

SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO



GOVERNO DO
PARÁ



RECOMPOSIÇÃO DAS
APRENDIZAGENS

Arte

Caderno do Professor

9º Ano
do Ensino
Fundamental

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	06
Quadro de habilidades e descritores	08

Semana 2

Organização Curricular	09
Resumo Teórico	09
Questões/Itens	10
Quadro de habilidades e descritores	12

Semana 3

Organização Curricular	13
Resumo Teórico	13
Questões/Itens	14
Quadro de habilidades e descritores	16

Semana 4

Organização Curricular	17
Resumo Teórico	17
Questões/Itens	18
Quadro de habilidades e descritores	20

Referências	20
--------------------------	----

Olá, Professor/a! Que bom vê-lo/a por aqui!

Este Caderno, Professor/a, foi pensado para seus estudantes do 9º Ano do Ensino Fundamental, da Educação Básica do Estado do Pará. Como tal, o material foi escrito de forma que você pudesse oportunamente (1) mobilizar os saberes do seu Componente Curricular e/ou da sua Área, por meio das Habilidades apontadas na Base Nacional Curricular Comum (BNCC); (2) mobilizar/acionar, por meio dos Descritores Prioritários de Língua Portuguesa e/ou de Matemática, habilidades de Leitura e do Pensamento Lógico-Matemático necessários, inclusive, à compreensão do seu Componente curricular e, não menos importante, (3) garantir os direitos de aprendizagem dos(as) alunos (as) para o longo da vida.

O Caderno de Arte – 9º Ano segue o mesmo padrão dos demais Cadernos: para cada Semana de aula proposta, há um Resumo Teórico que, como o nome diz, é uma síntese, o que não impede você de otimizá-lo, se assim o achar conveniente; depois, são apresentadas 6 questões, elaboradas conforme as diretrizes do SAEB e do ENEM. São ao todo 24 questões/itens seguidos de Comentários sobre gabarito e distratores, de forma que você possa debater com a turma o porquê de cada resposta ser ou não ser o gabarito. Sugerimos ainda que possa tornar o momento da Correção/Análise das respostas dadas pelos estudantes como um momento especial de aprendizagem, diante dos distratores que, porventura, tenham marcado, pois apontam para possíveis compreensões e fragilidades que os estudantes possam ter. O material ainda traz um quadro em que você encontra Unidade Temática de Área/Componente, sugestão de Objeto de Conhecimento e Habilidade da BNCC, de forma alinhada para cada Semana.

Como as intencionalidades deste Caderno são o de recompôr 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 também estarão no Caderno os Descritores Prioritários ora de Língua Portuguesa, ora de Matemática, como ferramentas a serviço da compreensão das questões de Ciências. Dessa forma, os Descritores Prioritários estão a serviço da resolução do Comando das questões/itens de Arte. Não se trata de dar aula dos descritores; trata-se de resolver as questões à luz deles, utilizando-os, referendando-os, acionando-os para a resolução, mobilizando para isso os saberes de Arte que oportunamente serão trabalhados no 9.º Ano do Ensino Fundamental.

Observe, caro/a professor/a, que o ponto de partida para a utilização pedagógica deste caderno, é a identificação no seu plano de aula da habilidade que se pretende alcançar, e por via de consequência da expectativa de aprendizagem que essa habilidade aponta, naturalmente, mobilizando para este fim, um objeto de conhecimento do seu componente curricular. Estamos diante, portanto, de um novo paradigma de ensino, no qual o objeto do conhecimento não representa um fim em si, mas um meio para se alcançar as habilidades e as competências gerais apontadas na BNCC.

A apropriação dos conceitos e dos métodos de cada um dos componentes curriculares ou de cada Área de Ensino deve estar a serviço de uma aprendizagem que possibilite aos estudantes ampliar suas possibilidades de compreensão do mundo e sua participação efetiva neste processo, mobilizando assim o saber científico como condição de cidadania, e não como prerrogativa de especialistas. Esta proposta pedagógica não elimina a necessidade de se estudar o conteúdo científico, uma vez que não se desenvolvem competências sem mobilizá-lo, a não ser que se pretenda acionar os saberes do senso comum. Todavia, de acordo com a nova proposta, o planejamento das atividades pedagógicas estará menos centrado na extensão dos conteúdos e mais voltado para as competências cuja aquisição se quer promover, o que pressupõe muita clareza na intencionalidade do ensinar.

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_exti-no/?curator_clanid=4777282 Acesso em 03. Mai.2025.

• Como seria entrar na história dos seus games preferidos?

Resposta pessoal.

Incentive a turma a observar os textos e desenhos do jogo Amazônia Viva Game e incentive-os a relatar as experiências que tiveram com esse universo. Incentive a turma a identificar o tema de um jogo eletrônico, considerando a visão inicial que os alunos possuem, geralmente como uma forma de diversão e entretenimento. Informe que o uso de games na arte não se limita ao entretenimento, mas também à conscientização ambiental, à preservação do patrimônio histórico e cultural, dentre outras funções sociais. Promova uma conversa sobre o game apresentado, se for possível, apresentando o jogo através dos vídeos disponíveis no endereço https://store.steampowered.com/app/2849970/Amaznia_Viva_Game_animais_em_extino/?curator_clanid=4777282.

Caso não seja possível, explique que a função da Curupira é combater a extinção de animais amazônicos. Em seguida, promova uma roda de conversa para saber como eles entrariam nessa história de entretenimento e conscientização. Como será o cenário e a trilha sonora do game, a forma dos personagens e os desafios que serão enfrentados? Se a turma tiver dificuldades, solicite que descrevam as perguntas a partir dos jogos que conhecem. Se não conhecem nenhum, pergunte como eles imaginam que seria um jogo.

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.

GABARITO: C COMENTÁRIO:

A questão aborda o reconhecimento das linguagens artísticas usadas na produção de um game, sendo correta a alternativa C. Nas demais alternativas, demonstra-se a dificuldade de reconhecer as linguagens artísticas empregadas no game. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de relacionar as palavras visuais e sonoras que são pistas textuais com o reconhecimento da linguagem artística, artes visuais e música.

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.

GABARITO: D
COMENTÁRIO:

A questão aborda o game como causador de vínculos emocionais que são consequência de o game produzir um impacto social pelo ensino de valores, sendo correta a alternativa D. Na alternativa A e B, demonstra-se que a criação de vínculos emocionais estaria equivocadamente relacionada ao aumento de tempo do jogador no game e a ganhar fases de um jogo, o que distancia o jogador da reflexão crítica sobre a realidade. Na alternativa C, demonstra-se a dificuldade de entender o comando da questão relacionado à análise de relações de causa e consequência. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de reconhecer a finalidade da criação de jogos como meio de impactar social e positivamente o 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.

GABARITO: C
COMENTÁRIO:

A questão aborda as possibilidades criativas que no game favorecem a participação do jogador, sendo correta a alternativa C. Nas demais alternativas demonstra-se a dificuldade de interpretar e retirar as informações do trecho apresentado. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, a localização de informação explícita pode ser desenvolvida ao estímulo da compreensão do texto e da retirada de informações do trecho disponibilizado.

Observe a imagem e depois responda à questão 4 e 5



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.

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.

GABARITO: B
COMENTÁRIO:

A questão aborda o reconhecimento da ilustração de uma cena do game, a qual se relaciona com a linguagem artística das artes visuais, sendo correta a alternativa B. Nas demais alternativas demonstra-se a dificuldade de interpretar informações por meio de uma imagem. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de interpretar a prática artística de ilustrar a cena de um game, por meio da apreciação/leitura da imagem (material gráfico diverso).

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.

GABARITO: A
COMENTÁRIO:

A questão aborda o reconhecimento do personagem que representa o jogador, ou seja, seu avatar, sendo correta a alternativa A. Nas demais alternativas demonstra-se a dificuldade de interpretar e retirar as informações a partir da leitura/apreciação de uma ilustração. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de reconhecer o avatar em uma ilustração de game, por meio da apreciação/leitura da imagem (material gráfico diverso).

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.

GABARITO: C**COMENTÁRIO:**

A questão discute os meios de o game promover a reflexão crítica sobre ações de preservação da floresta e da salvaguarda de animais amazônicos em perigo de extinção, sendo correta a alternativa C. Marcar A demonstra a retirada de uma informação do texto sem refletir o sentido e o comando da questão. Na alternativa B, destaca-se a função social do game de promover entretenimento, mas

não a da arte, que é promover a reflexão crítica a vida em sociedade. Na alternativa D, a resolução de enigmas sobre a biodiversidade demonstra o acerto parcial, uma vez que a resolução deles impele o estudante a questionar a sua realidade e não a refletir sobre suas consequências. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a leitura e interpretação sobre a finalidade dos games para conscientizar sobre a preservação da floresta e dos animais em extinção.

4. QUADRO DE HABILIDADES E DESCRITORES

Questão	Habilidade de Arte	Descritores prioritários acionados		Gabarito
		Língua Portuguesa	Matemática	
01	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	D4 Inferir informações implícitas em textos.		C
02	(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.	D7 Identificar teses/opiniões/ posicionamentos explícitos e argumentos em textos.		D
03	(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.	D7 Identificar teses/opiniões/ posicionamentos explícitos e argumentos em textos.		C
04	(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.	D8 Avaliar eficácia das estratégias argumentativas em textos de diferentes gêneros.		B
05	(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.	D8 Avaliar eficácia das estratégias argumentativas em textos de diferentes gêneros.		A
06	(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.	D7 Identificar teses/opiniões/ posicionamentos explícitos e argumentos em textos.		C

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?
Resposta pessoal.
- Que elementos das linguagens artísticas chamaram a sua atenção no game Paulista Invaders?
Espera-se como resposta a identificação de cores, traços e formas geométricas que dão forma às imagens, das luzes, do ruído dos carros usados pelos artistas no vídeo como trilha sonora do game.

Incentive a turma a fazer uma leitura silenciosa e depois uma compartilhada do texto apresentado. Em seguida, mostre o vídeo Paulista Invaders disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VK6F8TB28Zw>, solicitando a descrição do desenvolvimento do game. Se não for possível assistir ao vídeo, explique que se trata de um game projetado na parede de um prédio onde as pessoas que caminham a pé são convidadas a jogar flores nos carros. O game convida o público a refletir sobre a poluição ambiental causada pela grande massa de veículos na cidade. Promova uma roda de conversa com a turma, incentive-os a falar sobre o que chama mais atenção deles nesse jogo. Pergunte sobre a presença da linguagem na obra, identificando a música (ruídos), as imagens em movimento ou estáticas das artes visuais e a sua importância no

funcionamento do game. Você acha que o ruído dos carros e as flores lançadas nos carros pelos ciclistas são um meio de conscientização para a necessidade de diminuir a poluição do ar, a sonora e a visual nas cidades? Por fim, conversem sobre a função social que a arte exerce para conscientizar sobre questões como a dificuldade de acesso às tecnologias digitais, o respeito e valorização dos idosos, a diversidade cultural, entre outros temas que já tenham sido discutidos pelo/a docente.

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.

GABARITO: B COMENTÁRIO:

A questão propõe identificar informações no texto e pistas sobre a construção de um jogo digital, sendo correta a alternativa letra B. A jogabilidade é a interação do jogador

com a mecânica e regras do game, sendo uma resposta equivocada. Nas letras C e D, evidencia-se o desafio em entender as indicações textuais fornecidas e relacioná-las com conhecimentos prévios e outros obtidos durante a aula. A interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa melhora a percepção das pistas textuais e a experiência prévia para identificar a interatividade como meio de vencer desafios e tomar decisões.

Questão 08 LP/D7

O Gamearte é uma forma de arte

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

GABARITO: D COMENTÁRIO:

O gamearte é uma forma de arte contemporânea, sendo correta a alternativa D. Marcar, as demais demonstram a dificuldade de compreensão da noção de gamearte e da sua relação com as práticas artísticas contemporâneas. Na

interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, a percepção da forma estrutural do Gamearte a partir do sentido inferido ao termo como contemporânea situa o período histórico da obra como uma prática dos dias de hoje.

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.

GABARITO: B

COMENTÁRIO:

A questão aborda o uso de recursos tecnológicos com base na noção de jogabilidade, sendo a possibilidade de se experimentar a mecânica e a vivência das regras do jogo da alternativa B, correta. A escolha incorreta das outras alternativas demonstra a dificuldade de compreender o conceito de jogabilidade a partir das informações contidas no texto. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, essa questão aprimora a percepção artística da obra, ao identificar a finalidade do texto.

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.

GABARITO: D

COMENTÁRIO:

A questão trata sobre a importância da interação dos meios tecnológicos e digitais com a linguagem artística, música, sendo correta a alternativa C. Marcar as demais alternativas demonstra a dificuldade de reconhecer os elementos de linguagem relacionados à música. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a percepção de um posicionamento explícito a partir do diálogo do jogo com a linguagem da música.

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.

GABARITO: A

COMENTÁRIO:

O objetivo desta questão é analisar o significado dos games na relação com a arte para refletir sobre o seu uso, não apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma forma de o artista expor suas ideias e contar uma história criativa. A alternativa A está correta. A alternativa B demonstra dificuldade de compreensão do comando da questão. Na B, extrapola-se o sentido do texto quando se faz referência à importância do game para diversão na infância. Nas respostas C e D, evidencia-se a dificuldade em compreender o enunciado da questão. Com relação à interdisciplinaridade com o português, ressalta-se a relevância da conexão entre games e artes, permitindo ao artista extrair informações do texto e relacioná-las com os conhecimentos adquiridos sobre Gamearte.

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.

GABARITO: C
COMENTÁRIO:

Na questão, reflete-se sobre a poluição do ar causada pela grande massa de veículos da cidade, sendo correta a alternativa C. Marcar a letra A extrapola o sentido do texto, uma vez que a apresentação ocorre na rua. Na B, apesar de o game fazer referência ao ciclismo, a pergunta se refere ao sentido do trabalho apresentado, demonstrando

a dificuldade de compreensão crítica sobre a obra de arte. Na alternativa D, demonstra-se a dificuldade de entender o comando da questão que busca o sentido do trabalho apresentado e não da prática esportiva. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, destaca-se o reconhecimento sobre a importância da obra de arte para mobilizar a reflexão crítica sobre a poluição do ar causada pela grande massa de veículos da cidade.

4. QUADRO DE HABILIDADES E DESCRITORES

Questão	Habilidade de Arte	Descritores prioritários acionados		Gabarito
		Língua Portuguesa	Matemática	
07	(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.	D4 Inferir informações implícitas em textos		B
08		D7 Identificar teses/opiniões/ posicionamentos explícitos e argumentos em textos.		D
09		D7 Identificar teses/opiniões/ posicionamentos explícitos e argumentos em textos.		B
10		D7 Identificar teses/opiniões/ posicionamentos explícitos e argumentos em textos.		C
11		D4 Inferir informações implícitas em distintos textos.		A
12		D4 Inferir informações implícitas em distintos textos.		C

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.

Resposta pessoal.

Nessa proposta, incentiva-se a apreciação do vídeo do jogo *Gris*. O trabalho dos artistas no desenvolvimento desse game faz parte de uma organização sem fins lucrativos que capacita criadores de jogos, buscando a inovação social e a promoção de impactos no mundo real. Além de ser uma produção voltada à transformação positiva da sociedade por meio dos games. São games divertidos de serem jogados, que não estimulam a competitividade ou a violência e, ao mesmo tempo, mobilizam temas relevantes para a sociedade, como educação, meio ambiente, política, cultura e autocuidado. Pensando nesses pontos, incentive os estudantes a discutirem suas ideias sobre que impactos positivos poderiam propor. Peça que escrevam sua ideia e produzam o desenho, a sonoplastia, os movimentos corporais feitos no game.

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.

GABARITO: A COMENTÁRIO:

A questão aborda a Gamearte como uma linguagem reflexiva e crítica, sendo um tipo de arte conceitual, sendo correta a alternativa A. Marcar a alternativa B, C e D demonstra a percepção equivocada da natureza mental dessa arte. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de retirar informações da reflexão teórica.

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.

GABARITO: D COMENTÁRIO:

A questão discute a relação do público com a obra de arte contemporânea, abordando como a gamearte transformou o relacionamento do público com a arte ao expressar o modo como o jogador vai interagir com a arte para refletir sobre a realidade, sendo correta a alternativa D. Marcar A demonstra a retirada de informações do texto, sem a reflexão sobre o comando da questão. Na alternativa B, a compreensão sobre o significado do texto extrapola o sentido do comando, por tratar do relacionamento do público e não do artista. Marcar a C demonstra a dificuldade de entendimento sobre o papel do artista e do público serem compartilhados, pois o público interage com o processo criativo do artista e vice-versa. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a percepção das pistas textuais deixadas no texto e a experiência prévia com os conhecimentos construídos na aula sobre a Gamearte.

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.

GABARITO: A COMENTÁRIO:

A questão aborda a noção de RPG, gênero do game que convida o jogador a interpretar um personagem, sendo correta a alternativa A. Ao marcar a B, percebe-se a compreensão equivocada sobre o sentido dos games de entretenimento e diversão. Marcar a alternativa C se refere

aos processos de interação entre jogador e game e não a compreensão da noção de RPG. Marcar a D extrapola o comando da questão, pois o gênero de jogo RPG não representa ambientes históricos e reais, mas os imaginativos e fictícios. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de retirar informações do texto base sobre a noção de RPG.

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.

GABARITO: A
COMENTÁRIO:

A questão aborda a noção de RPG, gênero do game que convida o jogador a interpretar um personagem, sendo correta a alternativa A. Ao marcar a B, percebe-se a compreensão equivocada sobre o sentido dos games de entretenimento e diversão. Marcar a alternativa C se refere aos processos de interação entre jogador e game e não a compreensão da noção de RPG. Marcar a D extrapola o comando da questão, pois o gênero de jogo RPG não representa ambientes históricos e reais, mas os imaginativos e fictícios. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de retirar informações do texto base sobre a noção de RPG.

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.

GABARITO: B
COMENTÁRIO:

Na questão é abordado o processo de criação de um jogo por meio da sonoplastia, sendo correta a alternativa B. Marcando a alternativa A, demonstra-se a dificuldade de identificar as linguagens artísticas a partir da relação game e arte a partir do envolvimento com o processo de criação de um jogo. Marcar a C e a D extrapola o sentido do comando, mostrando a dificuldade de identificar e de relacionar a linguagem da arte com seus elementos funcionais. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a percepção de informações que podem ser extraídas do próprio texto.

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.

GABARITO: A
COMENTÁRIO:

A questão aborda o processo criativo do artista na exploração da gamearte, sendo papel do ilustrador e do sonoplasta na criação de um jogo o de criar essa identidade visual e sonora, sendo correta a alternativa A. Marcar as demais alternativas demonstra a percepção equivocada do trabalho artístico no processo de criação ao ser visto como entretenimento e atividade técnica. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, a percepção do processo criativo ao se inferir o sentido artístico das expressões sonoplastia e ilustração em sua relação com o sentido de criar uma identidade visual e sonora 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.

GABARITO: A
COMENTÁRIO:

A questão aborda a forma de arte que se aproxima da Gamearte, sendo correta a alternativa D. As demais alternativas mostram dificuldade de entendimento do comando. A interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa aprimora a percepção do processo criativo que envolve o entendimento das pistas textuais sobre Gamearte relacionadas à arte 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.

GABARITO: D**COMENTÁRIO:**

A questão aborda a função do programador de produzir a mecânica e os comandos de operação do jogo na construção do Gamearte, sendo correta é a alternativa D. Marcar as demais alternativas demonstra a dificuldade de entender a função do programador no contexto de produção de um Gamearte. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de inferir uma informação explícita tendo-se como base a reflexão teórica apresentada nessa unidade.

4. QUADRO DE HABILIDADES E DESCRITORES

Questão	Habilidade de Arte	Descritores prioritários acionados		Gabarito
		Língua Portuguesa	Matemática	
13	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	D1 Localizar informações explícitas.		A
14	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	D4 Inferir informações implícitas em textos.		D
15	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	D1 Localizar informações explícitas.		A
16	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	D1 Localizar informações explícitas.		B
17	(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.	D4 Inferir informações implícitas em textos.		A
18	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	D4 Inferir informações implícitas em textos.		D
19	(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.	D1 Localizar informações explícitas.		D

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?

Espera-se que o/a estudante reconheça que o bicho foi imaginado pela artista.

Que nome você daria a ele?

Resposta pessoal.

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

Espera-se que o estudante reconheça que a obra expressa a linguagem visual.

Incentive a apreciação livre da imagem pela turma, se possível construa a obra com materiais recicláveis para a experimentação da turma com o bicho. Explore a oralidade, conversando com eles sobre os movimentos da pessoa que interage com a obra e os que a própria obra faz sozinha. A partir das respostas da turma, explique que nem todos os jogos precisam ser online e alguns, como propõe Lygia Clark, podem ser offline. Em seguida, reforce que o material utilizado pode ser explorado com outros tipos de materiais. Para finalizar a conversa, explique que a obra Bichos de Lygia Clark envolve o jogador em um mundo imaginário e real. Imaginário porque não sabemos como cada um vai se relacionar com a obra e real por permitir a interação do espectador com a obra por meio da brincadeira. O sentido da obra é, portanto, materializar o sentimento do brincar, o que caracteriza essa arte, uma obra conceitual. A Gamearte inspira-se na arte conceitual que significa arte da ideia, já que são elas quem representa o trabalho do artista.

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.

GABARITO: D

COMENTÁRIO:

A questão trata do nome dado a obra da artista e se relaciona com os movimentos autônomos que a obra faz, sendo correta a alternativa D. Na alternativa A, demonstra-se a dificuldade de entender que a obra também se mexe. Na C, demonstra-se a dificuldade de entender o comando que não solicita informações sobre o material usado em sua produção. Na alternativa B, a resposta está descontextualizada em relação ao comando da questão. A interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa aprimora a capacidade estudantil de retirar informações explícitas do texto base disponibilizado no resumo teórico.

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 surge

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

GABARITO: A**COMENTÁRIO:**

Trata-se de identificar as formas geométricas presentes na obra de arte, sendo correta a alternativa A. Marcar as demais alternativas demonstra a dificuldade de relacionar as informações do comando da questão com as da imagem da obra. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de o estudante perceber a fidedignidade de informações sobre um mesmo fato divulgado em diferentes veículos e mídias.

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.

GABARITO: A**COMENTÁRIO:**

A questão aborda a identificação da forma de arte apresentada na obra, sendo correta a alternativa A. Marcar a alternativa B e a D demonstram a dificuldade de relacionar a obra ao seu contexto social e histórico. Marcar a C extrapola o sentido da questão pelo modo equivocado com que caracteriza a obra como figurativa, sendo ela abstrata. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de retirar a informação do texto a partir da identificação do período histórico relativo à produção artística.

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.

GABARITO: B**COMENTÁRIO:**

A questão aborda o sentido da obra que é refletir sobre a importância do brincar, sendo correta a alternativa B. As demais alternativas demonstram a dificuldade do estudante em identificar o sentido e a importância da obra. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de perceber a importância da obra ao decifrar as pistas do texto e as relacionar com os conhecimentos construídos na aula.

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.

GABARITO: A**COMENTÁRIO:**

A questão apresenta a relação do game com a arte como meio de enfrentar preconceito e violência, sendo correta a alternativa A. Marcar as demais alternativas demonstra a dificuldade de entendimento sobre o sentido do Gamearte. Na interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa, aprimora-se a capacidade de perceber as pistas textuais do comando da questão para inferir o sentido da obra.

4. QUADRO DE HABILIDADES E DESCRITORES

Questão	Habilidade de Arte	Descritores prioritários acionados		Gabarito
		Língua Portuguesa	Matemática	
20	(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.	D1 Localizar informação explícita.		D
21	(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.	D20 Avaliar a fidedignidade de informações sobre um mesmo fato divulgado em diferentes veículos e mídias.		A
22	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	D1 Localizar informação explícita.		A
23	(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.	D5 Inferir o sentido de palavras ou expressões em textos.		B
24	(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.	D4 Inferir informações implícitas em textos.		A

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>
- LEMONS, 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.