

SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO



GOVERNO DO
PARÁ



RECOMPOSIÇÃO DAS
APRENDIZAGENS

Arte

9º Ano
do Ensino
Fundamental

Caderno do Aluno

CADERNO 1



RECOMPOSIÇÃO DAS
APRENDIZAGENS

9º ANO

DO ENSINO FUNDAMENTAL

ORGANIZAÇÃO

**Governo do Estado
do Pará**

**Helder Zahluth Barbalho
Governador do Estado do Pará**

**Hana Ghassan Tuma
Vice-governadora do Estado do Pará**

**Rossieli Soares da Silva
Secretário de Estado de Educação -
SEDUC**

**Júlio César Meireles de Freitas
Secretário Adjunto de Educação
Básica - SAEB**

**Raimundo Correa de Oliveira
Diretoria de Formação - DIFOR**

Elaboração:

Profa. Silene Trópico

Diagramação :

André Luis Pereira de Freitas

SUMÁRIO

Apresentação	04
---------------------------	----

Semana 1

Organização Curricular	05
Resumo Teórico	05
Questões/Itens	05

Semana 2

Organização Curricular	06
Resumo Teórico	06
Questões/Itens	07

Semana 3

Organização Curricular	08
Resumo Teórico	09
Questões/Itens	09

Semana 4

Organização Curricular	10
Resumo Teórico	10
Questões/Itens	11

Referências	12
--------------------------	----

Anexo - Cartão Resposta	
--------------------------------	--

Olá, Estudante! Que bom vê-lo(a) por aqui!

Este Caderno foi pensado para você, aluno(a) da Educação Básica do Estado do Pará. Como tal, o material foi escrito de forma que você pudesse oportunamente (1) recompor aprendizagens, (2) mobilizar/acionar, por meio dos Descritores Prioritários de Língua Portuguesa e/ou de Matemática, habilidades de Leitura e do Pensamento Lógico-Matemático necessários à compreensão do Componente de Arte e, não menos importante, (3) garantir seus direitos de aprendizagem para o longo da vida.

O Caderno de Arte segue o mesmo padrão dos demais Cadernos: para cada Semana de aula proposta, vem um Resumo Teórico que, como o nome diz, é um resumo, o que não impede você de otimizá-lo, se assim o achar conveniente; depois, vêm 12 questões, construídas sob a intencionalidade de itens e à semelhança do SAEB e do ENEM. São ao todo 24 questões/itens que foram criados(as) na sua maioria; ou, adaptadas de seu uso primeiro.

Como as intencionalidades deste Caderno, com já foi dito, são o de recompor aprendizagens e o de contribuir com a Proficiência Leitora e o Pensamento Lógico-Matemático, com vistas à melhoria dos níveis paraenses atuais do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), no Pará, eis que as questões mobilizam também saberes ora de Língua Portuguesa, ora de Matemática (e às vezes dos dois componentes), como ferramentas a serviço da compreensão das questões de Arte, pois acreditamos que é assim, com autonomia e autorregulação, que a proficiência leitora e o pensamento lógico-matemático são desenvolvidos não só para o IDEB, mas principalmente para a vida, para o longo da vida.

1.º Caderno de Arte - 9 Ano Ensino Fundamental

Em nossas aulas de Arte, vamos explorar a relação entre games, artes e interação social.

Nessa jornada, vamos observar a importância das linguagens artísticas para a construção de games para proporcionar uma vida melhor à sociedade.

SEMANA 1

1. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

No quadro a seguir você encontra as unidades temáticas, o objeto de conhecimento e as habilidades desenvolvidas nesta semana.

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidade
Artes Integradas	Processos Criativos Arte e Tecnologia	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

2. RESUMO TEÓRICO

Vamos explorar o mundo dos games para entender como as linguagens artísticas podem modificar a sociedade. Games e/ou jogos eletrônicos fazem parte da cultura digital, sendo jogados sozinho ou em grupo, on-line ou off-line.

A utilização da linguagem da Arte nos jogos é uma maneira de auxiliar o personagem ou avatar a expressar as suas emoções. A composição de um game depende das artes visuais e sonoras para criar vínculos emocionais entre jogadores e jogos.

Observando os textos e desenhos do Amazônia Viva Game, percebemos que a experiência das pessoas com esse universo é combater a extinção dos animais amazônicos. A partir disso, observe o game e depois responda a pergunta a seguir:



Amazônia viva:game. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2849970/Amaznia_Viva_Game_animais_em_extino/?curator_clanid=4777282 Acesso em 03. Mai.2025.

- Como seria entrar na história dos seus games preferidos?

Cultura Digital

Games e/ou jogos eletrônicos são parte da cultura digital e podem ser jogados sozinho ou em grupo, on-line ou off-line.

Você sabe o que é cultura digital?

Cultura digital é tudo aquilo que é possível conhecer, fazer, comunicar e armazenar, utilizando aparelhos com tecnologia digital, como computadores, celulares e tablets. Essa cultura acontece por meio da internet e dos meios de comunicação digitais, como sites, blogs, portais e redes sociais, que permitem alto grau de interação entre o jogador e o jogo.

As linguagens das artes são utilizadas nos games para ajudar na expressão das emoções. As composições visuais e sonoras das artes estão presentes em jogos eletrônicos e ajudam a gerar vínculos emocionais entre jogadores e games.

Um gênero dos games é o RPG, que consiste em contar a história a partir da visão que se tem do mundo. Há uma espécie de narrador que é o mestre, sendo ele quem modela o caminho do jogo, mas os personagens são livres para trilhar seus caminhos buscando respostas inovadoras para os modelos apresentados pelo mestre.

Para participar desse jogo, é necessário assumir a forma de um avatar, personagem que pode ser criado pelo idealizador do game ou pelo próprio jogador. Os participantes assumem a forma de um personagem já criado, ou criam seu próprio personagem. Os games utilizados na educação buscam produzir um impacto social positivo, sendo feitas algumas escolhas estéticas e de narrativa que buscam proporcionar a vivência de emoções positivas, como esperança, amor, gratidão e compaixão.

No game Amazônia viva, o jogador é convidado a embarcar em uma aventura pela Floresta Amazônica, onde assumirá o papel do Curupira, o guardião da floresta, para salvar os animais em extinção. O jogo propõe situações em que o Curupira enfrenta desafios e resolve enigmas para libertar animais em extinção das jaulas, ou para preservar a rica biodiversidade da maior floresta tropical do mundo, mobilizando a conscientização ambiental.

3. QUESTÕES/ITENS

Questão 01 (LP/D4)

“As composições visuais e sonoras das artes estão presentes em jogos eletrônicos para gerar vínculos emocionais entre jogadores e games.”

Em relação às composições apresentadas, destacam-se no game as linguagens

- (A) artes visuais e teatro.
- (B) performance e dança.
- (C) artes visuais e música.
- (D) dança, teatro e visuais.

Questão 02 (LP/D7)

As linguagens da arte estão presentes em jogos eletrônicos, têm como finalidade a criação de vínculos emocionais entre jogadores e games que contribuem para

- (A) aumentar o tempo do jogador no game.
- (B) ganhar todas as fases de um jogo.
- (C) ajudar com a programação de jogos no computador.
- (D) a produção de um impacto social positivo pelo ensino de valores.

Questão 03 (LP/D7)

No trecho: "Os participantes assumem a forma de um personagem, ou criam seu próprio personagem por meio da elaboração de um avatar." O avatar é, então, uma possibilidade de criação das artes visuais que permite criar

- (A) um animal de estimação.
- (B) um ambiente especial.
- (C) Um personagem para o representar no jogo.
- (D) Um controle remoto usado no videogame.

Observe a imagem e depois responda à questão 4 e 5



Amazônia viva:game. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2849970/Amazônia_Viva_Game_animals_em_extino/?curator_clanid=4777282 Acesso em 03. Mai.2025.

Questão 04 (LP/D8)

A principal linguagem artística presente na imagem do game "Amazônia viva" são as artes visuais apresentadas na imagem por

- (A) sons da paisagem.
- (B) ilustração da cena.
- (C) iluminação em cena.
- (D) expressão corporal.

Questão 05 (LP/D8)

Na imagem apresentada há uma ilustração de um avatar, ele seria jogador do game "Amazônia viva" cuja forma é de.

- (A) curupira.
- (B) árvores.
- (C) barcos.
- (D) sol.

Questão 06 (LP/D7)

Leia o trecho do texto e responda à questão

"No game Amazônia viva, o jogador é convidado a embarcar em uma aventura pela floresta Amazônica, onde assumirá o papel do Curupira, o guardião da floresta para salvar os animais em extinção, ao enfrentar desafios incríveis enquanto resolve enigmas e aprende sobre a rica biodiversidade da maior floresta tropical do mundo."

O game, na interação com a arte, promove a crítica sobre a necessidade de

- (A) reconhecer o Curupira como um mestre.
- (B) promover o entretenimento na educação.
- (C) preservar a floresta e os animais em extinção.
- (D) resolver enigmas da biodiversidade com o game.

SEMANA 2

1. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

No quadro a seguir você encontra as unidades temáticas, o objeto de conhecimento e as habilidades desenvolvidas nesta semana.

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidade
Artes Visuais	Processos Criativos Arte e Tecnologia	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
		(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

2. RESUMO TEÓRICO

Você já parou para pensar como um game é feito? Saiba que os jogos eletrônicos são pensados para a diversão, mas também como uma forma de arte quando os artistas usam a tecnologia para contar histórias, criar personagens e mundos fantásticos. O funcionamento do jogo usa ideias criativas, ferramentas digitais e recursos das linguagens artísticas como artes visuais, cinema, teatro ou a música. A participação do jogador na história acontece quando ele começa a pensar em como jogar, criando a própria história para o jogo e até mesmo pelo modo como ele entra no jogo. Observe o game a seguir e perceba como isso aconteceu numa movimentada avenida:



Paulista Invaders. Venturielle Suzete. Mostra Play (2013). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VK6F8TB28Zw> Acesso em 05 Mai. 2025.

Em São Paulo, em 2013, aconteceu a mostra "PLAY!", em um dos trabalhos, "Paulista Invaders", de Suzete Venturelli e do MidiaLab/UnB, o jogador controla uma bicicleta e deve se defender dos carros jogando flores neles. A intenção é apontar sobre a poluição do ar causada pela grande massa de veículos da cidade. Lemos e Oliveira, Gamearte: A relação jogo/arte e o espaço da mídia no sistema, 2018, p.240.

Converse com seus colegas e apresente a resposta do seu grupo para as questões a seguir.

- Os games fazem parte do seu dia a dia e das pessoas com quem você convive? De que forma?
- Que elementos das linguagens artísticas chamaram a sua atenção no game Paulista Invaders?

O desenvolvimento de games

A relação entre game e a arte pôde ser vista na mostra Paulista Invaders. O desenvolvimento do jogo tecnológico é um importante recurso tecnológico para ajudar a refletir sobre os cuidados com o meio ambiente se considerarmos a massa de carros que vem poluindo o ar, a paisagem sonora e visual da cidade. Mas, como construir um gamearte?

Na construção de um gamearte o/a artista deve pensar na:

Jogabilidade: são as ações do jogador a fim dele controlar o game que envolvem o estudo de possibilidades de jogá-lo ao conhecer o funcionamento e a estrutura mecânica do game.

Narrativa: todo game conta uma história que ajuda o participante a criar uma identidade visual e sonora do game.

Interatividade: se refere a possibilidade de o jogador se sentir representado, ou construir seu avatar de modo a controlar um personagem da história, definindo ações e interagindo com esse mundo digital como se ele fosse real.

As linguagens artísticas nos games.

Os saberes das artes visuais são necessários para criar os cenários, paisagens, personagens, figurinos, objetos e demais aspectos visuais do game. Os elementos sonoros do jogo eletrônico são elaborados por meio da sonoplastia, que envolve a composição da paisagem sonora dos ambientes ou de uma trilha musical. Na linguagem da música, eles expressam-se em melodias e ritmos com a intenção de motivar a reflexão crítica sobre a vida em sociedade. O teatro se aproxima do game ao desenvolver habilidades de atuação, as quais são usadas para interpretar e dublar as vozes de personagens ou fazer a narração de uma história presente na estrutura desse jogo. Além disso, podem ser usados conhecimentos teatrais na escrita de um roteiro, para o desenvolvimento da história, descrição de ambientes e para expressar o humor e a personalidade dos jogadores. Os conhecimentos da linguagem da dança também são importantes para o estudo dos movimentos do corpo, ajudando os programadores a compreender como desenvolver movimentos para os personagens virtuais.

Você já ouviu falar em Gamearte?

O Gamearte une a ideia de jogos eletrônicos com a arte, mostrando as ideias de um artista. O Gamearte visa a diversão e ao entretenimento, mas não perde a intenção criativa do artista e a necessidade de refletir sobre situações e realidades sociais, históricas e culturais. Em muitos teatros, museus e galerias de arte estão obras de artistas famosos, mostrando a interação do público com a arte e não apenas os games e os recursos tecnológicos digitais e analógicos.

3. QUESTÕES/ITENS

Questão 07 LP/D4

Os jogadores são desafiados a tomar decisões assim como na vida real, e propiciam experiências e vivências de momentos que podem ser úteis no futuro.

Loures, José. Reflexões sobre o uso de games no ensino de arte a partir do artista, jogador, professor e aluno Revista Digital do LAV – Santa Maria – vol. 14, n. 3, p. 27 – 47 – set./dez. 2021.

O trecho apresentado se refere a qual etapa de construção de um jogo digital?

- A) Jogabilidade.
- B) Interatividade.
- C) Jogo eletrônico.
- D) Entretenimento.

Questão 08 (LP/D7)

O Gamearte é uma forma de arte

- (A) interativa.
- (B) tradicional.
- (C) tecnológica.
- (D) contemporânea.

Questão 09 (LP/D7)

A jogabilidade refere-se às ações e ao modo como o jogador controla o game e os componentes do jogo digital, com a finalidade de

- (A) controlar um personagem da história.
- (B) experienciar a mecânica e as regras do game.
- (C) desenvolver os movimentos de personagens virtuais.
- (D) elaborar uma identidade visual e sonora para o game.

Questão 10 (LP/D7)

O trecho “Os elementos sonoros do jogo eletrônico são elaborados por meio da sonoplastia, que envolve a composição da paisagem sonora dos ambientes ou de uma trilha musical. Na expressão de melodias e ritmos, a intenção é motivar a reflexão crítica sobre a vida em sociedade”, O trecho exprime a importância da interação entre o jogo e a linguagem artística

- (A) dança.
- (B) teatro.
- (C) música.
- (D) artes visuais.

Questão 11 (LP/D7)

Os games são ferramentas tecnológicas que não devem ser usadas apenas como diversão quando relacionadas a arte, portanto, um Gamearte busca

- (A) mostrar as ideias dos artistas e contar suas histórias criativamente.
- (B) convencer o público sobre a importância da diversão na infância.
- (C) aumentar as visitas ao museu e promover mais entretenimento.
- (D) mostrar e contar as ideias dos jogadores aos espectadores.

Questão 12 (LP/D4)

Observe a imagem a seguir e responda a questão



Paulista Invaders. Venturielle Suzete. Mostra Play (2013). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VK6F8TB28Zw> Acesso em 05 Mai. 2025.

No trecho “Em São Paulo, em 2013, o trabalho ‘Paulista Invaders’, de Suzete Venturelli e do MidiaLab/UnB, o jogador controla uma bicicleta e deve se defender dos carros jogando flores neles”. Qual o sentido do trabalho apresentado?

- (A) Convidar o público para ir ao museu de arte.
- (B) Incentivar a prática de esportes através dos games.
- (C) Apontar a poluição do ar causada pela grande massa de veículos da cidade.
- (D) Refletir sobre a prática esportiva em uma grande cidade ocupada por muitos carros.

SEMANA 3

1. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

No quadro a seguir encontram-se as unidades temáticas, o objeto de conhecimento e as habilidades desenvolvidas nesta semana.

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidade
Artes Integradas	Processos Criativos Arte e Tecnologia	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
		(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

2. RESUMO TEÓRICO

Nas aulas passadas, percebemos haver diferenças entre os jogos comerciais (aqueles feitos só para vender e divertir) e a Gamearte, que mistura jogos com arte para refletir sobre a realidade social. Existem muitos artistas criando jogos que não servem apenas para diversão e entretenimento, mas fazem pensar, sentir e imaginar o mundo. Neles, os artistas usam as novas tecnologias para elaborar histórias envolventes. Um exemplo disso é o jogo *Gris*, que se parece com uma pintura em aquarela, não tem fala e nem voz, mas favorece a construção do aprendizado a partir da interação do jogador com os desafios que enfrenta.

Observe a imagem a seguir e depois converse com seus colegas sobre as perguntas apresentadas.



Gris. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BRiKQIVo7ao> Acesso em: 10 mai. 2025.

- Como você imaginaria a criação de um jogo como arte? Teria personagens? Sons? Cores? Exponha suas ideias e compartilhe com a turma.

Para muitos artistas, o game se parece com a obra de arte, que mesmo estando imóvel em um museu, espera o apreciador para jogar com ela. Nesse sentido, o Gamearte se aproxima da Arte Contemporânea quando convida a fruição da obra, fazendo o espectador aproveitá-la ao refletir e a decifrá-la enquanto interage com ela. A leitura de uma obra de arte nunca é passiva quando o artista convida o espectador a jogar com imaginação por meio da máquina (computador ou celular). Tudo isso torna mais fácil o diálogo com a obra e com os outros jogadores. No Gamearte, o artista utiliza a linguagem artística para guiar o apreciador em um percurso criativo, oferecendo várias possibilidades de ação. A seguir, são apresentadas algumas dessas possibilidades, as quais mostram as funcionalidades e as funções de cada profissional no processo de criação de um jogo.

Designer de games: propõe um conceito geral e idealiza os elementos centrais da jogabilidade, orientando a equipe a trocar ideias.

O **programador** é responsável pela criação da linguagem do game, utilizando hardware e software em sua linguagem de programação. Elabora a mecânica e os comandos de operação do jogo, assegurando sua funcionalidade.

Ilustrador: cria os aspectos visuais e sonoros do jogo eletrônico, sendo muito comum esses criadores serem profissionais das artes visuais, ou seja, criarem os desenhos que representam personagens, objetos e cenários, além de elaborar os ícones e outros elementos visuais.

Sonoplastas: são os profissionais da música, responsáveis por compor canções, aplicar efeitos sonoros e ruídos relevantes para definir a paisagem sonora e a atmosfera do game.

Playtester é o profissional que analisa a funcionalidade e quem vai testar o jogo, indicando a necessidade de melhorias e atualizações.

O gênero desse tipo de game é o RPG – Role playing Game: o termo apresentado significa jogo de interpretação de papéis.

3. QUESTÕES/ITENS

Questão 13 (LP/D1)

O Gamearte é uma linguagem artística que convida o jogador a refletir sobre diferentes pontos de vista de modo reflexivo e crítico, sendo um tipo de arte

- (A) conceitual.
- (B) tradicional.
- (C) industrial.
- (D) efêmera.

Questão 14 (MAT/5G1.1)

No trecho “O game pode ser uma obra de arte que espera um apreciador para jogar” demonstra-se que o Gamearte transformou o relacionamento do público com a arte ao expressar o modo como

- (A) ocorre a interface com a máquina.
- (B) o artista vai aproveitá-la no seu cotidiano.
- (C) a era digital distanciou o público da obra.
- (D) o jogador interage com a arte e reflete sobre a realidade.

Questão 15 (LP/D1)

Os RPGs (Role Playing Games) referem-se a um gênero de game que convida o jogador a

- (A) interpretar um personagem.
- (B) vencer desafios com rapidez.
- (C) idealizar novas maneiras de jogar.
- (D) criar ambientes históricos e reais.

Observe a imagem e responda às questões 16 e 17.



Gris. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BRiKQIVo7ao> Acesso em: 10 mai. 2025.

Questão 16 (LP/D1)

O game *Gris* destaca a importância do diálogo entre diferentes linguagens artísticas ao propor experiências que unem imagem, som, programação e interação. No game *Gris*, a sonoplastia do game refere-se a linguagem

- (A) teatral.
- (B) musical.
- (C) midiática.
- (D) fotográfica.

Questão 17 (LP/D4)

O processo criativo de um gamearte envolve o trabalho do ilustrador e do sonoplasta, que atuam com linguagens artísticas distintas, mas complementares. O papel deles na criação de um jogo consiste em

- (A) criar a identidade visual e sonora do jogo.
- (B) definir a jogabilidade e testar os sistemas do game.
- (C) programar os códigos e criar os desafios do enredo.
- (D) redigir os roteiros e revisar as atualizações do jogo.

Questão 18 (LP/D4)

O gamearte exige que o público vá além da simples contemplação ao participar do processo criativo do artista e se tornar parte dele, de modo que essa arte é uma prática

- (A) antiga.
- (B) tradicional.
- (C) internacional.
- (D) contemporânea.

Questão 19 (LP/D1)

Diferentes profissionais estão envolvidos no processo criativo da Gamearte. Um deles é o programador, cuja função é a produção de

- (A) personagens e narrativas.
- (B) efeitos visuais e trilhas sonoras.
- (C) testes para o funcionamento do game.
- (D) mecânica e comandos de operação do jogo.

SEMANA 4**1. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR**

No quadro a seguir você encontra as unidades temáticas, o objeto de conhecimento e as habilidades desenvolvidas nesta semana.

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidade
Teatro	Processos Criativos Arte e Tecnologia	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
		(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

2. RESUMO TEÓRICO

Observe a imagem e leia o texto



Lygia Clark
Bichos

Lygia Clark. Bichos 1960. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/57561701481182331/> Acesso em 15. mai. 2025.

Lygia Clark deu o nome de "Bicho" a uma série de obras que ela fez por volta de 1960. A escolha desse nome para a obra se deve ao fato de as esculturas parecerem ter vida própria, como os seres vivos. As placas de metal com dobradiças foram os materiais usados na sua produção, sendo pensados para parecerem com a espinha dorsal de uma pessoa ou animal. O interessante nessa obra é o bicho se mexer de muitas formas diferentes.

Uma vez, perguntaram para Lygia quantos movimentos o bicho podia fazer, ela respondeu: "Eu não sei, você não sabe, mas ele sabe..." porque o bicho tem sua própria maneira de movimentar, ele tem vida própria, não tem frente nem costas e por isso brinca junto o com a pessoa que interage com ele. Ao tocar e mover o bicho, ele também brinca com a pessoa que está com ele. Isso cria uma relação

especial entre o “Bicho” e quem está interagindo com ele. O primeiro movimento é o que você faz com as mãos, mas o segundo movimento, o qual é mais importante, é o que o “Bicho” faz sozinho, com seu próprio jeito de se expressar. É esse segundo movimento que mostra a alma do bicho, revelando o que ele tem de especial.

Portal Lygia Clark. Disponível em: <https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/59268/os-bichos> Acesso em 15 mai. 2025 (Adaptado).

Responda às questões a seguir.

O bicho de Lygia Clark é real ou imaginado?

Que nome você daria a ele?

A obra se parece com um jogo offline. Você percebe que existem relações dele com alguma linguagem artística?

Arte conceitual e o Gamearte

A palavra conceitual relaciona-se com o termo conceito revelando o modo como compreendemos a ideia ou o pensamento de outras pessoas sobre a vida, suas relações sociais e até mesmo os seus sentimentos; além disso, pode motivar a reflexão sobre as necessidades de cuidar do meio ambiente e da natureza.

O Gamearte é uma linguagem artística que aborda a forma de arte conceitual quando representa a ideia do artista e convida o jogador a refletir de modo reflexivo e crítico. No game e na arte, a brincadeira é quem vai promover essa reflexão ao oportunizar a simulação da realidade para o enfrentamento do preconceito e da violência, ou o respeito à diversidade.

3. QUESTÕES/ITENS

Questão 20 (LP/D1)

Lygia Clark deu o nome de “Bicho” a uma série de obras que ela fez por volta de 1960. Essa escolha se deve ao fato de o bicho parecer com os seres vivos ao

- A não precisar se mover.
- B enfatizar uma série de obras.
- C ser de metal e ter dobradiças.
- D mexer de muitas formas diferentes.

Observe a imagem e responda às questões 21, 23 e 24.



Lygia Clark
Bichos

Lygia Clark. Bichos 1960. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/57561701481182331/> Acesso em 15. mai. 2025.

Questão 21 (LP/D20)

O material usado na obra “Bicho”, de Lygia Clark, são várias placas de metal unidas por dobradiças, mas à medida que brincamos com a obra surgem

- A formas geométricas.
- B linguagens artísticas.
- C apenas quadrados.
- D espinhas dorsais.

Questão 22 (LP/D1)

Na composição da obra apresentada, a forma de arte representada é de natureza

- A contemporânea.
- B moderna.
- C figurativa.
- D rupestre.

Questão 23 (LP/D4)

Na obra apresentada, o sentido da obra é refletir sobre a importância de

- A dançar.
- B brincar.
- C conceituar.
- D conversar.

Questão 24 (LP/D4)

No game e na arte, a brincadeira revela meios de enfrentamos o preconceito e a violência ao

- A) simular a realidade por meio do game.
- B) retratar a violência.
- C) incentivar o discurso de ódio.
- D) valorizar a discriminação.

REFERÊNCIAS

ALVES, Frank Nely Peres. Gamearte. 2009. 133 f. Dissertação (Mestrado em Artes)-Universidade de Brasília, Brasília, 2009. | <http://repositorio.unb.br/handle/10482/4278>

LEMOS, Cássio Fernandes; OLIVEIRA, Andréia Machado. Gamearte: A relação jogo/arte e o espaço da mídia no sistema. Anais In: V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. ROCHA, Cleomar (Org). Goiânia: Media Lab / UFG, 2018, p. 248-255. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/23_-_Cassio_Lemos.pdf Acesso em 5 de mai. 2025.

KATZ, Helena. Past Foward — arquiteturas e armadilhas de Anne Teresa de Keersmaeker. In: GOMES, Simone (org) Dança e educação em movimento. São Paulo: Cortez, 2003b.

FARO, A. J. Pequena história da dança. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

LABAN, Rudolf. Domínio do Movimento. Summus Editorial, 1977.

LOURES, José. Reflexões sobre o uso de games no ensino de arte a partir do artista, jogador, professor e aluno. Revista Digital do LAV – Santa Maria – vol. 14, n. 3, p. 27 – 47 – set./dez. 2021 ISSN 1983 – 7348 <http://dx.doi.org/10.5902/1983734865845>. Acesso em 06 Mai. 2025.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de criação 30 ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

SALLES, Cecília Almeida. Redes da Criação: Construção da Obra de Arte. 2 ed. São Paulo: Horizonte, 2008.

SOUZA, Jusamara Vieira; FIALHO, Vania Malagutti; ARALDI, Juciane. Hip hop da rua para a escola. 3 ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

Martins, Mirian Celeste; Picosque, Gisa. Mediação cultural para professores andarilhos na cultura. 2 ed. São Paulo: Intermeios, 2012.

SPOLIN, V. Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2008.



Estudante

Turma

Escola

ARTE

SEMANA 1

Questão 01 A B C D

Questão 02 A B C D

Questão 03 A B C D

Questão 04 A B C D

Questão 05 A B C D

Questão 06 A B C D

SEMANA 2

Questão 07 A B C D

Questão 08 A B C D

Questão 09 A B C D

Questão 10 A B C D

Questão 11 A B C D

Questão 12 A B C D

SEMANA 3

Questão 13 A B C D

Questão 14 A B C D

Questão 15 A B C D

Questão 16 A B C D

Questão 17 A B C D

Questão 18 A B C D

Questão 19 A B C D

SEMANA 4

Questão 20 A B C D

Questão 21 A B C D

Questão 22 A B C D

Questão 23 A B C D

Questão 24 A B C D