pesquisas e produção de texto.
Inglês como Língua Franca na Cultura Digital	Realização de pesquisa podendo conter palavras/ termos em inglês.
Hispanidades e Brasilidades - Iniciação	Realização de pesquisas em mídias digitais, sobre a diversidade cultural, linguística, artística dos países hispano-americanos.
Mídias Digitais e as Práticas Corporais	Relacionar o conhecimento sobre as Matrizes estéticas culturais com o 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 e lutas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática apresentada visa alcançar experiências de aprendizagens que considera as diversas juventudes e consiga abarcar uma educação que acolha as diversidades, promovendo, de modo intencional e permanente, o respeito à pessoa humana e aos seus direitos. Busca com seus objetivos de aprendizagens garantir aos estudantes ser protagonistas de seu próprio processo de escolarização. Nesse sentido, assegurar-lhes uma formação que, em sintonia com seus percursos e histórias, permita-lhes definir seu projeto de vida, tanto no que diz respeito ao estudo e ao trabalho como também no que concerne às escolhas de estilos de vida saudáveis, sustentáveis e éticos.

Ao longo da prática foram escolhidas metodologias de ensino e aprendizagem que direcionam o protagonismo dos estudantes, colocando-os no centro de todo processo. As Metodologias Ativas tem se tornado cada vez mais próximas de nossas salas de aulas, em decorrência do processo acelerado que as tecnologias digitais de informação e comunicação têm se aproximado da nossa realidade, sobretudo na vida de jovens e adolescentes. Sabemos que o domínio dessas novas, ou nem tão novas para alguns professores, maneiras de aprender tem nos desafiado enquanto professores. A cada nova ferramenta utilizada, foi necessário investigação e prática para aprender fazendo como utilizá-las. Assim, esperamos que a prática aqui proposta ajude você professor nessa experiência, sabendo que é uma proposta de implementação dos Currículos do Itinerários Formativos do Ensino Médio, mas que muitas outras possibilidades podem ser criadas.

REFERÊNCIAS

ANTONIO Gomes Marques. In: DICIONÁRIO Manuel Querino de Arte na Bahia. Salvador: Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, 2014. Disponível em: <Guache Marques (Antônio Gomes Marques)>. Acesso em: 05 dez. 2022.

ARTE DIGITAL: Uma das principais representações artísticas contemporâneas. Academia Brasileira de Arte. 2022. Disponível em: https://abra.com.br/artigos/arte-digital-uma-das-principas-representacoes-artisticas-contemporaneas/. Acesso em: 05 dez. 22.

BACICH, Lilian; MORAN, José (ORG.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico- prática. Porto Alegre: Penso, 2018. 238p.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: 2018. Disponível em: Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Acesso em: 05 dez. 2022.

_____. Ministério da Educação. Referencias Curriculares para a elaboração de Itinerários Formativos. Brasília: 2018. Disponível em: Referenciais-Curriculares-para-elaboracao-dos-Itinerarios-Formativos.pdf. Acesso em: 05 dez. 2022.

_____. Ministério da Educação. Temas contemporâneos transversais na BNCC: Proposta de Práticas de Implementação. Brasília: 2019. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf. Acesso em: 04 jan. 2023.

CANVA. Aplicativo Canva. Disponível em:< https://www.canva.com/>. Acesso em: 04 jan. 2023.

CONSTRUINDO UMA PLANILHA K-W-L / S-Q-A. Revista Nova Escola. Disponível em: https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/NWrs8gvWK5D9JpDZn28cSdetsvFUQuD7b9EthWSruGdaApCgB8wP6dJdeHWQ/resolucao-da-atividade-contexto-questao-disparadora-e-sistematizacao-cie6-10tu02.pdf. Acesso: 29 nov. 2022.

COMO CRIAR UM MAPA MENTAL NO POWERPOINT. Site Slidesgo. Disponível em:<https://slidesgo.com/pt/slidesgo-school/tutoriais-do-powerpoint/como-criar-um-mapa-mental-no-powerpoint.>. Acesso em 02 jan. 2023.

COMO PESQUISAR EM FONTES CONFIÁVEIS E OTIMIZAR SUA PESQUISA? Site: Escola Digital Professor. Disponível em: <https://professor.escoladigital.pr.gov.br/pesquisa_fontes_confiaveis#:~:text=Resultados%20de%20fontes%20confiC3%A1veis%20citam,que%20este%20resultado%20se%20encontra> Acesso em 02 jan. 2023.

ENSINO MÉDIO NA BNCC: Investigação Científica (Curso 2 - Aula 3). Vídeo Youtube: Canal Nova Escola. Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=walqeO_enF4>. Acesso em 02 jan. 2023.

ESPÍRITO SANTO. Governo do Estado de Educação. Currículo do Espírito Santo. Vitória: 2020. Disponível em: https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/. Acesso: 05 dez. 22.

MÍDIAS DIGITAIS. Site do Diretório Acadêmico de Gestão da Informação da UFPE. Disponível em:< https://sites.ufpe.br/dagi/2020/10/03/midias-digitais/> Acesso em 31 dez. 2022.

PADLET. Site do Aplicativo. Disponível em:< https://pt-br.padlet.com/features. > Acesso em: 28 nov. 2022.

PATRIMÔNIO CULTURAL. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), 2020. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>. Acesso em: 04 jan. 2023.

POUGY, Eliana... [et al]. Ser protagonista: projetos integradores: linguagens e suas tecnologias: ensino médio. São Paulo: Edições SM, 2020.

SAITO, Cecília Noriko Ito [et al]. Matrizes Culturais da Arte no Brasil. In: TRAMA & URDUMES: modalidade de ensino a distância (EAD) Licenciatura em Artes Visuais. V. 06. Goiânia: Faculdade de Artes Visuais (FAV), Universidade Federal de Goiás, 2012. Disponível em: https://issuu.com/design.ead/docs/5_-_matrizes_culturais_de_arte_no_brasil. Acesso em: 05 dez. 2022.

SANTOS, Nara Cristina Santos. História da arte e tecnologia: um estudo a partir do percurso de Diana Domingues. Anais do XXVI Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte. Organização: Marília Andrés Ribeiro e Maria Izabel Branco Ribeiro. Belo Horizonte : C / Arte, 2007. Disponível em: http://www.cbha.art.br/coloquios/2006/pdf/54_XXVICBHA_Nara%20Cristina%20Santos.pdf. Disponível em: 05-12-22.

SILVEIRA JUNIOR, Carlos Roberto da. Sala de aula invertida: por onde começar?. Goiás: Instituto Federal de Goiás: Pró-Reitoria de Ensino Diretoria de Educação a Distância, 2020. Disponível em: https://www.ifg.edu.br/attachments/article/19169/Sala%20de%20aula%20invertida_%20por%20onde%20come%C3%A7ar%20(21-12-2020).pdf. Acesso em: 03 jan. 2023.

Prática da Unidade Curricular Mídias Digitais e Práticas Corporais

Autor da prática:
Korine Cardoso Santana

Série:
2ª série

Período:
1° Trimestre

Módulo:
I – Introdução ao Pensamento Científico

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em Educação Física

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

A unidade curricular Mídias Digitais e as Práticas Corporais, compõe o Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em ação!, da área de Linguagens e suas Tecnologias no que se refere às contribuições da Educação Física, em suas diversas dimensões, para o pensamento crítico e para a leitura de mundo que são aprimorados por meio das expressões humanas que foram construídas historicamente.

De acordo com o documento orientador para Aprofundamento do Espírito Santo[1], o objetivo deste é formar cidadãos "aptos para o uso de ferramentas e de tecnologia para realização de pesquisas, ter acesso a textos em língua portuguesa, espanhola e inglesa, realizar comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais que envolvam arte, práticas corporais e tecnologia" (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020, n.p.).

Portanto, a presente unidade curricular é comprometida com a formação de cidadãos, a partir de competências e habilidades desenvolvidas e mobilizadas pelo processo de ensino-aprendizagem, pautada na utilização consciente e independente das possibilidades tecnológicas e midiáticas disponíveis nos âmbitos micro e macro de suas vidas. E, mais especificamente, um cidadão que possa analisar as Práticas Corporais, comunicar e atuar criticamente e ativamente por meio delas, nos aspectos pessoais, culturais e sociais em que estão inseridos ou que atravessem sua vida via diferentes mídias.

Vale destacar, que se entende Práticas Corporais como as expressões humanas que podem ser resumidas em jogos e brincadeiras, esportes, danças, ginásticas, lutas e práticas corporais de aventura, que foram e são construídas, apropriadas e modificadas conforme diversas intenções, como lazer, trabalho e educação.

> As práticas corporais constituem-se como representações, ideias, conceitos produzidos socialmente ou, como identificou o Coletivo de Autores (1992), podem ser "significações objetivas". Diante da força dessas significações sociais, as subjetividades podem se desenvolver exprimindo suas perspectivas individuais acerca da realidade e da própria vida, a

1 Aprofundamento da Área de Linguagens e suas Tecnologias. Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wpcontent/uploads/2022/04/Curriculo-EM_Aprofundamento-da-area_-Linguagens_Alterado_19-04.pdf>.

> partir das motivações pessoais. Nesta perspectiva dialética, o ser humano constrói-se a si mesmo, ao mesmo tempo que reconstrói o mundo" (SILVA et al, 2014, p. 526).

A unidade curricular Mídias Digitais e as Práticas Corporais é organizada em trimestres - como os componentes curriculares da Formação Geral Básica [2] – chamados Módulos e centrada em Eixos Estruturantes e Habilidades Específicas (da Área Linguagens e suas Tecnologias) associadas aos Eixos.

Para cada trimestre também há orientação de Objetos de Conhecimento a serem desenvolvidos, bem como Temas Integradores3 (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020).

[1]
O Módulo I – Introdução ao Pensamento Científico é constituído pelo Eixo Estruturante Investigação Científica e pela habilidade EMIFLGG03, associada ao referido Eixo. Neste trimestre, será desenvolvido o Objeto de Conhecimento denominado Conhecimento Científico e Popular do Patrimônio Cultural, das Manifestações Culturais, das Linguagens e das Práticas Culturais, que 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.

Já o Módulo II - Processos Criativos e Intervenções Socioculturais é formado por dois Eixos Estruturantes, chamados Processos Criativos e Mediação e Intervenção Sociocultural. As habilidades do trimestre relacionadas aos eixos são EMIFLGG04 e EMIFLGG08, e o objeto de conhecimento que será abordado é denominado Processos de Criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias, que versa sobre 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, assim, habilidades com grau de complexidade maior e reflexões mais profundas.

---

2 As Organizações Curriculares, bem como a descrição da carga horária de todas as modalidades de ensino do Novo Ensino Médio, estão presentes na PORTARIA Nº 279-R, de 06 de dezembro de 2021. Disponível em:<https://sedu.es.gov.br/Media/sedu/pdf%20e%20Arquivos/279-ROrganiza%C3%A7%C3%B5es%20Curriculares%20de%202022-1.pdf>.

3 O Currículo do Espírito Santo, além dos 12 (doze) temas propostos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), incluiu mais 6 (seis) temas para contemplar as especificidades capixabas.

Por fim, o Módulo III - Iniciativas e Ações Empreendedoras nas Dimensões Sociais, Culturais e Pessoais, também é composto pelo eixo Mediação e Intervenção sociocultural, acrescentado do eixo Empreendedorismo. Com relação às habilidades, o módulo volta a desenvolver uma habilidade, a EMIFLGG10, e o objeto de conhecimento, neste momento será Recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem. O anunciado objeto, por meio da cultura corporal, consolida a prática social da linguagem, uma vez que amplia a consciência e proporciona um viés crítico sobre as manifestações culturais presentes em sua realidade, estimulando a cidadania e o protagonismo comunitário.

Salientamos que, todas as supracitadas informações estão presentes no Documento Curricular Oficial, que é importante que você, professor(a), o conheça e explore suas possibilidades. Além disso, é imprescindível para aprofundar seu conhecimento sobre o Novo Ensino Médio. No site do Currículo do Espírito Santo[4], você encontra esse e outros documentos e recursos que podem ser utilizados em seu planejamento.

A respeito das metodologias empregadas, cada Módulo sugere também no documento orientador um caminho a ser percorrido pela Unidade Curricular, na seção chamada Tipo de Unidade Curricular Sugerida, onde o(a) professor(a) poderá organizar seu trabalho a partir dessa referência. Ressalta-se que, o Currículo Capixaba, permeia diretamente as Metodologias Ativas que são alicerçadas pela centralidade do(a) estudante, bem como pelo princípio do Protagonismo Juvenil. Ou seja, para que seja contemplado, essas metodologias são indispensáveis.

O presente documento, tratará de um exemplo de Prática Pedagógica que poderá ser um suporte ao trabalho no Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em ação!. É importante destacar, que nosso intuito não é limitar sua autonomia, ou engessar a sua atuação como professor(a) dessa unidade, mas sinalizar um exemplo, já que estamos iniciando neste ano uma importante mudança referente ao Novo Ensino Médio Capixaba.

Foi nesse sentido, de orientação para o momento de transições, que esta prática será relativa ao Módulo I - Introdução ao Pensamento Científico, descrito anteriormente nesta apresentação. Portanto, para recapitular a sua composição, destacamos os seguintes tópicos:

4 Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>.

- Eixo Estruturante: Investigação Científica;
- Habilidade: EMIFLGG03;
- Objeto de Conhecimento: Conhecimento Científico e Popular do Patrimônio Cultural, das Manifestações Culturais, das Linguagens e das Práticas Culturais;

Além das supracitadas informações, o tipo de unidade Curricular sugerida, que guiará as metodologias e atividades, é: Núcleo de estudos, pesquisa e análise de processos de produção e circulação de informações sobre patrimônios culturais, suas manifestações e práticas, que será detalhada na seção e desenvolvimento.

Por fim, para avaliar os(as) estudantes no Aprofundamento, é necessário compreender a importância do caráter processual das unidades curriculares e de todo o percurso formativo dos(as) estudantes no Novo Ensino Médio. Nesse sentido, indica-se a elaboração de rubricas que estejam associadas aos Eixos Estruturantes e às Habilidades associadas aos eixos, em nosso caso, as Habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias. Na seção Avaliação deste documento, descreveremos algumas possibilidades para a presente Prática Pedagógica.



ESTRUTURA CURRICULAR

Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE03** Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global. **CE05** Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade. **CE07** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajarse em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	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.

Eixos Estruturantes	Investigação Científica
Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**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.
Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG01** Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais. **EMIFCG02** Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade. **EMIFCG03** Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.
Temas Integradores	**TI13** Trabalho e Relações de Poder.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Nesta seção, iremos descrever a Prática Pedagógica que será orientada pela seguinte Habilidade:

(EMIFLGG03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Orientado por essa Habilidade, elencamos um dos Temas Integradores sugeridos no documento orientador para o Aprofundamento, o TI13 Trabalho e Relações de Poder. De acordo com o Currículo do Espírito Santo "surge o tema Trabalho e Relações de Poder, norteador de reflexões críticas que ressaltam as relações de poder e de dominação no processo de socialização e hierarquização no mundo do trabalho. No espaço da casa, na produção agrícola, na cidade, nas indústrias, no trabalho formal e informal, no uso de tecnologias, no mercado e na sociedade em geral, as relações humanas compreendem um conjunto de atitudes que estruturam relações de poder e de desigualdade, e que precisam ser analisadas e enfrentadas de forma crítica." (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020, n.p.).

Com o Objeto de Conhecimento do Módulo, chamado Conhecimento Científico e Popular do Patrimônio Cultural, das Manifestações Culturais, das Linguagens e das Práticas Culturais, que aborda as práticas corporais (brincadeiras e jogos, esportes, ginástica, dança, lutas e práticas corporais de aventura), definimos um esporte, o Handebol.

Entrelaçando esses três elementos desenvolvemos a prática a partir da seguinte questão orientadora:

Quais as dimensões do trabalho e relações de poder permeiam os esportes, como o Handebol?

DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

Conhecendo a Unidade Curricular Mídias Digitais e as Práticas Corporais
2 a 3 aulas

Objetivos: conhecer as expectativas dos(as) estudantes, apresentar a Unidade Curricular, as metodologias que serão utilizadas ao longo de todo o ano e do Módulo em questão, bem como as formas de avaliação.
Metodologia:
Aula 1; Rotação Individual e
Aula 2: Sala de Aula Invertida.

Neste primeiro momento, após entender o que constitui a Unidade Curricular, é importante destacar os pontos principais que o(a) estudante deve saber para iniciar o processo.

Por exemplo

O que é o Aprofundamento?
Quais as características do processo de ensino aprendizagem?
No que consiste o foco no protagonismo juvenil?
Qual a importância das tecnologias e seu uso responsável durante as aulas?
Por que é importante criar um ambiente de responsabilidade individual e coletiva?

Feito isso, prepare um breve resumo com todas as informações importantes para disponibilizar aos(às) estudantes por diferentes vias (impresso, no Google Sala de Aula, entre outros a combinar com a turma).



Aula 1

Crie um momento para que os estudantes se apropriem dessas informações de maneira interativa, tal como a Rotação Individual. Nessa Metodologia Ativa, o estudante terá um roteiro/lista que deverá preencher ao longo da aula, por exemplo. Durante a tarefa de preenchimento que pode ser no caderno ou no bloco de notas (ou similar) no celular, é fundamental que você acompanhe de perto a realização e estimule a participação efetiva deles em todo processo, também se atentando para eventuais dúvidas ou desvios do objetivo da aula.

Feitas as anotações por cada um, oriente-os a publicar em uma plataforma, como o Padlet, com o nome, foto, uma característica pessoal e outras informações que o(a) estudante quiser compartilhar sobre si mesmo(a). É indispensável que ao final, a turma tenha o momento de observar juntos o que foi postado! Permita que os estudantes tenham essa troca descontraída.

Ao final desta etapa, disponibilize o resumo que você preparou sobre sua Unidade Curricular e peça que os(as) estudantes leiam em casa atentamente e marquem o que julgarem necessário.

Modelo de Ficha:

1. O que você espera aprender neste Aprofundamento? Baseado em quais critérios você definiu as suas expectativas?
2. O que você acha que será importante, como estudante nesta Unidade Curricular, para que o processo seja proveitoso para si e para os(as) colegas de turma?
3. Você espera alguma novidade nesta etapa de sua formação? Se sim, quais? Se não, por quê?

Para dinamizar:

1. Que tal criar duplas ou trios para pensarem e discutirem juntos? Você também pode definir um tempo para que as duplas ou trios se alternem ao longo da aula, caso você tenha espaço para essa movimentação.
2. Se preferir, crie uma ficha no Canva e projete ou compartilhe com os estudantes na aula.

Dicas: não perca de vista essa primeira produção de seus estudantes! Que tal utilizá-las ao final do Módulo para avaliar em turma no final do trimestre?!

Sugestões de recursos

Padlet (mural virtual)	**https://padlet.com/** Dicas de como usar a ferramenta: Como usar o Padlet para criar experiências de aprendizagem incríveis. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/padlet-como-criar-murais-para-suas-aulas>.
Canva (criador de designs)	**https://www.canva.com/pt_br/** Sugestão de vídeo-tutorial: Canva como usar do ZERO para iniciantes - Curso/tutorial Grátis 2021 - Com embaixador OFICIAL CANVA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S-KCKC_cfKM>. Acesso em 11 de fev. de 2023.
QR Code Generator (gerador de código QR para qualquer material online, como vídeos, textos, recursos etc.)	**https://br.qr-code-generator.com/**

Aula 2 (ou 3 se a aula anterior precisar de mais tempo)

Nesta aula, pergunte aos estudantes se todos leram o resumo da Unidade Curricular. Caso não tenham lido, disponibilize um pequeno tempo para que leiam antes da tarefa da aula. Para isso, é importante que seu resumo seja bastante pontual, mas que não deixe as informações que julgue importantes de fora.

Organize os estudantes em grupo de 5 (cinco) ou 6 (seis) integrantes e os numere. Feito isso, escreva no quadro algumas perguntas relativas ao resumo que eles leram, por exemplo:

1. Como é organizada a Unidade Curricular?
2. Qual habilidade será desenvolvida?
3. Qual objeto de conhecimento? Etc.

Defina um tempo com para que os estudantes discutam e respondam as questões. Ao fim do tempo estipulado, defina ou sorteie um grupo para responder uma das perguntas. É interessante que você estimule os outros grupos a complementarem as respostas, se desejarem. Faça um rodízio para que todos os grupos possam responder pelo menos uma das questões coletivamente.

Finalizando a tarefa, reúna todos(as) e faça os combinados da turma. É indispensável que eles realmente participem das definições dos combinados e regras. Para cada definição, pergunte se todos acham viável, ou seja, possível de cumprir, se é pertinente, e, claro, quais os combinados que eles gostariam de propor para que o andamento das aulas seja produtivo e agradável para todos(as).

Lembre-se sempre: no Novo Ensino Médio, o protagonismo juvenil perpassa todas as etapas do ensino-aprendizagem e é importante que isso seja estimulado a todo tempo.



ETAPA 02

Entrando no mundo do Handebol
3 aulas

Objetivos: Conhecer/recordar a história do handebol e debater sobre o contexto de surgimento.
Metodologia: Aula 1: Rotação Individual; Aula 2: Prática e Aula 3: Sala de Aula Invertida.

Aula 1

Para esta etapa você precisará organizar alguns materiais e recursos previamente, por exemplo: pedir que os(as) estudantes levem seus celulares e/ou reservar os Chromebooks ou laboratório de informática da escola.

A aula será organizada em 3 (três) estações, por isso, organize a turma em 3 (três) grandes grupos. Tempo de duração de cada estação: aproximadamente 15 minutos. Alerte os estudantes sobre o tempo curto e avise-os antes do fim.

- Na **estação 1** os alunos assistirão a um vídeo sobre a História do Handebol e irão destacar e anotar no caderno ou celular os pontos que julgarem principais.
- Na **estação 2** os estudantes deverão pesquisar e anotar acontecimentos históricos importantes na época em que o Handebol moderno (versão que conhecemos hoje) se originou. Dica: pesquisar o ano e/ou década no Google.
- Na **estação 3** deverão discutir a afirmativa abaixo a partir dos seguintes pontos:
  a) O que mais chama atenção na afirmativa? Por quê?
  b) O esporte é uma profissão para muitas pessoas ao redor do mundo. As condições de trabalho e remuneração são as mesmas para todos? O que perpassa essa questão?

"A estreia do handebol em Jogos Olímpicos ocorreu em Berlim, em 1936. Após, foi retirado e voltou em 1972. No entanto, a participação das mulheres no handebol em Jogos Olímpicos ocorreu somente em 1976." (GONZÁLEZ, et al, 2014, p. 221).

Ao fim das rotações, reúna a turma e peça que guardem todas as anotações e que para a próxima etapa.

Sugestões de fontes

Vídeo: Origem e Histórico do Handebol.



https://www.youtube.com/watch?v=liewZ1TbvIg.

Livro:
Esportes de invasão: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee / Fernando Jaime González; Suraya

Cristina Darido; Amauri Aparecido Bássoli de Oliveira, org.; prefácio de Ricardo Garcia Cappelli. – Maringá: Eduem, 2014. v. 1 (326 p.).

https://lume.ufrgs.br/handle/10183/126796

Aula 2

Prática: Desafie os(as) estudantes a reviverem o jogo que deu origem ao Handebol. Antes de iniciar, retome o seguinte trecho sobre a sua origem:





O desporto que teve o período da primeira Guerra Mundial como ponto decisivo para o seu desenvolvimento, e que a partir de 1919 e após a idéia inicial de Max Heiser que idealizou um jogo ao ar livre para as operárias da Fábrica Siemens, derivado do "Torball"; Karl Schelenz reformulou-o, alterando seu nome para "Handball", e, caracteriza-se pela coletividade, pela oposição e a cooperação, sendo composto por habilidades específicas, quer sejam contínuas ou intermitentes, onde companheiros de equipe, adversários, limites de tempo e espaço determinam uma imprevisibilidade, tornando-o um dos esportes mais dinâmicos e variados do mundo (VIEIRA e FREITAS, 2007). Nesse cenário, o Handebol vem se desenvolvendo ao longo do tempo, tornando-se um desporto de fundamentos técnicos complexos e minuciosos, que vislumbram a maximização dos resultados defensivos e ofensivos (OLIVEIRA, 2013, p.1).

O jogo: Organize a turma em 2 (duas) ou 4 (quatro) equipes. Sempre mistas e com número igual ou aproximado de meninas e meninos. O objetivo do jogo é fazer gol com as mãos e possui apenas duas regras inicialmente: não arrancar a bola da mão do adversário e não empurrar. Você perceberá que o jogo será bastante bagunçado e, muito provavelmente, os(as) estudantes irão reclamar bastante. Faça rodadas curtas de cerca de 5 minutos. Pare o jogo e peça que escolham mais uma regra do Handebol que eles conhecem para melhorar o andamento, mas, antes disso, incentive-os a falar sobre as dificuldades e justifiquem a regra que escolheram. Depois de mais 5 minutos, repita o processo até restarem pelo menos 10 minutos para o fim da aula.

Encerrado o jogo incentive o debate com questões como as seguintes:

1. Como foi o jogo? Por quê?
2. Como vocês imaginam que aquelas mulheres da época jogavam? Vestimentas, habilidades, regras etc.
3. O jogo era mais inclusivo, ou seja, mais justo com todos independente das habilidades com menos ou com mais regras? Por quê?
4. Vocês acham que na escola é interessante realizar esportes totalmente iguais aos oficiais? Por quê?
5. Peça que os estudantes reflitam sobre a seguinte questão: O handebol foi criado para o tempo livre das trabalhadoras alemãs do início do século XX. Atualmente, qual a relação das mulheres com o trabalho e/ou o esporte?
6. Solicite que tragam para a próxima etapa 2 (dois) ou mais nomes de jogadores profissionais de Handebol e uma informação sobre a carreira de cada um e relacionem os resultados da pesquisa com a questão da aula. Lembre-se de pedir que registrem a pesquisa no caderno ou outra forma previamente combinada.

Sugestões de fontes

Artigo: Fundamentos técnicos do handebol.

https://efdeportes.com/efd177/fundamentos-tecnicos-dohandebol.htm

Aula 3

Seguindo o combinado da aula anterior, certifique-se de que todos tenham realizado a pesquisa que você solicitou. Acompanhe de perto o envolvimento de cada estudante! Na seção Avaliação daremos algumas sugestões de avaliação processual. Peça que a turma se organize novamente em três estações e de preferência com os mesmos integrantes dos grupos da aula 1 desta etapa. Feito isso, solicite que cada grupo compartilhe sua pesquisa e debatam sobre a relação dos resultados com as atividades das aulas anteriores e anote os pontos principais. Tempo de duração: aproximadamente 15 minutos. Você pode sugerir algumas perguntas orientadores do debate, caso perceba que estão com dificuldades. Exemplo:

1. A pesquisa foi fácil ou difícil? Por quê?
2. Os resultados encontrados eram os esperados ou surpreenderam?
3. Foram encontrados mais atletas do feminino ou masculino?
4. Como vocês conectam a origem do Handebol com o resultado de sua pesquisa? Etc.

Ao fim dos debates, solicite que cada grupo compartilhe com a turma as conclusões. Anote no quadro os pontos que julgar interessantes e que demonstrem relação com o trabalho e relações de poder. Concluindo a etapa, lembre-os de guardarem suas anotações no caderno e que pesquisem fotos, reportagens, vídeos, entre outras fontes que se relacionam com o debate da aula.

ETAPA 03

O debate acadêmico acerca da profissionalização das mulheres no esporte.
2 aulas

Objetivos: conhecer o debate acadêmico acerca da profissionalização de jogadoras de Handebol.
Metodologia: Sala de aula invertida.

Faça a leitura prévia e disponibilize para a turma o artigo Trajetórias Esportivas de Jogadoras De Handebol e suas
Narrativas sobre ser Profissional da Modalidade, disponível em:

https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/79795

É mais interessante que possam fazer a leitura em sala de aula para garantir que todos tenham acesso. Se possível, utilize os recursos da escola (Chromebooks ou laboratório de informática). Orientação para a leitura: solicite que marquem e/ou anote as partes que mais chamaram a atenção e as partes que não entenderam, ou tiveram dúvidas. O artigo tem 8 (oito) páginas textuais, se necessário divida o momento em duas partes com uma pausa, ou com outra tarefa, para garantir que façam a leitura atenta.

Após a leitura, solicite que a turma se organize em grupos de cerca de 5 (cinco) integrantes e elaborem uma apresentação de cerca de 5 (cinco) minutos sobre um dado do texto e uma análise do grupo, para apresentar para a turma. Ao fim da tarefa, comente sobre as apresentações e, se necessário, corrija ou complemente as apresentações.

ETAPA 04

O debate sobre trabalho e relações de poder na sua realidade
3 (três) fases: quantidade de aulas a definir com o andamento da etapa.

Objetivos: Pesquisar e analisar como as questões levantadas durante as aulas estão presentes em sua realidade (escola, família, comunidade etc.).
Metodologia: Produção de pesquisa

Os estudantes realizarão, com o auxílio do(a) professor(a), uma pesquisa de campo a partir de discussões e conhecimentos construídos ao longo das aulas da Unidade Curricular. Sendo assim, esta etapa será dividida em fase de organização, fase de curadoria de dados e fase de divulgação. Apresente o objetivo da etapa antes de iniciar as tarefas.

Fase de organização: Peça que a turma se organize em grupos em torno de 6 (seis) integrantes e defina os seguintes pontos da pesquisa:

1. Quais serão os sujeitos da pesquisa? Quantas entrevistas realizarão? Quais serão os métodos de coleta de dados?
2. Quais serão as questões?
3. Como irão dividir as tarefas?
4. Quanto tempo será necessário para executar a pesquisa?

Fase de curadoria de dados: Nesta fase, os(as) estudantes irão transcrever as entrevistas, editar os vídeos, e organizar toda a forma de divulgação dos dados, com o auxílio do(a) professor(a).

Fase de divulgação da pesquisa: Nesta fase os estudantes irão divulgar o resultado da pesquisa. Além disso, é interessante que apresentem também, todo o processo de construção, desde as primeiras aulas (debates, fotos das aulas, elaborações individuais e coletivas nas etapas etc.). Existem diversos recursos que poderão ser utilizados para o fim, por isso, é indispensável que a decisão seja tomada em turma e/ou que exista a possibilidade de utilizarem mais de uma ferramenta.

Sugestões de recursos

Sway (plataforma de criação de apresentações, blogs, anúncios etc.)	**https://sway.office.com/signin** Como usar o Sway. Disponível em: <https://sway.office.com/howtosway_pt-BR>. O que posso criar com Sway. Disponível em: https://www.udesc.br/sistemas/office365/ferramentas/sway
Genially (ferramenta para criar conteúdos interativos)	**https://genial.ly/ptbr/** Como criar apresentações interativas utilizando Genially. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ciensinar/2020/10/02/como-criar-apresentacoes-interativas-utilizando-genially/>.

Sugestões de reportagens

Como 1ª Guerra Mundial impulsionou direitos das mulheres.

https://www.bbc.com/portuguese/geral-60659505#:~:text=Elas%20atuaram%20como%20enfermeiras%2C%20motoristas,al%C3%A9m%20de%20mec%C3%A2nicas%20e%20cozinheira

Sufrágio feminino.

https://www.dw.com/pt-br/direito-de-voto-feminino-completa-90-anos-naalemanha/a-3787291

Conquista do feminismo no Brasil.

https://nossacausa.com/conquistas-do-feminismo-nobrasil/?gclid=Cj0KCQiAnNacBhDvARIsABnDa68os8p6hbe7WZVWK9aBoiaue1jjRaVjrVcvXJzY4YF5182OaEVf4-gaAme5EALw_wcB

AVALIAÇÃO

De acordo com o Currículo do Espírito Santo, "As avaliações devem ser processuais, com rubricas vinculadas às habilidades, associadas às competências gerais e aos eixos." (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020, n.p).

Sendo assim, com base na habilidade do Módulo 1, EMIFLGG03, o(a) professor(a) pode criar rubricas amplas que convergem com a sua descrição, como por exemplo:

1. O(A) estudante é capaz de pesquisar e selecionar, em fontes confiáveis, informações e conteúdos científicos acerca dos temas estudados?
2. O(A) estudante é capaz de analisar os dados encontrados em pesquisa?
3. O(A) estudante é capaz de posicionar-se/ argumentar criticamente diante dos debates construídos em aula?
4. O(A) estudante é capaz de apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias?
5. O(A) estudante utilizou de maneira responsável e crítica as ferramentas e mídias digitais?

Sugerimos que essas avaliações mais amplas sejam feitas coletivamente e de maneira processual, não apenas em uma aula ou avaliação. Para avaliar as competências específicas, a área pode utilizar a mesma lógica de criação de rubricas, e para o registro, é interessante basear-se em: sim, parcialmente, não, mas que se amplie de acordo com cada turma e com relatórios ou anotações, preferencialmente individuais. Para isso, conte com o auxílio dos colegas de Área!

Destacamos também, o foco no desenvolvimento do Tema Integrador ***TI13 Trabalho e Relações de Poder***. Para avaliar os estudantes utilize, por exemplo:

1. O(A) estudante é capaz de reconhecer as relações de poder presentes nas práticas corporais estudadas e na vida de modo geral?
2. O(A) estudante é capaz de analisar as diferenças sociais, culturais, econômicas, de gênero e de raça que perpassam o mundo do trabalho?
3. O(A) estudante é capaz de refletir e posicionar-se criticamente, com relação à própria realidade?
4. O(A) estudante tem atitudes pessoais que colaboram com a coletividade contra as desigualdades, em sala de aula?

Outra sugestão interessante é preparar avaliações para cada etapa. Na etapa 1 da presente prática pedagógica, por exemplo, a ideia é que o(a) estudante produza e publique suas aspirações de estudos no Aprofundamento. Você pode utilizá-la para verificar se, ao longo do trimestre, as expectativas foram alcançadas ou não e por quê. Além de também poder fazer uma autoavaliação dos estudantes e da equipe de Linguagens.

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 e 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática pedagógica da Unidade Curricular Mídias Digitais e as Prática Corporais foi idealizada e construída a fim de auxiliá-los neste momento de transições curriculares. Portanto, nosso intuito não é limitar sua autonomia, ou engessar a sua atuação como professor, mas sinalizar um exemplo, para o trabalho convergente ao Novo Ensino Médio Capixaba.

Compreender as características principais do Aprofundamento da Área, bem como as especificidades da Unidade Curricular é fundamental para o sucesso de seu trabalho, por isso, destacamos as seguintes características:

- Os Aprofundamentos fazem parte dos Itinerários Formativos do Novo Ensino Médio e, podem ser de uma ou mais áreas de conhecimento;
- Cada Unidade Curricular é organizada em Módulos (mesmo formato de trimestres), que organizam o trabalho a partir dos Eixos Estruturantes;
- O foco da aprendizagem é o desenvolvimento das habilidades relacionadas aos eixos;
- O Princípio do Protagonismo Juvenil é norteador de todo o processo, a partir das metodologias ativas, que concebem o estudante como centro do processo de ensino-aprendizagem.

Destacamos também, que possivelmente as novas experiências, sobretudo metodológicas e de objetos de conhecimento, irão gerar certos desafios, mas é imprescindível que toda a equipe e a escola estejam juntos nesse passo importante de implementação. Esperamos que este material seja apreciado e adequado para as suas especificidades e de seus(suas) estudantes e, que possa inspirar a sua continuidade. Explore sempre outros recursos e dinâmicas para enriquecer as possibilidades e conceba o trabalho dentro da área e em parceria com os(as) estudantes como balizador.

Para as próximas etapas deste trimestre e próximos módulos, sobretudo referente aos eixos Processos Criativos e Mediação e Intervenção Sociocultural, utilize mais aulas práticas e experiências para tornar o conhecimento dinâmico e incentivar a turma a ampliar e recriar seu repertório cultural no que concerne às Prática Corporais. Bem como, construir novas formas de apreciá-las e produzi-las, de maneira mais democrática e equitativa.

REFERÊNCIAS

ANDRES, S. de S.; GOELLNER, S. V. Trajetórias Esportivas de Jogadoras de Handebol e suas Narrativas sobre ser Profissional da Modalidade. Movimento, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 527–538, 2018. DOI: 10.22456/1982-8918.79795. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/79795>. Acesso em: 2 dez. 2022.

Ensino híbrido: palavras que fazem a diferença. Nova Escola. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/14380/ensino-hibrido-palavras-que-fazem-a-diferenca>.

GOVERNO do Estado do Espírito Santo. Secretaria de Estado da Educação. Currículo ES 2020: A Área de Linguagens e Suas Tecnologias. Vitória: SEDU, 2020. 109 p.

GOVERNO do Estado do Espírito Santo. Secretaria de Estado da Educação. Currículo ES 2020: Aprofundamento da Área de Linguagens e Suas Tecnologias. Vitória: SEDU, 2020. 108 p.

INSTITUTO REÚNA. NÚCLEO DE AUTORIA E CRIAÇÃO DOCENTE NÚCLEO DE AUTORIA E CRIAÇÃO DOCENTES. Disponível em: <https://www.institutoreuna.org.br/conteudo/nosso-ensino-medio>.

OLIVEIRA, José Eduardo Costa de. Fundamentos técnicos do handebol. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd177/fundamentos-tecnicos-do-handebol.htm>. 2013.

SILVA, Ana Márcia; LAZZAROTTI FILHO, Ari; ANTUNES, Priscila de Cesaro. Práticas Corporais. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Dicionário Crítico de Educação Física. Ijuí: Unijuí, 2014. p. 522-528.

BLOCO 2
Práticas da 3ª série



Prática da Unidade Curricular Linguagem, Comunicação e Mídia

Autor da prática:
Renata Morosini Favaratto Batistin

Série:
3ª série

Período:
1° Trimestre

Módulo:
I – Metodologia do Trabalho Científico

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciados em: Letras Português; Letras Português/Inglês; Letras Português/Espanhol; Letras Português/Francês; Letras Português/Italiano e com conhecimento de informática em nível intermediário ou avançado e/ou em tecnologias.

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

O advento da internet no final do século XX proporcionou o surgimento de novas formas de comunicação e interação por meio das mídias digitais. Neste contexto, o aprofundamento "Mídias Digitais: Linguagens em ação!" pretende justamente possibilitar ao (à) estudante apropriar-se das mais variadas formas de comunicação e interação entre interlocutores, assim como conhecer com mais profundidade o percurso histórico e o uso não só da Língua Portuguesa, como também das Línguas Inglesa e Espanhola, tendo a expressão humana, em suas mais variadas possibilidades, como ponto de interseção e interdisciplinaridade. Sendo assim, espera-se que, ao final deste aprofundamento, o (a) estudante consiga, de forma autônoma e ética, fazer uso de ferramentas tecnológicas para pesquisas e ter acesso a textos nas três línguas acima mencionadas, bem como comunicar-se e intervir socialmente por meio da expressão linguística, artística, corporal e tecnológica.

Dentro desta perspectiva, a Unidade Curricular (UC) "Linguagem, Comunicação e Mídia", parte integrante deste aprofundamento da área de Linguagens e suas Tecnologias, será desenvolvida ao longo dos três trimestres, visando à formação integral do(a) educando, o (a) qual terá a possibilidade de, a partir de uma construção de conhecimento autônoma, dialógica e mediada pelo (a) docente, estar apto "para o uso de ferramentas e de tecnologia para realização de pesquisas, ter acesso a textos em língua portuguesa, espanhola e inglesa, realizar comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais que envolvam arte, práticas corporais e tecnologia" (ESPÍRITO SANTO, 2022).

O 1° trimestre desta UC tem como eixo estruturante a Investigação Científica, portanto, busca-se que o (a) educando (a), por meio da pesquisa científica e da curadoria de informação, possa estudar os mais diversos gêneros digitais, compreendendo suas adaptações aos novos contextos comunicacionais das mídias digitais e analisando seus enunciados, de modo a distinguir fato de opinião e construir estratégias de leitura que permitam a identificação de teses e argumentos centrais.



Já o 2° trimestre, tendo como eixos estruturantes Processos Criativos e Mediação e Intervenção Sociocultural, busca, a partir da ampliação do repertório pessoal do (a) aluno (a) no que tange a fruição, a vivência e a reflexão acerca de textos literários, gêneros em circulação, mídias e práticas da cultura digital, possibilitar ao aluno a percepção e análise dos diferentes tipos de enfoque dados a um mesmo acontecimento por parte do campo jornalístico, além da checagem destas informações e suas consequências.

Por fim, o 3° trimestre, ao ter como eixo estruturante o Empreendedorismo, visa a proporcionar ao (à) discente a análise de questões referentes às responsabilidades éticas que norteiam a cultura digital, isto é, aos direitos e deveres que regem a conduta on-line e que proporcionam maior segurança e proteção aos usuários, bem como a aplicação dos conhecimentos adquiridos nos trimestres anteriores na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis.



Diante do acima exposto, acredita-se que o uso de metodologias ativas seja imprescindível para atingir os objetivos desta UC, haja vista a necessidade de se colocar o (a) estudante como agente central do processo de aprendizagem, acompanhando sua evolução e considerando seus interesses e dificuldades. Neste sentido, para execução desta prática pedagógica, que contempla o 1° Trimestre desta UC, serão utilizadas metodologias como a roda de conversa, a aula expositiva dialogada e o projeto.

O modelo de avaliação proposto possui caráter formativo e centra-se na avaliação processual, ou seja, utilizar-se-á uma tabela de rubricas que auxiliará o (a) docente no acompanhamento individual dos (as) alunos (as) no que tange sua aprendizagem e seu envolvimento no processo de construção do conhecimento. A opção pelas rubricas enquanto processo avaliativo da ABP é endossada por Bender (2015), o qual afirma que estas estruturam as situações de aprendizagem, assim como possibilitam avaliar os produtos finais.

Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE02** Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. **CE03** Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global. **CE07** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	Leitura e estratégias de produção textual: textualização, revisão e edição de textos; exploração da multissemiose. Curadoria de informação. Distinção de fato e opinião, estratégias de leitura: identificação de teses e argumentos e sequências textuais.

Eixos Estruturantes	Investigação Científica
Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**EMIFLGG01** Investigar e analisar 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), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias. **EMIFLGG02** Levantar e testar 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), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica. **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.

Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG01** Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais. **EMIFCG02** Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade .
Temas Integradores	**TI08** Saúde. **TI09** Vida Familiar e Social. **TI15** Ética e Cidadania.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Caro(a) professor(a), esta prática pedagógica é referente ao 1° trimestre e pretende, a partir dos objetos de conhecimento, desenvolver nos(as) estudantes habilidades referentes ao eixo Investigação Científica, no que tange à utilização de ferramentas digitais e tecnológicas para realização de pesquisas e levantamento, seleção, processamento, análise e checagem de dados, teses e informações confiáveis acerca dos mais diferentes assuntos que permeiam seu cotidiano, de modo a estarem aptos para lidar com esse material de forma crítica, reflexiva e produtiva, com vistas à realizar comunicação impressa e em mídias digitais, intervindo na realidade.

Para tanto, optou-se pelo uso da metodologia de projetos, por meio da qual os(as) educandos(as) assumem papel central na construção do conhecimento de forma autônoma e crítica, a partir da apreensão das habilidades cognitivas e socioemocionais compreendidas como imprescindíveis para o seu desenvolvimento integral. Nesse processo, o professor assume, portanto, o papel de mediador da construção do saber, incentivando a participação ativa dos(as) educandos(as), otimizando o tempo, ampliando as possibilidades de aprendizagem e delegando ao(à) aluno(a) o protagonismo necessário à uma educação integral e autônoma que privilegie a criatividade, a criticidade, o dialogismo, a cooperação e o trabalho coletivo.

Esta prática prevê a utilização de 11 aulas para o desenvolvimento de todas as suas etapas, sendo que esse quantitativo pode variar de acordo com as adequações necessárias à realidade e aos recursos de cada sala de aula e de cada escola, assim como ao engajamento dos(as) estudantes. Este projeto será desenvolvido em grupos, por valorizar-se as discussões orais e as trocas de conhecimentos e experiências necessárias à uma análise crítica, e terá como tema norteador o universo das práticas de comunicação e interação nas mídias digitais, seus benefícios e seus limites. O objetivo, portanto, é que os(as) estudantes se aproximem do universo da investigação científica, aprofundando seus conhecimentos científicos para a interpretação de ideias, fenômenos e processos, ampliando habilidades relacionadas ao pensar e fazer científico, entendendo a importância da utilização de fontes confiáveis de pesquisa e da checagem de informações dados, e tornando-os aptos a utilizar esses conceitos e habilidades em procedimentos de investigação voltados à compreensão e ao enfrentamento de situações cotidianas e atuais, com proposição de intervenções na realidade.

Como método avaliativo, sugere-se a avaliação formativa por meio de rubricas, uma vez que assim pode-se acompanhar de forma mais proveitosa o desenvolvimento do(a) estudante, suas fragilidades e até mesmo seu engajamento. No anexo I, encontra-se uma sugestão de tabela de rubricas para esta prática, a qual pode ser adaptada pelos(as) docentes.

DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

Contextualização, Levantamento de Conhecimentos Prévios e Definição de Conceitos
2 aulas

Habilidades trabalhadas: (EMIFCG06) / (EMIFCG07) / (EMIFLGG07)

Professor(a), nesta etapa inicial é importante que você informe e explique ao(à) aluno(a) qual Itinerário está sendo trabalhado, quais conteúdos serão abordados e quais as metodologias que serão utilizadas para tal, assim como os objetivos desta prática e o que se almeja alcançar como produto final dela. Isto é importante porque contextualiza o(a) estudante e o(a) coloca como sujeito participativo do processo de aprendizagem. Após esta conversa inicial, é interessante apresentar ao aluno a temática que será norteadora da prática. Como sugestão, propomos o seguinte enunciado: "Fato ou opinião: lendo e comentando texto jornalísticos digitais". Entretanto, nada impede que você, professor(a), adapte o enunciado proposto ou formule seu próprio enunciado norteador.

A seguir, de modo espontâneo, profira alguma opinião polêmica que faça parte de seu cotidiano em sala de aula com os(as) alunos(as), como por exemplo:

"O Flamengo é o maior time do Brasil" OU
"A prova é o melhor método de avaliação" OU
"Língua Portuguesa é a disciplina de mais fácil aprendizado"

Neste instante, é esperado que os(as) estudantes reajam e emitam opiniões divergentes ou corroborantes. O importante é que isto seja um gatilho para uma discussão importante: o que os(as) discentes entendem por fato e por opinião, e qual a diferença entre ambos. É importante neste momento que você não explique ou corrija as falas, apenas deixe os(as) educandos se expressarem de modo autônomo e dialogarem entre si com sua mediação. Após esse momento, em uma segunda aula, é hora de você mediar e construir juntamente aos alunos os conceitos de fato e opinião, explicitando a diferença entre eles. Se achar pertinente, construa uma tabela no quadro com os conceitos e as diferenças, de modo a tornar simples a compreensão.

Para verificação de aprendizagem e consolidação do conhecimento construído, uma possibilidade é que você cite alguns fatos e peça que os(as) educandos(as) emitam opiniões referentes a eles, de modo a observar se estes compreenderam o que foi ensinado e orientar caso haja dúvidas ou erros.

ETAPA 02

Internalização do Conhecimento
3 aulas

Habilidades trabalhadas: (EMIFLGG01) / (EMIFLGG02) / (EMIFCG01)

Agora que todos já sabem acerca da temática que será norteadora do projeto, que os(as) discentes puderam expressar seus conhecimentos prévios e suas experiências, e receberam embasamento teórico, é hora de aplicar esse conhecimento. Para tanto, a princípio, escolha um tema de relevância social e que seja de interesse da turma, de modo a ampliar o engajamento, e selecione dois textos jornalísticos referentes a este mesmo tema, mas que possuam opiniões diferentes a respeito dele. Como exemplo, selecionei a temática "O uso excessivo de telas" e os seguintes textos:

DIÁRIO DE PERNAMBUCO. Uso excessivo de telas pode afetar a saúde mental de crianças e adolescentes. Diário de Pernambuco, 2020. Disponível em:

https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/cienciaesaude/2020/09/uso-excessivo-de-telas-pode-afetar-a-saude-mental-de-criancas-e-adoles.html.

SÓRIA, T. Uso de mídias digitais por muito tempo pode não prejudicar a saúde mental. UFRGS Ciência, 2020. Disponível em

https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/uso-de-midias-digitais-por-muito-tempo-pode-nao-prejudicar-a-saude-mental/

De posse dos textos, divida a turma em grupos de, no máximo 4 alunos, e peça que estes leiam ambos os textos e preencham a tabela abaixo, a fim de verificar se estes internalizaram de fato os conceitos de fato e opinião:

	Texto I	**Texto II**
Título		
Tema central (Qual fato é presente em ambos textos?)		
Tese/Opinião central (Os textos apresentam a mesma opinião? Qual opinião/tese é defendida no texto I? Qual opinião/tese é defendida no texto II?)		

Reserve a última aula para organizar uma roda de conversa, de modo que todos possam compartilhar seus resultados, suas opiniões sobre a temática e as dificuldades encontradas neste exercício. Professor(a), lembre-se, aqui o protagonista é o(a) aluno(a), portanto, seja apenas mediador(a) deste momento e garanta que o conhecimento seja construído por todos.

ETAPA 03

Aplicação do Conhecimento
2 aulas

Agora que o conhecimento foi apreendido e internalizado, é hora de aplicá-lo. Para tanto, a princípio, é preciso discutir com a turma e determinar um tema de interesse dentro do universo das práticas de comunicação e interação nas mídias digitais, seus benefícios e seus limites, o qual será alvo de pesquisas e futuras discussões. Algumas sugestões de tema são:

Os limites da liberdade de expressão na era digital;
O impacto das fake news nas mídias digitais;
A pressão estética e social causada pela "vida perfeita" das redes sociais;
Os relacionamentos na era digital: benefícios e riscos; Internet e redes sociais: benefícios e riscos; Ciberbullying;
Como manter a saúde mental na era digital?

Após definido o tema, o restante das duas aulas serão destinadas para que os grupos possam investigar fatos e teses/opiniões a respeito da temática. Neste momento, a utilização de ferramentas tecnológicas são muito importantes para o sucesso desta etapa, portanto, sugerimos que esta aula conte com o auxílio dos chromebooks, assim como os próprios celulares dos estudantes. Por meio do acesso à internet, o grupo irá selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações referentes ao tema em questão, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação crítica.

Aqui fazemos uma possível seleção que poderá lhe auxiliar:

https://www.scielo.br/

https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php?

Sites de revistas eletrônicas e jornais online. Atenção, deixe claro que blogs de opinião pessoal, assim como aqueles que não apresentam análise de checagem, não deverão ser aceitos como fontes confiáveis.

A seguir, algumas sugestões de materiais pertinentes destas plataformas:

JESUS, P. R. de; ROSA, J.G. Crimes cibernéticos e os limites da liberdade de expressão em ambiente virtual. Revista Jurídica do Nordeste Mineiro, v.2, 2021. Disponível em:

https://www.revistas.unipacto.com.br/storage/publicacoes2021/724_crimes_ciberneticos_e_os_limites_da_liberdade_de_expressao_emambiente_.pdf

NEVES, C. V.; ZADUSKI, D. A liberdade de expressão nas mídias digitais perante o direito constitucional. Revista Jurídica. 2(3), p. 88–102, 2018. Disponível em:

https://periodicos.unidep.edu.br/rjfd/article/view/70/45

DOURADO, T. M. S. G. Fake News na eleição presidencial de 2018 no Brasil. 2020. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020. Disponível em:

https://repositorio.ufba.br/handle/ri/31967

LIRA, A. G et al. Uso de redes sociais, influência da mídia e insatisfação com a imagem corporal de adolescentes brasileiras. Jornal Brasileiro de Psiquiatria, 66(3), 2017. Disponível em:

https://www.scielo.br/j/jbpsiq/a/6NrPypcRchnc35RH9GLSYwK/#

RONDINA, J. M; MOURA, J. L; CARVALHO, M. D. de. Cyberbullying: o complexo bullying da era digital. Revista de Saúde Digital e Tecnologias Educacionais, 1(1), p. 20-41, 2016. Disponível em:

https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/20049/1/2016_art_jmrondina.pdf

SOUZA, S. B; SIMÃO, A. M. V.; CAETANO, A. P. Cyberbullying: percepções acerca do fenômeno e das estratégias de enfrentamento. Psicologia: reflexão e crítica, 27(3), 2014. Disponível em:

https://doi.org/10.1590/1678-7153.201427320

WEN, C. L.; Educação para saúde mental no cotidiano do mundo digital. Construção psicopedagógica, 27(28), 2019. Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100002#back_fn1

SOUZA, K.; CUNHA, M. X. C. da. Impactos do uso das redes sociais virtuais na saúde mental dos adolescentes: uma revisão sistemática da literatura. Educação, Psicologia e Interfaces, v.3, n.3, p. 204-217, 2019. Disponível em:

https://educacaoepsicologia.emnuvens.com.br/edupsi/article/view/156

Neste ponto, a interação e o debate de opiniões são imprescindíveis para, inclusive, valorizar o momento de troca pelos pares. Portanto, essa discussão não necessita ser restrita a esse momento da aula, ela pode se alongar em momentos fora da escola, para isso é relevante utilizar ferramentas de tecnologia, como chamadas de vídeo e aplicativos de mensagem instantânea.

ETAPA 04

Construção e apresentação do produto final
5 aulas

Habilidades trabalhadas: (EMIFLGG01) / (EMIFLGG02) / (EMIFLGG03) / (EMIFCG01) / (EMIFCG02)

Nesta última etapa, após todo o embasamento teórico e todas as discussões críticas, os grupos devem mobilizar recursos criativos de diferentes línguas e linguagens para expor o ponto de vista do grupo a respeito do tema discutido, seja por meio de vídeos, tiktoks, podcasts, postagens em Instagram, vlogs, videoanimações, charges ou outros gêneros relevantes para cultura digital.

Os grupos poderão utilizar ferramentas on-line de edição para enriquecer o seu trabalho. Aqui indicamos as seguintes ferramentas:

Powtoon (elaboração de animações)	**https://www.powtoon.com/account/login/** Sugestão de vídeo-tutorial: Criar Vídeos Animados com POWTOON - Tutorial Completo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ED4NeXcwf3g>. Acesso em 11 de fev. de 2023.
Canva (apresenta diversos modelos para produção de documentos, postagens, avisos, etc)	**https://www.canva.com/pt_br/modelos/** Sugestão de vídeo-tutorial: Canva como usar do ZERO para iniciantes - Curso/tutorial Grátis 2021 - Com embaixador OFICIAL CANVA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S-KCKC_cfKM>. Acesso em 11 de fev. de 2023.

Capcut (edição de vídeos)	**https://www.capcut.com/** Sugestão de vídeo-tutorial: CAPCUT: Tutorial COMPLETO pra EDITAR VÍDEOS DO ZERO no CELULAR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BMX9duyCu68>. Acesso em 11 de fev. de 2023.

Após finalizada a produção (2 aulas), os grupos terão 15 minutos para apresentação do processo criativo e do produto final (2 aulas). Fica livre a participação dos(as) demais alunos(as) com perguntas e considerações.

Ao final das apresentações, é interessante destinar um momento para que os(as) estudantes possam opinar, avaliar e sugerir alterações/melhorias que poderão ser consideradas na execução de outros projetos/atividades da UC. Neste momento, é essencial uma escuta empática e acolhedora, haja vista que levar em consideração estas percepções contribui para uma formação integral dos(as) educandos e para maior engajamento destes.

AVALIAÇÃO

A avaliação dessa sequência didática é realizada por meio de rubricas. Portanto, o (a) professor(a) deve avaliar o desenvolvimento e a evolução dos estudantes em cada uma das etapas. O Anexo I traz um modelo de rubrica que poderá ser utilizado ou adaptado pelo(a) professor(a).



ARTICULAÇÃO COM AS DEMAIS UNIDADES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO

As Orientações Curriculares para o Ensino Médio encontram na interdisciplinaridade um caminho para uma aprendizagem significativa globalizante, a qual, a partir de um olhar sensível para o contexto e da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade, trabalha todas as linguagens e saberes necessários para a constituição de conhecimentos, habilidades, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados (BRASIL, 2006, p. 89). Desta forma, aumentam-se as chances de êxito de uma prática pedagógica que alcance uma formação integral do estudante.

Neste sentido, esta Unidade Curricular ganha dinamicidade e amplitude quando trabalhada de forma interdisciplinar com outras unidades curriculares deste aprofundamento, ou mesmo com unidades curriculares de outras áreas de conhecimento. Como sugestões, a tabela abaixo elenca algumas unidades curriculares e objetos de conhecimento que dialogam com nossa prática pedagógica aqui proposta:

Aprofundamento	Unidade Curricular	Objeto de Conhecimento	Eixos estruturante	Justificativa
Língua Inglesa e as Mídias Digitais	Linguagem, Comunicação e Mídia	Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais.	Investigação Científica	Como o foco de nossa Unidade Curricular está no desenvolvimento de habilidades referentes ao uso de ferramentas digitais e tecnológicas para realização de pesquisas e à realização de comunicação impressa e em mídias digitais, a língua inglesa entraria como mais um instrumento de pesquisa para interpretação e construção de textos nas diferentes culturas, utilizando estratégias de leitura mais avançadas.
A Língua Espanhola na América Latina	Linguagem, Comunicação e Mídia	Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais.	Investigação Científica	Como o foco de nossa Unidade Curricular está no desenvolvimento de habilidades referentes ao uso de ferramentas digitais e tecnológicas para realização de pesquisas e à realização de comunicação impressa e em mídias digitais, a língua espanhola entraria como mais um instrumento de pesquisa para interpretação e construção de textos nas diferentes culturas, utilizando estratégias de leitura mais avançadas.
Arte e Patrimônio Cultural	Linguagem, Comunicação e Mídia	Conhecimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais.	Investigação Científica	Esta Unidade Curricular também trabalha com a realização de pesquisas investigativas, mediações e intervenções socioculturais acerca das linguagens artísticas, incluindo as mídias digitais, na vida social, política, artística e cultural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Caro(a) professor(a), esta prática é apenas uma das muitas possibilidades pedagógicas que esta Unidade Curricular nos possibilita. Portanto, tanto a quantidade de aulas e a metodologia propostas, como o modelo de avaliação e de mediação e a sequência de atividades podem e devem ser alterados ou adaptados de acordo com a realidade e o contexto da escola e da turma, de modo a garantir o maior sucesso da prática. O importante é trabalhar-se de modo a manter o(a) estudante no centro do processo de ensino e aprendizagem, mediando a construção do conhecimento, de modo a torná-lo apto a utilizar as ferramentas digitais e tecnológicas para realização de pesquisas, entendendo a importância da seleção de fontes confiáveis e da checagem de informações e textos, e a realizar comunicação impressa e em mídias digitais a partir de uma posição crítica diante da realidade que o circunda.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Orientações curriculares para o ensino médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2006.

ESPÍRITO SANTO (Estado), Secretaria de Educação. Currículo do Espírito Santo, 2022. Acesso em 03/12/222 <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wp-content/uploads/2022/04/Curriculo-EM_Aprofundamento-da-area_-Linguagens_Alterado_19-04.pdf>

NÚCLEO DE AUTORIA E CRIAÇÃO DOCENTE. Nosso Ensino Médio, 2022. Disponível em: <https://nossoensinomedio.org.br/para-formadores/> Acesso em 03/12/2022

ANEXO I

Critério	Níveis de desempenho				Conceito
	Muito bom	**Bom**	**Satisfatório**	**Insatisfatório**	
Etapa 1: Contextualizando o tema	O(a) aluno(a) mostrou-se interessado(a), fez considerações a respeito da temática e colaborou com o andamento da aula	O(a) aluno(a) mostrou-se interessado(a), porém não fez considerações a respeito da temática	O(a) aluno(a) dispersou algumas vezes, todavia colaborou com o andamento da aula	O(a) aluno(a) não prestou atenção na aula e não demonstrou interesse	
Etapa 2: Internalizando o conhecimento	O (a) aluno(a) colaborou com a leitura do artigo e participou das discussões em grupo, bem como acolheu as ideias dos colegas e as discutiu com respeito e criticidade	O (a) aluno(a) colaborou com a leitura do artigo e participou parcialmente das discussões	O (a) aluno(a) não colaborou com ideias nas discussões, entretanto participou da articulação junto ao grupo	O (a) aluno(a) não colaborou e não teve interesse em participar das discussões	
Etapa 3: Aplicação do Conhecimento	O (a) aluno(a) participou ativamente das pesquisas e da checagem das fontes, e colaborou criticamente com as discussões a respeitos das informações encontradas	O (a) aluno(a) participou das pesquisas e da checagem das fontes, porém não colaborou com as discussões a respeitos das informações encontradas	O (a) aluno(a) participou parcialmente das pesquisas e da checagem das fontes, porém não colaborou com as discussões a respeitos das informações encontradas	O (a) aluno(a) não colaborou e não teve interesse em participar das discussões	
Etapa 4: Construção e apresentação do produto final (Parte 1)	O (a) aluno(a) participou ativamente da construção do produto final, propôs ideias e colaborou com o grupo	O (a) aluno(a) participou da construção do produto final, discutiu ideias dos seus pares e colaborou com o grupo	O (a) aluno(a) participou de forma superficial da construção do produto final. Participou das discussões, mas não emitiu opinião.	O aluno não participou da construção do produto final, bem como não colaborou com o seu grupo	

Etapa 4: Construção e apresentação do produto final (Parte 2)	A apresentação foi clara, desenvolvida com bastante segurança e apreensão dos conteúdos	A apresentação foi desenvolvida com segurança na maior parte do tempo	A apresentação foi confusa algumas vezes, bem como notou-se insegurança na explicação	A apresentação foi confusa e houve conceitos explicados erroneamente	
Criatividade e uso dos recursos	O produto é muito criativo e os recursos utilizados para a sua construção e apresentação atraíram a atenção de todos	O produto é criativo e os recursos utilizados para a sua construção e apresentação foram atrativos	O produto foi pouco criativo. Não foram utilizados muitos recursos.	O produto é desprovido de criatividade, apresentando inúmeras carências, bem como não se utilizaram recursos que chamassem atenção do público	
Trabalho em equipe	O grupo trabalhou em equipe com bastante harmonia e respeito, dando voz a todos, acolhendo e discutindo todas as ideias trazidas pelos integrantes	O grupo trabalhou em equipe e soube contornar eventuais desentendimentos, de tal forma que todos puderam falar suas ideias	O grupo se desentendeu em diversas vezes, precisando da intervenção do(a) professor(a), todavia apresentaram-se dispostos a se desculparem com os colegas e darem seguimento ao trabalho em equipe	Não houve trabalho em equipe	
Discussão	O grupo soube explorar a(s) ideia(s) propostas e realizou uma excelente discussão	O grupo explorou a(s) ideia(s) de forma simples e realizou uma discussão mais abrangente	O grupo teve dificuldade em explorar a(s) ideia(s), assim como realizou uma discussão simplista	O grupo não soube explorar a(s) ideia(s) e não realizou a discussão	
Uso do tempo	Apresentou o projeto dentro do tempo estabelecido (15 min)	Apresentou o projeto fora do tempo estabelecido (+/- 5 min)	Apresentou o projeto fora do tempo estabelecido (+/- 8 min)	Apresentou o projeto fora do tempo estabelecido (+/- 12 min)	

Prática da Unidade Curricular Língua Inglesa e as Mídias Digitais

Autor da prática:
Johan Wolfgang Honorato

Série:
3ª série

Período:
3º Trimestre

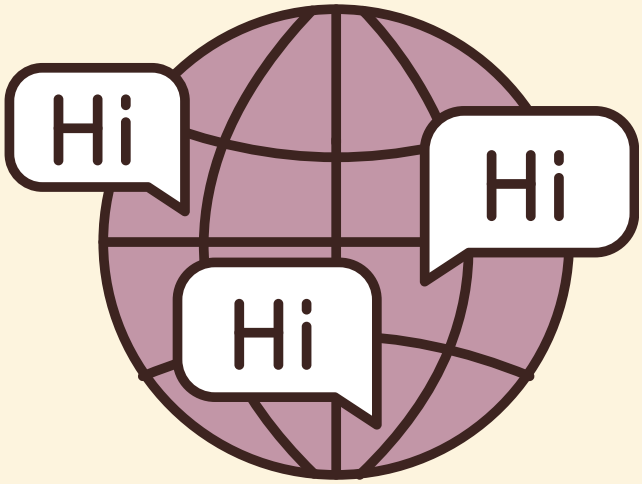
Módulo:
III – Iniciativas e ações empreendedoras nas dimensões sociais, culturais e pessoais

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em Letras Português/Inglês e Letras Inglês

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

Considerando as transformações no mundo do trabalho e na forma como as mídias apresentam pessoas e lugares, no cenário moderno, os principais usuários dessas mídias, as Gerações: Y (nascidos entre 1980 e 1994), Z (nascidos entre 1995 e 2015), e da geração Alfa, altamente expostos à tecnologia e às telas e além disso conectados com o mundo, têm a língua inglesa como meio de comunicação e interação. Vivemos na era do Home Office (trabalho remoto), das Trends (tendências), dos Clusters (grupos de trabalho), do Delivery (entrega) e assim destacamos as apresentações de perfis privados ou profissionais, disponíveis nas mídias em busca de notoriedade, de espaço no mercado de trabalho.

Destacamos também o uso das mídias na divulgação de lugares e da força que têm para indicá-lo positivamente, utilizados em sites de viagens, etc... e é dessa forma que esta unidade curricular se conecta ao aprofundamento "Mídias Digitais". Nesta proposta, a presente Unidade Curricular tem como eixos estruturantes o Empreendedorismo e Mediação e Intervenção sociocultural uma vez que o perfil do estudante egresso é estar apto para o uso de ferramentas e de tecnologia para realização de pesquisas, ter acesso a textos em língua portuguesa, inglesa, realizar comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais que envolvam arte, práticas corporais e tecnologia. Para o desenvolvimento dessa atividade indicam-se as seguintes metodologias ativas: Aprendizado por problemas, Cultura maker, Aprendizagem entre pares e times, Rotação por estações e a prática Storytelling. Sobre a avaliação sugerimos uma avaliação processual, com a anuência final do professor, de forma que os alunos reflitam sobre todo o processo de ensino-aprendizagem pelo qual passou, para que ele consiga visualizar o que de fato realizou, além de levar consigo um checklist para próximas atividades nesta ou em outros componentes curriculares.



ESTRUTURA CURRICULAR

Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE04** Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza. **CE07** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	Recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem: Discursos em língua inglesa (rodas de conversas/ debates/ discussões) como forma de difundir a prática social da linguagem, respeitando as diferentes culturas. Foco nos diferentes níveis de aprendizagem de acordo com o Quadro Comum Europeu de Referências para Línguas. (A1 - C2).
Eixos Estruturantes	Mediação e Intervenção sociocultural Empreendedorismo

Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**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.
Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG10** Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade. **EMIFCG11** Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade. **EMIFCG12** Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.
Temas Integradores	**TI03** Educação Ambiental **TI06** Educação em Direitos Humanos **TI09** Educação para o Consumo Consciente. **TI11** Trabalho, Ciência e Tecnologia. **TI13** Trabalho e Relações de Poder. **TI14** Ética e Cidadania.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Nesta prática, buscamos explorar os eixos dos Itinerários: Mediação e Intervenção sociocultural e Empreendedorismo e como eles são desenvolvidos na prática. Vale ressaltar que o eixo "Mediação e Intervenção sociocultural" visa ampliar a capacidade dos estudantes de utilizar conhecimentos relacionados a uma ou mais Áreas de Conhecimento, à Formação Técnica e Profissional, bem como a temas de seu interesse, aumentando assim o seu protagonismo, e permitindo realizar projetos que contribuam com a sociedade e o meio ambiente. Quanto ao "Empreendedorismo" visa expandir a mobilização dos estudantes para conhecimentos de diferentes áreas a fim de empreender projetos pessoais ou produtivos conectados ao seu projeto de vida. Dessa forma ambos os eixo se conectam à Unidade Curricular Língua Inglesa e as Mídias Digitais na medida em que busca auxiliar os estudantes a estarem aptos ao uso da língua inglesa e portuguesa como instrumento de pesquisa para interpretação e construção de textos nas diferentes culturas e da arte no âmbito pessoal, profissional e no que diz respeito ao patrimônio cultural, utilizando estratégias de leitura, processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias, recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem.

DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

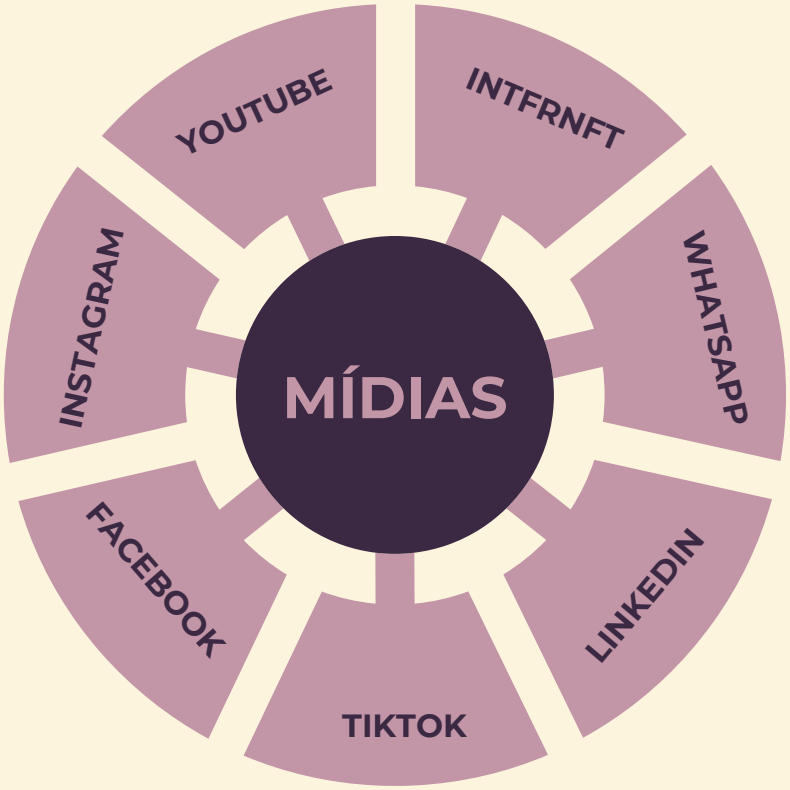
2 aulas

Habilidades Trabalhadas – (EMIFCG10) / (EMIFCG12)

Nesta etapa, sugerimos atividades de conteúdo informativo, por meio de brainstorm, leitura, e vídeo a fim de contextualizar o estudante para a prática a ser realizada.

Aula 01

Na primeira aula, sugerimos iniciar com um warm up (aquecimento), provocando o estudante a contribuir num brainstorm (tempestade de ideias) com a palavra central MÍDIAS. Esse momento inicial servirá como uma atividade diagnóstica, fornecendo ao professor subsídios a respeito do nível de conhecimento do seu público alvo e de certa forma permitirá que esse estudante tenha a dimensão do que vai estudar.



Fonte: elaborado pelo autor

Após esse momento inicial, onde serão trazidos pelos próprios alunos seus conhecimentos sobre mídias, cabe insistir nesse tópico e fomentar alguns questionamentos, como por exemplo:

- Você utiliza mídias digitais? Quais?
- Qual a diferença entre mídias digitais e sociais?
- De que forma você tem utilizado as mídias digitais/sociais?
- Cite pontos positivos e negativos sobre as mídias.

Aula 02

Nesta aula o professor pode retomar a discussão inicial e convidar os estudantes a acessarem os seguintes links, por meio de celular, Chromebook, ou LIED (Laboratório de Informática Educativa), se disponível na escola.

Link 1 - Diretório acadêmico de Gestão da Informação - Disponível em: <https://sites.ufpe.br/dagi/2020/10/03/midias-digitais/> Acesso em: 20 dez. 2022.

Link 2 - Mídias digitais - Quais são e as diferenças de postagem | Social Media | Aula #03 Disponível em: <https://youtu.be/wsMQd7MXRGQ> Acesso em: 22 dez. 2022.

A partir da leitura do documento (em inglês) e de assistir ao vídeo, considerando o eixo estruturante Empreendedorismo, sugere-se estabelecer um link com as profissões da atualidade, especialmente aquelas que têm como característica principal, a utilização de mídias digitais. E para auxiliar essa abordagem, sugerimos para o professor o Guia de Carreira, Disponível em: <https://www.guiadacarreira.com.br/blog/10-profissoes-recentes-e-essenciais-ao-mercado-de-trabalho> Acesso em: 22 dez. 2022., onde são relacionadas as 10 profissões recentes e essenciais ao mercado de trabalho, e dentre as quais, encontra-se o Gestor de Mídias Sociais.

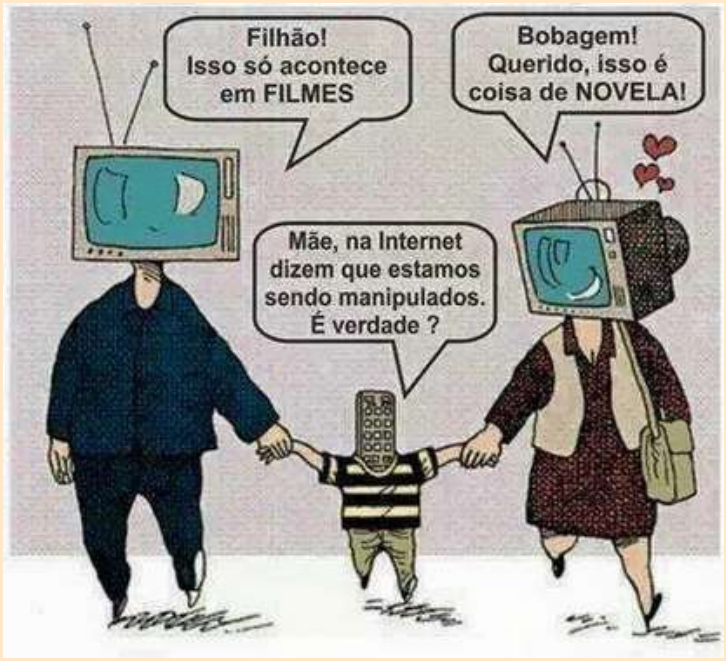
Aula 03

Nesta aula conclui-se a primeira etapa trazendo para o estudante charges de como as mídias podem expor “a si próprio”, influenciar “o outro” e modificar “o seu entorno”. Estas podem ser compartilhadas por meio do respectivo link (vide referências) ou Qrcode.

Charge 1



Charge 2



Charge 3



Após apresentar as charges, sugerimos uma discussão acerca das percepções do estudante em cada um delas:

I. Em dupla, observe as charges de forma crítica, analisando a linguagem verbal e não-verbal;
II. Você já presenciou algum tipo de influência midiática, ou se percebeu sendo influenciado(a) por alguma delas?;
III. Comente sobre as aspectos positivos e/ou negativos dessa influência midiática;
IV. O que caracteriza uma influência midiática positiva/negativa?

ETAPA 02

2 aulas

Habilidades Trabalhadas – (EMIFCG10) / (EMIFCG12)

Nesta etapa sugerimos iniciar a atividade propriamente dita de forma que o estudante produza um vídeo de divulgação pessoal, profissional ou de promoção do seu entorno (bairro, município, país) em inglês/português. O objetivo dessa atividade é que o estudante observe a si mesmo e também o seu entorno, e a partir dessa observação, desenvolva um discurso consciente e eficaz. Sendo assim a referida atividade contará com a integração entre Língua Inglesa, Língua Portuguesa e Arte. Nas aulas 04, 05 e 06, propomos a metodologia ativa Aprendizagem entre pares e times, pois contarão com a troca de experiências dos colegas, além da sua própria; a Cultura Maker, pois os estudantes deverão produzir um vídeo de promoção em inglês/português.

Aula 04

NOME DA ATIVIDADE: “I’M READY!” (Estou pronto!) / “THE BEST OF MY PLACE” (O melhor de onde moro)

Objetivo: A partir do conceito de mídias digitais/sociais, do poder de influência que há nelas, e de sua utilização na promoção pessoal, profissional e do seu entorno, cada estudante deverá produzir seu próprio vídeo em inglês/português.
Material: Para o desenvolvimento desta atividade é imprescindível um computador com acesso à internet, seja no LIED da escola, Chromebooks, ou no próprio celular, ou similar online e gratuito.

Nesta aula, sugere-se o desenvolvimento desta atividade da seguinte forma:

Solicitar aos estudantes que estabeleçam seus objetivos, se de promoção pessoal, profissional ou do seu entorno, e escrevam seu roteiro em língua portuguesa, buscando coerência, coesão, e clareza na mensagem.

Para a realização desse momento, indica-se a leitura dos textos abaixo:

- How to make a video job application (Como produzir um vídeo para candidatura a emprego).
- 7 Steps to a Stellar Video Application (07 passos para elaboração de um brilhante vídeo de candidatura a emprego).
- How to Make a Self Introduction Video for Your Job Interview (Como fazer uma apresentação em vídeo para entrevista de emprego).
- 5 Ways to Promote Your City or Town to Increase Tourism (05 formas de promover sua cidade ou município para aumentar o turismo).

Considerando que os textos encontram-se em língua inglesa, a sugestão é que a turma seja dividida em grupos para essa leitura interpretativa e depois, por meio da metodologia ativa rotação por estações, um estudante de cada grupo ficará responsável por repassar a informação identificada ao grupo seguinte.



Fonte: elaborado pelo autor

Aula 05

Nesta aula, continuaremos com a atividade de forma que os estudantes organizem todo o material e cenário para a sua produção.

Orientar os estudantes que traduzam o texto para a língua inglesa, uma vez que esse material será usado nas mídias, como forma de promoção pessoal, profissional ou do seu entorno. Vale ressaltar, que para essa finalidade há um trabalho prévio, antes da filmagem propriamente dita. Deve-se levar em consideração, além do texto produzido e oralmente ensaiado, aspectos técnicos como luz, ambiente, aparência, vestimenta, backdrop (pano de fundo), etc...para maiores esclarecimentos, sugerimos a leitura breve do texto:

"Saiba como fazer bom um vídeo de apresentação para processos seletivos", disponível em:

https://www.napratica.org.br/video-de-apresentacao-profissional/

Aula 06

Nesse momento o professor orienta os estudantes que reúnam todo o material produzido previamente (texto em português/inglês devidamente corrigido, aspectos técnicos, etc...) e iniciem o processo de elaboração do vídeo. Para a realização desse momento, indicamos que o estudante utilize o LIED da escola, Chromebooks, ou seu próprio aparelho celular, ou ainda conte com o auxílio de um colega de sala para efetivamente produzir seu vídeo. Após a filmagem, é hora de editá-lo, e para essa edição, segue uma lista de sugestões de aplicativos:

https://tecnoblog.net/responde/8-apps-deeditar-videos-android-e-iphone/

- WeVideo (Android e iOS)
- Magisto (Android e iOS)
- KineMaster (Android e iOS)
- iMovie (iOS)
- CyberLink PowerDirector (Android)
- Adobe Premiere Rush (Android e iOS)
- FilmoraGo (Android e iOS)

ETAPA 03

2 aulas

Habilidades Trabalhadas – (EMIFCG11) / (EMIFCG12)

Após o professor ter verificado e aprovado todo o material produzido (vídeo original, vídeo editado, texto final relatando as impressões e aprendizagens nesse processo), pode concluir promovendo uma mostra de vídeo com essas produções. Nestas aulas finais a proposta é a prática Storytelling, ou seja, o estudante precisará relatar verbalmente toda a sua prática, mesmo após ter realizado roteiro por escrito, inicialmente para o professor e ao final na mostra de vídeos.

Aula 07

Nesse momento os estudantes devem se reunir no LIED, numa sala de vídeo ou via Chromebooks, para apresentar o material produzido para apreciação do professor, já como parte do processo avaliativo.

Aula 08

Acompanhado dos professores, os estudantes precisam mostrar todos os trabalhos, com sugestão de apresentação no auditório para toda a escola, para um público específico, para a Feira de Ciências/Inovações/Tecnologias/Educativa, para alguma empresa multinacional (no caso de um vídeo pessoal/profissional), para prefeitura local (no caso de um vídeo sobre o entorno), conforme planejamento já adotado pela escola.

AVALIAÇÃO

Considerando que atividade proposta tem como eixos estruturantes o Empreendedorismo e Mediação e Intervenção sociocultural, que visam 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, além da proposição de intervenções que considerem o desenvolvimento local, propõe-se que a avaliação seja processual, observando todo o processo de envolvimento dos estudantes nas atividades propostas, a saber:

ATIVIDADES	HABILIDADES ESPECÍFICAS ASSOCIADAS AOS EIXOS	AVALIAÇÃO
Participar do warm up e brainstorm	**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.	Espera-se que o estudante participe e se posicione diante da atividade de aquecimento e tempestade de ideias, e como atividade avaliativa, apresente um resumo para o professor.
Discutir percepções das charges apresentadas		Espera-se que o estudante observe, reflita e discuta sobre as charges com base em suas percepções, e relate verbalmente, algumas experiências já vividas.
Produzir textos em português/inglês sobre o perfil pessoal, profissional e do entorno		Espera-se que o estudante se posicione com propriedade acerca de suas percepções, respalde, e argumente de forma coerente, textos em português/inglês, em forma de resumo, com suas conclusões.
Organizar os aspectos técnicos prévios para a produção do vídeo		Espera-se que o estudante se aprofunde na busca dos aspectos técnicos, de forma a apresentar os resultados em forma de um vídeo experimental.
Pesquisar, editar e apresentar os vídeos		Espera-se que o estudante se organize em grupo e apresente de forma processual, o trajeto da produção do vídeo, desde o vídeo original até sua edição.

ARTICULAÇÃO COM AS DEMAIS UNIDADES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO

Considerando a área de Linguagens e suas Tecnologias, sugere-se articulação com a Unidade Curricular Língua Portuguesa e linguagens digitais, uma vez que corrobora com o seu objeto de conhecimento, a saber: Leitura e estratégias de produção textual: textualização, revisão e edição de textos; exploração da multissemiose e que servirá como base linguística para que os estudantes possam assistir a vídeos, ler textos, refletir sobre percepções e redigir, em Língua Portuguesa; e Arte e Patrimônio Cultural, com base no mapeamento e criação de possibilidades de atuação, com as mídias digitais, na vida social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, com atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética. Nesse sentido essa articulação está pautada no eixo estruturante Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo, também presentes na UC Língua Portuguesa e linguagens digitais e em Arte e Patrimônio Cultural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esperamos que todas as proposições feitas em cada etapa dessa prática pedagógica sirvam como inspiração para outras atividades exitosas no ambiente escolar, e que possam transformar pessoas, atualizar conceitos e inovar práticas educacionais, sempre com o olhar para o discente, mas com a certeza de para isso é preciso um docente que se prepara, se antecipa e enxerga todo processo educacional.

Que essa prática possa estimular o uso consciente de ferramentas e de tecnologia para pesquisas, para acesso a textos em língua portuguesa/inglesa, além da comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais, e ainda na recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem, e que vá ao encontro do contexto escolar do estudante, seja pelo tema proposto ou pelo desenvolvimento processual de toda a atividade.

Por fim, desejamos que os momentos de reflexão e discussão sejam profícuos, oportunizando um estreitamento das relações pedagógicas entre professor e alunos, permitindo que ambos se sintam mais predispostos à aprendizagem.

REFERÊNCIAS

GOVERNO do Estado do Espírito Santo. Secretaria de Estado da Educação. Currículo ES 2020: A Área de Linguagens e Suas Tecnologias. Vitória: SEDU, 2020. 109 p.Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>. Acesso em: 02 dez. 2022.

KULTIVI.COM. Mídias digitais - Quais são e as diferenças de postagem | Social Media | Aula #03 Disponível em: <https://youtu.be/wsMQd7MXRGQ> Acesso em: 22 dez. 2022.

Diretório acadêmico de Gestão da Informação. Disponível em: <https://sites.ufpe.br/dagi/2020/10/03/midias-digitais/> Acesso em: 20 dez. 2022.

Guia de carreira: 10 profissões recentes e essenciais ao mercado de trabalho Disponível em: <https://www.guiadacarreira.com.br/blog/10-profissoes-recentes-e-essenciais-ao-mercado-de-trabalho> Acesso em: 22 dez. 2022.

Charge 1 – Como a mídia influencia a vida das pessoas. BLOG - ESPAÇO DE DIÁLOGOS - Disponível em: <https://abrir.link/i9t5j> Acesso em: 22 dez. 2022.

Charge 2 – Disponível em: <https://abrir.link/RDVrm> Acesso em: 22 dez. 2022.

Charge 3 – Disponível em: <https://abrir.link/zcsDV> Acesso em: 22 dez. 2022.

NA PRÁTICA.ORG. Saiba como fazer bom um vídeo de apresentação para processos seletivos. Disponível em: <https://www.napratica.org.br/video-de-apresentacao-profissional/> Acesso em: 22 dez. 2022.

HUDSON. GREAT PEOPLE. GREAT PERFORMANCE. How to make a video job application Disponível em: <https://au.hudson.com/insights/career-advice/resumes-coverletters/how-to-make-a-video-job-application/> Acesso em: 21 dez. 2022.

7 Steps to a Stellar Video Application. Disponível em: <https://www.themuse.com/advice/7-steps-to-a-killer-video-application> Acesso em: 21 dez. 2022.

WONDERSHARE DEMOCREATOR. How to Make a Self Introduction Video for Your Job Interview - YouTube Disponível em: <https://youtu.be/XEajFMrxbVw.> Acesso em: 21 dez. 2022.

5 Ways to Promote Your City or Town to Increase Touris. Disponível em: <https://pivotpathdigital.com/2021/02/05/5-ways-to-promote-your-city-or-town-to-increase-tourism/> Acesso em: 22 dez. 2022.

Fotografia - Fotos de rua e a lei: 6 coisas que você fotógrafo precisa saber. Disponível em: <https://www.publicitarioscriativos.com/fotos-de-rua-e-a-lei-6-coisas-que-voce-fotografo-precisa-saber/> Acesso em: 23 dez. 2022.

8 apps de editar vídeos [Android e iPhone]. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/8-apps-de-editar-videos-android-e-iphone/> Acesso em: 22 dez. 2022.

FREESOUND - Repositório colaborativo de amostras de áudio. Disponível em: <https://freesound.org/>. Acesso em: 07 dez. 2022.

AUDACITY - Software livre de edição de áudio. Disponível em: <https://audacity.br.uptodown.com/windows>. Acesso em: 07 dez. 2022.

Prática da Unidade Curricular A Língua Espanhola na América Latina

Autor da prática:
Darlete Gomes Nascimento

Série:
3ª série

Período:
3º Trimestre

Módulo:
III- Iniciativas e ações empreendedoras nas dimensões sociais, culturais e pessoais.

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em em Letras Espanhol e em Letras Português-Espanhol.

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

O Espanhol é o idioma oficial da quase totalidade dos países que compõem a América do Sul, totalizando 09 dentre os 12 países que a constituem. Seu estudo, como língua estrangeira, possibilita a formação de um cidadão capaz de pensar o mundo com criticidade, e conviver harmonicamente com a diversidade e o trânsito intercultural no qual está inserido.

21 é o número de países cujo idioma oficial é a Língua Espanhola. O Brasil é um país-membro efetivo do MERCOSUL (que conta com membros efetivos, membros associados e membros observadores), junto com a Argentina, Paraguai e Uruguai, tendo estes últimos o espanhol como língua oficial, o que evidencia que o estudo desse idioma e suas linguagens provê ao aluno as ferramentas para sua inclusão social em um mundo cada vez mais globalizado. Possibilita, outrossim, reflexões críticas das funções e usos do espanhol na sociedade contemporânea.

O amplo e vasto universo cultural e social que circunda os conhecimentos da língua espanhola possibilita aos jovens compreender, reconhecer e vivenciar valores e identidades e, por conseguinte, conviver democraticamente, respeitando toda essa diversidade.

Estudar Espanhol possibilita aos jovens apreciarem a multiplicidade da produção artística e cultural, a partir da aprendizagem de suas múltiplas linguagens, assim como promove o desenvolvimento de sua competência produtiva, a partir da prática sistemática da língua.

O conhecimento da língua espanhola, em se considerando o universo digital, proporciona aos estudantes maiores condições de inclusão social e participação democrática no mundo, tomando como base o princípio da pluralidade de ideias, o que permite aos alunos o desenvolvimento de habilidades de comunicação e, assim, seu acesso e participação na sociedade da informação.

Nessa perspectiva, a Unidade Curricular “A Língua Espanhola na América Latina” nasce, dentro do Aprofundamento “Mídias Digitais: linguagens em ação!”, com o objetivo de possibilitar ao estudante utilizar os conhecimentos adquiridos e habilidades desenvolvidas em processos de criação e produção voltados às expressões criativas, à divulgação e construção de soluções inovadoras para problemas identificados no mundo do trabalho, no âmbito de atuação profissional, e na vivência social como um todo, por meio da elaboração de textos, em espanhol, com conteúdos que trazem diversos temas que abrangem os aspectos supracitados.

Dentro desse contexto, e tomando-se o Eixo Estruturante "Mediação e Intervenção Sociocultural", a Unidade Curricular "A Língua Espanhola na América Latina" propõe uma prática que possibilitará ao professor trabalhar, com os estudantes, atividades que ampliarão habilidades relacionadas ao pensar e fazer criativo, despertando-lhes o desejo de se aprofundarem e ampliarem, enquanto cidadãs e cidadãos ativos, habilidades relacionadas à convivência e atuação sociocultural, provocando, assim, a promoção do aluno como protagonista de seu processo de ensino-aprendizagem.

Diante do exposto, a Unidade Curricular "A Língua Espanhola na América Latina" apresenta uma ação desenvolvida a partir da Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP), que é uma metodologia ativa cujo objetivo é envolver os alunos na aquisição de conhecimentos e habilidades por meio de um processo de investigação. Nessa prática, intitulada Somos hermanos, somos latinoamericanos, não vamos pensar nas ferramentas digitais apenas como um recurso tecnológico para disponibilização de conteúdo, mas, sim, como um elemento mediador dos processos de aprendizagem, a fim de que os alunos possam buscar e selecionar informações, relacionar suas pesquisas com os conteúdos que já possuem, compartilhar ideias com os colegas e com os professores envolvidos na prática, buscando agir e interagir para chegar ao objetivo, que é conhecer e reconhecer a importância dos países de língua espanhola, os quais constituem a maior parte dos países latinos nas Américas.

Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE02** Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. **CE04** Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza. **CE06** Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	A partir das pesquisas realizadas no 2° trimestre, os alunos passam às produções de texto, em espanhol. Por meio de clubes, faz-se a organização de uma exposição, com a participação de toda a escola, dos resultados das pesquisas realizadas nos semestres anteriores, objetivando oportunizar à comunidade escolar o conhecimento dos países hispano-americanos e toda a sua diversidade.

Eixos Estruturantes	Mediação e Intervenção sociocultural
Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**EMIFLGG10ESP/ES** Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias linguagens, em língua espanhola e no contexto hispano-americano, podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais. **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.
Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG10** Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedor a e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade. **EMIFCG11** Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade. **EMIFCG12** Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.
Temas Integradores	**TI06** Educação em Direitos Humanos. **TI12** Trabalho, Ciência e Tecnologia. **TI15** Ética e Cidadania. **TI19** Diálogo intercultural inter-religioso.

CONTEXTUALIZAÇÃO

A prática pedagógica Somos hermanos, somos latinoamericanos, como proposta na Unidade Curricular "A Língua Espanhola na América Latina", se desenvolve por meio da metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP), cujo objetivo é envolver os alunos na aquisição de conhecimentos e habilidades por meio de um processo de investigação.

A partir das pesquisas realizadas no 2° trimestre, os alunos passam às produções de textos, em espanhol e, por meio de clubes, faz-se a organização de uma exposição, com a participação de toda a escola, dos resultados das pesquisas realizadas nos trimestres anteriores, objetivando oportunizar à comunidade escolar o conhecimento dos países latinos de língua espanhola e toda a sua diversidade, por meio da leitura de diferentes tipologias textuais. Constitui-se uma prática criativa, que tem como parâmetro os focos pedagógicos do Eixo Estruturante proposto:

Intervenção Sociocultural: engajamento dos estudantes em projetos de mobilização e intervenção sociocultural e ambiental, que os levem a promover transformações positivas na comunidade. Tomar esse foco pedagógico como parâmetro para o desenvolvimento dessa ação tem por objetivo estimular, nos estudantes, uma visão crítica e reflexiva, a fim de que essa visão os leve ao engajamento e comprometimento na promoção de transformações socioculturais positivas, bem como aprofundar conhecimentos sobre questões que afetam a vida dos seres humanos e do planeta em nível local, regional, nacional e global, e compreender como esses conhecimentos podem ser utilizados em diferentes contextos e situações, promovendo uma salutar convivência e atuação sociocultural.

Atividades Desenvolvidas: Serão desenvolvidas atividades de pesquisa, investigação, intercâmbio de informações, nas quais os alunos assumem o protagonismo de sua aprendizagem, tendo o professor como mediador, aquele que proporá ações e aplicará estratégias para tornar possível o aprendizado. Como fechamento dessa prática, realiza-se uma exposição na escola, onde os textos produzidos serão expostos nos diferentes espaços da unidade escolar, tendo os alunos-escritores como condutores dessa viagem através das escritas.

Com um quantitativo, para a 3ª série do Ensino Médio, de três aulas semanais no diurno e na modalidade de tempo integral, e duas aulas no noturno, conforme está organizado no Currículo do Espírito Santo, a Unidade Curricular "A Língua Espanhola na América Latina" propõe, para o desenvolvimento do projeto Somos hermanos, somos latinoamericanos um montante de 12 aulas, assim distribuídas:

Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4
3 aulas	4 aulas	2 aulas	3 aulas

Poderá haver adequação na distribuição das aulas, de acordo com o turno no qual a prática será desenvolvida, como também em conformidade com o que definam, na organização, o professor e os estudantes.

DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

Apresentação do Projeto e Sensibilização
3 aulas

A UC "A Língua Espanhola na América Latina" compõe o Itinerário Formativo da área de Linguagens "Mídias Digitais: linguagens em ação!" e teve, como objeto de conhecimento, no primeiro trimestre, o entendimento científico e popular do patrimônio cultural, das manifestações culturais, das linguagens e das práticas culturais dos países hispano-falantes.

Nesse contexto, realizam-se estudos sobre diferentes ritmos que caracterizam a diversidade cultural dos países hispano-falantes, levando-se em conta o conhecimento científico, bem como o conhecimento popular, por meio de pesquisas, grupos de estudos e debate.

No segundo trimestre, foram trabalhados os processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias, na busca de informações sobre o espanhol da América hispânica, observando as diferentes formas de linguagens, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização e o funcionamento da Língua Espanhola, a fim de que os educandos adentrassem, no terceiro trimestre, ao processo de criação, baseados nos produtos de suas pesquisas e debates, levando-se em conta os diferentes tipos de texto que foram pesquisados e estudados no processo.

Diante desse quadro, a proposta da prática Somos hermanos, somos latinoamericanos é apresentada como fechamento de todo esse percurso de aprendizagens, e tem como objetivo compartilhar, com toda a comunidade escolar, o processo de ensino/aprendizagem no qual os estudantes da terceira série estiveram envolvidos. Esta prática consiste na produção de textos, em espanhol, por parte dos alunos, os quais trarão os mais diversos temas, escolhidos no processo, textos esses que falarão sobre a América Latina, suas histórias, amores, culturas, ritmos, tradições...

Nas duas primeiras aulas, o projeto deve ser apresentado aos estudantes, abrindo espaço para que eles contribuam com sugestões e ideias que possam auxiliar na organização e no desenvolvimento das ações. Sendo a metodologia ativa utilizada a Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP), os estudantes serão convidados a atuar por meio da problematização apresentada pelo professor, o qual escreverá o questionamento no quadro para, em seguida, abrir espaço para o debate com os alunos:

"O que caracteriza os países denominados "latinos", e qual a importância da língua espanhola no contexto da América Latina?

Ainda nessa etapa de apresentação do projeto e sensibilização, e como contribuição para o tema da discussão, o professor apresentará aos estudantes duas canções, previamente organizadas por ele, e com cópia de suas letras. Será uma música em espanhol, e uma em português, mas ambas tratam do tema da América Latina. Segue a sugestão das canções, porém o professor tem a liberdade de pesquisar e utilizar outras canções, desde que atendam à proposta da prática:

Música: Somos Latinos

https://www.youtube.com/watch?v=nT0SZCTUOWo



Somos Latinos

Salgo de mi casa muy temprano,
con mi guitarra y mis sueños de la mano,
y los sonidos y colores
de la tierra en que nací,
que me levantan y dan fuerza pa' seguir.

Llevo mi bandera
guardada aquí en mi pecho
y con mucho orgullo te voy a decir:

Yo soy peruano,
haciéndola en Miami.
Soy argentina,
haciéndola en LA.

Somos Latinos,
triunfando en todos lados.
Que sepan de donde vengo
y a donde voy ...

Eo Eoe ...
Eo Eoe ...

Fruto de mi esfuerzo es mi familia
Y mis amigos me acompañan
noche y día
Estamos unidos todos
Bajo un mismo cielo, un mismo sol,
Porque juntos somos solo un corazón

Llevo mi bandera
guardada aquí en mi pecho
y con mucho orgullo te voy a decir:

Soy Mexicano,
haciéndola en Chicago
Soy Colombiana,
haciéndola en DC

Somos Latinos,
triunfando en todos lados.
Que sepan de donde vengo
y a donde voy ...

Eo Eoe ...
Eo Eoe ...
Eo Eoe ...
Eo Eoe ...

Yo soy Boricua,
Haciéndola en Orlando
De Guatemala,
Haciéndola en New York

Somos Latinos,
triunfando en todos lados.
Que sepan de donde vengo
y a donde voy ...

Eo Eoe ...
Eo Eoe ...

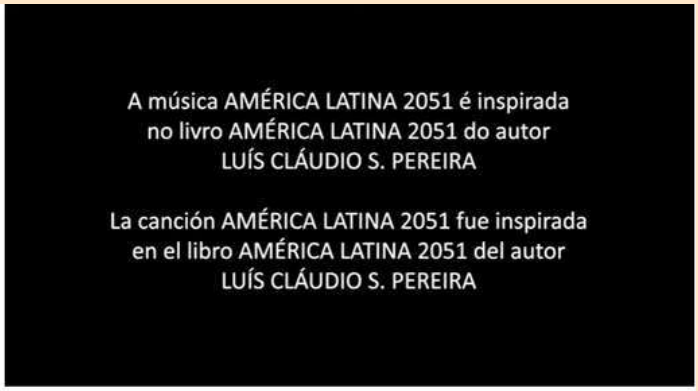
Y que levanten la mano todos los latinos
te dedico esta canción...
y todos unidos en Estados Unidos
somos de allá, pero haciéndola acá

De Venezuela, de Panamá
de Costa Rica, Cuba y Paraguay

También de Honduras
del Salvador, Dominicana, Chile y Ecuador...
Sigue haciéndola...

Música: América Latina 2051

https://www.youtube.com/watch?v=AEC2un12vcc



Música AMÉRICA LATINA 2051 inspirada livro América Latina 2051 autor Luís Cláudio S. Pereira Oficial

América Latina 2051

Existe uma terra que habita mentes e corações
Terra de gente resistente no meio de tantas tensões
Existe uma terra possível e presente
Futuro de várias, unidas e livres nações

Somos filhos da Pachamama
Da água, do fogo e do ar
Da terra da cana, café, cacau y el maíz
Das Cidades dos Incas, Mayas, Aztecas e dos Guaranis

Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina

Somos do Atlântico, Caribe e Pacífico
Das Florestas e Cordilheiras dos Andes
Das Cataratas do Iguaçú
Da Amazônia, do Pantanal e da Patagônia

Somos frutos da diversidade e resiliência
Das mulheres, dos negros, dos brancos
Dos povos indígenas
Nossos povos originários
Nossos guardiões

Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina

Somos semente da criatividade e da inovação
Da economia criativa, compartilhada e solidária
Oca da cultura, do conhecimento e da comunicação

Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina

Existe uma terra que habita mentes e corações
Terra de gente resistente no meio de tantas tensões
Existe uma terra possível e presente
Futuro de várias, unidas e livre nações

Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina

Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina
Somos América Latina

Gracias a la vida, gracias América Latina



Também deverá ser definido, com a participação protagônica dos estudantes:

- A tipologia textual do material a ser produzido;
- A divisão da turma em clubes (cada clube trabalhará um tipo de texto);
- Quais materiais serão utilizados na exposição dos textos produzidos pelos alunos;
- Em que tipo de papel as produções serão afixadas;
- Quais mídias serão utilizadas para o desenvolvimento das etapas do projeto;
- As tarefas a serem desenvolvidas por cada clube, com o objetivo de organizar o espaço escolar como cenário para os textos que serão expostos (importante ressaltar que, nessa divisão de tarefas, deve ser realizada uma visita prévia aos espaços, para que haja a definição de quais deles serão utilizados, a fim de que tudo esteja preparado para o momento da visitação).

ETAPA 02

Atividades de Pesquisa e Intercâmbio de Informações
4 aulas

Nesta etapa, os estudantes, já divididos em clubes, participam de laboratório de pesquisas, por meio das diferentes mídias:

- Pesquisam sobre o uso de gírias e regionalismos utilizados em países hispano-falantes;
- Realizam estudos sobre diferentes ritmos e letras de músicas;
- Revisitam as investigações realizadas nos trimestres anteriores, acerca de escritores hispânicos consagrados na literatura.

Tendo realizado, previamente, o diálogo com as UCs Curriculares “Linguagem, Comunicação e Mídia”, do Componente Curricular Língua Portuguesa, e “Mídias Digitais e Práticas Corporais”, do Componente Curricular Educação Física, o professor deverá orientar os alunos a dialogarem, em seu processo de pesquisa, com os professores dessas Unidades Curriculares, a fim de enriquecerem o produto de suas produções e escritas. O professor do Componente Curricular Educação Física poderá ser um aporte importante, em se tratando dos movimentos corporais nas danças e ritmos latino-americanos.

É importante que o professor dialogue com os alunos sobre os Temas Integradores propostos nesta prática, a fim de orientá-los e motivá-los à reflexão no momento dos estudos e construção de seus textos. São eles: Educação em Direitos Humanos; Trabalho, Ciência e Tecnologia; Ética e Cidadania e Diálogo Intercultural Inter-religioso.

Um importante aporte para essa etapa poderá ser a retomada de nomes de escritores hispânicos consagrados na literatura, os quais já foram estudados no segundo trimestre.

O professor pode apresentar aos alunos as informações disponibilizadas em:

https://homoliteratus.com/9-autores-para-comecar-a-ler-literatura-hispano-americana/



Imagem disponível em https://homoliteratus.com/9-autores-para-comecar-a-ler-literatura-hispano-americana/

ETAPA 03

Diagnóstico da Aprendizagem
2 aulas

Após todo o processo de pesquisa e coleta de informações, o professor deverá organizar, juntamente com os estudantes, as estratégias de preparação da exposição que acontecerá na escola, exposição esta que contará com o envolvimento de toda a comunidade escolar.



Essas duas aulas, no formato de mesa redonda, servirão para que os alunos, em suas equipes, tenham a oportunidade de expor, de forma sucinta, os conhecimentos adquiridos por meio das pesquisas, investigações e intercâmbios de informações, ocorridos na etapa 02. É o momento em que o professor, em sua função de mediador do processo da Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP), dá continuidade ao percurso de avaliação dos estudantes, diagnosticando se os conhecimentos e habilidades foram desenvolvidos, e propondo adequações de rota, caso necessário, sempre levando em consideração a importância de se perceber o estudante como protagonista do seu processo de aprendizagem.

Como sugestão para esse processo de avaliação diagnóstica, para além do acompanhamento e monitoramento em todo o percurso do aluno, o professor poderá realizar, nessas duas aulas (havendo organizado a sala, previamente, para esse fim) um momento de trocas, no qual os participantes dos diferentes clubes apresentarão parte de suas produções para os colegas. Uma roda de leitura contribuirá para que o professor perceba se houve desenvolvimento das habilidades, bem como permitirá que os estudantes conheçam as produções dos demais, e possam contribuir com elas. Esse momento diagnóstico será importante para que o professor avalie se o projeto Somos hermanos, somos latinoamericanos alcançou o seu objetivo.

ETAPA 04

Fechamento e Exposição
2 aulas

Nesta última etapa da prática de Aprofundamento, cuja proposta é a execução do projeto Somos hermanos, somos latinoamericanos, professor e alunos estarão envolvidos na montagem dos espaços onde os textos construídos pelos componentes de cada clube serão expostos para a comunidade escolar. A recepção aos visitantes dos espaços literários deverá acontecer com as boas-vindas, em espanhol. Portanto, é importante que o professor pratique com os alunos essa comunicação de bienvenidos, para calorosamente recepcionar a todas as pessoas que participarão dessa viagem através da leitura. Os clubes terão a liberdade de organizarem o espaço de exposição de seus textos de acordo com o que desejarem, sempre com a orientação do professor, a fim de que se sintam, efetivamente, protagonistas em seu processo de aprendizagem.

É necessário que haja, previamente, o diálogo com a equipe pedagógica da escola, na organização do dia da exposição dos textos, para que, no dia e horário acordados, todos possam estar presentes e participar desse momento. Nessa etapa, os alunos deverão, também, expor suas aprendizagens na condução dos visitantes, explicando o percurso percorrido até chegarem ao conteúdo dos textos que estão expostos no espaço destinado àquele clube. É importante recordar que na etapa 01 já foram definidos os clubes e qual tipologia textual cada um irá trabalhar.

Sugestão de divisão dessa etapa:

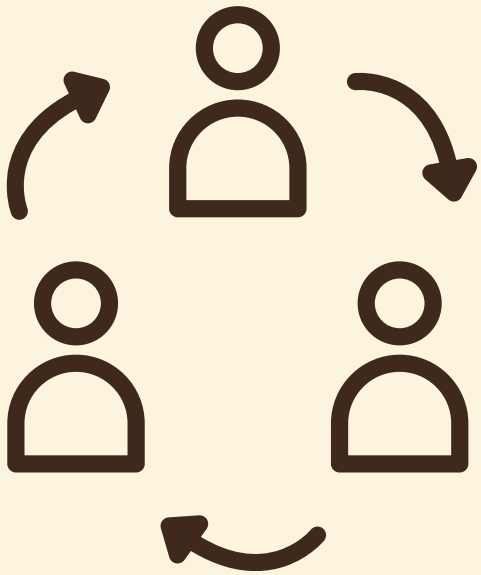
- Preparação e organização dos espaços: 2 aulas;
- Visitas dos membros da comunidade escolar: uma sugestão é que se inicie no recreio, e as aulas pós intervalo sejam utilizadas para visitação, isso acontecendo por meio da organização prévia com a equipe pedagógica (as turmas devem ser organizadas para a visitação, em horários diferenciados, evitando-se, assim, aglomeração).



AVALIAÇÃO

As avaliações de Língua Espanhola consistem no acompanhamento do desenvolvimento dos alunos frente às atividades propostas, e devem ser processuais: o professor acompanhará toda a evolução de aprendizagem dos alunos, por meio da participação dos mesmos nas atividades, estando estas vinculadas às habilidades e associadas às competências gerais e aos eixos estruturantes. Esse deverá ser o critério, a processualidade, frente ao projeto Somos Hermanos, somos latinoamericanos. O Componente Curricular Língua Espanhola não tem valor de pontuação para aprovação ou reprovação.

ARTICULAÇÃO COM AS DEMAIS UNIDADES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO



A Unidade Curricular "A Língua Espanhola na América Latina" possibilita o diálogo e a articulação com as Unidades Curriculares "Linguagem, Comunicação e Mídia", do Componente Curricular Língua Portuguesa, e "Mídias Digitais e Práticas Corporais", do Componente Curricular Educação Física, haja vista haver similaridades nos focos pedagógicos de seus Eixos Estruturantes, bem como em suas propostas de atividades, o que possibilita a interdisciplinaridade e o enriquecimento das práticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Optar pelo Itinerário da área de Linguagens e suas Tecnologias, cuja proposta de aprofundamento é “Mídias Digitais: Linguagens em ação!”, propicia à escola e, consequentemente, ao estudante, apropriar-se de conhecimentos sobre as mais diversas formas de se estabelecer comunicação entre interlocutores, de conhecer com mais profundidade a Língua Espanhola e a diversidade sociocultural dos países hispânicos da América do Sul. Ademais, por meio da prática proposta, Somos hermanos, somos latinoamericanos, pretende-se que os estudantes, ao término da mesma, estejam aptos para:

- O uso de ferramentas e de tecnologia para realização de pesquisas;
- Terem acesso a textos em língua espanhola;
- realizarem comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais que envolvam literatura, arte, práticas corporais e tecnologia;
- Avançarem em seu processo de aprendizagem no campo do conhecimento da LE Espanhol;
- Desenvolverem ações protagônicas de empreendedorismo, objetivando envolver a toda a comunidade escolar no conhecimento, reconhecimento e respeito pela diversidade sociocultural da América hispânica;
- Construírem textos utilizando diversas tipologias textuais, usando o campo da literatura para demonstrarem o desenvolvimento de suas habilidades de escrita.

O projeto Somos hermanos, somos latinoamericanos, como prática proposta na Unidade Curricular “A Língua Espanhola na América Latina”, propicia aos estudantes a oportunidade de realizarem pesquisas, via internet, de revistas de diferentes países da América Hispânica; de revisitarem seus estudos realizados nos trimestres anteriores; de conhecerem canções que cantam e falam da América Latina, por meio do site

www.youtube.com.br

Ao fechamento do projeto, o qual envolve, na apresentação final, toda a comunidade escolar, o professor estará apto para concluir o processo avaliativo de seus alunos, haja vista haver acompanhado, como mediador, de todo o processo de aprendizagem dos estudantes, levando-se em conta que o Componente Formativo Língua Espanhola não tem valor de pontuação para aprovação ou reprovação.

REFERÊNCIAS

ESPANHOL: de professor para professor. De Professor para professor, 2014-2016. Disponível em: https://dicasprofessoresespanhol.blogspot.com/. Acesso em 12 de dezembro de 2022.

ESPANHOL pelo mundo. Só Espanhol. Virtuous Tecnologia da Informação, 2008-2022. Disponível em: https://www.soespanhol.com.br/conteudo/Diversos_Espanhol_pelo_mundo.php. Acesso em 08 de dezembro de 2022.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação. Currículo do Espírito Santo. Vitória: SEDU, 2020. Disponível em: https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/documentos. Acesso em 13 de dezembro de 2022.

HOMO LITERATUS: 9 autores para começar a ler literatura hispano-americana, 2017. Disponível em https://homoliteratus.com/9-autores-para-comecar-a-ler-literatura-hispano-americana/. Acesso em 24 de dezembro de 2022.

NOSSO ENSINO MÉDIO. Autoria e Criação Docente. Núcleo de autoria e criação docente – texto de referência, 2021. Disponível em: https://nossoensinomedio.org.br/wp-content/uploads/2021/04/ID2_C5_Texto.pdf. Acesso em 20 de dezembro de 2022.

QUAIS são os países que falam espanhol? Caia no mundo, 2020. Disponível em https://caianomundo.ci.com.br/paises-que-falam-espanhol/. Acesso em 07 de dezembro de 2022.

Prática da Unidade Curricular Arte e Patrimônio Cultural

Autor da prática:
Cláudia Botelho

Série:
3ª série

Período:
2° Trimestre

Módulo:
II - Processos Criativos e Intervenções Socioculturais

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em Artes Visuais, Educação artística, Música, Dança e Teatro.

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

A Unidade Curricular (UC) Arte e Patrimônio Cultural, na terceira série, dá continuidade ao percurso que foi iniciado na segunda série, porém exigindo maior autonomia e criticidade dos estudantes. Ao compreender a Arte e as Manifestações Culturais, incluindo a percepção sobre o patrimônio artístico cultural nacional, regional e local em consonância com o patrimônio artístico global, o estudante da UC Arte e Patrimônio Cultural terá o alcance das possibilidades criativas e da importância da Arte na vida contemporânea. O conhecimento da cena artística e cultural do estado do Espírito Santo que dialoga com o que está ocorrendo na arte no mundo todo no momento atual, possibilitará ao jovem do ensino médio saber como os artistas capixabas estão atuando no mercado artístico nesse momento.

A UC busca desenvolver conhecimentos sobre o patrimônio artístico e cultural e suas as linguagens e as práticas, realizando pesquisas investigativas, mediações e intervenções socioculturais, processos criativos e empreendedorismo por meio do mapeamento de possibilidades de atuação das linguagens artísticas, incluindo as mídias digitais, na vida social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, com atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.

Esta UC faz parte do Itinerário Formativo (IF) da área de Linguagens e suas Tecnologias, intitulado “Mídias Digitais: linguagens em ação". Ao optar pelo itinerário de Linguagens e suas Tecnologias, o estudante poderá se apropriar de conhecimentos sobre as mais diversas formas de se estabelecer comunicação entre interlocutores, de conhecer com mais profundidade as linguagens, de registrar o percurso humano durante sua história e de divulgar expressões artísticas e saberes diversos. Os egressos desse itinerário deverão estar aptos também para o uso de ferramentas e de tecnologia, para realização de pesquisas, para ter acesso a textos em diferentes línguas, para comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais que envolvam arte, práticas corporais e tecnologia.

A UC de Arte e Patrimônio Cultural colabora com o IF de "Mídias Digitais: Linguagens em ação" ao possibilitar ao estudante utilizar os conhecimentos e as habilidades que deverão ser desenvolvidas a partir dos 4 Eixos Estruturantes : Investigação científica; Processo criativo; Intervenção sociocultural e Empreendedorismo. As habilidades desses 4 eixos foram distribuídas ao longo do ano pelo Currículo do Espírito Santo- Ensino Médio- Itinerários Formativos. As atividades propostas para se trabalhar os conhecimentos, procedimentos, atitudes e valores nessa UC poderão envolver pensamentos de observaçãb, levantamento de dados, coleta de informações em diversas fontes, análise e elaboração de hipóteses, redação de resultados, projetos de criação artística e de intervenção sociocultural e processos de reflexão sobre em seus projetos pessoais, profissionais e sociais.

É importante lembrar que, assim como na Formação Geral Básica, os IFs almejam atender as demandas do Ensino Médio para ampliar as situações nas quais os jovens aprendam a tomar e sustentar decisões, fazer escolhas e assumir posições conscientes e reflexivas, balizados pelos valores da sociedade democrática e do estado de direito. Exigem ainda possibilitar aos estudantes condições tanto para o adensamento de seus conhecimentos, alcançando maior nível de teorização e análise crítica, quanto para o exercício contínuo de práticas discursivas em diversas linguagens. Essas práticas visam à participação qualificada no mundo da produção cultural, do trabalho, do entretenimento, da vida pessoal e, principalmente, da vida pública, por meio de argumentação, formulação e avaliação de propostas e tomada de decisões orientadas pela ética e pelo bem comum. Na UC Arte e Patrimônio Cultural três campos de atuação social ganham enfoque. São eles (BRASIL, 2018, p. 490):

> O campo da vida pessoal que se organiza de modo a possibilitar uma reflexão sobre as condições que cercam a vida contemporânea e a condição juvenil no Brasil e no mundo e sobre temas e questões que afetam os jovens. As vivências, experiências, análises críticas e aprendizagens propostas nesse campo podem se constituir como suporte para os processos de construção de identidade e de projetos de vida, por meio do mapeamento e do resgate de trajetórias, interesses, afinidades, antipatias, angústias, temores etc., que possibilitam uma ampliação de referências e experiências culturais diversas e do conhecimento sobre si.

1 Para conhecer sobre os Eixos Estruturantes assista ao vídeo: "O que são e como trabalhar os eixos estruturantes nos Itinerários Formativos". Disponível em:https://youtu.be/ohNrftcPHwQ.

O campo das práticas de estudo e pesquisa abrange a pesquisa, recepção, apreciação, análise, aplicação e produção de discursos/textos expositivos, analíticos e argumentativos, que circulam tanto na esfera escolar como na acadêmica e de pesquisa, assim como no jornalismo de divulgação científica. O domínio desse campo é fundamental para ampliar a reflexão sobre as linguagens, contribuir para a construção doconhecimento científico e para aprender a aprender.

O campo artístico é o espaço de circulação das manifestações artísticas em geral, contribuindo para a construção da apreciação estética, significativa para a constituição de identidades, a vivência de processos criativos, o reconhecimento da diversidade e da multiculturalidade e a expressão de sentimentos e emoções. Possibilita aos estudantes, portanto, reconhecer, valorizar, fruir e produzir tais manifestações, com base em critérios estéticos e no exercício da sensibilidade.

Assim, espera-se que o estudante aprofunde os seus conhecimentos em Arte e Mídias Digitais ao longo do Ensino Médio compreendendo seu Projeto de Vida e sua participação no meio social. Conhecendo e praticando formas de linguagens que lhe possibilite se posicionar de forma crítica e ética na vida pessoal e no mundo do trabalho.



Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE02** Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. **CE03** Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global. **CE06** Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. **CE07** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

Detalhamento dos objetos de conhecimento	Processos de criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias: As diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais vivenciadas nos processos de criação, seus contextos e práticas articuladas com as diferentes mídias, possibilitando ampliação da visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.
Eixos Estruturantes	Processos Criativos. Mediação e Intervenção sociocultural.
Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**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). **EMIFLGG05** Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos. **EMIFLGG06** Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; línguas; linguagens corporais e do movimento, entre outras), em um ou mais campos de atuação social, combatendo a estereotipia, o lugar-comum e o clichê. **EMIFLGG07** identificar e explicar questões socioculturais e ambientais passíveis de mediação e intervenção por meio de práticas de linguagem. **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. **EMIFLGG09** Propor e testar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.

Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG04** Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade. **EMIFCG05** Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática. **EMIFCG06** Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. **EMIFCG07** Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis. **EMIFCG08** Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade. **EMIFCG09** Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.
Temas Integradores	**TI14** Trabalho, Ciência e Tecnologia. **TI15** Ética e Cidadania. **TI17** Povos e Comunidades Tradicionais.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Prezado professor, estamos atualmente na terceira série do Ensino Médio e pela segunda vez os estudantes do Itinerário Formativo de Linguagens e suas tecnologias, que agora recebe o nome de "Mídias Digitais: Comunicação e Interação". A partir desse momento os estudantes estão desenvolvendo suas habilidades e competências na Unidade Curricular: "Arte e Patrimônio Cultural". Para a prática que segue escolhemos trabalhar com o segundo trimestre, dado que os eixos estruturantes de enfoque são "Processos criativos" e "Mediação e intervenção sociocultural" e assim podemos explorar os diferentes eixos dos Aprofundamentos no novo Ensino Médio.

Resgatamos aqui dois pilares do desenvolvimento do Ensino Médio: Autonomia e Protagonismo.

> [...] No Ensino Médio, os estudantes recebem ainda mais autonomia e ficam na centralidade do processo educativo, conciliando seu protagonismo com seu projeto de vida, de forma que, ao final dos três anos, cada educando tenha trilhado um percurso pessoal e significativo para a conclusão da formação básica.
> A centralidade do novo modelo dessa etapa da formação básica é o estudante e seu projeto de vida. Espera-se que o estudante atue como fonte de iniciativa (envolva-se de fato na solução de problemas), de liberdade (oportunidade para que aprenda a avaliar, decidir e fazer as escolhas) e de compromisso (ser responsável por suas decisões e ações), de forma a responder aos desafios postos pelo século XXI. Isso nada mais é do que exercer o protagonismo. (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020, p. 03).

Assim, a prática de Arte e Patrimônio Cultural elaborada para a terceira série é um convite para os diferentes jovens, imersos nesse itinerário, mergulhar na produção de projetos artísticos autorais e que venham intervir no seu entorno geográfico. Esses jovens são chamados a conhecer e analisar obras, mas especificamente, grafites e pinturas murais de artistas capixabas. São obras produzidas em vias públicas e que têm utilizado tecnologias digitais para ampliar as experiências estéticas de suas obras, mais especificamente utilizando aplicativos de realidade ampliada. Os lugares escolhidos para os grafites e/ou as pinturas murais são, na sua maioria, áreas periféricas da cidade e em alguns casos áreas depreciadas. Em algumas delas, trazer a arte dos grafites proporcionou um novo olhar dos habitantes.

Os jovens do último ano do ensino médio, estão mais próximos de colocar em prática os seus projetos de vida. Assim, espera-se que as práticas propostas de vivências artísticas e de intervenção sociocultural os ajudem a conhecer e a planejar o futuro, conhecer suas vontades e principalmente a vontade de intervir no mundo. Espera-se que os jovens desenvolvam projetos artísticos conversando com seus estilos de vida e suas escolhas futuras, profissionais e cidadãs.

Ao desenvolver as práticas de aulas para o Ensino médio- Aprofundamentos devemos levar em consideração os eixos estruturantes que precisam ser desenvolvidos, isso por meio de suas habilidades ligadas às Competências Gerais da Educação Básica e mais especificamente, as habilidades específicas associadas aos próprios eixos. Serão as habilidades que nos indicam quais metodologias serão mais apropriadas.

Além de trabalhar com o foco pedagógico nas vivências artísticas, culturais e midiática e em projetos de mobilização e intervenção sociocultural, as atividades dessa prática foram planejadas prevendo um aprendizado ativo dos estudantes, para isso, foram selecionadas estratégias metodológicas ativas e a utilização de diferentes ferramentas digitais. No caminho metodológico está previsto a realização de um debate, utilização de aplicativos de realidade aumentada, interação com padlet, criação de um painel ou mural com grafite e apresentações de vídeo dos resultados das intervenções nas comunidades.

Para o desenvolvimento das habilidades de Processos criativos e de Mediação e Intervenção sociocultural buscaremos desenvolver os seguintes objetivos:

- Reconhecer e analisar grafites e pinturas murais da cidade de Vitória que tem interface com a realidade aumentada por meio da fruição, vivência e reflexão crítica, ampliando a sua visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.
- Ampliar o repertório pessoal sobre o funcionamento e os recursos técnicos utilizados nos grafites e nas pinturas murais com realidade aumentada.
- Mobilizar os campos de atuação da vida pessoal, da vida pública e do campo artístico utilizando recursos criativos para participar de projetos de produção artística.
- Participar de projetos artísticos que buscam soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para ressignificar com arte em espaços da cidade desvalorizados combatendo a estereotipia, o lugar-comum e o clichê.
- Questionar, modificar e adaptar as ideias das obras analisadas e criar propostas originais e inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.
- Identificar e explicar questões socioculturais que fazem desses locais da cidade pouco valorizados e planejar intervenções por meio de grafites e/ou pinturas murais com a utilização de realidade aumentada.

- Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos do grafite, da pintura mural e do uso de aplicativos de realidade aumentada para propor ações coletivas de intervenção sobre formas de interação e de atuação social e artístico-cultural, visando colaborar para o convívio democrático e republicano com a diversidade humana.
- Propor e testar estratégias de intervenção sociocultural, selecionando adequadamente elementos do grafite e da pintura mural.
- Buscar mapear áreas para a realização das obras artísticas buscando reconhecer questões sociais e culturais presentes nesses locais, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.
- Agir com empatia, flexibilidade e resiliência para intervir em vias públicas oferecendo espaços de apreciação estética no combate ao preconceito e a valorização da diversidade.
- Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação dos projetos artísticos, corresponsabilizando-se pela realização das ações.

DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

Atividades de Pesquisa e Intercâmbio de Informações
5 aulas

Preparação:

Professor, iniciaremos a nossa prática conversando com a turma sobre as novas maneiras de fazer arte pelas ruas. O grafite é uma Arte Urbana conhecida de todos, entretanto, nos últimos anos essa prática artística vem se renovando e utilizando novas tecnologias em sua criação. Cada vez mais, as cidades têm recebido grandes pinturas murais, nos últimos anos Vitória, a capital do estado do Espírito Santo também recebeu enormes painéis em diferentes pontos da cidade e alguns deles contam com a experiência da realidade aumentada. Pergunte aos estudantes se eles se lembram de algum grafite ou pintura mural que tenham visto na cidade de Vitória.

Mesmo que vocês sejam de uma cidade do interior do estado do Espírito Santo, provavelmente, você e seus estudantes já estiveram na capital alguma vez. Senão, essa será uma boa oportunidade de organizar um passeio com a sua escola.

Desenvolvimento

1°) Retome a conversa, dos grafites falando dos painéis que estão espalhados pelos muros e paredes da cidade. Provavelmente, alguém vai se lembrar de alguma pintura que viu na cidade de Vitória. Caso ninguém se lembre, mostre alguma das imagens a seguir.

2°) Mostre as imagens abaixo:

Fotografia 1- Fotografia de Chico Guedes. Arte pintada em muro na avenida Maruípe. 2020.



Fonte: Metro World News.

Fotografia 2- Grafite 1 do Grupo Made in China na rua Professor Baltazar. Centro de Vitória- ES.



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Fotografia 3- Grafite 2 do Grupo Made in China na rua Professor Baltazar. Centro de Vitória- ES.



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Fotografia 4- Captura de tela do Aplicativo Made in China 91 com o Grafite 2- Rua Professor Baltazar- Centro de Vitória- ES



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Fotografia 5- Murais da Ilha do Príncipe- Vitória- ES. Grupo Cidade Quintal.



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

3°) Converse sobre as imagens apresentadas: Uma característica comum dessas duas obras é o fato de estarem situadas em locais periféricos da cidade de Vitória e em avenidas muito movimentadas. Antes de identificarmos e analisarmos os processos criativos que envolveram essas produções, vamos refletir sobre as intervenções artísticas/ culturais que vêm ocorrendo nas cidades. Muitas dessas produções de Arte Urbana partem do trabalho de coletivos jovens que buscam junto à Leis de Incentivo à Cultura financiamento para os seus projetos.

4°) Realize o debate com os seguintes passos:

1) Para se aprofundar nesse assunto vamos realizar um debate elencando diferentes pontos de vista em relação a esses financiamentos públicos. Vamos começar apreciando os slides com trecho de reportagem sobre os dois trabalhos artísticos acima mencionados e assistindo trecho do vídeo "Lei de Incentivo à Cultura: O que é, Como Funciona e Mitos". Acesse:

https://docs.google.com/presentation/d/108k0huvNGLtFBquqNa9gvzR3lOdYWUTy_d81dt1IsUU/edit?usp=sharing.

Figura 6: Informações para o debate.

Grafites espalhados por bairros de Vitória trazem um diferencial: o uso de um QR Code

Por Marcelo Ruiz12/02/2020 - 13:37

https://youtu.be/H-6FI8DW9W0

"Pintamos e levamos arte para lugares que não são tratados com importância, muitas vezes estão até abandonados", diz Nove, principal programador do Made in China. "Nossa intenção é artística, unindo arte digital e urbana", completa.

https://www.metroworldnews.com.br/entretenimento/2020/02/12/arte-com-vida-virtual-qr-code-vitoria.html

Após lerem os depoimentos e assistirem ao trecho do vídeo, deixem que comente e contem o que já sabem sobre o tema.

2) Após essa primeira aproximação com o tema, apresenta-se a questão chave do debate:

"Leis de incentivo à cultura sendo utilizadas para transformar espaços e catalisar ações positivas na cidade é uma forma ética e honesta de empregar recursos públicos?"

3) Divida a turma em dois grupos: Um que defenda a utilização da Lei de incentivo à cultura e outro que seja contra.

4) Selecione um tempo da aula para que os grupos se organizem para o debate ou peça-os que criem um grupo virtual e se preparem para a próxima aula.



5) Crie as regras do debate junto com a turma. Estabeleça o dia, o horário, quantas pessoas do grupo serão oradores, quantas vezes cada grupo irá perguntar e responder a questões e se terá ou não momentos de contra-argumentação.

- Os grupos devem ter tempo hábil para pesquisar o tópico em questão e construir uma argumentação lógica; (o intervalo dessa aula de orientações para a aula do debate pode ser de uma semana);
- Os grupos devem reunir evidências e exemplos que servirão de suporte para sua argumentação;
- Os grupos devem ter em mente que contra-argumentos devem ser previamente preparados para que possam sustentar o debate;
- Os grupos devem organizar uma ordem de fala entre seus integrantes;
- O professor organizará a sala previamente, dando espaço para ambos os grupos de debatedores.

6) Realize o debate na aula marcada.

Conclusão

1) Peça que cada grupo entregue o seu relatório apontando pontos a favor e contra que foram discutidos no debate.

Além dos oradores, o grupo deverá designar um membro para a redação do relatório final que deverá ser preenchido no modelo que segue no drive:

https://docs.google.com/document/d/1DYGEDCyWS0-pzk4GE92LcT-u52U8JQ5VAW289RSOdaA/edit?usp=sharing

Obs.: É importante constatar que essa é uma atividade que ajudará na atividade de culminância dessa prática e não mais importante, assim não é preciso que se dedique muito tempo nela. Além disso, a atividade aqui proposta tem a finalidade de colocar os estudantes em contato com o tema sem a pretensão de que esgotem o assunto.

Avaliação

- Para a avaliação considere fazer anotações no seu diário de classe observando a participação de cada estudante. O mais importante é perceber e registrar como cada estudante participa das atividades. Busque identificar a participação, a dedicação e a responsabilidade de cada um.
- O relatório que será entregue pelos grupos serve de instrumento de avaliação quantitativa. Avalie com a turma qual será a pontuação para essa entrega.

https://docs.google.com/document/d/1DYGEDCyWS0-pzk4GE92LcT-u52U8JQ5VAW289RSOdaA/edit?usp=sharing

Para saber mais

Site Uol. Canal do Educador. Como organizar e conduzir um debate formal em sala de aula. Disponível em:

https://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/como-organizar-conduzir-um-debate-formal-sala-aula.htm

Revista eletrônica Vivescer. Passo a passo para organizar um debate saudável com a sua turma. Disponível em:

https://vivescer.org.br/debate-na-escola/

Vídeo: Missão musical. Como funciona a lei Rouanet (resumo prático). Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=0b64Uj8awww

https://via.ufsc.br/arte-urbana-e-as-interfaces-tecnologicas/

ETAPA 02

Contextualização: estudo sobre as obras apresentadas e sobre o aplicativo de realidade aumentada.
2 aulas

Preparação

Após discutir um pouco com os estudantes sobre o financiamento de projetos artísticos voltamos a falar sobre as obras apresentadas. Para essa etapa da prática podemos realizar um estudo por rotação. Uma das estações será para conhecer o aplicativo Halo AR, por isso é preciso que os estudantes utilizem os seus telefones móveis. Será necessário baixar o aplicativo Halo AR no celular. Pelo menos, um integrante por grupo. Oriente a turma para baixar o aplicativo, faça isso antes do dia da aula da rotação por estação.

Halo AR



Baixe pelo



Halo AR é um aplicativo móvel gratuito que capacita qualquer pessoa a criar com realidade aumentada conectando conteúdo digital com o mundo físico. Ele é utilizado para aprimorar livros, obras de arte e tudo mais ao seu redor.

Disponível em: **https://haloar.app/**

Desenvolvimento

1°) Divida a turma em até 4 grupos. Iremos trabalhar com quatro estações.

Obs.: Se a turma for grande e tiver 40 pessoas, veja se na escola tem uma sala extra disponível para que você consiga dividir a turma em dois grupos maiores e realize as quatro estações em cada uma das salas ou busque uma sala grande onde consiga ter duas estações de cada e mantenha grupos menor de estudantes.

2°) Distribua um roteiro de atividades impresso para cada grupo.

3°) Deixe a sala organizada com as mesas e os materiais necessários em cada mesa.

4ª) Explique rapidamente para a turma quais são os objetivos das atividades e as regras, principalmente sobre o tempo em cada estação.

5°) Organize o grupo para saber qual passará por cada estação primeiro.

6°) Inicie a atividade.

Roteiro

1ª Estação: Leitura de uma matéria de jornal eletrônico. (15 min)
Materiais necessários: 2 cromebook por estação; folha impressa com as questões que precisam ser respondidas; caneta.

Leia o texto: "Grafites espalhados por bairros de Vitória trazem um diferencial: o uso de um QR Code", escrito por Marcelo Ruiz para o Jornal Metro disponível no link:

https://www.metroworldnews.com.br/entretenimento/2020/02/12/arte-com-vida-virtual-qr-code-vitoria.html

E responda as seguintes questões:

1) Quais conhecimentos básicos foram necessários para a criação desses grafites?
2) O grupo considera que a tecnologia mudou o significado dos grafites? Argumente sobre o ponto de vista do grupo.



2ª Estação: Apreciação de vídeo. (15 min)
Materiais necessários: 2 cromebook por estação; cartolina e canetinhas hidrocor; celular.

Acesse a página do jornal eletrônico Século Diário e assista ao vídeo do coletivo Cidade Quintal disponível na página:

https://www.seculodiario.com.br/cultura/murais-na-ilha-do-principe-ganham-animacoes-em-realidade-aumentada

Ou abra diretamente no seu celular com o QR code abaixo:

SCAN ME

Complete a atividade elaborando uma ideia rápida de como uma pintura mural ou um grafite pode gerar ações positivas na cidade. Escreva a ideia do grupo em uma cartolina utilizando canetinhas coloridas para chamar a atenção para a ideia.

3ª Estação: Experimentação do aplicativo. (15 min)
Materiais necessários: celular com o aplicativo.

Peça que o grupo abra o aplicativo e crie pelo menos um experimento. Deixe que experimente as opções e peça-os que salvem os seus projetos.

4ª Estação: Avaliação individual. (15 min)
Materiais necessários: celular ou cromebook para acesso ao padlet.

Cada estudante do grupo deve preencher as três colunas se identificando.

Obs.: Professor: Segue aqui um modelo de preenchimento do padlet para ser utilizado nessa proposta:

Figura 7: Captura de tela de padlet.



Conclusão

Após todos os grupos terem cumprido suas atividades nas estações, vamos para o momento da Sistematização.

- Peça que cada grupo fixe o cartão que criaram na rotação 2 na parede;
- Peça que cada grupo apresente a sua ideia. Logo em seguida peça ao grupo que leia as respostas da atividade 1.
- Peça que expliquem como foi a experiência de utilizar o aplicativo de realidade aumentada.

Avaliação

- Professor, todo processo pode ser avaliado. Utilize seu diário de classe e faça anotações no nome de cada estudante. Observe a participação de cada um, veja se tem coerência as respostas dos grupos e através da análise das respostas do padlet observe as aprendizagens individualmente. Distribua as notas entre participação, coerência das respostas, engajamento, responsabilidade com as entregas. As notas podem ser dadas ao grupo ou individualmente.

ETAPA 03

Elaboração de um projeto de intervenção com pinturas murais e/ou grafite.
10 aulas

Preparação

Professor, é necessário a retomada das respostas do Padlet realizado na aula anterior. Verifique quais são as principais dúvidas e as aprendizagens que ainda não foram alcançadas.

Essa etapa será personalizada de acordo com a turma. Veja os conceitos que precisam ser aprofundados, as dúvidas que ainda precisam ser dissolvidas e até os conhecimentos novos que precisam ser trabalhados. Pense, com base nas etapas anteriores, qual é a melhor metodologia para alcançar os seus objetivos. Feita essa retomada, avançaremos para a etapa atual.

Após conhecer o trabalho desses coletivos de artistas contemporâneos capixaba, vamos planejar nosso próprio projeto artístico.

Desenvolvimento

1°) Converse com a turma sobre a produção de uma intervenção artística em vias públicas. Veja se há algum local que possam realizar um grafite ou pintura mural. Decidam se esse trabalho será realizado pela turma inteira ou se a turma será dividida em grupos. Se não for possível realizar as pinturas direto em paredes, busquem outra alternativa tais como: papelão, tapumes de madeira ou outros materiais alternativos.

2°) Decidido como será o coletivo, comecem a planejar o projeto. Decidam sobre o local, materiais que serão utilizados, e principalmente decidam o tema. Nesse momento do planejamento inclua a proposta de utilizar a realidade aumentada.

3°) Decidido o tema, comecem a fazer os layouts. Primeiro, façam um desenho completo de como será o painel em tamanho A4. Depois, façam moldes e máscaras de cada parte, que for necessário, em tamanho real. Avalie cada layout com a turma e faça os ajustes necessários. Lembrem-se de já pesquisar, planejar e fazer um esboço indicando como utilizaram a realidade aumentada com o aplicativo Helo AR.

4ª) Peça que cada grupo crie e apresente o seu cronograma.

5º) Prepare os materiais necessários. Converse com os grupos e auxiliem na escolha dos materiais mais adequados. Veja o que a escola pode oferecer.

6ª) Iniciem a pintura dos murais. Comecem preparando as paredes ou papéis. Siga o cronograma do projeto.

7ª) Tendo optado por fazer as pinturas em papelão ou tapumes decidam como irão utilizá-los para modificar algum espaço público.

8ª) Lembre-se de pedir a um dos integrantes dos grupos que fotografem ou filmem as etapas de execução das pinturas.

Conclusão

Essa etapa do projeto de pintura mural ou grafite terá suas características de acordo com cada realidade. O tempo gasto irá variar de acordo com os projetos. Além disso, cada realidade exigirá proposições específicas, que cada professor deverá decidir sobre a execução do projeto. Quando o painel estiver concluído, avance para a próxima etapa.

Avaliação

Para a avaliação do projeto sugerimos utilizar rubricas e deixamos aqui um modelo:

https://docs.google.com/document/d/1U6pcqOtJmz3X1lIqFSp4m36JB0E1qPRKAXdo3DFfXzM/edit?usp=sharing.

Há professor, lembre-se de mostrar para a turma a rubrica no início do projeto e analisem juntos se ela está adequada.



ETAPA 04

Apresentação dos resultados
4 aulas

Chegamos na última dessa prática de ensino e aprendizagem. Nesse período tivemos muito trabalho, mas acredito que cada um deles foi realizado com muito empenho. Chegou a hora de compartilharmos os nossos resultados.

Preparação

Professor, explique para a turma que depois de todo esse esforço chegou o momento de apresentarmos os resultados dos nossos trabalhos.

Envolva os estudantes na realização de um vídeo para a apresentação dos trabalhos de pintura mural ou grafites executados.

Desenvolvimento

1°) Peça que os estudantes se mantenham no mesmo grupo dos trabalhos artísticos.
2ª) Oriente que eles planejem o vídeo: decidam qual recursos tecnológicos utilizarão e como irão compartilhar os vídeos: no instagram, youtube, whatssap, pen drive, e outros...
3°) Criem um roteiro para o vídeo.
4ª) Façam montagem e filmagens dos projetos artísticos realizados.
5°) Agende um dia para apresentar os vídeos para toda a escola e até para a comunidade.

Conclusão

O dia da apresentação pode ainda contar uma roda de conversa, onde todos os envolvidos no projeto possam compartilhar suas impressões, sentimentos e ideias sobre a sua participação.

Avaliação

Para essa etapa deixamos uma autoavaliação. A autoavaliação é importante para o estudante do Ensino Médio, principalmente da 3ª série, repensar o seu Projeto de Vida. Peça que cada um preencha a sua ficha para que você professor analise com calma posteriormente.

Segue um modelo elaborado no google forms é simples de usar. Observe esse modelo para criar o seu:

https://forms.gle/fKQdLkypLbNahEY87

Veja o tutorial de como criar um formulário:

https://support.google.com/a/users/answer/9303071?hl=pt-BR

AVALIAÇÃO

Em cada uma das etapas foram apresentadas propostas de avaliação. Todas essas atividades juntam-se em uma avaliação processual que se dá ao longo do trimestre. Incluindo uma autoavaliação, pois avaliar seus próprios conhecimentos colabora com o desenvolvimento do estudante do ensino médio. Além disso, as avaliações pensadas para essa prática buscaram atender os seguintes requisitos: ser coerente, contínua, formativa, compreendida pelos estudantes e absolutamente integrada à prática de ensino e aprendizagem.



ARTICULAÇÃO COM AS DEMAIS UNIDADES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO

A prática de ensino e aprendizagem apresentada envolvendo os eixos processo criativo e intervenção sociocultural se relaciona às demais Unidades Curriculares do Aprofundamento "Mídias digitais: linguagens em ação" nos seguintes aspectos: A Língua portuguesa ao desenvolver objetos de conhecimento de caracterização do campo jornalístico e relação entre os gêneros em circulação, mídias e práticas da cultura digital e língua inglesa como contribuição na fluência em utilizar e atribuir funções às variadas mídias.

Além disso, essa prática se relaciona com as Competências Específicas da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas no que diz respeito à:

CE02 Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao trabalhar a Arte Urbana e a interação com a realidade aumentada para desenvolver os eixos de processo de criação e intervenção sociocultural, a proposta dessa prática de ensino e aprendizagem do IF "Mídias Digitais: interação e comunicação" buscou proporcionar aos jovens do último ano do ensino médio uma aproximação com as possibilidades de realizações manifestações artísticas que vão para além dos muros da escola e o leve a se perceber como um agente de intervenção e transformação sociocultural do seu meio. As metodologias utilizadas tiveram como foco a aprendizagem ativa dos estudantes, exigindo seu envolvimento ativo até mesmo nas avaliações.

A prática elaborada acima buscou desenvolver as habilidades dos eixos de processo criativos e mediação e intervenção sociocultural. Assim, cada uma das atividades acima buscou desenvolver as habilidades elencadas dentro de cada eixo. Espera-se que ao final da execução da prática os estudantes tenham alcançado as habilidades do Processo criativo: Reconhecer e analisar pinturas murais e grafites, ampliando sua visão de mundo, sensibilidade, criatividade e criticidade; Questionar, modificar e adaptar ideias ou propor novas, buscando soluções criativas, originais ou inovadoras no debate sobre formas de financiamento de projetos artísticos; Difundir novas ideias em obras por meio da pintura de murais e grafites, com confiança e coragem, assegurando que alcance os interlocutores pretendidos. E habilidades do eixo intervenção e mediação sociocultural com os seguintes itens: Reconhecer e analisar questões sociais e culturais na identificação dos territórios de produção das obras de arte, identificando e incorporando valores importantes que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis; Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, nos locais escolhidos para as intervenções artísticas, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade; Participar ativamente da proposição de ideias para as intervenções artísticas como forma de solucionar problemas socioculturais em nível local, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: 2018. Disponível em: Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Acesso em: 05 dez. 2022.

CIDADE Quintal. Disponível em: < https://www.cidadequintal.com.br/>. Acesso em: 18 dez. 2022.

GAROFALO, Débora. Como avaliar o ensino criativo e inovador: Conheça a avaliação por rubrica e saiba como usá-la para avaliar seus alunos. Nova escola. 01 de nov. de 2018. Disponível em:< https://novaescola.org.br/conteudo/13029/como-avaliar-o-ensino-criativo-e-inovador> Acesso em 12 dez 2022.

GOVERNO do Estado do Espírito Santo. Secretaria de Estado da Educação. Currículo ES 2020: Ensino médio: texto introdutório. Vitória: SEDU, 2020. 38 p. Disponível em:< https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/documentos/>. Acesso: 18 dez. 2022.

_____. Secretaria de Estado da Educação. Currículo ES 2020: Ensino médio: Aprofundamentos- Linguagens e suas tecnologias. Vitória: SEDU, 2020. 108 p. Disponível em:< https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/documentos/>. Acesso: 18 dez. 2022.

IC Cultura. Lei de Incentivo à Cultura: O que é, Como Funciona e Mitos. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SaUwRYaYM8c> Acesso em 17 dez de 2022.

INSTAGRAM @made_in_chin4. Disponível em:< https://www.instagram.com/made_in_chin4/. > Acesso: 18 dez. 2022.

MISSÃO musical. Como funciona a lei Rouanet (resumo prático). Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0b64Uj8awww. Acesso em: 13 de dez. 22.

NOSSO Ensino Médio: "O que são e como trabalhar os eixos estruturantes nos Itinerários Formativos". Youtube. Disponível em: <https://youtu.be/ohNrftcPHwQ> Acesso em 10 dez. de 2022.

OLIVEIRA, Lucas. Como organizar e conduzir um debate formal em sala de aula. Canal do Educador. 2022. Disponível em: Como organizar e conduzir um debate formal em sala de aula - Educador Brasil Escola. Acesso em: 13 dez. 22.

PASSO a passo para organizar um debate saudável com a sua turma. Vivescer. Disponível em: https://vivescer.org.br/debate-na-escola/. Acesso em: 13 dez. 22.

PRIMEIROS passos no Formulários: Criar seu formulário. Centro de aprendizagem do Google Workspace. Suporte Google. Disponível em: <https://support.google.com/a/users/answer/9303071?hl=pt-BR>. Acesso em: 18 dez. 2022.

RUIZ, Marcelo. Grafites espalhados por bairros de Vitória trazem um diferencial: o uso de um QR Code. Metro World News, Vitória, 02 de fev. 2020. Entretenimento. Disponível em: <https://www.metroworldnews.com.br/entretenimento/2020/02/12/arte-com-vida-virtual-qr-code-vitoria.html>. Acesso em 15 de dez. de 2022.

TAVEIRA, Vitor. Murais da Ilha do Príncipe. Século Diário, Vitória, 2021. Disponível em: <https://www.seculodiario.com.br/cultura/murais-na-ilha-do-principe-ganham-animacoes-em-realidade-aumentada.> Acesso em 18 de dez. 2022.

VIA. Arte urbana e as interfaces tecnológicas. 16 de ago. de 2021. Disponível em: < https://via.ufsc.br/arte-urbana-e-as-interfaces-tecnologicas/> Acesso em: 13 dez. 2022.

Prática da Unidade Curricular Mídias Digitais e Práticas Corporais

Autor da prática:
Korine Cardoso Santana

Série:
3ª série

Período:
1° Trimestre

Módulo:
I – Metodologia do Trabalho Científico

Professores que podem atuar na Unidade Curricular:
Licenciatura em Educação Física

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

A unidade curricular Mídias Digitais e as Práticas Corporais, compõe o Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em ação!, da área de Linguagens e suas Tecnologias no que se refere às contribuições da Educação Física, em suas diversas dimensões, para o pensamento crítico e para a leitura de mundo que são aprimorados por meio das expressões humanas que foram construídas historicamente.

De acordo com o documento orientador para Aprofundamento do Espírito Santo[1], o objetivo deste é formar cidadãos "aptos para o uso de ferramentas e de tecnologia para realização de pesquisas, ter acesso a textos em língua portuguesa, espanhola e inglesa, realizar comunicação impressa e em mídias digitais e intervenções sociais que envolvam arte, práticas corporais e tecnologia" (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020, n.p.).

Portanto, a presente unidade curricular é comprometida com a formação de cidadãos, a partir de competências e habilidades desenvolvidas e mobilizadas pelo processo de ensino-aprendizagem, pautada na utilização consciente e independente das possibilidades tecnológicas e midiáticas disponíveis nos âmbitos micro e macro de suas vidas. E, mais especificamente, um cidadão que possa analisar as Práticas Corporais, comunicar e atuar criticamente e ativamente por meio delas, nos aspectos pessoais, culturais e sociais em que estão inseridos ou que atravessem sua vida via diferentes mídias.

Vale destacar, que se entende Práticas Corporais como as expressões humanas que podem ser resumidas em jogos e brincadeiras, esportes, danças, ginásticas, lutas e práticas corporais de aventura, que foram e são construídas, apropriadas e modificadas conforme diversas intenções, como lazer, trabalho e educação.

> As práticas corporais constituem-se como representações, ideias, conceitos produzidos socialmente ou, como identificou o Coletivo de Autores (1992), podem ser "significações objetivas". Diante da força dessas significações sociais, as subjetividades podem se desenvolver exprimindo suas perspectivas

1 Aprofundamento da Área de Linguagens e suas Tecnologias. Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/wpcontent/uploads/2022/04/Curriculo-EM_Aprofundamento-da-area_-Linguagens_Alterado_19-04.pdf>.

> individuais acerca da realidade e da própria vida, a partir das motivações pessoais. Nesta perspectiva dialética, o ser humano constrói-se a si mesmo, ao mesmo tempo que reconstrói o mundo" (SILVA et al, 2014, p. 526).

A unidade curricular Mídias Digitais e as Práticas Corporais é organizada em trimestres - como os componentes curriculares da Formação Geral Básica[2] – chamados Módulos e centrada em Eixos Estruturantes e Habilidades Específicas (da Área Linguagens e suas Tecnologias) associadas aos Eixos. Para cada trimestre também há orientação de Objetos de Conhecimento a serem desenvolvidos, bem como Temas Integradores[3] (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020).

O Módulo I – Metodologia do Trabalho Científico é constituído pelo Eixo Estruturante Investigação Científica e pela habilidade EMIFLGG03, associada ao referido Eixo. Neste trimestre, será desenvolvido o Objeto de Conhecimento denominado Conhecimento Científico e Popular do Patrimônio Cultural, das Manifestações Culturais, das Linguagens e das Práticas Culturais, que 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.

Já o Módulo II - Processos Criativos e Intervenções Socioculturais é formado por dois Eixos Estruturantes, chamados Processos Criativos e Mediação e Intervenção Sociocultural. As habilidades do trimestre relacionadas aos eixos são EMIFLGG06 e EMIFLGG07, e o objeto de conhecimento que será abordado é denominado Processos de Criação em diversos contextos e práticas, com o uso de diferentes mídias, que versa sobre 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, assim, habilidades com grau de complexidade maior e reflexões mais profundas.

---

2 As Organizações Curriculares, bem como a descrição da carga horária de todas as modalidades de ensino do Novo Ensino Médio, estão presentes na PORTARIA Nº 279-R, de 06 de dezembro de 2021. Disponível em:<https://sedu.es.gov.br/Media/sedu/pdf%20e%20Arquivos/279-ROrganiza%C3%A7%C3%B5es%20Curriculares%20de%202022-1.pdf>.

3 No Currículo do Espírito Santo, além dos 12 (doze) temas propostos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), incluiu mais 6 (seis) temas para contemplar as especificidades capixabas.

Por fim, o Módulo III - Iniciativas e Ações Empreendedoras nas Dimensões Sociais, Culturais e Pessoais, também é composto pelo eixo Mediação e Intervenção sociocultural, acrescentado do eixo Empreendedorismo. Com relação às habilidades, o módulo volta a desenvolver uma habilidade, a EMIFLGG12, e o objeto de conhecimento, neste momento será Recepção, produção e difusão de discursos como prática social de linguagem. O anunciado objeto, por meio da cultura corporal, consolida a prática social da linguagem, uma vez que amplia a consciência e proporciona um viés crítico sobre as manifestações culturais presentes em sua realidade, estimulando a cidadania e o protagonismo comunitário.

Salientamos que, todas as supracitadas informações estão presentes no Documento Curricular Oficial, que é importante que você, professor(a), o conheça e explore suas possibilidades. Além disso, é imprescindível para aprofundar seu conhecimento sobre o Novo Ensino Médio. No site do Currículo do Espírito Santo[4], você encontra esse e outros documentos e recursos que podem ser utilizados em seu planejamento.

A respeito das metodologias empregadas, cada Módulo sugere também no documento orientador um caminho a ser percorrido pela Unidade Curricular, na seção chamada Tipo de Unidade Curricular Sugerida, onde o(a) professor(a) poderá organizar seu trabalho a partir dessa referência. Ressalta-se que, o Currículo Capixaba, permeia diretamente as Metodologias Ativas que são alicerçadas pela centralidade do(a) estudante, bem como pelo princípio do Protagonismo Juvenil. Ou seja, para que seja contemplado, essas metodologias são indispensáveis.

O presente documento, tratará de um exemplo de Prática Pedagógica que poderá ser um suporte ao trabalho no Aprofundamento Mídias Digitais: Linguagens em ação!. É importante destacar, que nosso intuito não é limitar sua autonomia, ou engessar a sua atuação como professor(a) dessa unidade, mas sinalizar um exemplo, já que estamos iniciando neste ano uma importante mudança referente ao Novo Ensino Médio Capixaba.

Foi nesse sentido, de orientação para o momento de transições, que esta prática será relativa ao Módulo I – Metodologia do Trabalho Científico, descrito anteriormente nesta apresentação. Portanto, para recapitular a sua composição, destacamos os seguintes tópicos:

4 Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>.

- Eixo Estruturante: Investigação Científica;
- Habilidade: EMIFLGG03;
- Objeto de Conhecimento: Conhecimento Científico e Popular do Patrimônio Cultural, das Manifestações Culturais, das Linguagens e das Práticas Culturais;

Além das supracitadas informações, o tipo de unidade Curricular sugerida, que guiará as metodologias e atividades, é: Núcleo de estudos e práticas, em colaboração com demais áreas ou componentes curriculares, sobre o processo de difusão cultural das práticas corporais por meio das diferentes mídias, que será detalhada na seção e desenvolvimento.

Por fim, para avaliar os(as) estudantes no Aprofundamento, é necessário compreender a importância do caráter processual das unidades curriculares e de todo o percurso formativo dos(as) estudantes no Novo Ensino Médio. Nesse sentido, indica-se a elaboração de rubricas que estejam associadas aos Eixos Estruturantes e às Habilidades associadas aos eixos, em nosso caso, as Habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias. Na seção Avaliação deste documento, descreveremos algumas possibilidades para a presente Prática Pedagógica.



Competências Específicas de Área da Formação Geral Básica	**CE01** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **CE03** Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global. **CE05** Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade. **CE07** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajarse em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.
Detalhamento dos objetos de conhecimento	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.

Eixos Estruturantes	Investigação Científica
Habilidades específicas associadas ao Eixos Estruturantes	**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.
Habilidades associadas às competências gerais	**EMIFCG01** Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais. **EMIFCG02** Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade. **EMIFCG03** Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.
Temas Integradores	**TI08** Saúde, Vida Familiar e Social

CONTEXTUALIZAÇÃO

Nesta seção, iremos descrever a Prática Pedagógica que será orientada pela seguinte Habilidade:

(EMIFLGG03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Orientado por essa Habilidade, elencamos um dos Temas Integradores sugeridos no documento orientador para o Aprofundamento, o TI08 Saúde, Vida Familiar e Social. De acordo com o Currículo do Espírito Santo "visando à formação cidadã de forma global e abrangente, a abordagem do tema Saúde pretende que se desenvolvam atitudes necessárias a uma vida saudável, nos diversos modelos de família e em outros ambientes e grupos sociais, como a escola. Em consonância com a diversidade de formações familiares presente na atualidade, a Vida Familiar e Social é tema integrador que busca compreender a realidade social, os direitos e responsabilidades relacionados com a vida pessoal e coletiva e com a afirmação do princípio da participação política" (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020, n.p.).

Com o Objeto de Conhecimento do Módulo, chamado Conhecimento Científico e Popular do Patrimônio Cultural, das Manifestações Culturais, das Linguagens e das Práticas Culturais, que aborda as práticas corporais (brincadeiras e jogos, esportes, ginástica, dança, lutas e práticas corporais de aventura), definimos uma luta, a Capoeira.

Entrelaçando esses três elementos, e de maneira específica a parte "Vida Familiar e Social" do tema integrador, desenvolvemos a prática a partir da seguinte questão orientadora:

> Como as práticas corporais, a exemplo da Capoeira, são atreladas às desigualdades sociais?

DESENVOLVIMENTO
ETAPAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ETAPA 01

A Unidade Curricular Mídias Digitais e as Práticas Corporais e a minha formação no Ensino Médio
2 ou 3 aulas

Objetivos: conhecer as expectativas dos(as) estudantes sobre a contribuição da Unidade Curricular para a sua formação no Ensino Médio e discutir sobre o que é Pensamento Científico, que será orientador de todo o Módulo I.
Metodologia:
Aula 1: Rotação Individual
Aula 2: Sala de Aula Invertida

Começamos o segundo ano do Aprofundamento da área de Linguagens. Neste momento, é interessante conhecer o que os estudantes esperam conhecer e/ou se aprofundar e como se veem como egressos deste Aprofundamento. Além de ser um momento de autorreflexão para os estudantes, pode ajudar a alinhar o planejamento dos professores da equipe.

Aula 1

Crie um momento para que os estudantes discutam sobre suas aspirações de maneira interativa, tal como a Rotação Individual. Nessa Metodologia Ativa, o estudante terá um roteiro/lista que deverá preencher ao longo da aula, por exemplo. Durante a tarefa de preenchimento que pode ser no caderno ou no bloco de notas (ou similar) no celular, é fundamental que você acompanhe de perto a realização e estimule a participação efetiva deles em todo processo, também se atentando para eventuais dúvidas ou desvios do objetivo da aula. Ao invés de cada estudante dizer quais são as suas próprias metas e objetivos, peça que formem duplas e façam uma pequena entrevista com o(a) colega.

Feitas as anotações por cada um, oriente-os a publicar em uma plataforma, como o Padlet, com o nome, foto, uma característica pessoal e outras informações que o(a) estudante quiser compartilhar sobre si mesmo(a). É indispensável que ao final, a turma tenha o momento de observar juntos o que foi postado! Permita que os estudantes tenham essa troca descontraída.

Modelo de Roteiro de Entrevista:

1. O que você espera aprender nesta etapa do Aprofundamento? Baseado em quais critérios você definiu as suas expectativas?
2. O que você acha que será importante, como estudante desta Unidade Curricular, para que o processo seja proveitoso para si e para os(as) colegas de turma?
3. Você espera alguma novidade nesta etapa de sua formação? Se sim, quais? Se não, por quê?
4. Você já possui um objetivo profissional? Como você acha que o Aprofundamento irá contribuir para o seu objetivo?

Dica: não perca de vista essa primeira produção de seus estudantes! Que tal utilizá-las ao final do Módulo para avaliar em turma no final do trimestre?!

Sugestões de Recursos

Padlet (mural virtual)	**https://padlet.com/** Dicas de como usar a ferramenta: Como usar o Padlet para criar experiências de aprendizagem incríveis. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/padlet-como-criar-murais-para-suas-aulas>.
Canva (criador de designs)	**https://www.canva.com/pt_br/**

Aula 2 (ou 3 se a etapa anterior precisar de mais tempo)

Para esta aula, você precisará disponibilizar um vídeo ou texto a respeito do pensamento científico. Feito isso, organize em 5 (cinco) grupos e disponibilize um tempo para que assista ao vídeo ou leia o texto que disponibilizou. Se preferir os formatos online ou digitais, prepare os recursos previamente. Após isso, cada grupo receberá uma questão para discutirem e apresentarem ao grupo sobre o tema que dá nome ao Módulo.

Sugestões de Questões:

1. O que é Ciência?
2. Existe verdade absoluta? Por quê?
3. A afirmação a seguir está correta? Justifique. “Só existe ciência das áreas das ciências da natureza”.
4. Com base no vídeo/texto, como você entende que o pensamento científico se aplica ao cotidiano?
5. O que difere a ciência dos demais conhecimentos/pensamentos?

Defina um tempo com para que os estudantes discutam e respondam as questões. Se a turma sentir necessidade, permita que utilizem outras fontes. É interessante que você estimule os outros grupos a complementarem as respostas, se desejarem. Faça um rodízio para que todos os grupos possam responder pelo menos uma das questões coletivamente.

Finalizando a tarefa, reúna todos(as), corrija e comente sobre as apresentações e sobre a característica deste Módulo. Por fim, faça os combinados da turma. É indispensável que eles(elas) realmente participem das definições dos combinados e regras. Para cada definição, pergunte se todos acham viável, ou seja, possível de cumprir, se é pertinente, e, claro, quais os combinados que eles gostariam de propor para que o andamento das aulas seja produtivo e agradável para todos(as). Lembre-se sempre: no Novo Ensino Médio, o protagonismo juvenil perpassa todas as etapas do ensino-aprendizagem e é importante que isso seja estimulado a todo tempo.

Sugestões de fontes

Vídeo: O que é ciência? Como a ciência funciona?

https://www.youtube.com/watch?v=Js3XxXyD0II



Resumo: Introdução ao Pensamento Científico

https://professor.ufrgs.br/sites/default/files/elisangelalasta/files/1e_2_introducao_ao_pensamento_cientifico.pdf

ETAPA 02

Desvendando a Capoeira
2 aulas

Objetivos: Conhecer/recordar a história da Capoeira e iniciar o debate sobre a atualidade das questões sociais do negro no Brasil.
Metodologia:
Aula 1: Rotação por estações
Aula 2: Sala de Aula Invertida.

Aula 1

Para esta aula você precisará organizar alguns materiais e recursos previamente, por exemplo: pedir que os(as) estudantes levem seus celulares e/ou reservar os Chromebooks ou laboratório de informática da escola.

A aula será organizada em 2 (duas) estações, por isso, organize a turma em 2 (dois) grandes grupos, ou em 4 (quatro), sendo dois grupos por estação. Tempo de duração de cada estação: aproximadamente 20 minutos. Alerte os estudantes sobre o tempo curto e avise-os antes do fim.

1. Na estação 1 os alunos assistirão a um vídeo sobre a História da Capoeira e irão destacar e anotar no caderno ou celular os pontos que julgarem principais;
2. Na estação 2 deverão discutir o trecho de lei abaixo a partir dos seguintes pontos:
   a) O que mais chama atenção? Por quê?
   b) Atualmente, existem mecanismos sociais que perseguem pessoas negras? Explique.

DECRETO Nº 847, DE 11 DE OUTUBRO DE 1890
CAPITULO XIII
DOS VADIOS E CAPOEIRAS
Art. 402. Fazer nas ruas e praças públicas exercícios de agilidade e destreza corporal conhecidos pela denominação capoeiragem; andar em correrias, com armas ou instrumentos capazes de produzir uma lesão corporal, provocando tumultosou desordens, ameaçando pessoa certa ou incerta, ou incutindo temor de algum mal:
Pena - de prisão cellular por dois a seis meses.
Parágrafo único. É considerado circunstância agravante pertencer o capoeira a alguma banda ou malta (BRASIL, 1890).

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1851-1899/d847.htm

Ao fim das rotações, reúna a turma e peça que guardem todas as anotações para que sejam resgatadas em outra etapa do debate.

Sugestões de fontes

Vídeos:

Capoeira: história e características de uma luta de resistência

https://www.youtube.com/watch?v=NzuIQ6knoD0



A história da Capoeira

https://www.youtube.com/watch?v=0YX8Pe9I6YE



Livro:

Lutas, capoeira e práticas corporais de aventura/ Fernando Jaime González; Suraya Cristina Darido; Amauri Aparecido Bássoli de Oliveira, org.; prefácio de Ricardo Garcia Cappelli. – Maringá: Eduem, 2014. v. 1 (326 p.).

https://lume.ufrgs.br/handle/10183/126799

Aula 2: Capoeira Angola e Capoeira Regional

Faça a leitura prévia e disponibilize para a turma o texto a seguir do Livro Práticas Corporais e a organização do Conhecimento: Lutas, Capoeira e Práticas Corporais de Aventura, disponível em:

https://lume.ufrgs.br/handle/10183/126799

Capoeira Angola e Capoeira Regional [5]

Luciana Maria Fernandes Silva e Suraya Cristina Darido

Após a abolição da escravatura no Brasil, a capoeira era uma atividade praticada, predominantemente, pelos escravos libertos e, por isso, foi marcada por muitas perseguições policiais, repressões, prisões e racismo. No ano de 1890, na tentativa de eliminá-la, o governo da República dos Estados Unidos do Brasil estabeleceu a proibição de sua prática, pelo Decreto nº 487, do Código Penal (VIEIRA, 1998). A capoeira permaneceu proibida por aproximadamente 40 anos e, em 1934, Getúlio Vargas, então Presidente da República, extinguiu a proibição de cultos afro-brasileiros e da prática da capoeira, permitindo que fosse realizada em lugares fechados.

Durante esses anos de proibição, os capoeiristas continuaram sua prática, procurando disfarçá-la para não serem presos. Se antes os escravos a disfarçavam em dança para conquistarem sua liberdade, agora era preciso disfarçá-la da mesma forma para não perder a liberdade. Assim, a capoeira se manteve viva nas figuras de dois respeitados mestres nascidos na Bahia: Mestre Pastinha e Mestre Bimba, que são os referenciais do que conhecemos hoje, por Capoeira Angola e Capoeira Regional.

V**icente Ferreira Pastinha – Mestre Pastinha (1889-1981):** Aprendeu a capoeira com um negro de Angola, região africana, chamado Benedito e abriu sua academia, o Centro Esportivo de Capoeira Angola, em 1941. Ensinava com base na tradição africana, seus rituais, músicas, ludicidade e teatralidade, por meio da observação e reprodução dos gestos e atitudes dos mais experientes (mestres), repassados aos mais novos.

Manoel dos Reis Machado – Mestre Bimba (1900-1974): iniciou sua prática na capoeira com um africano de nome Bentinho. Fundou sua academia em 1937, o Centro de Cultura Física Regional, em Salvador/BA e criou a 'Luta Regional Baiana', que depois se tornou a Capoeira Regional, a qual se originou da junção do que ele já conhecia de capoeira ao Batuque, que era outra luta que seu pai praticava, a qual se realizava também em rodas, somente entre homens e com as pernas. Pode-se afirmar que as diferenças básicas entre os dois estilos, são:

5 SILVA, Luciana Maria Fernandes; DARIDO, Suraya Cristina. Capoeira. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de. Lutas, capoeira e práticas corporais de aventura. Maringá: Eduem, 2014. v. 1 (326 p.). Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/1267999>.

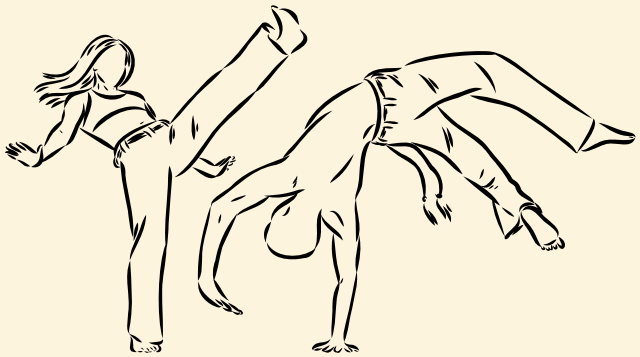
- Capoeira Angola é jogada em um ritmo mais lento, de forma rasteira, com grande utilização das mãos no solo, como apoio. É um jogo malicioso e teatralizado, com movimentos encadeados que buscam surpreender o outro capoeirista, porém com golpes menos combativos;
- Capoeira Regional é de ritmo rápido, com movimentos velozes e objetivos, realizados em um nível mais alto - mais em pé - e busca se aproximar do companheiro.

Até a criação da Regional, de Mestre Bimba, não havia esta divisão, todo jogo que se via era simplesmente capoeira e a denominação Angola foi criada por Mestre Pastinha somente para diferenciar uma prática da outra.

Atualmente, muitos grupos não adotam as expressões Angola ou Regional para a capoeira que praticam. Vários são os mestres e professores que afirmam jogar e ensinar uma forma mista das duas, conciliando elementos de uma e de outra. [...] Estas duas vertentes, Angola e Regional, fazem parte da evolução histórica da capoeira e mantêm suas características principais de movimentos de ataque e defesa, que demonstram o ato de lutar, com plasticidade, realizados em roda, de forma circular, ao som de instrumentos, dentro de um ritmo específico, acompanhados de cantos e palmas, sempre respeitando a integridade física dos companheiros. (SILVA e DARIDO, 2014, p. 72; 73).

Orientações:

É mais interessante que possam fazer a leitura em sala de aula para garantir que todos tenham acesso. Se possível, utilize os recursos da escola (Chromebooks ou laboratório de informática). Orientação para a leitura: solicite que marquem e/ou anote as partes que mais chamaram a atenção e as partes que não entenderam, ou tiveram dúvidas.es e possíveis complementações ou correções.



Após a leitura, solicite que a turma se organize em grupos de cerca de 2 (dois) grupos e elaborem uma apresentação de cerca de 5 (cinco) minutos sobre uma das vertentes da Capoeira, para apresentar para a turma. Você pode definir ou sortear qual grupo ficará com cada tema. Ao fim da tarefa, comente sobre as apresentações e, se necessário, corrija ou complemente as apresentações. Neste momento de conclusão da aula, é interessante que os(as) estudantes participem da análise das apresentações e possíveis complementações ou correções.

ETAPA 03

Entrando no jogo
2 aulas ou mais

Objetivos: conhecer alguns dos movimentos e como participar da roda de Capoeira.
Metodologia: aulas práticas

Leia o trecho a seguir sobre as características da roda de Capoeira:

O que é necessário o aluno saber sobre a Capoeira

Luciana Maria Fernandes Silva e Suraya Cristina Darido[6]

A capoeira se caracteriza por ser uma prática de movimentos contínuos e circulares, que vão fluindo um após o outro, de acordo com o que os dois capoeiristas vão realizando, pois se há um ataque o outro deve esquivar e vice-versa. Os dois jogos se envolvem e se retroalimentam entre golpes, esquivas e coreografias que os embelezam e tornam o jogo prazeroso de se ver e praticar (SILVA, 2012). Seguindo a circularidade, tanto do jogo e da forma, a capoeira é realizada em uma roda, formada por capoeiristas que tocam, batem palmas e cantam para aqueles que estão jogando e para os que estão assistindo. O jogo é desenvolvido em variados espaços, desde que sejam seguros, o que facilita a sua inserção no ensino escolar. A roda é formada por uma bateria de instrumentos e os mais utilizados são o pandeiro, o atabaque e o berimbau, sendo este último, uma referência da capoeira e o mais importante deles. É o berimbau quem dita o ritmo, a forma de jogar e o que será realizado na roda. As músicas são iniciadas por um cantador, que pode ser qualquer um dos capoeiristas e todos os que estão na roda devem responder cantando o coro.

Toda roda de capoeira tem algumas regras básicas que garantem seu bom funcionamento. O berimbau é a referência da roda, mesmo que seja imaginário. O jogo começa com os alunos abaixados no 'pé do berimbau', este local é conhecido na capoeira como 'boca da roda' ou 'porta de entrada da roda'. Eles devem cumprimentar-se e sair em aú (o mais comum), mas também podem fazer uma negativa/rolê, bananeira, dentre outros. Para finalizar o jogo, o capoeirista sinaliza para o outro com as mãos, cruzando os punhos, ou apenas dando uma das mãos ao outro, cumprimentando-o.

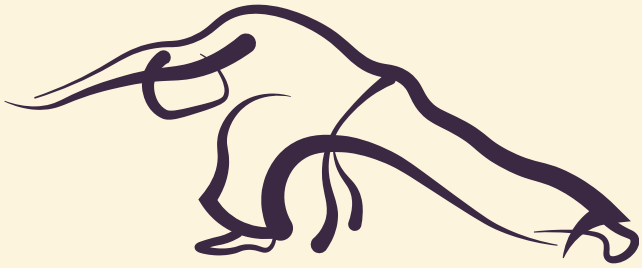
---

6 SILVA, Luciana Maria Fernandes; DARIDO, Suraya Cristina. Capoeira. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de. Lutas, capoeira e práticas corporais de aventura. Maringá: Eduem, 2014. v. 1 (326 p.). Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/1267999>.

Todo jogo deve terminar com um aperto de mãos, ou até um abraço, entre os capoeiristas em sinal de respeito e agradecimento ao companheiro pelo jogo realizado. Após este cumprimento, os capoeiristas devem sair andando de costas, sempre de frente para o centro da roda para evitar qualquer acidente, pois outro jogo está se iniciando, e ao sair é necessário que se tenha uma visibilidade geral da roda. Nela, o capoeirista deve ter uma participação ativa e cooperativa, atento a tudo o que acontece: jogos, cantos, ao mestre, dentre outros.

Existe ainda a 'compra' do jogo. Quando um capoeirista quer jogar com um dos dois que já estão na roda jogando, ele pede permissão ao mestre ou, na falta deste, ao mais graduado que está comandando a roda, para entrar e tirar um dos dois. Depois de permitido, o capoeirista vai até ao pé do berimbau, vai andando pelo lado direito, até perceber que pode entrar e encosta uma das mãos nas costas de quem ele quer que saia. Pode, ainda, entrar entre os dois (atento ao momento certo para não ser atingido), fazendo um movimento de esquiva e com um dos braços estendidos, de frente para aquele com quem ele quer jogar (SILVA e DARIDO, 2014, p. 74; 75).

O texto acima trata dos elementos estruturantes do Jogo da Capoeira, no entanto podem ser adaptados para as aulas na escola. De modo geral, a respeito da música, você pode utilizar o aparelho de som da escola com músicas selecionadas previamente e incentivar os(as) estudantes a acompanharem o ritmo pelas palmas. Sobre os elementos comportamentais da prática dessa arte marcial, não abra mão, pois, além de serem essenciais para a Capoeira, garantem a segurança dos(as) estudantes. Caso as características sejam novas para você, assista a alguns vídeos, estude cada uma delas e leve para a aula aos poucos. Na seção "sugestões de fontes" indicaremos algumas opções para você se aprofundar. Nesta etapa descreveremos 2 aulas práticas detalhadamente, que podem ser utilizadas como moldes para o ensino de todos os movimentos que julgar possíveis para sua turma, respeitando as particularidades e inclusão efetiva de todos e todas.



6 SILVA, Luciana Maria Fernandes; DARIDO, Suraya Cristina. Capoeira. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de. Lutas, capoeira e práticas corporais de aventura. Maringá: Eduem, 2014. v. 1 (326 p.). Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/1267999>.

Aula 1: Ginga, Benção e Cocorinha (esquiva/defesa)

Leve a turma para a quadra ou o espaço mais amplo disponível na escola. Explique que nesta aula eles irão conhecer e experimentar alguns dos principais movimentos da Capoeira e que todos eles são guiados pelo ritmo da música. Organize a turma em fileiras de modo que todos tenham bastante espaço para os movimentos e que consigam vê-lo realizando o movimento. Neste momento é importante essa organização para que possa observar de maneira mais rápida os erros comuns, como não alternância correta dos movimentos, entre outros.

Assim como é feito no ensino de algum passo de dança, inicie com a Ginga e enfatize que todos os movimentos e golpes da Capoeira surgem dela. Faça uma contagem para que a turma observe e realize, sempre tentando manter a execução em coerência com a música. Depois de alguns minutos realizando junto aos estudantes, peça que continuem enquanto você percorre o espaço observando e corrigindo possíveis erros de execução. Faça o mesmo para cada movimento apresentado para a turma. Ao perceber que todos conseguiram se apropriar de maneira correta de cada movimento de maneira isolada, faça a junção dos três em sequência e misturando a ordem. Lembre-se de sempre dizer os nomes dos movimentos e fazer a contagem, isso irá ajudar na memorização.

Aula 2: A roda de Capoeira

Parte 1: No início da aula, relembre com a turma os nomes dos movimentos aprendidos na aula anterior. Faça uma grande roda e peça que os alunos façam duplas espaçadas dentro da roda. Após organizados, coloque a música e mostre novamente cada um dos movimentos e peça que os(as) estudantes repitam virados para a roda. Nesse momento você irá perceber se todos se apropriaram, já que você não estará exatamente de frente. Corrija os Movimentos e peçam que os realizem em dupla ainda na roda, iniciando apenas com a Ginga e depois incluindo os outros movimentos. Fique muito atento para assegurar que estejam todos com o espaço adequado para evitar acidente e, se houver necessidade, coloque a regra de avisar quando irá realizar o movimento de ataque (benção) antes de fazê-lo.

Parte 2: Muito provavelmente, seus(suas) estudantes já viram uma roda de Capoeira. Peça que comentem os elementos que já viram ou que se lembram das aulas anteriores. Explique cada uma das regras de participação presentes no texto: permissão para entrar na roda, cumprimento do companheiro, saída, permissão para trocar o adversário. Peça que todos acompanhem a música com as palmas. Feito isso, defina a entrada da roda e demonstre com um(a) dos(das) estudantes cada um desses passos e jogue um pouco na roda. Provavelmente, nesse primeiro momento a turma ficará um pouco tímida, mas incentive-os que aos poucos cada um deles irá entrar na roda em algum momento das aulas práticas.

Observação: esta etapa de aulas práticas pode ser constante ou alternadas com a etapa seguinte de pesquisa.

Sugestões de Fontes

Livro:

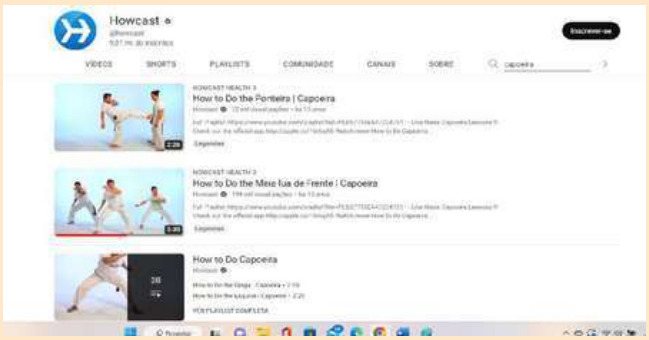
Práticas Corporais e a organização do Conhecimento: Lutas, Capoeira e Práticas Corporais de Aventura.
Neste livro, você encontrará um capítulo inteiro sobre a capoeira, bem como imagens dos movimentos e sugestões de atividades.

https://lume.ufrgs.br/handle/10183/126799

Vídeos tutoriais:

Canal Howcast.
Neste canal você encontra vários movimentos detalhados da Capoeira.

https://www.youtube.com/@howcast/search?query=capoeira



ETAPA 04

A atual realidade do negro no Brasil
Quantidade de aulas a definir com o andamento da etapa que será dividida em 4 (quatro) partes.

Objetivos: Analisar os dados do IBGE acerca das diferenças sociais da população negra e realizar levantamento bibliográfico sobre cada âmbito da vida social e familiar
Metodologia: Produção de pesquisa

Parte 1: Faça a leitura prévia e disponibilize para a turma (um impresso por grupo e PDF para todos) o informativo do IBGE sobre Desigualdades Sociais por Cor ou Raça no Brasil, disponível em:

https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101681_informativo.pdf

Anote no quadro o trecho a seguir e peça que os estudantes se dividam em 5 (cinco) grupos.

"Falar sobre desigualdade social no Brasil é, também, falar sobre desigualdade racial. Esta afirmação é fruto das pesquisas realizadas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, o IBGE, que apontam que as pessoas pretas ou pardas são as que mais sofrem no país com a falta de oportunidades e a má distribuição de renda."

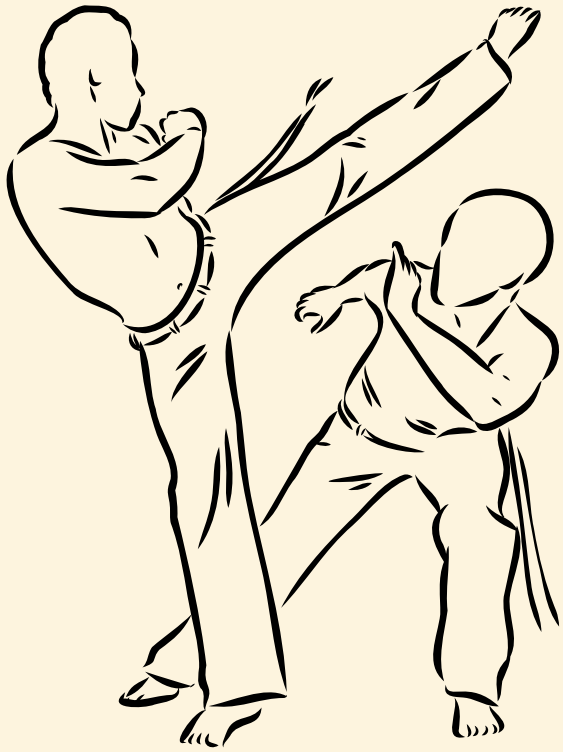
Sorteie ou peça que os estudantes escolham um dos aspectos para serem analisados, entre *Mercado de Trabalho, Distribuição de Rendimento e Condições de Moradia, Educação, Violência e Representação Política*. Cada grupo irá ler a introdução do informativo e o capítulo que ficou responsável. Após a leitura, irão discutir os pontos abordados em grupo e preparar uma apresentação para a turma utilizando o recurso digital de sua preferência. Após cada apresentação, proporcione um momento de comentários e/ou debates sobre os assuntos tratados.

Parte 2: Ainda organizados em grupos, os estudantes deverão pesquisar em sites jornalísticos e em redes sociais diversas, notícias que se refiram aos assuntos tratados na parte anterior, lembrando que devem continuar trabalhando em torno dos cinco aspectos da vida social Mercado de Trabalho, Distribuição de Rendimento e Condições de Moradia, Educação, Violência e Representação Política. Feito isso, cada grupo irá elaborar, com a orientação do professor, um texto que relacione os estudos dos dados do IBGE com as notícias encontradas na pesquisa.

Parte 3: Na terceira parte desta etapa, os(as) estudantes, com o auxílio do professor, irão realizar uma pesquisa bibliográfica em base de dados científicos sobre os temas estudados. Para isso, é importante explicar como navegar nesses sites e definir os filtros, como recorte temporal, área de conhecimento abordado e tipo de trabalho. É mais interessante focar em artigos, em função do tempo disponível para a pesquisa. Feito isso, cada grupo irá, a partir da leitura dos resumos, definir os que mais interessarem e realizar o estudo e resumo dos artigos científicos.

Parte 4: A última parte desta etapa será de exposição da pesquisa, que poderá ser na turma, entre as turmas da terceira série, ou para toda a escola. Para a apresentação de cada grupo, você pode apresentar algumas opções de recursos, como a criação de apresentações em formatos de seminários, produção de folders, cartazes, ou interativas, como o Genially e Sway. Outra maneira interessante de apresentar resultados de pesquisa, é por meio da criação de Podcasts, uma das formas de mídias mais populares entre os(as) jovens.

Se possível, reúna os colegas de área e demais professores(as) para fazer um evento científico, ou para participar do evento que já ocorre na escola. Lembre-se também, de inter-relacionar as pesquisas com a Capoeira. Ou seja, é importante que os(as) estudantes, em todo o processo compreendam a conexão dos conhecimentos tratados na escola com a pesquisa científica e com a vida de maneira geral.



Sugestões de recursos

Sway (plataforma de criação de apresentações, blogs, anúncios etc.)	**https://sway.office.com/signin** Como usar o Sway. Disponível em: <https://sway.office.com/howtosway_pt-BR>. O que posso criar com Sway. Disponível em: https://www.udesc.br/sistemas/office365/ferramentas/sway
Genially (ferramenta para criar conteúdos interativos)	**https://genial.ly/ptbr/** Como criar apresentações interativas utilizando Genially. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ciensinar/2020/10/02/como-criar-apresentacoes-interativas-utilizando-genially/>.
Audacity (Audacity é um software livre de edição digital de áudio disponível principalmente nas plataformas: Windows, Linux e Mac e ainda em outros Sistemas Operacionais).	**https://www.audacityteam.org/download/** Como fazer um Podcast do zero. Disponível em: <https://canaltech.com.br/software/como-fazer-um-podcast-do-zerotutorial-completo/>.

Sugestões de Bases de Dados:

Biblioteca Eletrônica Científica Online. Disponível em:

https://www.scielo.br/

Portal de Periódicos CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior). Disponível em:

https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php

AVALIAÇÃO

De acordo com o Currículo do Espírito Santo, "As avaliações devem ser processuais, com rubricas vinculadas às habilidades, associadas às competências gerais e aos eixos." (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2020, n.p.).

Sendo assim, com base na habilidade do Módulo 1, EMIFLGG03, o(a) professor(a) pode criar rubricas amplas que convergem com a sua descrição, como por exemplo:

1. O(A) estudante é capaz de pesquisar e selecionar, em fontes confiáveis, informações e conteúdos científicos acerca dos temas estudados?
2. O(A) estudante é capaz de analisar os dados encontrados em pesquisa?
3. O(A) estudante é capaz de posicionar-se/ argumentar criticamente diante dos debates construídos em aula?
4. O(A) estudante é capaz de apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias?
5. O(A) estudante utilizou de maneira responsável e crítica as mídias digitais?

Sugerimos que essas avaliações mais amplas sejam feitas coletivamente e de maneira processual, não apenas em uma aula ou avaliação. Para avaliar as competências específicas, a área pode utilizar a mesma lógica de criação de rubricas, e para o registro, é interessante basear-se em: sim, parcialmente, não, mas que se amplie de acordo com cada turma e com relatórios ou anotações, preferencialmente individuais. Para isso, conte com o auxílio dos colegas de Área!

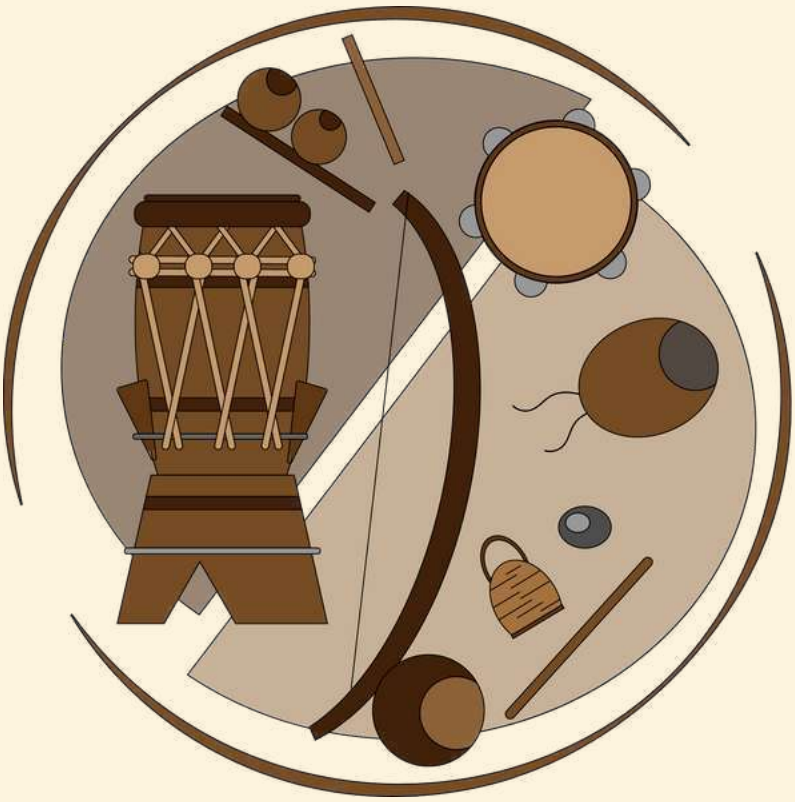
Destacamos também, o foco no desenvolvimento do Tema Integrador TI08 Saúde, Vida Familiar e Social. Para avaliar os estudantes utilize, por exemplo:

1. O(A) estudante é capaz de compreender a realidade social em que está inserido e analisar outras realidades sociais?
2. O(A) estudante compreende os direitos e responsabilidades relacionados com a vida pessoal e coletiva, no que se refere às questões de cor e raça?
3. O(A) estudante é capaz de refletir e posicionar-se criticamente sobre os temas discutidos?
4. O(A) estudante tem atitudes pessoais que colaboram com a coletividade contra os racismos em sala de aula?
5. O(A) estudante compreende a importância da participação política para uma sociedade mais justa?
6. O(A) estudante compreende como a família é afetada direta ou indiretamente pelas questões sociais?

Outra sugestão interessante é preparar avaliações para cada Etapa. Na etapa 1 da presente prática pedagógica, por exemplo, a ideia é que o(a) estudante produza e publique suas aspirações de estudos no Aprofundamento. Você pode utilizá-la para verificar se, ao longo do trimestre, as expectativas foram alcançadas ou não e por quê. Além de também poder fazer uma autoavaliação dos estudantes e da equipe de Linguagens.

Com relação às aulas práticas, vale destacar que a apropriação dos elementos corporais e destreza dos movimentos da Capoeira dependem de uma série de fatores, muitos deles prévios, por isso, a ênfase da avaliação deve ser do comprometimento com aula e o quanto o(a) estudante conseguiu aprender com seu esforço individual, não na execução da técnica em si. Outro aspecto importante a ser considerado na avaliação é o comprometimento com a aprendizagem dos colegas. Seguem alguns exemplos de rubricas:

1. O(A) estudante participa de maneira ativa das aulas?
2. O(A) estudante se atenta às orientações de execução?
3. O(A) estudante tenta melhorar a execução das atividades por meio da repetição interessada?
4. O(A) estudante considera de maneira respeitosa a ajuda de um(a) colega?
5. O(A) estudante ajuda os colegas quando solicitado ou quando percebe ser necessário?
6. O(A) estudante respeita as diferenças na execução dos movimentos?



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 Língua Inglesa e as Mídias Digitais; A Língua Espanhola na América Latina; Arte e Patrimônio Cultural 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 Linguagem, Comunicação e Mídia; Língua Inglesa e as Mídias Digitais; A Língua Espanhola na América Latina; Arte e Patrimônio Cultural 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.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática pedagógica da Unidade Curricular Mídias Digitais e as Prática Corporais foi idealizada e construída a fim de auxiliá-los neste momento de transições curriculares. Portanto, nosso intuito não é limitar sua autonomia, ou engessar a sua atuação como professor, mas sinalizar um exemplo, para o trabalho convergente ao Novo Ensino Médio Capixaba.

Compreender as características principais do Aprofundamento da Área, bem como as especificidades da Unidade Curricular é fundamental para o sucesso de seu trabalho, por isso, destacamos as seguintes características:

- Os Aprofundamentos fazem parte dos Itinerários Formativos do Novo Ensino Médio e, podem ser de uma ou mais áreas de conhecimento;
- Cada Unidade Curricular é organizada em Módulos (mesmo formato de trimestres), que organizam o trabalho a partir dos Eixos Estruturantes;
- O foco da aprendizagem é o desenvolvimento das habilidades relacionadas aos eixos;
- O Princípio do Protagonismo Juvenil é norteador de todo o processo, a partir das metodologias ativas, que concebem o estudante como centro do processo de ensino-aprendizagem.

Destacamos também, que possivelmente as novas experiências, sobretudo metodológicas e de objetos de conhecimento, irão gerar certos desafios, mas é imprescindível que toda a equipe e a escola estejam juntos nesse passo importante de implementação. Esperamos que este material seja apreciado e adequado para as suas especificidades e de seus(suas) estudantes e, que possa inspirar a sua continuidade. Explore sempre outros recursos e dinâmicas para enriquecer as possibilidades e tenha o trabalho dentro da área e em parceria com os(as) estudantes como balizador.

Para as próximas etapas deste trimestre e próximos módulos, sobretudo referente aos eixos Processos Criativos e Mediação e Intervenção Sociocultural, utilize mais aulas práticas e experiências para tornar o conhecimento dinâmico e incentivar a turma a ampliar e recriar seu reportório cultural no que concerne às Prática Corporais. Bem como, construir novas formas de apreciá-las e produzi-las, de maneira mais democrática e equitativa.

REFERÊNCIAS

Ensino híbrido: palavras que fazem a diferença. Nova Escola. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/14380/ensino-hibrido-palavras-que-fazem-a-diferenca>.

GOVERNO do Estado do Espírito Santo. Secretaria de Estado da Educação. Currículo ES 2020: A Área de Linguagens e Suas Tecnologias. Vitória: SEDU, 2020. 109 p.

GOVERNO do Estado do Espírito Santo. Secretaria de Estado da Educação. Currículo ES 2020: Aprofundamento da Área de Linguagens e Suas Tecnologias. Vitória: SEDU, 2020. 108 p.

INSTITUTO REÚNA. NÚCLEO DE AUTORIA E CRIAÇÃO DOCENTE NÚCLEO DE AUTORIA E CRIAÇÃO DOCENTES. Disponível em: <https://www.institutoreuna.org.br/conteudo/nosso-ensino-medio>.

SILVA, Ana Márcia; LAZZARONI FILHO, Ari; ANTUNES, Priscila de Cesaro. Práticas Corporais. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Dicionário Crítico de Educação Física. Ijuí: Unijuí, 2014. p. 522-528.

SILVA, Luciana Maria Fernandes; DARIDO, Suraya Cristina. Capoeira. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de. Lutas, capoeira e práticas corporais de aventura. Maringá: Eduem, 2014. v. 1 (326 p.). Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/1267999>.