

**MATERIAL DE ANÁLISE CRÍTICA  
E PROPOSTA ALTERNATIVA  
ÀS POLÍTICAS CURRICULARES  
DA REDE ESTADUAL PAULISTA**

# **ENSINO MÉDIO**

**PESQUISA FINANCIADA  
PELA FAPESP**

**Processo: 2021/11390-0**

**JUNHO DE 2025**

# COMPONENTE CURRICULAR

# ARTES E MÍDIAS DIGITAIS

## Análise do Material Digital (slides)

O componente Artes e Mídias Digitais foi implementado como parte do Itinerário Formativo de Linguagens e Ciências Humanas no ano de 2024, a ser ministrado nos 2º e 3º anos do Ensino Médio, com duas aulas semanais em cada série. Prioritariamente, a atribuição dessas aulas deveria ser feita com os/as professores/as com licenciatura em Artes, sendo consideradas habilitações secundárias as licenciaturas em Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Sociologia e Filosofia. Já em 2025, conforme Resolução n.º 84, de 31/10/2024, houve redução, e o componente Artes e Mídias Digitais passou a ser ministrado no Itinerário de Linguagens e Ciências Humanas apenas na 3ª série do Ensino Médio, com duas aulas semanais. Considerando a Formação Geral Básica, nas matrizes curriculares praticadas em 2024 e 2025, o componente de Artes é ofertado apenas no 1º ano, também com duas aulas semanais.

Até a metade de 2024, não foram disponibilizados slides para a disciplina de Artes e Mídias Digitais; eles foram introduzidos apenas nos 3º e 4º bimestres. Nesse mesmo ano, os slides para os 2º e 3º anos eram os mesmos, o que gerou problemas com as turmas. Professoras da área afirmaram que o material continha aspectos interessantes, porém era muito específico, voltado a uma abordagem técnica da área de publicidade, e não contemplava conteúdos relacionados ao Enem e aos exames vestibulares, por exemplo. Em 2025, o material passou por mudanças, e a análise a seguir foi realizada a partir da leitura dos slides digitais atuais, disponibilizados pela Seduc-SP para o 3º ano do Ensino Médio.

Os eixos temáticos do componente curricular são: mídias digitais e podcast, (1º e 2º bimestres), comunicação visual digital (3º bimestre) e audiovisual digital/websérie (4º bimestre) – ou seja, um currículo exclusivamente voltado às mídias digitais. Professoras consultadas relataram que dedicar dois bimestres à discussão exclusiva sobre “podcast” foi uma experiência cansativa, monótona e desinteressante para os alunos. Observa-se, no material, uma tendência a estimular os alunos a tornarem-se criadores de podcast e youtubers, subestimando as dificuldades de se obter renda por meio do empreendedorismo digital e naturalizando a lógica da precarização do trabalho, sem promover um debate aprofundado sobre o contexto e as mudanças no mundo do trabalho contemporâneo.

Corroborando essa observação, nota-se que, no site do Novo Ensino Médio da Secretaria de Educação de São Paulo, a disciplina Artes e Mídias Digitais é apresentada com a seguinte síntese: “Aprenda as técnicas avançadas de design gráfico, estratégias de marketing digital e descubra como monetizar suas habilidades criativas”.<sup>1</sup>

Muito embora a presença do ambiente digital seja marcante e crescente na sociedade atual - especialmente entre os jovens -, o ensino de Artes apresenta especificidades e necessidades mais amplas no contexto da Educação Básica, como o debate sobre a função social das artes, os movimentos e escolas artísticas, a dimensão expressiva e criativa do fazer artístico e diversidade de linguagens.

Na adolescência, a vivência e a experimentação de linguagens artísticas contribuem para o processo de autoconhecimento, pode auxiliar estudantes a superar a timidez excessiva, aprimorar as capacidades de expressão e de comunicação, além de estimular a criatividade diante de um mundo cada vez mais tecnológico, que tende a produzir corpos passivos e pouca interação social. A ação, o movimento, a palavra e a imagem costumam vir prontas nas telas digitais e são consumidas por horas a fio pelos estudantes. Assim, é desejável que as aulas de Artes não reproduzam a mesma lógica, mas, ao contrário, constituam-se como espaços de novos aprendizados e de reflexão crítica sobre os conteúdos digitais consumidos.

Diante da desidratação do ensino de Artes no currículo - reduzido a duas aulas semanais apenas no 1º ano do Ensino Médio -, o afinilamento do componente Artes e Mídias Digitais em uma aplicação meramente instrumental e mercadológica das linguagens artísticas, por meio de produtos como podcasts, revistas digitais e webséries, pode ser considerado reducionista e monótono, uma vez que se limita exclusivamente ao suporte digital. Tendo em vista que o ensino de Artes no Ensino Médio visa, sobretudo, à formação cidadã, seria importante contemplar um debate sobre a própria definição de Arte e do que pode ser considerado um objeto artístico.

Afinal, estamos tratando de conceitos que possuem variadas interpretações ao longo da história humana. Um podcast é uma obra de arte? O estudo de técnicas de programação e identidade visual aplicadas a produtos pode ser considerado arte? Como os filósofos, artistas e críticos literários abordam essa questão? A temática da cultura de massa e da indústria cultural deveria estar presente, a fim de municiar os estudantes com conhecimentos básicos sobre esse debate, introduzindo uma abordagem crítica e reflexiva sobre o tema.

---

<sup>1</sup> Disponível em <https://ensinomediopaulista.educacao.sp.gov.br/>. Acesso em 18 set. 2024.

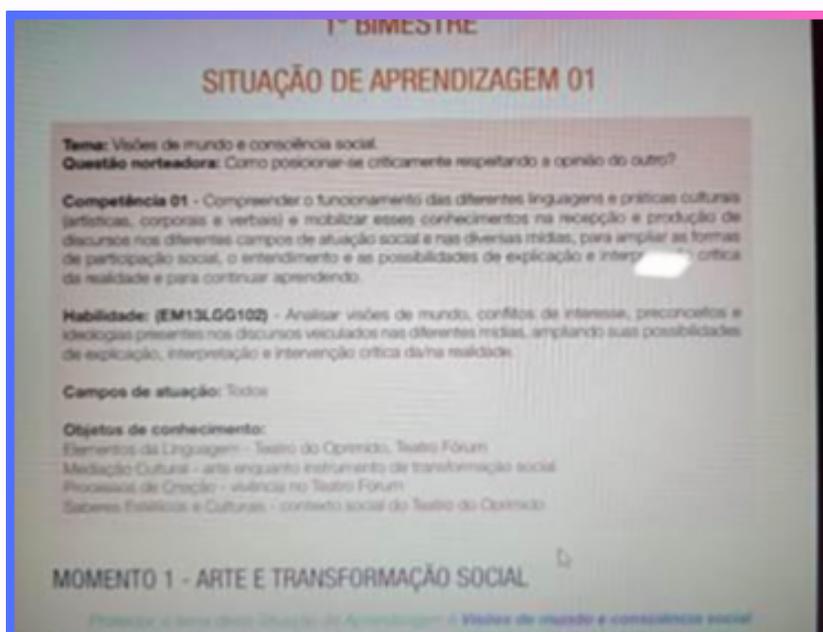
As aulas de Artes implicam movimento, experimentação, ação, estímulo à criatividade e a padronização do ensino por meio de slides digitais imprime um ritmo mecânico às aulas. O material traz algumas propostas interessantes, que poderiam ser mais bem aproveitadas se utilizadas em caráter complementar. No entanto, sua exclusividade e obrigatoriedade resultam no engessamento e no estreitamento do trabalho docente.

O material inclui uma seção intitulada “Orientações ao professor”, com sugestões sobre como os slides devem ser utilizados em sala de aula, incluindo, por exemplo, a previsão de tempo para as atividades. Em alguns casos, isso pode ser útil para orientar o planejamento do professor. Outro ponto positivo é o incentivo ao trabalho com a pedagogia de projetos - como o desenvolvimento, em grupo, de um podcast pelos estudantes. Esse tipo de proposta pedagógica é bastante rica como estratégia para mobilizar o “fazer” dos estudantes, possibilitando a aplicação contextualizada de conhecimentos e a articulação entre teoria e prática. Entretanto, faltam elementos fundamentais, como conteúdos, debates e conhecimentos. Afinal, produzir um podcast implica ter algo a dizer sobre determinado assunto; a tecnologia é apenas um meio, e não um fim em si mesma. A valorização excessiva da técnica é equivocada, pois negligencia o papel fundamental da escola na formação do repertório cultural dos estudantes.

## **Proposta para o Componente Artes e Mídias Digitais**

Considerando a redução dos conteúdos de Artes no Novo Ensino Médio, é necessário pensar em alternativas para que o estudante possa realmente concluir seus estudos com a aprendizagem necessária para seu percurso formativo.

Uma primeira indicação a ser feita é a retomada de um material utilizado anteriormente e que foi descartado: o Currículo em Ação. Comparando aquele documento com a proposta atual de Arte e Mídias Digitais, fica evidenciada a fragilidade desta última. O Currículo em Ação trazia temas da contemporaneidade, com momentos de análise e reflexão. Abaixo, apresenta-se um exemplo de proposta que estimulava o estudante a pensar sobre questões sociais e que abria um leque de possibilidades para o professor trabalhar o conceito de arte e transformação social.



Fonte: Extraído do Currículo em Ação, 3º ano Ensino Médio.

Nesta proposta, conceitos do Teatro do Oprimido foram estudados e, por meio dos jogos teatrais, como o Teatro Fórum, os estudantes criavam soluções de temas cotidianos (conflitos), que eram resolvidos durante o jogo. Essa metodologia é amplamente reconhecida e utilizada como ferramenta de reflexão, questionamento e debate de assuntos importantes em uma comunidade. Os alunos, em grupos, decidiam qual tema social deveria ser debatido e, a partir da improvisação dos atores, o conflito era solucionado com a participação da plateia. O grupo de alunos-atores improvisava a cena e a resolução do conflito de acordo com as reflexões do grupo. Além de vivenciarem o ato de encenar, os estudantes, simultaneamente, analisavam questões sociais, de forma coletiva e participativa.

Também se recomenda o uso do livro *Arte por toda parte*<sup>2</sup>, que apresenta as diversas linguagens artísticas, os processos de criação, a materialidade em que as obras de arte foram realizadas e os conceitos de arte e cultura. As atividades estimulam a compreensão do ser e existir no mundo, colocando a Arte como elemento fundamental para essa compreensão. A partir da leitura de imagens e atividades de criação, os estudantes são estimulados a refletir sobre sua própria história e sobre o mundo em que vivem.

A proposta a seguir foi elaborada considerando os conhecimentos essenciais para o ensino de Artes e também a necessidade de oferecer subsídios para os estudantes se preparem para a continuidade dos estudos, em provas como o Enem e os exames vestibulares.

<sup>2</sup> Disponível em: [https://issuu.com/editoraftd/docs/pnld\\_2026\\_em\\_-\\_cat\\_1\\_-\\_cole\\_o\\_por\\_toda\\_parte-](https://issuu.com/editoraftd/docs/pnld_2026_em_-_cat_1_-_cole_o_por_toda_parte-). Acesso em: 18 de junho de 2025.

## Proposta para o Componente Artes e Mídias Digitais

### 1º BIMESTRE

#### Elementos das artes visuais para leitura de imagens

##### (4 aulas)

- Linha, forma, cor, textura, forma e espaço.
- Metodologia de Leitura formal e informal.
- Conceitos de estética na arte.

#### Introdução à História da Arte – Movimentos artísticos

##### (8 aulas)

- Renascimento, Modernismo, Arte Contemporânea.
- Contextualizar os movimentos artísticos com a função social da arte.

#### Mídias Digitais como Linguagem Artística

##### (4 aulas)

- Conceito de cultura visual. O que é, influência na sociedade e impacto na percepção de mundo.
- Fotografia (jornalística, documental), colagem digital.
- Vídeo *mapping* (técnica de projeção de vídeo em grandes superfícies previamente escolhidas. Consiste no mapeamento do lugar e na projeção de imagens pensadas especificamente para os locais).

#### Apreciação, contextualização e produção – Leitura de obras de arte

##### (6 aulas)

- Obras de arte clássicas e contemporâneas.
- Interpretação de obras de arte em questões de vestibular (ENEM, Fuvest, dentre outras).
- Produção autoral a partir dos conceitos das obras estudadas.

### 2º BIMESTRE

#### Arte Digital

##### (5 aulas)

- Introdução sobre aplicativos de edição como Canva, CapCut.
- Criação de colagens digitais, vídeos curtos, podcasts.
- Conceito de arte imersiva com uso de tecnologia

#### Arte, mídia e cultura

##### (5 aulas)

- O que é cultura de massa?
- Interpretação crítica de comerciais, campanhas, capas de revista.

Relação com ideologia, identidade, consumo e estética.

## Arte e Sociedade: Temas Contemporâneos

### (5 aulas)

- Arte urbana, ativismo e cultura de massa.
- Estudo de artistas negros, indígenas. História da mulher ao longo da história da arte.

## Simulados - Arte nos Vestibulares

### (4 aulas)

- Questões de múltipla escolha e discursivas.
- Exemplos de questões do ENEM – Linguagens e suas Tecnologias



## 3º BIMESTRE

### Gramática visual e temas recorrentes em vestibulares

#### (8 aulas)

- Fragmentação, composição assimétrica, sobreposição.
- Releitura do Modernismo Brasileiro, manter os princípios visuais (como formas orgânicas, cores vibrantes, desproporção proposital), mas acrescentar temas atuais como diversidade, crise ambiental e tecnologia, com o objetivo de compreender a linguagem modernista e incluir um novo contexto.
- Criar pôsteres ou infográficos para explicar como determinados movimentos artísticos (por exemplo, o Expressionismo e o Realismo) refletem problemas sociais e políticos de sua época; um exemplo pode ser Portinari e as desigualdades no Brasil.

### Abstracionismo e outros ismos

#### (6 aulas)

- Trabalhar imagens com os alunos e conversar sobre suas primeiras percepções.
- Trazer referências para sala de aula, como, por exemplo, Jackson Pollock, que em sua época desafiava os olhos mais conservadores.

- Propor debate direcionado sobre como a gramática visual muda entre os estilos e quais movimentos mais se conectam com o tempo atual.
- Ler trechos de obras literárias para contextualização.

## 4º BIMESTRE

### Patrimônio cultural material e imaterial

#### (8 aulas)

- Desenvolver a leitura crítica e estética da imagem, construir debates após uma atividade de sala de aula invertida. Exemplo: Mostrar materiais e conteúdos sobre como as imagens de patrimônio cultural material e imaterial podem ser analisadas, obras de arte, vídeos de rituais, fotos de festas ou objetos históricos. A partir do estudo, solicitar aos alunos que escolham uma imagem (patrimônio material ou imaterial) para analisarem, destacando elementos visuais, história e contexto cultural e, como sala de aula invertida, solicitar aos alunos que apresentem suas análises.
- Estimular o sentimento de pertencimento e reflexão sobre a cultura e a arte brasileiras estudando o tema “patrimônio da minha cidade”. Exemplo: Um trabalho com fotos ou desenhos de pontos da cidade que considerem importantes, seguido de escrita dizendo por que aquele local é significativo. Incentivar uma pesquisa sobre a origem do nome da cidade ou nome da escola.
- Trabalhar fotografia jornalística, documental sobre problemas sociais. Exemplo: Conversa direcionada sobre o que os alunos acreditam ser uma fotografia jornalística. Mostrar aos estudantes imagens marcantes do fotojornalismo. Exemplo: Meio ambiente, questões urbanas, desigualdade. Após a aula expositiva, solicitar aos alunos que em grupo façam um trabalho de campo (ou pesquisa online/fotos antigas), fotografem patrimônios materiais (casarões, igrejas, praças, feiras) e imateriais (músicas, tradições, comidas típicas).
- Fixar conteúdo por meio de síntese visual, ajudando na memorização para provas.

#### (4 aulas)

- Experimentar formas não realistas de representar a ideia de patrimônio cultural por meio da gramática visual e realizar trabalhos para valorizar o fazer artístico ligado à cultura local.
- Organizar junto aos estudantes uma exposição física ou virtual com as obras produzidas.

#### (8 aulas)

- Criar simulados junto aos alunos que permitam participação efetiva na elaboração das questões (nortear os estudantes para que incluam em suas questões: gramática visual, estilo artístico e contexto histórico).
- Propor o **desafio**: montar uma *mini exposição artística* que una um “ismo” a uma manifestação do patrimônio brasileiro; os grupos definem objetivos, realizam pesquisas, produzem a obra e apresentam para a turma ou para a escola.

# REFERÊNCIAS

FERRARI, Solange dos Santos Utuari et. al. **Arte por toda parte**. São Paulo: Ed. FTD, 2024.

Disponível em: [https://issuu.com/editoraftd/docs/pnld\\_2026\\_em\\_-\\_cat\\_1\\_-\\_cole\\_o\\_por\\_toda\\_parte-](https://issuu.com/editoraftd/docs/pnld_2026_em_-_cat_1_-_cole_o_por_toda_parte-). Acesso em 18 de junho de 2025.

SÃO PAULO (SP). Secretaria de Educação. **Currículo em Ação**. Linguagem e suas tecnologias. 3ª série do ensino médio. Caderno do Professor. São Paulo: Seduc/SP: 2022. Disponível em:

<https://materiais.escolaeduc.com.br/pdfC/l3.pdf>. Acesso em 18 de junho de 2025.