



ESTADO DO PARÁ
PREFEITURA MUNICIPAL DE CANAÃ DOS CARAJÁS
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



**INTELIGÊNCIA ANCESTRAL (IA): MEMÓRIAS E SABERES QUE INVENTAM
FUTUROS**

SECRETARIA
MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - SEMED
Rua Itamarati s/n - Bairro Novo Horizonte - CEP: 68.356-103 - Canaã dos Carajás - PA

Prefeita Municipal

JOSEMIRA RAIMUNDA DINIZ GADELHA

Vice-Prefeito Municipal

DINILSON JOSÉ DOS SANTOS

Secretário Municipal de Educação

LEONARDO OLIVEIRA CRUZ

Diretor Técnico Pedagógico

VALDER ALMEIDA NOGUEIRA

Gestora de Coordenadoria

TATIANE ARAÚJO PEREIRA

Coordenador Geral do FLACC

JOÃO HENRIQUE CASTRO ARAÚJO

COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

Educação Infantil

Edna de Deus Andrade Castro

Simone de Jesus Rodrigues

Ensino Fundamental – Anos iniciais

Ana Cláudia dos Santos

Carla Gabriele Dacol Gibin

Ensino Fundamental – Anos Finais

Fernando Romeiro Milhomem

José Vicente Thiago Barreira

Lucas de Sousa Costa

Patrícia Rodrigues de Brito

Valéria Cordeiro Dias

Valdiney Conceição da Silva

Vanusa Rocha Pereira

Escola em Tempo Integral

João Henrique Castro Araújo

Educação do Campo

Élida Maria da Mota Simonetto

Educação de Jovens e Adultos – EJA

Márcia Ferreira Mesquita

Micaele da Penha Santos

Educação Especial

Ana Maria Gomes Vieira dos Santos

Bibliotecárias

Márcia Regina Lima dos Santos

Gilcilene Leal Ribeiro

Serviço de Orientação Educacional

Janayna Souza Paula Gustavo

Psicopedagógico

Miliane de Souza Mendes

APRESENTAÇÃO

O Festival Literário e Artístico de Canaã dos Carajás – FLACC constitui uma ação educacional e cultural que articula as experiências desenvolvidas nas unidades escolares da Rede Municipal de Ensino com uma programação ampliada de literatura, arte e cultura. Realizado ao longo do segundo semestre letivo, o projeto mobiliza estudantes, professores e equipes pedagógicas em percursos de leitura, investigação, experimentação e criação, que encontram no Festival um espaço de compartilhamento com a comunidade.

Em sua 7ª edição, o FLACC 2026 propõe um olhar para a trajetória das invenções humanas, compreendendo que a história da humanidade também pode ser contada pelas diferentes maneiras encontradas pelos seres humanos para observar, imaginar, criar, registrar, comunicar e transformar o mundo. Das primeiras formas de representação e transmissão de conhecimentos às tecnologias contemporâneas, cada criação carrega experiências, necessidades, saberes e modos de compreender a realidade.

Esse percurso reconhece a ancestralidade como parte viva da construção do conhecimento. Saberes transmitidos entre gerações, tradições orais, manifestações artísticas, técnicas, formas de organização e diferentes modos de relação com o mundo revelam que aquilo que hoje chamamos de inovação possui raízes em conhecimentos construídos ao longo do tempo. Nesse movimento, as histórias e culturas africanas, afro-brasileiras e indígenas integram a narrativa das invenções humanas, reconhecendo sujeitos, produções e contribuições que participam da formação histórica e cultural brasileira.

A literatura e a arte ocupam lugar central nessa proposta. Antes de muitos dos recursos que hoje utilizamos para registrar e comunicar experiências, seres humanos já narravam histórias, criavam imagens, produziam sons, movimentavam o corpo e atribuíam sentidos àquilo que viviam. Essas linguagens atravessaram épocas, incorporaram novos materiais e suportes e continuam oferecendo formas de interpretar a realidade e imaginar outras possibilidades de existência.

Ciência, Computação e tecnologias também participam desse percurso quando ajudam a compreender processos de criação, transformação e resolução de problemas presentes na história humana. No FLACC, entretanto, sua presença não constitui um eixo separado nem substitui a experiência literária e artística. Esses

conhecimentos entram em diálogo com as temáticas desenvolvidas pelas escolas e podem ampliar possibilidades de pesquisa, experimentação, registro e criação.

A proposta será desenvolvida na Educação Infantil, no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, no Ensino Fundamental – Anos Finais e na Educação de Jovens e Adultos (EJA), respeitando as características de cada etapa e modalidade. A partir de uma narrativa comum, as unidades escolares construirão percursos próprios, nos quais diferentes gerações de estudantes poderão investigar o que a humanidade recebeu, aquilo que transformou e as criações que continuam modificando a vida em sociedade.

Na culminância, esses percursos se encontram. As produções das escolas passam a compor uma experiência coletiva em que literatura, arte, memória, cultura e invenção aproximam diferentes tempos e conhecimentos. O FLACC 2026 pretende, assim, fazer do Festival um espaço em que conhecer aquilo que outros seres humanos criaram também possa despertar nos estudantes o desejo de criar, narrar e imaginar aquilo que ainda não existe.

SUMÁRIO

1. JUSTIFICATIVA	10
2. OBJETIVOS.....	11
2.1. Objetivo Geral	11
2.2. Objetivos Específicos.....	11
3. CONCEPÇÃO E FUNDAMENTOS DO FLACC 2026	12
3.1. Ancestralidade: conhecimentos que atravessam o tempo.....	12
3.2. Literatura e arte: inventar maneiras de compreender o mundo	14
3.3. Ciência e tecnologia: observar, investigar, experimentar e criar.....	15
3.4. Da Inteligência Ancestral (IA) à Inteligência Artificial (IA)	15
3.5. Passado, presente e futuro: o conhecimento como continuidade.....	16
4. TEMA E NARRATIVA CENTRAL DO FLACC 2026	17
4.1. A Grande Narrativa do FLACC 2026	17
4.2. Tema do FLACC 2026 – Inteligência Ancestral (IA): Memórias e Saberes que Inventam Futuros	18
4.3. Temáticas das Unidades Escolares.....	20
4.3.1. O fogo: a invenção que transformou a vida.....	21
4.3.2. Da oralidade ao podcast: a invenção de contar histórias	21
4.3.3. Das cavernas aos grafismos: a invenção da imagem	22
4.3.4. Dos primeiros escritos ao livro digital: a invenção da palavra registrada	22
4.3.5. Da palavra ao poema: a invenção da linguagem poética.....	23
4.3.6. Dos sons ancestrais à música contemporânea: a invenção da música ...	24
4.3.7. Das danças ancestrais aos palcos: a invenção do corpo em movimento	24
4.3.8. Das máscaras à cena: a invenção do teatro	25
4.3.9. Bonecos que contam histórias: a invenção das formas animadas	25
4.3.10. Da tela ao mundo: obras de arte que reinventam o olhar	26
4.3.11. Do reflexo às lentes: invenções que transformaram o olhar	27
4.3.12. Da sombra à tela: a invenção do cinema e do audiovisual	27
4.3.13. Do fio ao design: a invenção de vestir e criar identidades	28
4.3.14. Do barro à impressão 3D: mãos que inventam objetos.....	28
4.3.15. Da semente à mesa: invenções que transformaram a alimentação.....	29
4.3.16. Plantas que curam: saberes que atravessam gerações.....	30
4.3.17. Do abrigo às cidades: invenções que transformaram o modo de viver	30

4.3.18. Do Sol ao relógio digital: a invenção de medir o tempo	31
4.3.19. Dos primeiros mapas ao GPS: a invenção de localizar-se no mundo....	32
4.3.20. A roda: a invenção que colocou o mundo em movimento	32
4.3.21. O sonho de voar: invenções que levaram o ser humano aos céus	33
4.3.22. Das estrelas às viagens espaciais: a invenção de explorar o universo ..	33
4.3.23. Chaves e segredos: a invenção de guardar	34
4.3.24. Da carta à mensagem instantânea: a invenção de comunicar a distância	35
4.3.25. Brincar também é inventar: brinquedos e jogos através do tempo	35
4.3.26. Das páginas aos mundos compartilhados: quando a história entra em jogo	36
4.3.27. Dos números ao código: invenções que organizaram o pensamento	37
4.3.28. Dos autômatos aos robôs: a invenção das máquinas em movimento....	37
4.3.29. Dos fios à internet: a invenção de conectar o mundo.....	38
4.3.30. Inteligência Artificial: quando as máquinas aprendem padrões	38
4.3.31. Do sagrado aos símbolos: maneiras de expressar o invisível.....	39
4.3.32. O que ainda não foi inventado? Imaginação, criatividade e futuros possíveis	40
5. PRINCÍPIOS NORTEADORES.....	41
5.1. Literatura como experiência de leitura, criação e imaginação	41
5.2. Arte como linguagem, experiência e invenção	41
5.3. Invenções humanas como percurso de investigação	42
5.4. Ancestralidade e relações étnico-raciais como dimensões transversais	42
5.5. Diálogo entre conhecimentos, linguagens e tecnologias	43
5.6. Investigação, experimentação e descoberta.....	43
5.7. Autoria estudantil e imaginação de futuros	44
6. ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA DO PROJETO	44
6.1. Do tema à experiência pedagógica.....	45
6.2. Literatura e arte no cotidiano do projeto	45
6.3. Percursos adequados às etapas e à modalidade	46
6.4. Acompanhamento do percurso	46
6.5. Da escola para o Festival	47
6.6. Acessibilidade, inclusão e participação.....	47
7. RECURSOS	48

7.1. Recursos Materiais, Tecnológicos e Estruturais	48
7.2. Recursos Humanos	49
8. PREMIAÇÕES	49
8.1. Troféu Arara-Azul.....	50
8.2. Medalha Grazianne Medina	50
8.3. Estatueta Mayko Goulart	50
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
REFERÊNCIAS.....	53

1. JUSTIFICATIVA

A inserção da Computação na Educação Básica, estabelecida pelas normas complementares à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), apresenta às redes de ensino o desafio de incorporar conhecimentos relacionados ao pensamento computacional, ao mundo digital e à cultura digital aos processos de ensino e aprendizagem. Essa perspectiva encontra respaldo na Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que estabelece as Normas sobre Computação na Educação Básica como complemento à Base Nacional Comum Curricular, orientando sua implementação nos currículos e nos processos de aprendizagem (BRASIL, 2022).

Essa demanda ultrapassa o acesso a equipamentos ou a utilização de ferramentas digitais no cotidiano escolar e requer experiências que favoreçam a compreensão de processos, a resolução de problemas e o uso crítico e criativo das tecnologias.

No contexto do FLACC 2026, essa necessidade curricular motivou uma reflexão mais ampla: muito antes das tecnologias digitais, inúmeras invenções já transformavam as formas de viver, comunicar, registrar conhecimentos e produzir cultura. A escrita, os diferentes suportes do texto, os instrumentos, as técnicas artísticas, os meios de comunicação e tantas outras criações demonstram que a capacidade de inventar acompanha a humanidade ao longo de sua história.

A partir dessa compreensão, o Festival propõe relacionar conhecimentos ancestrais e criações contemporâneas, investigando como diferentes povos e gerações responderam às necessidades de seu tempo, produziram saberes e desenvolveram formas próprias de criar, registrar e compartilhar experiências. Nesse percurso, as histórias e culturas africanas, afro-brasileiras e indígenas integram a narrativa das invenções humanas como partes constitutivas da formação histórica e cultural da sociedade. Essa perspectiva também se articula à Lei nº 11.645/2008, que estabelece a obrigatoriedade do estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena no currículo escolar, com especial presença nas áreas de educação artística, literatura e história brasileiras (BRASIL, 2008).

Essa abordagem preserva a literatura e a arte no centro da identidade do FLACC. Ambas registram experiências, preservam memórias, produzem interpretações sobre o mundo e acompanham as transformações das sociedades. A palavra, a imagem, o som, o corpo e a cena constituem, assim, linguagens por meio

das quais conhecimentos podem ser investigados, ressignificados e transformados em criação.

Ao mesmo tempo, o projeto aproxima os estudantes das tecnologias contemporâneas sem reduzi-los à condição de consumidores. A Computação passa a integrar os percursos de pesquisa, experimentação, criação, registro e comunicação, em diálogo com literatura, arte e cultura e de acordo com as possibilidades próprias de cada etapa e modalidade da Educação Básica.

Justifica-se, portanto, a realização do FLACC 2026 como oportunidade de articular uma demanda curricular contemporânea à identidade literária e artística já consolidada pelo Festival. Ao colocar em diálogo memórias, saberes, linguagens e invenções produzidos em diferentes tempos e culturas, o projeto amplia o olhar sobre aquilo que a humanidade criou e convida os estudantes a reconhecerem-se também como participantes dessa história e das possibilidades que ainda poderão ser inventadas.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Promover experiências de leitura, investigação, criação e expressão artística que possibilitem aos estudantes compreender as invenções humanas como parte de uma trajetória construída por diferentes povos, tempos e conhecimentos, articulando ancestralidade, literatura, arte, cultura e tecnologias na compreensão do presente e na imaginação de possibilidades para o futuro.

2.2. Objetivos Específicos

- Fortalecer as práticas de leitura, escrita e produção literária, ampliando o contato dos estudantes com diferentes obras, autores, gêneros, narrativas e formas de expressão da palavra.
- Ampliar as experiências artísticas dos estudantes, favorecendo processos de criação que envolvam diferentes linguagens e possibilitem expressar ideias, memórias, conhecimentos e interpretações sobre as temáticas desenvolvidas.

- Investigar as invenções humanas em diferentes tempos e contextos, compreendendo as necessidades, conhecimentos e processos de criação relacionados às transformações ocorridas ao longo da história.
- Reconhecer e valorizar conhecimentos ancestrais e as contribuições de diferentes povos, com atenção às histórias e culturas africanas, afro-brasileiras e indígenas, identificando sua presença na literatura, na arte, na cultura, nas técnicas e em outras produções humanas.
- Favorecer experiências de investigação, organização do pensamento e resolução de problemas, mobilizando conhecimentos científicos, tecnológicos e da Computação quando contribuírem para ampliar os percursos desenvolvidos pelas escolas.
- Promover o uso crítico e criativo das tecnologias digitais, possibilitando aos estudantes compreender, utilizar e produzir conteúdos em diferentes linguagens, de acordo com as características de cada etapa e modalidade de ensino.
- Estimular a autoria e a imaginação dos estudantes, reconhecendo-os como participantes da continuidade das invenções humanas e capazes de criar narrativas, produções artísticas, ideias e possibilidades para o futuro.

3. CONCEPÇÃO E FUNDAMENTOS DO FLACC 2026

O FLACC 2026 compreende as invenções humanas para além da criação de máquinas e artefatos. Linguagens, narrativas, técnicas, formas de registro, instrumentos, processos e modos de organizar e transmitir conhecimentos também expressam a capacidade humana de observar, imaginar, criar e transformar a realidade.

A proposta se estrutura, portanto, no encontro entre diferentes tempos e formas de conhecimento. Ancestralidade, literatura, arte, ciência e tecnologia não são apresentadas como etapas isoladas ou concorrentes, mas como dimensões de uma trajetória construída por diferentes povos e gerações.

3.1. Ancestralidade: conhecimentos que atravessam o tempo

A ancestralidade é compreendida, no FLACC 2026, como a presença de conhecimentos, práticas, memórias e formas de expressão construídos por gerações anteriores e que continuam a participar da vida contemporânea. Esses saberes estão presentes na oralidade, nos modos de produzir e cultivar, nas formas de cuidado, nas construções, nos grafismos, nas manifestações artísticas, na culinária, nas brincadeiras e em inúmeras outras experiências humanas.

Reconhecer a ancestralidade significa compreender que nenhuma geração começa do zero. Conhecimentos são preservados, transmitidos, transformados e reinterpretados diante de novos contextos e necessidades. Memória, palavra, corpo, objetos, escrita e práticas culturais constituem diferentes formas pelas quais essa continuidade se estabelece. Essa compreensão aproxima-se da concepção de patrimônio cultural imaterial estabelecida pela UNESCO, segundo a qual práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas são transmitidos entre gerações e continuamente recriados pelas comunidades em relação aos seus contextos, à natureza e à própria história (UNESCO, 2003).

No campo das tradições orais africanas, Amadou Hampâté Bâ evidencia a profunda relação entre palavra, memória, experiência e transmissão dos conhecimentos. Em *A tradição viva*, o autor demonstra que, em sociedades de tradição oral, os saberes se vinculam às experiências vividas e às relações pelas quais são preservados e compartilhados entre gerações (BÂ, 2010).

Nesse percurso, as histórias e culturas africanas, afro-brasileiras e indígenas ocupam lugar fundamental. Suas contribuições não deverão aparecer apenas em momentos comemorativos ou como assuntos paralelos à narrativa das invenções humanas, mas integradas às formas de narrar, produzir arte, organizar conhecimentos, desenvolver técnicas, construir instrumentos, compreender a natureza e preservar memórias.

Essa perspectiva adquire significado especial em novembro, período de realização do FLACC e de celebração do Dia Nacional de Zumbi e da Consciência Negra. A abordagem das relações étnico-raciais, entretanto, deverá atravessar o percurso desenvolvido pelas escolas, permitindo reconhecer sujeitos e grupos historicamente invisibilizados como produtores de conhecimentos, literatura, arte, cultura e invenções.

A memória participa dessa continuidade não apenas como lembrança individual, mas como experiência social construída nas relações entre sujeitos, grupos

e gerações. Os estudos de Ecléa Bosi contribuem para compreender a memória como parte da experiência coletiva e da transmissão de referências entre diferentes tempos da vida social (BOSI, 1994). A ancestralidade, portanto, não representa um passado imóvel, mas uma relação viva entre aquilo que foi recebido, o que permanece e aquilo que cada geração transforma.

3.2. Literatura e arte: inventar maneiras de compreender o mundo

Literatura e arte ocupam o centro da concepção do FLACC porque constituem formas de conhecimento e criação pelas quais a humanidade narra experiências, preserva memórias, expressa sentimentos, questiona a realidade e imagina aquilo que ainda não existe.

No campo da literatura, essa perspectiva dialoga com Antonio Candido, que compreende a experiência literária em sua dimensão formativa e humanizadora. Para o autor, a literatura participa da formação humana ao ampliar formas de percepção, reflexão e compreensão da complexidade do mundo e das relações humanas (CANDIDO, 2011).

A palavra atravessou diferentes formas de circulação, da oralidade aos registros escritos e aos suportes contemporâneos. As artes, igualmente, assumiram múltiplas linguagens, materiais e modos de expressão. Desenho, pintura, escultura, música, dança, teatro, fotografia, cinema e outras manifestações coexistem e se transformam, ampliando as possibilidades humanas de representar, interpretar e reinventar o mundo.

No campo do ensino de Arte, essa concepção estabelece diálogo com a Abordagem Triangular sistematizada por Ana Mae Barbosa, ao articular criação artística, leitura e contextualização. Essa perspectiva contribui para compreender a experiência artística como processo de produção, interpretação e construção de sentidos, e não como atividade meramente decorativa ou complementar (BARBOSA, 1995).

No FLACC 2026, literatura e arte não funcionarão como ilustração dos conteúdos investigados. Logo, constituem campos de conhecimento, criação e autoria e, por meio delas, as experiências desenvolvidas pelas escolas poderão ganhar palavra, imagem, corpo, som, ritmo, narrativa e presença.

3.3. Ciência e tecnologia: observar, investigar, experimentar e criar

Observar fenômenos, formular perguntas, testar possibilidades, aperfeiçoar técnicas e compartilhar descobertas fazem parte da construção histórica do conhecimento humano. A ciência sistematiza formas de investigação e produção de explicações; a tecnologia se manifesta nas técnicas, processos, instrumentos e soluções criados para responder a necessidades e ampliar possibilidades de ação.

Nessa perspectiva, tecnologia não é sinônimo de equipamento digital. Diferentes formas de construir, cultivar, fabricar instrumentos, registrar informações, produzir livros, captar imagens ou transmitir sons revelam conhecimentos e soluções desenvolvidos em contextos diversos. As tecnologias digitais integram essa trajetória, mas não a inauguram.

No FLACC, ciência e tecnologia deverão dialogar com os percursos literários, artísticos e culturais quando contribuírem para ampliar a compreensão das temáticas investigadas. Não constituem um eixo paralelo, mas possibilidades de articulação durante os processos de pesquisa, experimentação e criação.

3.4. Da Inteligência Ancestral (IA) à Inteligência Artificial (IA)

A expressão Inteligência Ancestral adquire força conceitual para o projeto. Ela não pretende substituir o significado técnico da sigla IA nem estabelecer oposição à Inteligência Artificial. Funciona como uma provocação: antes de máquinas capazes de processar grandes volumes de dados, existiram — e continuam existindo — seres humanos que observaram, memorizaram, experimentaram, ensinaram e compartilharam conhecimentos entre gerações.

Esses conhecimentos podem ser reconhecidos em estratégias de orientação e contagem, na construção de objetos, nos ritmos, nos padrões visuais, nas narrativas e em inúmeras práticas desenvolvidas por diferentes povos. São experiências que revelam a capacidade humana de aprender, elaborar estratégias, preservar descobertas e responder às necessidades de cada tempo.

A Inteligência Artificial, por sua vez, integra o conjunto das invenções contemporâneas decorrentes do desenvolvimento da Computação e de outros campos do conhecimento. Sua presença na produção e no acesso a textos, imagens, sons e informações torna necessário compreendê-la para além do uso imediato de

suas ferramentas. Essa abordagem encontra respaldo na Recomendação sobre a Ética da Inteligência Artificial da UNESCO, que coloca a dignidade humana, os direitos humanos, a diversidade, a responsabilidade e a supervisão humana entre os princípios fundamentais para o desenvolvimento e o uso dessas tecnologias (UNESCO, 2021).

Aproximar Inteligência Ancestral e Inteligência Artificial em uma mesma narrativa não significa equipará-las. A relação evidencia que as tecnologias contemporâneas também possuem uma história e resultam de conhecimentos acumulados, escolhas e criações humanas.

No campo literário e artístico, essa aproximação permite ainda refletir sobre autoria e criação. Novas ferramentas podem modificar processos e ampliar possibilidades, mas não tornam dispensáveis repertório cultural, sensibilidade, intenção e escolha. No campo educacional, orientações da UNESCO para o uso da Inteligência Artificial generativa defendem uma abordagem centrada no ser humano, que considere aspectos éticos, segurança, equidade, adequação às diferentes idades e pertinência pedagógica. Sua incorporação à educação requer, portanto, reflexão crítica sobre possibilidades, limites e implicações, e não apenas domínio instrumental das ferramentas (MIAO; HOLMES, 2023).

Portanto, a literatura e a arte constituem espaços privilegiados para experimentar tecnologias contemporâneas sem perder de vista as experiências e referências culturais que participam da formação de quem cria.

3.5. Passado, presente e futuro: o conhecimento como continuidade

A narrativa do FLACC 2026 não apresenta a história das invenções como uma linha de progresso em que cada novidade torna ultrapassado aquilo que a antecedeu. Conhecimentos, linguagens e tecnologias podem coexistir, transformar-se, desaparecer, reaparecer ou adquirir novos significados conforme as sociedades também se transformam.

O livro impresso convive com suportes digitais; o teatro permanece vivo em uma sociedade marcada pelo audiovisual; instrumentos tradicionais dialogam com recursos eletrônicos; narrativas orais continuam transmitindo memórias em um tempo de circulação instantânea de informações. O novo não precisa apagar aquilo que o antecedeu. Essa é uma das ideias mais importantes deste fundamento.

Compreender o presente implica reconhecer os caminhos que o tornaram possível, assim como conhecer o passado não significa permanecer nele. Cada geração recebe conhecimentos, linguagens e tecnologias, relaciona-se com esse legado e participa de suas transformações.

É nessa continuidade que o FLACC aproxima ancestralidade e futuro. Ao conhecer aquilo que outras gerações imaginaram e construíram, os estudantes ampliam seu repertório para interpretar o próprio tempo e compreender que a história permanece aberta a novas perguntas, narrativas e criações.

4. TEMA E NARRATIVA CENTRAL DO FLACC 2026

4.1. A Grande Narrativa do FLACC 2026

Antes dos computadores, das máquinas, dos livros e até mesmo da escrita como hoje a conhecemos, a humanidade já inventava maneiras de compreender e comunicar o mundo. Histórias eram preservadas pela oralidade; conhecimentos passavam de geração em geração; sons, gestos e movimentos ganhavam significado; imagens e grafismos registravam experiências e formas de perceber a realidade.

Ao longo do tempo, diferentes povos criaram instrumentos, transformaram materiais, desenvolveram técnicas e produziram linguagens para responder às necessidades, perguntas e possibilidades de cada época. Ao criar, os seres humanos não modificaram apenas aquilo que estava ao seu redor: construíram maneiras de guardar conhecimentos, compartilhar experiências e deixar caminhos para aqueles que viriam depois.

É nesse movimento que o FLACC 2026 encontra sua narrativa. A história das invenções humanas não começa em uma máquina, tampouco pertence a um único povo. Ela é formada por muitas histórias. Povos indígenas, africanos e diferentes sociedades produziram conhecimentos, técnicas, manifestações artísticas e modos próprios de observar, interpretar e transformar o mundo. Muitos desses saberes permanecem vivos nas palavras, nos ritmos, nos objetos, nos costumes, nas imagens e nas práticas que atravessam gerações.

A palavra percorreu diferentes suportes e formas de circulação. Da voz ao registro escrito, dos manuscritos ao livro impresso e às formas contemporâneas de

leitura, ampliaram-se as possibilidades de contar e preservar histórias. A literatura, entretanto, fez mais do que guardar aquilo que aconteceu: inventou personagens, lugares e mundos possíveis, transformando experiências e imaginação em narrativas capazes de atravessar tempos e fronteiras.

A arte também participou dessa trajetória. O corpo tornou-se linguagem na dança e no teatro; sons organizaram-se em músicas; pigmentos, formas e materiais deram origem a diferentes expressões visuais. Fotografia, cinema e outras tecnologias trouxeram novas possibilidades de registrar, combinar e compartilhar imagens, sons e movimentos sem tornar obsoletas as linguagens que as antecederam.

Outras invenções transformaram as maneiras de calcular, produzir, deslocar-se, localizar-se, trabalhar, comunicar-se e organizar informações. Em tempos mais recentes, computadores e redes digitais passaram a integrar esse percurso, e a Computação ampliou as possibilidades de criação, processamento e circulação de informações. A Inteligência Artificial constitui uma das páginas contemporâneas dessa história — não seu ponto de partida nem seu desfecho.

É dessa trajetória que surgirão os percursos das unidades escolares. Cada escola receberá uma temática que permitirá investigar uma parte dessa história e transformá-la em experiências de leitura, pesquisa e criação. Não se pretende estabelecer uma sequência rígida em que uma invenção simplesmente substitua outra, mas revelar relações entre diferentes tempos, conhecimentos, linguagens e formas de criar.

No Festival, esses percursos se encontrarão. Estandes, produções e apresentações artísticas constituirão capítulos de uma narrativa maior, permitindo que diferentes experiências escolares revelem quantas invenções, conhecimentos e histórias participam da construção da vida humana.

Mas essa narrativa não termina naquilo que já foi inventado. Crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos também pertencem à continuidade dessa história. Recebem conhecimentos de quem veio antes, transformam aquilo que encontram no presente e participam das possibilidades que serão deixadas para quem virá depois.

4.2. Tema do FLACC 2026 – Inteligência Ancestral (IA): Memórias e Saberes que Inventam Futuros

O tema *“Inteligência Ancestral (IA): Memórias e saberes que inventam futuros”* sintetiza a concepção desta edição do FLACC ao aproximar três dimensões fundamentais: aquilo que recebemos das gerações anteriores, os conhecimentos que permanecem vivos e a capacidade humana de transformá-los para criar novas possibilidades.

A expressão Inteligência Ancestral (IA) estabelece uma aproximação intencional com a sigla contemporaneamente associada à Inteligência Artificial. Não pretende substituir seu significado técnico nem estabelecer oposição entre ancestralidade e tecnologia. A provocação está justamente em ampliar o olhar sobre o que chamamos de inteligência, reconhecendo que observar, memorizar, experimentar, ensinar, criar e compartilhar conhecimentos são capacidades que acompanham a humanidade muito antes das tecnologias digitais.

Memórias, nesse contexto, não significam apenas lembranças do passado. Elas permanecem nas narrativas, nos livros, nos objetos, nas imagens, nos gestos, nos ritmos, nos costumes e nas experiências transmitidas entre gerações. Guardam marcas de diferentes tempos e permitem que conhecimentos e histórias continuem sendo conhecidos, interpretados e transformados.

Os saberes, por sua vez, evidenciam a pluralidade dessa construção. Não pertencem a um único povo nem seguem um único caminho. Conhecimentos africanos, afro-brasileiros, indígenas e de diferentes sociedades integram a trajetória humana e permanecem presentes em técnicas, manifestações artísticas, narrativas, modos de produzir, criar, cuidar e compreender o mundo.

O verbo inventar coloca o ser humano em movimento. Inventar não significa apenas produzir máquinas ou tecnologias: significa encontrar soluções, criar linguagens, transformar materiais, elaborar narrativas, experimentar formas e imaginar aquilo que ainda não existe. É nessa dimensão que literatura e arte encontram lugar central no tema, pois preservam experiências ao mesmo tempo que permitem recriá-las.

Por fim, falar em futuros, no plural, significa recusar a ideia de um único destino determinado pelo avanço tecnológico. O futuro é compreendido como campo de possibilidades construído a partir das escolhas, conhecimentos, experiências e criações de cada geração.

Essa abertura para a continuidade das narrativas encontra ressonância no pensamento de Ailton Krenak, que relaciona a possibilidade de adiar o fim do mundo à capacidade humana de continuar contando histórias (KRENAK, 2020).

Assim, **“Inteligência Ancestral (IA): Memórias e saberes que inventam futuros”** propõe um movimento que atravessa todo o FLACC 2026: reconhecer aquilo que nos antecede, compreender o que permanece vivo no presente e transformar esse repertório em matéria para novas perguntas, narrativas e criações.

4.3. Temáticas das Unidades Escolares

A narrativa do FLACC 2026 será desdobrada em 31 temáticas, posteriormente distribuídas entre as unidades escolares por meio de sorteio. Cada temática constitui um recorte da trajetória das invenções humanas e deverá ser desenvolvida em diálogo com o tema **“Inteligência Ancestral (IA): Memórias e saberes que inventam futuros”**.

As temáticas não estabelecem uma sequência obrigatória nem propõem uma leitura linear da história, como se cada nova invenção representasse a superação daquilo que existiu anteriormente. Elas oferecem diferentes pontos de partida para investigar como seres humanos, em distintos tempos e culturas, observaram, criaram, preservaram conhecimentos e transformaram suas formas de viver e de se expressar.

Ao reconhecer oralidades, manifestações artísticas, práticas sociais, conhecimentos relacionados à natureza e diferentes modos de fazer como campos legítimos de investigação, as temáticas dialogam com a concepção de patrimônio cultural imaterial da UNESCO, que compreende como patrimônio vivo, entre outros domínios, as tradições e expressões orais, as artes performáticas, as práticas sociais, os conhecimentos relacionados à natureza e ao universo e os saberes ligados ao artesanato tradicional (UNESCO, 2003).

Nesse contexto, a partir da temática sorteada, cada unidade escolar construirá seu próprio percurso, considerando as etapas e modalidades que atende. Literatura e arte deverão atravessar esse processo, aproximando as investigações de obras, autores, narrativas, imagens, músicas, manifestações culturais e diferentes formas de criação. As relações étnico-raciais e os conhecimentos de povos africanos, afro-brasileiros e indígenas deverão integrar os percursos sempre que relacionados às histórias e aos saberes investigados, conforme os princípios estabelecidos neste projeto.

4.3.1. O fogo: a invenção que transformou a vida

O domínio do fogo constitui um dos grandes marcos da trajetória humana. Aquecer, iluminar, proteger, preparar alimentos e transformar materiais ampliaram possibilidades de sobrevivência e modificaram profundamente as formas de convivência e organização da vida. Ao longo do tempo, o fogo também adquiriu diferentes sentidos culturais e simbólicos, passando a integrar narrativas, celebrações, conhecimentos e modos de compreender a relação entre seres humanos e natureza.

Essas diferentes dimensões permitem aproximar conhecimentos históricos e científicos de mitos, lendas, narrativas tradicionais, obras literárias e manifestações artísticas de diferentes povos e culturas. O fogo poderá ser compreendido, assim, não apenas como domínio técnico, mas como elemento presente na memória coletiva, na imaginação e na transmissão de conhecimentos entre gerações.

Nas experiências de criação, luz, sombra, cores, formas, sons, palavras, objetos e movimentos poderão traduzir artisticamente os significados e as transformações associados ao fogo. Literatura, artes visuais, música, dança, teatro e outras linguagens poderão estabelecer diálogos entre conhecimento e imaginação, permitindo que a investigação desenvolvida pela escola adquira formas expositivas e cênicas próprias.

4.3.2. Da oralidade ao podcast: a invenção de contar histórias

Antes da escrita, conhecimentos, acontecimentos, memórias e histórias já atravessavam gerações por meio da voz. Narrar, escutar, lembrar e recontar constituem práticas fundamentais da experiência humana e permanecem vivas em diferentes culturas, nas histórias familiares, nos relatos comunitários, nos cantos, nas lendas, nos mitos e em outras formas de tradição oral.

Da transmissão de histórias pela presença e pela memória às tecnologias de registro e circulação da voz, os modos de contar e compartilhar narrativas foram continuamente transformados. Narradores tradicionais, contadores de histórias, griôs e outras referências de transmissão oral poderão dialogar com formas contemporâneas de circulação da voz, como rádio, audiolivros e podcasts,

reconhecendo que as novas tecnologias não substituem a oralidade, mas criam outros meios para sua presença e alcance.

A literatura encontra nesse percurso uma de suas origens e permanências: histórias podem existir na voz antes de chegar à página e podem retornar à voz por meio da leitura, da narração e da performance. Voz, escuta, memória, ritmo, silêncio, entonação, palavra e presença oferecem possibilidades para produções sonoras, registros de narrativas, experiências de escuta e criações cênicas que valorizem tanto as histórias recebidas quanto aquelas produzidas pelos próprios estudantes.

4.3.3. Das cavernas aos grafismos: a invenção da imagem

Muito antes da fotografia e das telas digitais, seres humanos já criavam imagens para registrar experiências, representar o mundo, comunicar ideias e atribuir sentidos àquilo que viviam e observavam. Pinturas rupestres, gravuras, grafismos, símbolos, desenhos e diferentes formas de representação visual revelam que produzir imagens constitui uma prática antiga e diversa, desenvolvida por diferentes povos em diferentes contextos.

Investigar a imagem como expressão, memória e comunicação permite reconhecer a diversidade de conhecimentos e tradições visuais construídos ao longo do tempo. Pinturas rupestres, grafismos indígenas, padrões e símbolos de diferentes matrizes culturais poderão ser estudados em seus contextos e significados, evitando tratá-los apenas como elementos decorativos ou como etapas de uma suposta evolução artística.

A literatura poderá dialogar com esse percurso por meio de narrativas que nascem de imagens, livros ilustrados, relações entre palavra e representação visual e histórias construídas a partir de símbolos e registros. Traços, formas, cores, superfícies, sinais, padrões e composições poderão inspirar produções visuais, instalações e experiências cênicas nas quais imagens ganhem corpo, movimento e narrativa.

4.3.4. Dos primeiros escritos ao livro digital: a invenção da palavra registrada

A criação de sistemas de escrita transformou profundamente as possibilidades humanas de registrar informações, preservar memórias e fazer palavras atravessarem

distâncias e gerações. Diferentes povos desenvolveram formas próprias de registrar a linguagem, utilizando sinais, símbolos, inscrições e variados suportes, em uma história que não se resume a uma única origem nem a um percurso linear.

Registrar a palavra também exigiu inventar suportes capazes de preservá-la. Inscrições em diferentes materiais, manuscritos, códices, livros impressos e formatos digitais revelam transformações nas maneiras de escrever, conservar, reproduzir e fazer circular textos. Nesse percurso, o livro poderá ser compreendido não apenas como objeto, mas como uma das grandes formas de preservação, circulação e encontro entre conhecimentos, histórias e leitores.

Literatura e criação artística ocupam lugar central nessa trajetória. Letras, caligrafias, páginas, capas, ilustrações, livros, manuscritos e diferentes materialidades da palavra poderão inspirar experiências expositivas e produções autorais. No palco, textos registrados podem retornar à voz, ao corpo e à cena por meio de leituras, narrativas, dramatizações e outras formas de interpretação, evidenciando que escrever, ler e compartilhar constituem movimentos continuamente reinventados.

4.3.5. Da palavra ao poema: a invenção da linguagem poética

Em diferentes tempos e culturas, seres humanos descobriram na palavra possibilidades que ultrapassam sua função cotidiana de comunicar. Ritmo, repetição, sonoridade, imagem, metáfora e silêncio transformaram a linguagem em espaço de criação, permitindo expressar sentimentos, narrar experiências, preservar memórias, questionar o mundo e imaginar aquilo que ainda não existe.

Da oralidade à página e da página à performance, a poesia assumiu diferentes formas e permaneceu como espaço de criação em diferentes tempos e culturas. Poemas, cantos poéticos, formas populares e tradicionais, poesia visual, declamação, performance e outras experiências poderão aproximar os estudantes de diferentes maneiras de criar com a palavra, valorizando repertórios de distintos povos, épocas e culturas.

A palavra poética poderá ganhar voz, corpo, imagem, ritmo, espaço e movimento, estabelecendo relações com música, dança, teatro e artes visuais. Poemas lidos, ouvidos, escritos, ilustrados, performados ou criados pelos próprios estudantes poderão constituir experiências literárias e artísticas para os diferentes

espaços do Festival, fazendo da poesia não apenas objeto de estudo, mas linguagem de criação.

4.3.6. Dos sons ancestrais à música contemporânea: a invenção da música

Desde tempos remotos, os seres humanos exploram sons produzidos pelo corpo, pela voz, pela natureza e por diferentes materiais, transformando-os em ritmos, cantos e formas de expressão musical. Em diferentes povos e culturas, a música acompanha celebrações, rituais, trabalho, brincadeiras, narrativas, acontecimentos coletivos e experiências individuais, constituindo uma das mais antigas e diversas linguagens humanas.

Ao criar maneiras de produzir, organizar e compartilhar sons, diferentes sociedades desenvolveram instrumentos, ritmos, cantos e tradições musicais ligados às suas memórias, identidades e formas de expressão. Instrumentos produzidos com sementes, fibras, madeira, cerâmica, metais e outros materiais poderão dialogar com instrumentos e recursos sonoros contemporâneos, sem estabelecer uma hierarquia entre formas ancestrais e atuais de fazer música.

Literatura e música poderão se encontrar por meio da palavra cantada, da poesia, das narrativas, das cantigas e de outras formas em que som e texto constroem sentidos conjuntamente. Voz, ritmo, melodia, instrumentos, silêncio, corpo e experimentação sonora oferecem possibilidades para criações que atravessem o estande e o palco, valorizando tanto repertórios culturais quanto composições e interpretações desenvolvidas pelos estudantes.

4.3.7. Das danças ancestrais aos palcos: a invenção do corpo em movimento

Antes mesmo da existência dos palcos, o corpo já constituía uma poderosa forma de expressão. Gestos, movimentos e danças estiveram presentes em celebrações, encontros comunitários, rituais, brincadeiras e diferentes acontecimentos da vida coletiva, assumindo sentidos próprios em cada cultura e atravessando gerações por meio da observação, da participação e da memória corporal.

A temática propõe investigar a dança como linguagem construída por diferentes povos e tempos, reconhecendo a diversidade de movimentos, ritmos, gestos e formas

de ocupação do espaço. Danças de diferentes matrizes culturais, manifestações tradicionais e populares e formas contemporâneas de criação poderão compor esse percurso, respeitando seus contextos e evitando reduzi-las a sequências coreográficas desvinculadas de suas histórias e significados.

Literatura, música e artes visuais poderão ampliar essa investigação por meio de narrativas, personagens, imagens, figurinos, ritmos e atmosferas que dialoguem com o movimento. Corpo, gesto, espaço, ritmo, encontro e criação coreográfica poderão transformar conhecimentos pesquisados em experiências artísticas, permitindo que os estudantes compreendam a dança não apenas como apresentação, mas como maneira de narrar, celebrar, comunicar e produzir sentidos.

4.3.8. Das máscaras à cena: a invenção do teatro

Representar, assumir personagens e recriar acontecimentos são práticas presentes em diferentes sociedades muito antes da consolidação do teatro em suas formas conhecidas atualmente. Máscaras, narrativas dramatizadas, celebrações, jogos de representação e diferentes tradições cênicas revelam a antiga capacidade humana de transformar histórias, conflitos, personagens e experiências em acontecimentos compartilhados diante de outras pessoas.

Diferentes formas de fazer teatro revelam como a linguagem cênica foi construída e reinventada em distintos contextos culturais. Máscaras, personagens, dramaturgia, interpretação, figurino, cenário, corpo e voz poderão ser observados como elementos que, combinados de diferentes maneiras, permitem criar mundos, representar acontecimentos e estabelecer relações entre atores e público.

A literatura ocupa lugar privilegiado nesse percurso por meio de textos dramáticos, contos, poemas, narrativas e obras que podem inspirar adaptações e criações cênicas. O trabalho poderá aproximar palavra, corpo, gesto, espaço, imagem, música e interpretação, favorecendo experiências nas quais os estudantes não apenas conheçam a história e as possibilidades do teatro, mas também transformem investigação e literatura em cena.

4.3.9. Bonecos que contam histórias: a invenção das formas animadas

Dar movimento, voz e personalidade a objetos constitui uma prática artística presente em diferentes culturas e tradições. Bonecos, fantoches, marionetes, figuras de sombra e outras formas animadas demonstram como materiais aparentemente inertes podem se transformar em personagens capazes de narrar histórias, provocar humor, preservar memórias e representar aspectos da vida humana.

Conhecer diferentes tradições de criação e manipulação de bonecos permite observar materiais, técnicas, movimentos, formas de construção e relações entre manipulador, personagem e público. No Brasil, manifestações como o mamulengo, ao lado de outras tradições populares, poderão contribuir para compreender o teatro de bonecos como patrimônio cultural, expressão artística e espaço de transmissão de histórias e saberes.

Contos, lendas, fábulas, poemas e narrativas autorais poderão fornecer matéria para a criação de personagens e universos ficcionais. Construção plástica, voz, movimento, dramaturgia, música e manipulação poderão se articular em produções nas quais os estudantes experimentem tanto o fazer manual quanto a criação narrativa e cênica, dando novas formas e movimentos às histórias investigadas ou inventadas.

4.3.10. Da tela ao mundo: obras de arte que reinventam o olhar

Ao longo do tempo, artistas de diferentes povos e culturas criaram maneiras próprias de representar, interpretar, questionar e imaginar o mundo. Pinturas, esculturas, gravuras, desenhos, instalações e outras manifestações visuais revelam não apenas diferentes técnicas, mas também modos de observar a realidade, expressar experiências, registrar acontecimentos e produzir novas formas de percepção.

O encontro com obras, artistas e diferentes tradições artísticas permite observar seus contextos, linguagens e escolhas estéticas. A leitura de uma obra poderá ultrapassar a simples identificação de seu autor ou técnica, estimulando perguntas sobre aquilo que ela representa, os recursos utilizados, o tempo e o contexto em que foi criada e os diferentes sentidos que pode provocar em quem a observa.

A literatura poderá dialogar com as artes visuais por meio de histórias inspiradas em obras, relações entre personagens e imagens, poemas, biografias,

narrativas e processos de interpretação e criação. A releitura poderá ocupar lugar especialmente fértil nesse percurso, não como reprodução de uma obra conhecida, mas como possibilidade de observá-la, compreendê-la e produzir uma resposta artística própria. Formas, cores, materiais, espaços, palavras, corpo e cena poderão ampliar essas experiências, fazendo com que a arte observada se transforme também em ponto de partida para novas criações.

4.3.11. Do reflexo às lentes: invenções que transformaram o olhar

Antes de existirem câmeras, seres humanos já observavam a própria imagem refletida na água e em superfícies polidas. A criação de espelhos e, posteriormente, o desenvolvimento de lentes e diferentes instrumentos ópticos ampliaram as possibilidades de observar a si mesmo, o outro e aspectos do mundo que os olhos, sozinhos, não conseguiam alcançar.

A temática propõe investigar invenções que transformaram o ato de olhar, passando pelos reflexos, espelhos e lentes até chegar à fotografia, às câmeras e às formas contemporâneas de produção e registro de imagens. Nesse percurso, observar, ampliar, enquadrar e registrar tornam-se ações que revelam tanto transformações técnicas quanto mudanças na maneira como as pessoas constroem e preservam imagens de si e do mundo.

Espelhos, retratos, autorretratos, fotografias e selfies poderão dialogar com contos, poemas e outras narrativas em torno de aparência, identidade, memória, ponto de vista, realidade e imaginação. Reflexos, luz, enquadramentos, imagens, composições visuais, palavras e movimentos poderão inspirar experiências artísticas e cênicas, explorando aquilo que vemos, aquilo que escolhemos mostrar e as diferentes maneiras pelas quais um mesmo mundo pode ser observado.

4.3.12. Da sombra à tela: a invenção do cinema e do audiovisual

O desejo de representar o movimento acompanha diferentes experiências humanas com luz, sombra, imagem e narrativa. Jogos de sombras, projeções, experimentos ópticos e sucessivas invenções relacionadas ao registro e à reprodução de imagens contribuíram para o surgimento do cinema e, posteriormente, para a multiplicação das linguagens audiovisuais presentes no cotidiano contemporâneo.

A organização de imagens em sequência tornou possível produzir a sensação de movimento e, com ela, uma nova maneira de contar histórias. Do cinema silencioso às produções sonoras, da película às tecnologias digitais, diferentes recursos foram incorporados à linguagem audiovisual, articulando enquadramento, atuação, cenário, montagem, som, música e efeitos para construir narrativas.

A literatura poderá participar desse percurso por meio de histórias adaptadas para as telas, roteiros, personagens e narrativas transformadas pela linguagem audiovisual. Imagem em movimento, palavra, atuação, música, efeitos sonoros, cenário e criação narrativa poderão favorecer experiências de produção e apresentação nas quais os estudantes compreendam que o cinema e o audiovisual não são apenas tecnologias de registro, mas linguagens artísticas capazes de criar mundos e novas formas de contar histórias.

4.3.13 Do fio ao design: a invenção de vestir e criar identidades

Trançar fibras, produzir fios, tecer, costurar e transformar materiais em vestimentas constituem conhecimentos desenvolvidos e transmitidos por diferentes povos ao longo do tempo. Para além da necessidade de proteger o corpo, roupas, tecidos, adornos e acessórios passaram a comunicar pertencimentos, identidades, funções sociais, conhecimentos técnicos e escolhas estéticas.

Os modos de produzir e utilizar tecidos e vestimentas revelam conhecimentos, técnicas e significados construídos em diferentes contextos culturais. Cores, estampas, grafismos, materiais e formas poderão ser observados não apenas por sua aparência, mas pelos conhecimentos, histórias e significados culturais que carregam.

A literatura e as artes poderão ampliar esse percurso por meio de personagens, narrativas, memórias, figurinos e histórias relacionadas ao vestir. Fios, tecidos, texturas, padrões, formas, adornos, corpo e movimento oferecem possibilidades especialmente férteis para produções expositivas e cênicas, permitindo compreender a vestimenta como criação material e como linguagem por meio da qual pessoas e comunidades expressam modos de ser, viver e pertencer.

4.3.14. Do barro à impressão 3D: mãos que inventam objetos

Transformar materiais disponíveis na natureza em objetos constitui uma das mais antigas manifestações da criatividade e do conhecimento humano. Barro, pedra, madeira, fibras, metais e outros materiais foram moldados, talhados, trançados, esculpidos e combinados para produzir utensílios, recipientes, ferramentas, brinquedos, objetos artísticos e peças carregadas de funções e significados.

A temática propõe investigar os saberes do fazer e as diferentes maneiras pelas quais povos e comunidades transformam matéria em forma. Cerâmica, cestaria, entalhe, modelagem e outras expressões do artesanato poderão dialogar com processos contemporâneos de criação e fabricação, incluindo o design e a impressão 3D. Essa aproximação não deverá apresentar tecnologias recentes como substituição ou superação do trabalho manual, mas evidenciar diferentes conhecimentos, técnicas e modos de criar.

Objetos presentes em histórias, memórias familiares e práticas culturais poderão aproximar literatura, patrimônio e criação artística. Matéria, forma, textura, função, memória e imaginação poderão orientar produções que permitam aos estudantes experimentar o fazer com as mãos, investigar técnicas e conceber novos objetos, estabelecendo relações entre conhecimentos ancestrais, artesanato, arte, design e possibilidades contemporâneas de fabricação.

4.3.15. Da semente à mesa: invenções que transformaram a alimentação

Cultivar, colher, conservar, preparar e compartilhar alimentos são práticas que acompanham a organização das sociedades humanas e revelam conhecimentos construídos ao longo de muitas gerações. A domesticação de plantas, o desenvolvimento de técnicas agrícolas, a criação de utensílios e modos de preparo e conservação transformaram profundamente as relações entre pessoas, territórios e alimentos.

A alimentação revela um permanente encontro entre natureza, conhecimento, cultura e invenção. Sementes, cultivos, ingredientes, utensílios, técnicas culinárias e modos de compartilhar refeições poderão revelar conhecimentos de diferentes povos e comunidades, incluindo saberes indígenas, africanos, afro-brasileiros e outras matrizes que participam da formação das culturas alimentares.

Receitas, relatos, memórias familiares, histórias, poemas e narrativas relacionadas aos alimentos poderão aproximar literatura e experiência cotidiana,

reconhecendo que cozinhar e comer também produzem memória e pertencimento. Sabores, aromas, cores, objetos, palavras, histórias, músicas e gestos poderão inspirar produções artísticas e cênicas capazes de narrar os caminhos percorridos pelos alimentos e os conhecimentos humanos presentes entre a semente e a mesa.

4.3.16. Plantas que curam: saberes que atravessam gerações

Muito antes do desenvolvimento da medicina moderna, diferentes povos já observavam a natureza e construíam conhecimentos sobre as propriedades e os usos das plantas. Folhas, raízes, cascas, sementes, flores e frutos passaram a integrar práticas de cuidado transmitidas entre gerações, formando repertórios de saberes relacionados aos territórios, às culturas e às experiências acumuladas pelas comunidades.

Esses conhecimentos integram a história humana e revelam formas de observação, cultivo, cuidado e relação com os territórios. O percurso reconhece a contribuição de povos indígenas, africanos, afro-brasileiros, comunidades tradicionais e diferentes culturas na observação, no cultivo e nos usos das plantas. O percurso poderá estabelecer relações entre saberes tradicionais e conhecimentos científicos contemporâneos, compreendendo suas especificidades e evitando tanto a desvalorização das práticas ancestrais quanto a atribuição de propriedades terapêuticas sem respaldo adequado.

Histórias, memórias familiares, narrativas tradicionais, poemas e registros sobre plantas poderão aproximar literatura, natureza e memória. Folhas, sementes, aromas, formas, cores, ilustrações, palavras e relatos oferecem possibilidades para produções artísticas e expositivas, enquanto narrativas, música, corpo e cena podem revelar como conhecimentos sobre plantas atravessam gerações e permanecem presentes nas relações entre pessoas, cultura e natureza.

4.3.17. Do abrigo às cidades: invenções que transformaram o modo de viver

Buscar proteção e criar lugares para viver acompanha a humanidade desde tempos remotos. Cavernas, abrigos construídos com materiais disponíveis no ambiente, aldeias, casas e diferentes formas de organização dos espaços revelam

conhecimentos desenvolvidos por povos e comunidades para responder ao clima, ao território, aos modos de vida e às necessidades coletivas.

Habitar é também transformar o espaço. Diferentes técnicas, materiais e soluções desenvolvidos ao longo do tempo revelam maneiras de responder ao clima, ao território, às necessidades coletivas e aos modos de vida. Moradias indígenas, construções de diferentes matrizes culturais, arquiteturas tradicionais e formas contemporâneas de habitação e organização urbana poderão compor esse percurso, sem estabelecer uma escala de superioridade entre modos de morar.

Casas, ruas e cidades também ocupam lugar importante na literatura e nas artes: podem guardar memórias, caracterizar personagens, produzir encontros e tornar-se parte fundamental de uma narrativa. Formas, volumes, materiais, desenhos, plantas, maquetes, imagens, palavras, corpo e espaço poderão alimentar produções expositivas e cênicas que investiguem não apenas como construímos lugares, mas como os lugares que construímos também expressam maneiras de viver, conviver e pertencer.

4.3.18. Do Sol ao relógio digital: a invenção de medir o tempo

A passagem do dia para a noite, as fases da Lua, as estações e outros ciclos da natureza permitiram que diferentes sociedades observassem regularidades e desenvolvessem maneiras de perceber, organizar e medir o tempo. Sombras, calendários, relógios solares, instrumentos mecânicos e tecnologias digitais fazem parte de uma longa história de observação, conhecimento e invenção.

Medir o tempo nunca significou apenas construir relógios. Calendários e formas de contagem também se relacionaram à agricultura, às celebrações, aos deslocamentos, à vida comunitária e às diferentes concepções sobre os ciclos da existência.

Na literatura e nas artes, o tempo ultrapassa aquilo que pode ser marcado por um relógio: existem espera, lembrança, infância, envelhecimento, repetição, passado, presente e futuro. Histórias, poemas, músicas e narrativas poderão dialogar com instrumentos, calendários, ciclos, imagens e memórias, permitindo que o tempo seja investigado tanto como medida criada pelos seres humanos quanto como experiência vivida e transformada artisticamente.

4.3.19. Dos primeiros mapas ao GPS: a invenção de localizar-se no mundo

Encontrar caminhos, reconhecer territórios e orientar deslocamentos são necessidades que produziram diferentes formas de conhecimento ao longo da história. Muito antes das tecnologias digitais, povos e comunidades aprenderam a observar o Sol, as estrelas, os ventos, cursos d'água, relevos, plantas e outros sinais da natureza para compreender onde estavam e para onde poderiam seguir.

Encontrar caminhos exigiu aprender a ler tanto a natureza quanto as representações criadas pelos seres humanos. Conhecimentos tradicionais de navegação e localização, desenhos de caminhos, mapas, cartas de navegação, bússolas e outros instrumentos antecederam os atuais sistemas de posicionamento e mapas digitais. O percurso deverá reconhecer que um mapa não é apenas uma representação técnica: diferentes povos constroem e registram relações próprias com seus territórios, trajetos e lugares de referência.

Mapas reais e imaginários ocupam também um lugar privilegiado na literatura e nas artes. Caminhos de personagens, territórios fantásticos, viagens, mapas de tesouros e cartografias afetivas poderão aproximar geografia, memória e imaginação. Traços, símbolos, direções, paisagens, percursos, palavras e movimentos poderão inspirar produções nas quais os estudantes representem lugares conhecidos, reconstruam trajetórias ou inventem territórios, transformando o ato de encontrar caminhos em experiência narrativa, visual e cênica.

4.3.20. A roda: a invenção que colocou o mundo em movimento

A roda está entre as invenções que mais ampliaram as possibilidades humanas de produzir movimento. Sua utilização não se restringiu ao transporte: rodas e movimentos circulares passaram a integrar diferentes mecanismos, ferramentas e máquinas, contribuindo para transformar modos de produzir, construir, deslocar objetos e realizar trabalhos.

A temática propõe investigar os princípios e as diferentes utilizações da roda ao longo do tempo, observando sua presença em veículos, tornos, engrenagens, rodas d'água e outros mecanismos. O percurso poderá aproximar conhecimentos históricos, técnicos e culturais, mostrando como uma forma aparentemente simples assumiu funções variadas e participou de inúmeras outras invenções.

A circularidade também atravessa a imaginação, a literatura e as artes. Ciclos, giros, cirandas, rodas de conversa, brinquedos e movimentos corporais permitem perceber como a forma circular ultrapassa a função mecânica e adquire sentidos relacionados ao encontro, à repetição, ao ritmo e à continuidade. A investigação poderá, assim, aproximar mecanismos e experiências artísticas sem reduzir a roda apenas aos meios de transporte.

4.3.21. O sonho de voar: invenções que levaram o ser humano aos céus

Muito antes da criação das primeiras máquinas voadoras, o desejo de alcançar os céus já habitava a imaginação humana. A observação das aves, dos ventos e de outros fenômenos da natureza inspirou mitos, narrativas, desenhos, experimentos e tentativas de compreender como seria possível vencer os limites do corpo e deslocar-se pelo ar.

A temática propõe investigar como imaginação, observação e experimentação participaram da história do voo, passando por diferentes ideias, projetos e invenções até balões, dirigíveis, planadores, aviões e outras formas de deslocamento aéreo. O percurso poderá evidenciar que grandes realizações não surgem prontas: são construídas por conhecimentos acumulados, tentativas, erros, aperfeiçoamentos e contribuições de diferentes pessoas e tempos.

Voar ocupa um lugar privilegiado na literatura e nas artes como expressão de sonho, liberdade, aventura, descoberta e superação de limites. Mitos, contos, poemas, narrativas fantásticas e histórias de inventores poderão dialogar com desenhos, objetos, imagens, sons e criações dos estudantes. No palco, corpo, movimento, música, palavra e elementos visuais poderão explorar a experiência simbólica do voo, aproximando aquilo que a humanidade primeiro imaginou daquilo que posteriormente conseguiu inventar.

4.3.22. Das estrelas às viagens espaciais: a invenção de explorar o universo

Muito antes de foguetes e viagens espaciais, diferentes povos observavam o céu e construíam conhecimentos a partir dos movimentos do Sol, da Lua, das estrelas e de outros fenômenos celestes. Essas observações contribuíram para orientar

deslocamentos, organizar calendários, acompanhar ciclos da natureza e produzir narrativas sobre a origem e a organização do mundo.

Os saberes ancestrais sobre o céu podem ser aproximados das sucessivas invenções que ampliaram as possibilidades humanas de observação e exploração do universo. Diferentes conhecimentos astronômicos e cosmologias poderão dialogar com instrumentos de observação, descobertas científicas, foguetes, satélites, sondas e viagens espaciais, sem apresentar os saberes tradicionais apenas como etapas anteriores à ciência contemporânea.

O céu e o universo também constituem territórios da imaginação. Mitos de origem, histórias sobre constelações, poemas, ficção científica e narrativas de viagens a outros mundos poderão aproximar literatura, ciência e arte. Luz, formas, mapas celestes, imagens, sons, palavras, movimento e criação de mundos imaginários poderão transformar a investigação em experiências expositivas e cênicas, fazendo do universo simultaneamente espaço de conhecimento e de invenção.

4.3.23. Chaves e segredos: a invenção de guardar

Guardar aquilo que se considera importante é uma necessidade presente em diferentes sociedades. Alimentos, objetos, documentos, mensagens e bens pessoais motivaram a criação de recipientes, portas, fechaduras, chaves, cadeados, selos e outras formas de controlar o acesso, preservar conteúdos e indicar quando algo deveria permanecer protegido ou reservado.

A temática propõe investigar diferentes maneiras criadas para guardar, fechar, lacrar e permitir acesso, observando as transformações de materiais, formas e mecanismos ao longo do tempo. Chaves e fechaduras, baús e cofres, selos utilizados para autenticar e resguardar documentos — entre eles os selos reais — e pequenos cadeados presentes em diários e escritos pessoais poderão revelar que guardar não se relaciona apenas a bens materiais: pessoas também guardam palavras, lembranças, conhecimentos, intimidades e segredos.

Na literatura, esses elementos adquirem extraordinária força narrativa. Portas fechadas, chaves perdidas ou encontradas, cartas lacradas, quartos proibidos, baús, diários, enigmas e segredos podem desencadear histórias de mistério, aventura e fantasia. Nas artes e na cena, abrir e fechar, esconder e revelar, permitir e impedir, procurar e descobrir poderão ganhar forma por meio de objetos, imagens, instalações,

palavras, corpo, música e teatro, fazendo da curiosidade e da descoberta motores da criação.

4.3.24. Da carta à mensagem instantânea: a invenção de comunicar a distância

A necessidade de fazer uma mensagem chegar a alguém que está distante levou diferentes sociedades a desenvolver meios de comunicação capazes de atravessar espaços cada vez maiores. Mensageiros, cartas e diferentes sistemas de envio antecederam tecnologias como telégrafo, telefone e outros meios que transformaram progressivamente a velocidade com que palavras e informações passaram a circular.

Cada novo meio de enviar e receber mensagens modificou também a experiência da distância. Da correspondência aos recursos digitais, transformaram-se o tempo da espera, as formas de escrita, os registros deixados e as relações estabelecidas entre quem envia e quem recebe. Mais do que comparar tecnologias antigas e atuais, o percurso poderá investigar como cada meio interfere na maneira como as pessoas constroem, enviam, recebem e preservam suas mensagens.

Cartas, bilhetes, correspondências presentes em obras literárias, mensagens entre personagens e outras formas de escrita dirigida a alguém oferecem amplo diálogo com a literatura. Palavra, espera, distância, destinatário, resposta, imagem e memória poderão inspirar produções autorais e experiências artísticas e cênicas, permitindo aos estudantes explorar não apenas como as mensagens viajaram ao longo da história, mas também aquilo que os seres humanos escolheram dizer uns aos outros quando aprenderam a vencer a distância.

4.3.25. Brincar também é inventar: brinquedos e jogos através do tempo

Brincar acompanha diferentes tempos, lugares e culturas. Com o corpo, elementos da natureza, objetos construídos à mão ou brinquedos produzidos com diferentes tecnologias, crianças e adultos criaram maneiras de imaginar, experimentar regras, enfrentar desafios, representar situações e compartilhar experiências.

A temática propõe investigar brinquedos, brincadeiras e jogos de diferentes povos e gerações, reconhecendo tanto permanências quanto transformações. Brinquedos tradicionais, jogos de tabuleiro, brincadeiras cantadas, objetos

confeccionados com materiais diversos e experiências contemporâneas poderão revelar conhecimentos, técnicas, regras e formas de convivência, evitando apresentar as tecnologias atuais como substitutas das práticas tradicionais de brincar.

A literatura participa desse universo por meio de cantigas, parlendas, trava-línguas, adivinhas, histórias, personagens e jogos de palavras, enquanto as artes ampliam as possibilidades de criação por meio do corpo, da música, da construção de objetos e da imaginação. Regras, desafios, movimentos, sons, palavras, brinquedos e invenções dos próprios estudantes poderão compor experiências expositivas e cênicas que revelem uma ideia central: brincar não é apenas repetir algo que já existe — é também imaginar possibilidades, transformar objetos, criar regras e inventar mundos.

4.3.26. Das páginas aos mundos compartilhados: quando a história entra em jogo

Uma história pode existir de muitas maneiras. Pode ser contada, escrita, encenada e também construída enquanto acontece. Quando personagens deixam de pertencer somente às páginas e passam a ser assumidos por outras pessoas, quando escolhas modificam percursos e quando um universo imaginado se abre a diferentes possibilidades, narrativa e jogo encontram um território comum. Nele, contar uma história deixa de significar determinar todos os seus caminhos.

A temática propõe investigar esse encontro entre literatura, imaginação e participação. Personagens, conflitos, cenários e universos de obras literárias poderão servir como ponto de partida para novas criações, sem que isso signifique simplesmente reproduzir ou adaptar a obra original. O desafio estará em reconhecer aquilo que sustenta uma narrativa e imaginar o que acontece quando outros leitores podem habitá-la, assumir papéis, estabelecer estratégias, enfrentar desafios e participar da construção de seus acontecimentos. É nesse campo que livros-jogo, RPGs, jogos narrativos, tabuleiros, cartas e games revelam diferentes possibilidades de relação entre quem cria uma história e quem entra nela.

Literatura e arte poderão ampliar esses mundos por meio da palavra, da imagem, do corpo, da interpretação, do desenho e da construção de espaços e objetos. Mapas poderão revelar territórios que não existem; personagens poderão ganhar histórias próprias; decisões poderão abrir caminhos não previstos; regras

poderão estabelecer limites para aquilo que a imaginação torna possível. Mais do que transformar um livro em jogo, o percurso poderá investigar uma questão essencial: o que acontece com uma história quando ela deixa de pertencer somente a quem a escreveu e passa também pelas escolhas de quem a vive?

4.3.27. Dos números ao código: invenções que organizaram o pensamento

Contar, medir, comparar e reconhecer padrões ajudaram diferentes sociedades a organizar atividades, registrar quantidades, construir, comercializar, acompanhar ciclos e resolver problemas. Para isso, foram criados números, símbolos, sistemas de numeração e diferentes maneiras de representar informações.

Essas formas de representação podem ser investigadas por meio de sequências, padrões geométricos, sistemas de numeração, símbolos, enigmas, códigos secretos e jogos de decifração, chegando a formas contemporâneas de codificação utilizadas pela Computação, como o sistema binário. O percurso permite perceber que um código só funciona quando existe uma lógica compartilhada para produzir e interpretar seus sinais.

Literatura e arte encontram nesse universo possibilidades especialmente criativas. Mensagens escondidas, enigmas, padrões visuais, ritmos, repetições e sequências podem transformar números e códigos em experiências narrativas, visuais, sonoras e corporais. Decifrar e criar tornam-se, assim, duas faces de uma mesma investigação sobre as linguagens que a humanidade inventou para organizar e representar informações.

4.3.28. Dos autômatos aos robôs: a invenção das máquinas em movimento

O desejo de criar objetos capazes de produzir movimentos por mecanismos próprios aparece em diferentes momentos da história. Autômatos, brinquedos mecânicos, relógios, engenhos e outras criações demonstram a antiga curiosidade humana por reproduzir movimentos e construir máquinas capazes de executar determinadas ações.

A temática propõe investigar a trajetória dos mecanismos automáticos à robótica, observando como engrenagens, movimentos programados, sensores e sistemas de controle ampliaram aquilo que as máquinas podem realizar. Autômatos

históricos e criações contemporâneas poderão ser aproximados sem confundir automação, robótica e Inteligência Artificial, reconhecendo que nem toda máquina automática aprende ou toma decisões.

A literatura e as artes oferecem um campo especialmente fértil para imaginar seres artificiais, máquinas, autômatos e robôs. Histórias, personagens, desenhos, esculturas, mecanismos, movimentos e criações autorais poderão dialogar com a investigação. Engrenagem, repetição, comando, movimento, corpo, som e personagem poderão ganhar expressão no estande e na cena, permitindo explorar tanto as máquinas que os seres humanos construíram quanto aquelas que primeiro existiram apenas na imaginação.

4.3.29. Dos fios à internet: a invenção de conectar o mundo

A comunicação em rede transformou profundamente a maneira como informações circulam entre pessoas e lugares. Sistemas de transmissão por fios, cabos e sinais contribuíram para formar redes cada vez mais amplas, até o desenvolvimento da internet e das conexões digitais que hoje permitem que textos, imagens, sons e dados atravessem grandes distâncias em poucos instantes.

Por trás de uma mensagem, imagem ou vídeo que chega quase instantaneamente a outro lugar existe uma infraestrutura muitas vezes invisível. Fios, cabos, redes, computadores, servidores, conexões sem fio e protocolos ajudam a compreender como a internet se tornou uma rede capaz de fazer dados circularem pelo mundo.

Literatura e arte poderão explorar a própria ideia de rede como encontro entre histórias, pessoas, palavras e lugares. Linhas, nós, percursos, conexões, imagens, textos e movimentos poderão compor experiências visuais e cênicas que representem a circulação de informações e as relações estabelecidas em um mundo conectado. O percurso poderá ainda favorecer reflexões sobre participação, responsabilidade e convivência nos ambientes digitais, sem reduzir a temática a uma discussão sobre redes sociais.

4.3.30. Inteligência Artificial: quando as máquinas aprendem padrões

A busca por criar máquinas capazes de realizar tarefas associadas à inteligência humana acompanha parte da história recente da ciência e da Computação. A Inteligência Artificial reúne tecnologias desenvolvidas para identificar padrões em grandes conjuntos de dados e, a partir deles, realizar diferentes tarefas, como reconhecer informações, produzir respostas, classificar conteúdos e gerar textos, imagens, sons e outras formas de representação.

Compreender a IA significa também reconhecer que ela é uma criação humana: sistemas são desenvolvidos por pessoas, treinados a partir de dados e orientados para determinadas tarefas. Em linguagem adequada aos estudantes, o percurso poderá explorar como máquinas identificam padrões e produzem resultados, ao mesmo tempo que provoca questões sobre autoria, confiabilidade, escolhas, vieses, responsabilidade e uso ético.

A literatura e as artes ampliam essa investigação ao formular uma pergunta que ultrapassa a tecnologia: o que existe na criação humana que não pode ser reduzido ao reconhecimento de padrões? Memória, experiência, intenção, imaginação e autoria podem orientar leituras, experimentações e produções que coloquem em diálogo Inteligência Artificial e Inteligência Ancestral. Antes de ensinar máquinas a reconhecer padrões, seres humanos já observavam o mundo, aprendiam com a experiência, criavam e transmitiam conhecimentos entre gerações.

4.3.31. Do sagrado aos símbolos: maneiras de expressar o invisível

Em diferentes tempos e culturas, seres humanos construíram narrativas, símbolos, ritos e formas de expressão para se relacionar com aquilo que consideram sagrado e para elaborar questões sobre a origem do mundo, a natureza, a existência, a vida, a morte e o desconhecido. Essas experiências deram origem a patrimônios culturais diversos, presentes na oralidade, na literatura, na música, nas artes, na arquitetura, nas celebrações e em diferentes modos de compreender a existência.

A espiritualidade e as manifestações religiosas poderão ser investigadas como dimensões históricas e culturais da experiência humana, reconhecendo a diversidade de crenças, cosmologias, tradições e filosofias de vida. Cosmologias indígenas, tradições de matrizes africanas e afro-brasileiras e diferentes expressões religiosas e espirituais poderão integrar o percurso de maneira contextualizada e respeitosa, sem hierarquização de crenças, proselitismo ou reprodução de estereótipos.

Mitos de origem, narrativas, poemas, cantos, símbolos, formas arquitetônicas, grafismos, objetos e outras manifestações poderão aproximar literatura, arte e patrimônio cultural. Palavra, silêncio, música, imagem, luz, forma, espaço e movimento oferecem possibilidades para interpretar artisticamente diferentes maneiras pelas quais seres humanos buscaram expressar aquilo que não é material ou imediatamente visível. O percurso deverá preservar o significado cultural das manifestações estudadas, evitando transformar práticas ou cerimônias sagradas em simples representação cênica.

4.3.32. O que ainda não foi inventado? Imaginação, criatividade e futuros possíveis

Toda invenção começou, em algum momento, como uma possibilidade ainda inexistente. Perguntas, necessidades, observações, sonhos, problemas e experiências levaram seres humanos a imaginar aquilo que poderia ser diferente e a transformar ideias em objetos, linguagens, conhecimentos e novas maneiras de viver.

A temática propõe olhar para o futuro a partir dos conhecimentos construídos ao longo do percurso humano, compreendendo que inventar não significa apenas criar tecnologias. Também podemos imaginar novas histórias, formas de expressão, objetos, espaços, soluções, relações e maneiras de cuidar das pessoas e do mundo. O futuro poderá ser pensado não como algo pronto à espera de ser descoberto, mas como campo de possibilidades construído pelas escolhas humanas.

Literatura e arte assumem aqui papel central por sua capacidade de imaginar aquilo que ainda não existe. Ficção científica, narrativas fantásticas, utopias, poemas, ilustrações, projetos e criações autorais poderão provocar os estudantes a formular perguntas e construir seus próprios futuros possíveis. Palavra, imagem, objeto, som, corpo, cena e experimentação poderão dar existência provisória ao que ainda pertence à imaginação, fazendo desta última temática um espaço de autoria no qual memória e conhecimento não encerram a trajetória: tornam-se matéria para aquilo que ainda poderá ser inventado.

5. PRINCÍPIOS NORTEADORES

Os princípios norteadores estabelecem as referências para o desenvolvimento do FLACC 2026 nas unidades escolares. Eles asseguram unidade à proposta sem determinar um único percurso de trabalho, permitindo que cada escola construa suas experiências de acordo com a temática recebida, as características dos estudantes e as possibilidades de articulação entre conhecimentos e linguagens.

5.1. Literatura como experiência de leitura, criação e imaginação

A literatura constitui um dos fundamentos do FLACC e deverá atravessar os percursos desenvolvidos pelas escolas. Ler, ouvir, contar, interpretar e produzir histórias são experiências que aproximam os estudantes de diferentes tempos, culturas e modos de compreender a existência humana.

No projeto, a literatura não deverá ser utilizada apenas como fonte de informação sobre determinada temática. Obras e narrativas poderão provocar perguntas, estabelecer relações com as experiências dos estudantes, preservar memórias e apresentar outras formas de perceber o mundo. A palavra literária também abre espaço para a invenção, permitindo imaginar personagens, acontecimentos, lugares e futuros que ultrapassam aquilo que já existe.

Esse princípio reafirma a formação de leitores e a autoria como dimensões centrais do Festival, reconhecendo a literatura como linguagem capaz de registrar experiências e, ao mesmo tempo, criar outras possibilidades de realidade.

5.2. Arte como linguagem, experiência e invenção

A arte será compreendida como campo de conhecimento, experiência e criação. Música, dança, teatro, artes visuais, fotografia, cinema, audiovisual e outras linguagens permitem experimentar materiais, sons, imagens, movimentos e formas de expressão construídas e transformadas por diferentes povos e gerações.

Durante o FLACC, o contato com produções artísticas deverá ampliar repertórios e favorecer processos de experimentação e autoria. Mais do que reproduzir modelos ou preparar apresentações para a culminância, os estudantes

deverão encontrar oportunidades para conhecer linguagens, realizar escolhas e produzir sentidos por meio delas.

A experiência artística deverá acompanhar o desenvolvimento das temáticas, permitindo que aquilo que é pesquisado, observado e descoberto também possa ser interpretado, questionado e recriado por meio da arte.

5.3. Invenções humanas como percurso de investigação

As invenções humanas serão abordadas como respostas construídas a partir de necessidades, perguntas, conhecimentos, experiências e processos de criação situados em diferentes contextos históricos e culturais.

O interesse do projeto não estará apenas em identificar quem inventou determinado objeto ou em que data ele surgiu. Os percursos deverão favorecer a compreensão das circunstâncias relacionadas a uma criação, dos conhecimentos nela mobilizados, das transformações pelas quais passou e das mudanças que produziu na vida das pessoas.

Essa abordagem desloca a atenção do objeto pronto para o processo humano de inventar, permitindo perceber relações entre aquilo que já existia, os desafios de determinado contexto e as possibilidades produzidas a partir deles.

5.4. Ancestralidade e relações étnico-raciais como dimensões transversais

A ancestralidade deverá atravessar a narrativa das invenções humanas, reconhecendo que conhecimentos são construídos, preservados, compartilhados e transformados entre gerações. Essa perspectiva permite observar permanências, mudanças e relações entre diferentes tempos, evitando que o passado seja apresentado apenas como uma sucessão de acontecimentos distantes.

As histórias e culturas africanas, afro-brasileiras e indígenas deverão integrar os diferentes percursos do projeto sempre que relacionadas às temáticas investigadas. Suas contribuições poderão ser reconhecidas na literatura, na oralidade, nas artes, nos conhecimentos sobre a natureza, nas técnicas, nos instrumentos, nas formas de organização, nas linguagens e em outras criações humanas.

As relações étnico-raciais não constituirão, portanto, eixo isolado nem ficarão restritas às atividades realizadas no mês de novembro. Deverão estar presentes ao

longo do projeto, ampliando referências de autoria e permitindo que os estudantes reconheçam diferentes povos e sujeitos como participantes da construção histórica, cultural e intelectual da humanidade.

5.5. Diálogo entre conhecimentos, linguagens e tecnologias

As temáticas do FLACC deverão favorecer relações entre diferentes campos do conhecimento sem apagar as características próprias de cada um. Literatura, arte, cultura, ciência e Computação poderão encontrar pontos de contato a partir das questões investigadas pelas escolas, contribuindo de maneiras distintas para os processos de compreensão e criação.

Esse diálogo não exige que todas as áreas estejam presentes com a mesma intensidade em todas as experiências. As aproximações deverão ocorrer quando produzirem sentido para o percurso desenvolvido, evitando a inclusão artificial de conteúdos, ferramentas ou recursos apenas para atender a uma estrutura previamente determinada.

As tecnologias, inclusive as digitais, integram esse princípio como possibilidades humanas de produzir, registrar, comunicar e criar. Seu uso deverá responder às necessidades das experiências propostas, e não determinar o caminho pedagógico.

5.6. Investigação, experimentação e descoberta

Curiosidade, observação e experiência deverão participar da construção dos percursos. Perguntar, pesquisar, comparar, testar possibilidades, manipular materiais, interpretar informações e rever hipóteses são ações que aproximam os estudantes dos processos envolvidos na produção de conhecimentos e invenções.

A investigação não deverá se limitar à busca de informações prontas. Sempre que possível, as temáticas deverão criar oportunidades para observar processos, estabelecer relações, experimentar linguagens e materiais, formular perguntas e construir interpretações.

As formas de investigação e experimentação deverão respeitar as características da Educação Infantil, do Ensino Fundamental – Anos Iniciais e Anos

Finais – e da Educação de Jovens e Adultos, conforme estabelecido na organização pedagógica do projeto.

5.7. Autoria estudantil e imaginação de futuros

Os estudantes deverão ocupar uma posição de autoria ao longo do FLACC, participando das investigações, formulando ideias, realizando escolhas e produzindo textos, imagens, objetos, movimentos, sons, narrativas e outras formas de expressão relacionadas aos percursos desenvolvidos.

A autoria não se restringe à produção de algo inédito. Ela também se manifesta na maneira como o estudante interpreta uma referência, estabelece relações entre conhecimentos, reelabora uma narrativa ou utiliza uma linguagem para comunicar aquilo que compreendeu e deseja expressar.

Ao reconhecer que toda invenção foi, em algum momento, uma possibilidade ainda inexistente, o projeto também abre espaço para imaginar. O conhecimento daquilo que outras gerações criaram deverá ampliar o repertório para interpretar o presente e conceber outras formas de viver, comunicar, produzir, narrar e criar.

O futuro não será apresentado, portanto, apenas como resultado do avanço tecnológico, mas como espaço de escolhas humanas no qual memória, conhecimento, criatividade e imaginação continuam participando daquilo que ainda poderá existir.

6. ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA DO PROJETO

A organização pedagógica do FLACC 2026 orientará o desenvolvimento das temáticas nas unidades escolares ao longo do segundo semestre letivo. Cada escola construirá seu percurso considerando os princípios norteadores do projeto, as etapas e modalidades que atende e as características de seus estudantes.

O trabalho deverá ocorrer de forma processual, de modo que as produções compartilhadas na culminância resultem das experiências de leitura, investigação, experimentação e criação desenvolvidas ao longo do projeto, e não de atividades elaboradas exclusivamente para exposição ou apresentação no Festival.

As relações étnico-raciais deverão atravessar esse planejamento, reconhecendo conhecimentos, produções e contribuições de diferentes povos e sujeitos ao longo da história das invenções humanas.

6.1. Do tema à experiência pedagógica

A temática atribuída a cada unidade escolar será o ponto de partida para a construção de seu percurso pedagógico. Mais do que reunir informações sobre determinada invenção, o trabalho deverá investigar histórias, necessidades, conhecimentos, sujeitos e transformações relacionados à temática, estabelecendo conexões entre diferentes tempos e contextos.

Obras literárias, narrativas orais, imagens, objetos, músicas, memórias, experiências, perguntas e outras situações poderão desencadear esse percurso. A partir delas, cada escola definirá possibilidades de investigação, experimentação e criação adequadas à sua realidade e aos estudantes que atende.

O percurso não deverá resultar em uma sequência padronizada de atividades. A temática comum oferece unidade ao trabalho, enquanto as escolhas pedagógicas permitirão que cada turma construa formas próprias de aproximação, interpretação e produção.

6.2. Literatura e arte no cotidiano do projeto

Literatura e arte deverão estar presentes desde o início do desenvolvimento das temáticas e acompanhar o percurso realizado pelas turmas. A seleção de obras, autores, narrativas e referências artísticas deverá estabelecer relações significativas com aquilo que está sendo investigado, ampliando repertórios e oferecendo diferentes possibilidades de leitura e criação.

As experiências poderão envolver leitura, contação e produção de histórias, poesia, música, dança, teatro, artes visuais, fotografia, cinema, audiovisual e outras linguagens, de acordo com as possibilidades abertas por cada temática e com as características dos estudantes.

Literatura e arte não deverão aparecer apenas na preparação das produções destinadas à culminância. O que chegar aos estandes e ao palco deverá nascer do repertório, das experiências e dos processos de criação construídos durante o projeto.

6.3. Percursos adequados às etapas e à modalidade

Uma mesma temática poderá assumir diferentes formas de abordagem conforme a etapa ou modalidade de ensino. O projeto deverá preservar uma narrativa comum na unidade escolar sem exigir que crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos realizem as mesmas experiências.

Na Educação Infantil, deverão ser privilegiadas as interações, as brincadeiras, a literatura, a oralidade, o corpo, os sentidos, a imaginação e a exploração de materiais e diferentes linguagens. As temáticas deverão ser vivenciadas por meio de experiências significativas para as crianças, evitando abordagens excessivamente expositivas ou conceituais.

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, poderão ser ampliadas as experiências de leitura, escrita, observação, pesquisa, comparação, registro, experimentação e criação, favorecendo relações entre as descobertas realizadas e diferentes formas de expressão.

No Ensino Fundamental – Anos Finais, as temáticas poderão alcançar maior aprofundamento histórico, cultural e conceitual, incorporando pesquisa, análise de fontes, argumentação, experimentação, leitura crítica e produção autoral.

Na Educação de Jovens e Adultos (EJA), as experiências de vida, memórias, conhecimentos profissionais e repertórios culturais dos estudantes deverão ser reconhecidos como parte do percurso, favorecendo relações entre diferentes gerações e modos de trabalhar, comunicar, aprender, criar e transformar a realidade.

Nas unidades que atendem mais de uma etapa ou modalidade, os percursos deverão dialogar entre si. A unidade estará na temática e na narrativa construída pela escola, e não na realização das mesmas atividades por todos os estudantes.

6.4. Acompanhamento do percurso

O acompanhamento pedagógico deverá ocorrer durante o desenvolvimento do projeto, observando a relação entre a temática atribuída à escola e a narrativa do FLACC, a presença efetiva da literatura e da arte, a participação dos estudantes, a adequação das experiências às etapas e modalidades atendidas e a coerência entre o percurso realizado e as produções dele resultantes.

Registros de diferentes naturezas poderão subsidiar esse acompanhamento, permitindo às equipes pedagógicas reconhecer avanços, identificar necessidades e realizar ajustes ao longo do processo.

O acompanhamento deverá privilegiar o percurso e não apenas o produto destinado ao Festival. Dessa forma, a qualidade do trabalho não será medida exclusivamente pelo resultado apresentado na culminância, mas pela consistência das experiências pedagógicas que o produziram.

6.5. Da escola para o Festival

A culminância deverá tornar visível parte do percurso construído nas unidades escolares. Cada escola contará com um estande para exposição de suas produções e realizará uma apresentação no palco, ambos vinculados à temática desenvolvida.

O estande deverá apresentar produções e registros que permitam ao visitante conhecer aspectos do processo vivido pelos estudantes. Sua composição deverá estabelecer uma narrativa coerente com a temática da escola, evitando que o espaço se transforme apenas em ornamentação ou reunião de trabalhos desconectados.

A apresentação no palco deverá integrar mais de uma linguagem artística, estabelecendo relações entre possibilidades como literatura, teatro, dança, música, canto, declamação, performance e audiovisual. As linguagens escolhidas deverão compor uma proposta articulada, e não uma sucessão de números independentes.

Nas unidades que atendem diferentes etapas ou modalidades, o estande e a apresentação no palco deverão contemplar todas as etapas e modalidades existentes na escola, respeitando suas especificidades e integrando suas contribuições à narrativa comum.

As orientações relativas ao tempo das apresentações, às dimensões, montagem e funcionamento dos estandes, à utilização do palco e aos demais procedimentos técnicos serão estabelecidas em regulamentos específicos.

6.6. Acessibilidade, inclusão e participação

A acessibilidade deverá ser considerada desde o planejamento das experiências, assegurando aos estudantes público da Educação Especial condições de participação nos percursos desenvolvidos por suas turmas e escolas. Estratégias,

recursos, materiais e formas de comunicação deverão ser organizados conforme as necessidades dos estudantes, com a participação dos profissionais envolvidos e o apoio das Salas de Recursos Multifuncionais, quando necessário.

Essa perspectiva deverá alcançar também os processos de leitura, investigação, experimentação, criação e produção artística, de modo que a participação dos estudantes não se restrinja à presença física nas atividades.

Na culminância, a acessibilidade deverá estar presente nos estandes, nas apresentações e nos demais ambientes do Festival, considerando condições de acesso, circulação, comunicação, fruição e participação do público.

A inclusão constitui, portanto, dimensão do desenvolvimento pedagógico do FLACC e não ação paralela ou restrita ao momento do evento.

7. RECURSOS

A realização do FLACC 2026 envolverá recursos humanos, materiais, tecnológicos e estruturais necessários tanto ao desenvolvimento das ações nas unidades escolares quanto à realização da culminância do Festival. A definição quantitativa, as especificações técnicas e as formas de contratação serão estabelecidas conforme o planejamento executivo do evento e os procedimentos administrativos correspondentes.

7.1. Recursos Materiais, Tecnológicos e Estruturais

Para o desenvolvimento e a realização do Festival, poderão ser utilizados livros e demais materiais literários; materiais artísticos, pedagógicos e de apoio às produções escolares; equipamentos audiovisuais e tecnológicos; mobiliário; materiais gráficos e de sinalização; estruturas para estandes, exposições, apresentações e oficinas; palco, sonorização e iluminação; recursos de acessibilidade; equipamentos de apoio técnico; além de outros materiais necessários às atividades previstas.

As unidades escolares poderão utilizar, durante o percurso pedagógico, diferentes materiais e tecnologias de acordo com as características das temáticas desenvolvidas e das experiências propostas aos estudantes.

Na culminância, os recursos deverão atender às necessidades dos ambientes e da programação, observando critérios de acessibilidade, segurança, funcionalidade e adequação às atividades literárias, artísticas e culturais realizadas.

7.2. Recursos Humanos

A execução do FLACC 2026 contará com a participação dos profissionais envolvidos no planejamento e desenvolvimento do projeto, incluindo equipes técnicas e pedagógicas, gestores escolares, coordenadores pedagógicos, professores e demais profissionais da educação.

Os estudantes da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos (EJA) constituirão os principais participantes das ações pedagógicas desenvolvidas nas unidades escolares e das produções compartilhadas durante o Festival.

A programação poderá contar ainda com escritores, ilustradores, artistas, oficinairos, mediadores, profissionais de diferentes áreas do conhecimento, representantes do setor editorial e outros convidados, de acordo com as atividades definidas para a edição.

A realização da culminância envolverá também profissionais responsáveis pelas áreas administrativa, jurídica, financeira, estrutural, tecnológica, logística, comunicacional e operacional, conforme as necessidades estabelecidas no planejamento executivo do FLACC 2026.

8. PREMIAÇÕES

As premiações integram a programação do FLACC como forma de reconhecimento às pessoas e iniciativas que contribuem para o fortalecimento da literatura, da arte, da educação, da cultura e do desenvolvimento em Canaã dos Carajás. Por meio delas, o Festival valoriza trajetórias, produções e atuações que ampliam o acesso à cultura e participam da construção da memória literária e artística do município.

Na edição de 2026, serão mantidas três distinções: o Troféu Arara-Azul, a Medalha Grazianne Medina e a Estatueta Mayko Goulart, cada uma destinada a reconhecer contribuições em campos específicos.

8.1. Troféu Arara-Azul

O Troféu Arara-Azul é destinado à valorização da produção literária, reconhecendo autores, obras publicadas e profissionais envolvidos nos processos de criação e produção do livro.

Ao integrar a programação do FLACC, a premiação contribui para dar visibilidade à literatura e aos sujeitos que participam de sua produção e circulação, fortalecendo a relação entre escritores, leitores e comunidade.

Os critérios de indicação, seleção e concessão serão estabelecidos conforme as normas específicas da premiação.

8.2. Medalha Grazianne Medina

A Medalha Grazianne Medina destina-se ao reconhecimento de cidadãos ou instituições canaenses que desenvolvam projetos, ações ou iniciativas de reconhecida contribuição social para Canaã dos Carajás.

A distinção valoriza atuações capazes de produzir resultados significativos para a comunidade, ampliar oportunidades, mobilizar pessoas ou contribuir para o desenvolvimento social, educacional e cultural do município. Mais do que reconhecer uma trajetória individual ou institucional, a Medalha evidencia iniciativas cuja atuação alcança a coletividade e deixa contribuições relevantes para a realidade local.

Os critérios de indicação e concessão observarão as normas específicas da premiação.

8.3. Estatueta Mayko Goulart

A Estatueta Mayko Goulart é destinada ao reconhecimento da produção artística desenvolvida pela sociedade civil canaense, contemplando manifestações nas áreas de teatro, artes visuais, dança e música.

A premiação valoriza não apenas a obra apresentada, mas o percurso criativo que a tornou possível. Expressão artística, originalidade, domínio da linguagem escolhida e qualidade da realização constituem elementos a serem considerados no reconhecimento das produções.

Ao integrar as premiações do FLACC, a Estatueta amplia o espaço dedicado às artes dentro do Festival e evidencia artistas cuja produção contribui para a vida cultural do município.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O FLACC 2026 parte da compreensão de que a história das invenções humanas é também a história das perguntas, necessidades, conhecimentos e formas de expressão que diferentes povos e gerações construíram ao longo do tempo. Cada objeto criado, cada técnica desenvolvida, cada história contada e cada linguagem inventada carrega experiências anteriores e, ao mesmo tempo, abre possibilidades para aquilo que ainda poderá existir.

Sob o tema “Inteligência Ancestral (IA): Memórias e saberes que inventam futuros”, o Festival convida a comunidade escolar a reconhecer essa continuidade. Olhar para o passado, nessa perspectiva, não significa apenas conhecer aquilo que já foi feito, mas perceber os conhecimentos que permanecem vivos, as vozes que participaram dessa construção e as transformações que continuam ocorrendo no presente.

Literatura e arte ocupam lugar central nesse movimento porque permitem à experiência humana ultrapassar o registro dos acontecimentos. Pela palavra, pela imagem, pelo som, pelo corpo e pela cena, é possível preservar memórias, interpretar o mundo, questioná-lo e imaginar outras possibilidades. No FLACC, conhecer e criar tornam-se, assim, movimentos que se encontram.

Ao longo do projeto, cada unidade escolar construirá uma parte dessa narrativa a partir de sua temática, de seus estudantes e das experiências desenvolvidas. Quando esses percursos se encontrarem no Festival, não representarão trabalhos isolados, mas diferentes olhares sobre uma história que continua sendo escrita.

O FLACC 2026 não pretende, portanto, apresentar uma conclusão para a história das invenções humanas. Ao contrário, propõe deixar uma pergunta em aberto: o que ainda somos capazes de imaginar, criar e transformar a partir dos conhecimentos que recebemos e daqueles que construímos juntos?

Entre memórias preservadas, saberes compartilhados e possibilidades ainda não imaginadas, permanece aquilo que atravessa toda essa trajetória: a capacidade humana de inventar futuros.

REFERÊNCIAS

BÂ, Amadou Hampâté. A tradição viva. In: KI-ZERBO, Joseph (ed.). **História geral da África, I: metodologia e pré-história da África**. Brasília, DF: UNESCO; MEC; UFSCar, 2010. p. 167-212.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação pós-colonialista no Brasil: aprendizagem triangular. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 2, p. 59-64, 1995. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i2p59-64. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i2p59-64>. Acesso em: 18 ago. 2026.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Brasília, DF: Presidência da República, 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 18 ago. 2026.

_____. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/resolucoes/esolucoes-ceb-2022>. Acesso em: 18 ago. 2026.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011. p. 171-193.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

MIAO, Fengchun; HOLMES, Wayne. **Guidance for generative AI in education and research**. Paris: UNESCO, 2023. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>. Acesso em: 18 ago. 2026.

UNESCO. **Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage**. Paris: UNESCO, 2003. Disponível em: <https://ich.unesco.org/en/convention>. Acesso em: 18 ago. 2026.

_____. **Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence**. Paris: UNESCO, 2021. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-ethics-artificial-intelligence>. Acesso em: 18 ago. 2026.