



EXPERIÊNCIAS DIDÁTICAS

# PARÓDIAS ARTÍSTICAS: PRODUZINDO RELEITURAS E TEXTOS DE OPINIÃO

Arte e cultura construindo caminhos  
para o sucesso escolar

UMA CRIAÇÃO DE EDUCADORES DO NAVE

unicef   
para cada criança



Secretaria de  
Educação  
e Esportes

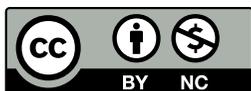


GOVERNO DO ESTADO  
**PERNAMBUCO**  
SEMPRE DO SEU LADO

Secretaria de  
Educação



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**



Atribuição-NãoComercial 4.0

# PARÓDIAS ARTÍSTICAS: PRODUZINDO RELEITURAS E TEXTOS DE OPINIÃO

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Experiências didáticas [livro eletrônico] : arte e cultura construindo caminhos para o sucesso escolar / [organização Karina Trotta...[et al.]]. -- Rio de Janeiro, RJ : Oi Futuro, 2021.  
PDF

Vários autores.  
Outros organizadores: Carla Uller, Fábio Meirelles, Fernanda Sarmiento, Roan Saraiva.  
Bibliografia.  
ISBN 978-65-87560-07-6

1. COVID-19 - Pandemia 2. Educação 3. Educação - Finalidade e objetivos 4. Educação - Projetos 5. Práticas educacionais 6. Prática pedagógica 7. Professores - Formação 8. Tecnologia educacional I. Trotta, Karina. II. Uller, Carla. III. Meirelles, Fábio. IV. Sarmiento, Fernanda. V. Saraiva, Roan.

21-82615

CDD-370.733

### Índices para catálogo sistemático:

1. Professores : Práticas docentes : Educação  
370.733

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

Explore museus de todo o mundo para trabalhar artes, educação midiática e produção de texto

Organização: Carla Uller, Fábio Meirelles, Fernanda Sarmiento, Karina Trotta, Marina Lopes,  
Regiany Silva, Roan Saraiva e Tatiana Klix

# EXPERIÊNCIAS DIDÁTICAS

Arte e cultura construindo caminhos para o sucesso escolar

**1ª EDIÇÃO**

RIO DE JANEIRO  
OI FUTURO  
2021

# Expediente

## OI FUTURO

Presidência

**Suzana Santos**

Vice Presidência

**Bernardo Scudiere**

Diretoria Executiva

**Sara Crosman**

Gerência de Educação, Inovação Social e Comunicação

**Carla Marques Uller**

Equipe de Educação

**Fábio Meirelles, Fernanda Sarmento, Karina Trotta e Roan Saraiva**

## SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE PERNAMBUCO

Secretaria de Estado de Educação

**Marcelo Andrade Bezerra Barros**

Secretaria Executiva de Educação Profissional

**Maria de Araújo Medeiros Souza**

Superintendência Pedagógica

**Mariângela Jansen Berardinelli**

Gerência Geral de Educação Profissional

**George Bento Catunda**

## SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Secretaria de Estado de Educação

**Alexandre Valle**

Subsecretaria de Gestão da Rede e de Ensino

**Joilza Rangel**

Subsecretaria de Planejamento e Ações Estratégicas

**Renata Guerra**

Superintendência Pedagógica

**Elisângela de Lima**

Superintendência de Projetos Estratégicos

**Vivianne Dorado**

## ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL CÍCERO DIAS - NAVE RECIFE

Direção Escolar

**Aldineide Lilian Gomes de Queiroz Ferraz**

Autores e Autoras

**Wilson de Menezes, Patrícia Oliveira e Sâmara Carvalho**

## COLÉGIO ESTADUAL JOSÉ LEITE LOPES - NAVE RIO

Direção Escolar

**Silvana Almeida**

Autores e Autoras

**Bárbara Arraes**

## PARCEIROS TÉCNICOS

**CENTRO DE ESTUDOS AVANÇADOS DO RECIFE - CESAR**

**BALUARTE CULTURA**

## PORVIR

Diretora Executiva

**Tatiana Klix**

Edição das Experiências

**Marina Lopes**

Direção de Arte

**Regiany Silva**

## UNICEF

Representante do UNICEF no Brasil

**Florence Bauer**

Representante Adjunta do UNICEF no Brasil

**Paola Babos**

Chefe de Educação

**Ítalo Dutra**

Equipe de Educação

**Ana Carolina Fonseca, Erondina Silva, Júlia Ribeiro, Juliana Sartori e Sandra Tiné**

O desenvolvimento de estratégias pedagógicas mais inclusivas e equitativas tem se mostrado potente para engajar crianças, adolescentes e jovens em atividades que contribuem para ressignificar suas trajetórias escolares.

As Experiências Didáticas (EDs) consistem numa proposta de percurso que busca romper com a tradicional organização linear dos conteúdos escolares e considera a integração de diferentes componentes curriculares para que professores e estudantes possam contemplar as especificidades e diversidade de suas comunidades. Desta forma, por ser integrada e interdisciplinar, as EDs são contextualizáveis e funcionam como itinerários que guardam possibilidades de inspiração para colocar em movimento o trabalho educacional de cada grupo escolar, respeitando suas individualidades e dando diferentes oportunidades às crianças, adolescentes e jovens de aprender, construir e protagonizar novos caminhos em seus estudos.

As Experiências desenvolvidas por educadores e educadoras do programa NAVE têm o intuito de inspirar professores e professoras de todo o país e contribuir para o enfrentamento da cultura do fracasso escolar, a partir do trabalho com temáticas que integram as áreas de cultura digital e artes, sempre articuladas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Esperamos que as Experiências Didáticas aqui apresentadas contribuam para ampliar a articulação de conhecimentos e atribuição de sentidos à escola, fortalecendo a autoria e a participação de professores e estudantes e o desenvolvimento de trajetórias de sucesso escolar.

**Equipe de Educação do UNICEF Brasil**

## Olá, professor e professora,

A Experiência Didática que você vai conhecer foi desenvolvida de forma colaborativa por professores do Ensino Médio que atuam na Escola Técnica Estadual Cícero Dias - NAVE RECIFE e no Colégio Estadual José Leite Lopes - NAVE RIO.

Neste caderno, apresentamos orientações e caminhos que podem ser percorridos para implementar a Experiência Didática **“Paródias artísticas – produzindo releituras e textos de opinião”** na sua sala de aula. A ideia é servir como fonte de inspiração para você: fique à vontade para replicar, modificar e criar novas estratégias que fazem mais sentido para seu contexto.

Algumas etapas da Experiência Didática foram pensadas com o suporte de recursos digitais e conexão à internet, mas elas podem ser perfeitamente desenvolvidas de forma analógica. Portanto, não desanime caso você não tenha algum dos recursos indicados.

Esperamos que goste!

**SOBRE A EXPERIÊNCIA**

Museus de todo o mundo podem estar a um clique de distância da sua turma. Nesta Experiência Didática, você tem a chance de apresentar aos/às estudantes movimentos artísticos e culturais, colocá-los como autores de releituras audiovisuais de obras conhecidas ou ainda como críticos de arte para produzir um texto de opinião. As aulas também vão demonstrar como a acessibilidade tem sido um tema cada vez mais priorizado pelos museus para que a experiência de fruição da arte não seja apenas para alguns.

**ETAPA:** Ensino Médio **DURAÇÃO:** 7 aulas

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

- Trabalhar o gênero textual artigo de opinião;
- Apresentar movimentos artísticos, do Renascimento ao Pós-Modernismo;
- Promover a leitura crítica de imagens;
- Prestar atenção nas questões sobre acessibilidade que estão presentes nos diferentes museus.

**COMPETÊNCIAS  
GERAIS DA BNCC:**

Competência 3  
Repertório Cultural



Competência 6  
Cultura Digital

**ÁREAS DE  
CONHECIMENTO  
E HABILIDADES  
ESPECÍFICAS:**

Linguagens  
e suas  
Tecnologias

Competência Específica 6  
Habilidade: EM13LGG602

Competência Específica 7  
Habilidade: EM13LGG701

**OBJETIVOS DE  
DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL (ODS):****4 EDUCAÇÃO DE  
QUALIDADE**

Assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.  
Meta 4.4.1

# PALAVRA DE PROFESSORES E PROFESSORAS

Confira o depoimento de educadores e educadoras que criaram a experiência.



Quando estamos trabalhando literatura, é importante que o/a estudante sintasse dentro do cenário. Então, visitar os museus por meio da internet proporciona ao/à estudante experimentar um novo conhecimento, bem como o prazer de observar as obras historicamente conhecidas de uma forma interativa, e desse modo estimula a produção de releituras, criações inovadoras, contemporâneas e cheias de criticidade.

**Patrícia Oliveira, professora de Português e Literatura da Escola Técnica Estadual Cícero Dias - NAVE Recife**

Já pensou em explorar museus do mundo inteiro junto aos/às estudantes e sem sair da sala de aula? Mostramos como fazer isso, explorando a criatividade e o olhar crítico dos/das estudantes.

**Sâmara Carvalho, mediaeducadora do NAVE Midia\_Lab**

Essa Experiência Didática é interativa, acessível e interdisciplinar. Com o uso de ferramentas gratuitas, ela leva o/a estudante a explorar outros espaços, tornando-se protagonista da aprendizagem, desde o momento da escolha dos museus virtuais que serão visitados até a produção das suas releituras e a avaliação dos trabalhos dos/das colegas.

**Bárbara Arraes, coordenadora do NAVE Midia\_Lab**

Além de proporcionar uma experiência estética, a construção de paródias artísticas traz para os/as estudantes a oportunidade de vivenciar uma produção, relacionar esse processo com a poética da sua vida e compreender melhor artistas e grandes obras.

**Wilson de Menezes, professor de Artes da Escola Técnica Estadual Cícero Dias - NAVE Recife**

# MÃOS À OBRA!

Conheça todos os recursos e materiais de referência indicados para desenvolver essa experiência.



## RECURSOS

- Ferramenta para visitar museus online: Google Arts & Culture;
- Mural virtual: Padlet;
- Editores de texto (Google Documentos, Microsoft Word, Libre Office);
- Formulários (Google, SurveyMonkey, Kahoot!, Mentimeter);
- Ferramentas para videoconferência (Google Meet, Zoom, Microsoft Teams);
- Aplicativos de edição de imagem (PicsArt, Adobe Photoshop Express);
- Aplicativos de edição de vídeo (InShot, CapCut).



**#dica:** Verifique a acessibilidade das ferramentas e aproveite para discutir esse tema com a turma. Também observe se os materiais solicitados estão disponíveis para todos os/as estudantes. Caso seja necessário, faça adaptações.

## MATERIAIS DE REFERÊNCIA

- ☞ **Acessibilidade Digital:** Especialistas discutem sobre o tema durante o seminário Encontros CCBB Sobre Acessibilidade Digital. (Movimento Web Para Todos – MWPT)
- ☞ **Artigo de opinião:** Dicas sobre como produzir um texto do gênero argumentativo. (Português)

- ☞ **Como fazer uma paródia:** Blog traz explicação simples sobre como fazer uma boa paródia. (Blog Divertudo)
- ☞ **Copylab:** Página no Instagram que faz releituras de obras de arte famosas. (Copylab)
- ☞ **Percepção e composição:** Livro-texto apresenta conceitos no campo da percepção e da composição visual. (Universidade Federal do Espírito Santo)
- ☞ **Propondo uma Avaliação Cruzada entre estudantes:** Vídeo explica como o/a professor/ professora pode experimentar a colaboração dos/das estudantes na avaliação. (Núcleo Avançado em Educação – NAVE)
- ☞ **Releitura de obras de arte clássicas:** Artigo apresenta exemplos de releituras usadas para diferentes fins. (Blog ArtSoul)
- ☞ **Sintaxe da linguagem visual:** Livro indica referências visuais artísticas importantes e elementos que devem ser considerados durante a análise de uma obra. (Martins Fontes)
- ☞ **Tudo Sobre Arte:** Livro reúne referências mais encontradas em museus, jornais e revistas. (Editora Sextante)
- ☞ **Vila 360:** Coletânea de museus virtuais brasileiros que podem ser explorados em um tour 360. (Vila 360)

# MAPA DA EXPERIÊNCIA

Explore o percurso sugerido para levar essa experiência para sua sala de aula.



## Planejamento

### PRIMEIRA ETAPA\_

- Comece explorando alguns museus virtuais no Google Arts & Culture. Você pode visitar galerias de arte no Brasil e no mundo para selecionar as que são mais interessantes para a sua turma. Se não for possível contar com acesso à internet e/ou ferramentas digitais, você também pode mapear museus no território para organizar um passeio presencial.
  
- Faça a seleção de três museus virtuais e prepare uma descrição sobre eles para compartilhar com a turma. Você pode fazer isso de diferentes formas: com imagens, apresentações digitais, vídeos curtos, panfletos, um cartaz ou até mesmo um cardápio de sugestões semelhante ao de um restaurante.



**#dica:** avalie se os museus são interativos, procure saber se eles são acessíveis e se eles estão conectados de alguma forma com a realidade, os interesses e as necessidades dos/das estudantes. Investigue se os museus podem oferecer algum tipo de barreira que impeça a participação de alguém. Discuta quem não é lembrado quando pensamos em uma visita a museus, como falta de recursos de acessibilidade ou ausência de tradução no caso de museus internacionais

### O QUE É ACESSIBILIDADE

De acordo com a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência [Estatuto da Pessoa com Deficiência, Lei nº 13.146], acessibilidade é a “possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como de outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida”.



# Mobilização e sensibilização

## SEGUNDA ETAPA\_

□ Elabore boas perguntas para dar início ao projeto e instigar a curiosidade dos/das estudantes. Você pode questionar se eles/elas já visitaram um museu, como foi essa experiência e o que acharam mais interessante na visita. Também é interessante falar o nome de alguns museus famosos para perguntar se a turma tem ideia de onde eles ficam. [Exemplos: Louvre, Van Gogh Museum, Museu Nacional de História Natural, MASP].



**#dica:** aproveite esse momento para descobrir se eles/elas já tiveram alguma experiência negativa no museu, se fizeram alguma visita que não gostaram, se tiveram dificuldade para compreender os significados das exposições, entre outros pontos. Pergunte também se eles/elas lembram de alguma ferramenta pensada para gerar acessibilidade e qual o desafio a ser enfrentado

□ Depois de sensibilizar os/as jovens, apresente o Google Arts & Culture e conte que é possível visitar museus de todo o mundo sem sair de casa. Navegue pela plataforma com a turma e, se tiver tempo, mostre o aplicativo Art Selfie. Com essa ferramenta desenvolvida pelo Google, você pode pedir para os/as estudantes fazerem selfies para descobrir com qual obra de arte eles/elas

mais se parecem. Na apresentação, lembre-se de demonstrar quais as ferramentas de acessibilidade que são disponibilizadas nesses aplicativos. É sempre interessante proporcionar a experiência de navegação por essas ferramentas também.

□ Encerre a aula apresentando aos/às estudantes três museus que foram selecionados previamente e peça para eles/elas votarem no seu preferido. Aqui você pode construir uma enquete virtual no Google Formulários e no Mentimeter ou até mesmo organizar uma votação com papéis. Mais uma vez, não deixe o tema da acessibilidade de fora da discussão. Quando você anunciar o resultado da votação, relacione a visita aos objetivos que serão trabalhados na sua disciplina. Apresente o cronograma da Experiência Didática para os/as estudantes e tente envolvê-los/las ao máximo em todas as etapas.

# Desenvolvimento

## TERCEIRA ETAPA\_

### TOUR VIRTUAL

□ Faça uma visita virtual com os/as estudantes para conhecer o museu escolhido. Essa exploração pode acontecer de diferentes formas, mas é interessante que você tenha a oportunidade de acompanhar a turma como uma espécie de guia, que apresenta alguns destaques da exposição e conta curiosidades sobre as obras. No tour, aproveite para proporcionar a experiência de navegação utilizando as ferramentas de acessibilidade disponíveis. Esse movimento pode gerar uma discussão bastante interessante sobre a arte e o acesso à arte.



**#dica:** Alguns pontos podem ser interessantes para você destacar nessa visita guiada, como por exemplo o foco do museu, sua história, como foi organizada a curadoria das suas galerias e exposições e qual é a importância desse espaço para a sociedade em geral. Muitos espaços possuem áreas educativas e materiais gratuitos sobre esses aspectos.

□ Tente contextualizar as produções do museu com os movimentos filosóficos e sociais da época em que foram produzidas. Busque a biografia de artistas, selecione notícias de jornais que citam esses museus

e explore diferentes possibilidades. Aqui é uma ótima oportunidade para abordar a temática dos marcadores sociais: quem produz e quem tem oportunidade de experimentar a arte que está nos museus.

□ Durante a visita, selecione algumas obras para fazer uma análise mais detalhada com os/as estudantes. Chame a atenção deles/delas para elementos de composição, contraste de cores, características de movimentos artísticos e sentidos. Não deixe ninguém da turma de fora!

□ Peça para os/as jovens fazerem registros de curiosidades e pontos interessantes que eles/elas observaram durante a visita. Dê liberdade para que eles/elas tomem nota de diferentes formas, que incluem a gravação de stories para o Instagram, áudios no WhatsApp, anotações em texto, desenhos, etc.

### DISCUSSÃO SOBRE A VISITA

□ Separe um tempo para os/as estudantes compartilharem suas impressões sobre a visita virtual que foi realizada, inclusive em termos de acessibilidade. Isso pode acontecer em uma aula inteira ou apenas em um período da aula. Tudo depende do seu cronograma, planejamento e objetivo pedagógico específico.

□ Elabore perguntas para provocar e estimular os/as estudantes durante o período de discussão. Questione

sobre as obras que eles/elas mais gostaram, quais sensações tiveram durante a visita, se perceberam características de um movimento artístico específico ou se eles/elas se sentiram retratados/retratadas de alguma forma naquela exposição.

## RELEITURAS

□ A partir dos comentários feitos pelos/pelas estudantes durante a etapa de discussão, apresente o conceito de paródia. Pergunte se eles/elas já conheceram alguma releitura ou obra de arte parecida com as que foram exploradas no museu virtual. A Mona Lisa, de Leonardo da Vinci, tem alguns exemplos muito conhecidos de releituras. Você também pode pesquisar referências que fazem parte do universo dos/das jovens, como o aplicativo Tik Tok e o Reels do Instagram, que muitas vezes estão recheados de trends virais que funcionam na lógica das releituras.

□ Compartilhe com os/as estudantes diferentes possibilidades de releituras e paródias, contextualizando sua função social e por que surgiram. Aproveite para discutir com a turma sobre representatividade e o quanto diferentes grupos sociais e étnicos se sentem ou não representados pelas galerias e exposições dos grandes museus e como o conceito de acessibilidade pode ajudar a compreender essa questão.

□ Trabalhe o conceito de acessibilidade para além da leitura restrita aos impedimentos de natureza física, intelectual, sensorial ou mental.

## PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

□ Peça para os/as estudantes escolherem uma obra de arte do museu visitado para produzirem uma releitura. Para essa atividade, eles/elas podem escolher produzir fotos, vídeos para o TikTok ou Instagram, memes, desenhos, entre outros formatos. Isso pode promover acessibilidade e ampliar o repertório da turma.



**#dica:** Cuide para não hierarquizar essas formas de apresentação. Para ajudar os/as estudantes, você pode organizar uma pequena oficina de edição de imagens ou vídeos no celular ou compartilhar algumas referências de releituras em diferentes formatos.

### O QUE SÃO PARÓDIAS

Paródia é praticamente o sinônimo perfeito de releitura. A proposta é pegar uma imagem de uma obra de arte e, com base nela, criar uma nova. O/a autor/autora produz a sua arte, mas tem a possibilidade de contextualizá-la ao seu tempo e realidade.

No gênero musical, as paródias também recebem o toque do/a autor/autora. No entanto, comumente elas são produzidas para satirizar algo ou homenagear alguém, aproveitando a letra de uma música para torná-la pessoal e única.



## EXIBIÇÃO DAS RELEITURAS

- ❑ Crie um mural virtual para os/as estudantes publicarem e compartilhem com colegas as releituras que eles/elas produziram. Você pode fazer isso no Padlet, em um perfil no Instagram ou uma ferramenta para construção de portfólios. Também existe a possibilidade de organizar uma exposição física com os trabalhos produzidos pelos/pelas estudantes, sem descuidar da acessibilidade.
- ❑ Apresente para a turma o projeto #ParaTodasVerem e estimule que eles/elas tornem suas publicações acessíveis.

## CRÍTICA DE ARTE

- ❑ Uma vez que os/as estudantes se colocaram no lugar de artistas para produzir suas releituras, chegou o momento de apresentar para eles/elas o trabalho de um crítico/crítica de arte. Pergunte se eles/elas sabem o que faz um crítico/crítica de arte e como ele/ela consegue conquistar autoridade e credibilidade para analisar as obras.
- ❑ Utilize o trabalho de crítico/crítica de arte como base para introduzir o gênero textual artigo de opinião. Mostre como é importante produzir textos com bons argumentos e com informações coerentes. Aqui, o áudio também pode ser utilizado como meio para transmitir uma crítica. Aproveite para discutir

sobre os limites éticos de uma produção opinativa e responsabilidade social que eles têm ao compartilhar informações.

- ❑ Organize um sorteio para que cada estudante possa se colocar no lugar de crítico/crítica de arte e produzir um artigo opinativo sobre o trabalho de um/uma colega. Incentive que os/as jovens possam colocar em prática a avaliação cruzada, oferecendo a oportunidade de eles/elas assumirem parte da responsabilidade pela avaliação dos trabalhos dos/das colegas. Um quesito pode ser justamente a acessibilidade da obra!



**#dica:** Para orientar essa atividade, prepare um pequeno roteiro com pontos que o/a estudante deve observar na obra do colega. Esses pontos podem ser os mesmos que você vai estabelecer para avaliar a turma.



# Avaliação e compartilhamento

## QUARTA ETAPA\_

- ❑ Avalie os produtos audiovisuais e os textos opinativos produzidos pelos/pelas estudantes. Para essa avaliação, você pode considerar critérios como criatividade, acessibilidade, criticidade, contextualização e coerência com a atividade proposta.
- ❑ Construa uma rubrica de avaliação para ser transparente com o/a estudante em relação aos critérios que você vai adotar na sua avaliação.
- ❑ Utilize também a avaliação cruzada na composição da nota ou conceito dos/das estudantes. Como já descrito na etapa da “Crítica de arte”, aqui os/as estudantes terão a oportunidade de participar do processo de análise do trabalho dos/das colegas.
- ❑ Compartilhe as produções criadas pelos/pelas estudantes com as famílias e incentive que eles/elas quem tudo o que aprenderam sobre acessibilidade.

### O QUE É AVALIAÇÃO CRUZADA

Avaliação cruzada é um processo em que o/a estudante, além de ser avaliado/avaliada, assume também um papel de avaliador/avaliadora dos/das colegas. Por exemplo: imagine que você é professor ou professora de redação e pediu que os/as estudantes escrevessem um texto sobre Educação. Após entregarem a atividade, você pede para formarem duplas e trocarem entre eles/elas os textos produzidos. Assim, um pode avaliar o outro, seguindo uma lista de critérios elencados pelo/pela educador/educadora.



EXPERIÊNCIAS DIDÁTICAS

# PARÓDIAS ARTÍSTICAS: PRODUZINDO RELEITURAS E TEXTOS DE OPINIÃO

Arte e cultura construindo caminhos para o sucesso escolar

UMA CRIAÇÃO DE EDUCADORES DO NAVE



Secretaria de  
Educação  
e Esportes



GOVERNO DO ESTADO  
**PERNAMBUCO**  
SEMPRE DO SEU LADO

Secretaria de  
Educação



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**