

# Arte

Professor

## Caderno de Atividades Pedagógicas de Aprendizagem Autorregulada - 03

2ª série | 3º Bimestre

Disciplina	Curso	Bimestre	Série
Arte	Ensino Médio	3º	2ª
<b>Habilidades Associadas</b>			
1. Reconhecer os limites e implicações econômicas de uma produção teatral por meio do conhecimento das diversas áreas que integram um espetáculo de teatro, como cenografia, indumentária, iluminação, direção, produção, etc.			
2. Contextualizar as manifestações musicais em jogos eletrônicos, celulares, <i>websites</i> e <i>blogs</i> .			
3. Discutir as temáticas: cultura de massa, consumo, globalização e as tecnologias atuais na produção artística.			
4. Identificar a presença da arte da dança na história pessoal e familiar, refletindo sobre as próprias impressões estéticas.			

## Apresentação

A Secretaria de Estado de Educação elaborou o presente material com o intuito de estimular o envolvimento do estudante com situações concretas e contextualizadas de pesquisa, aprendizagem colaborativa e construções coletivas entre os próprios estudantes e respectivos tutores – docentes preparados para incentivar o desenvolvimento da autonomia do alunado.

A proposta de desenvolver atividades pedagógicas de aprendizagem autorregulada é mais uma estratégia pedagógica para se contribuir para a formação de cidadãos do século XXI, capazes de explorar suas competências cognitivas e não cognitivas. Assim, estimula-se a busca do conhecimento de forma autônoma, por meio dos diversos recursos bibliográficos e tecnológicos, de modo a encontrar soluções para desafios da contemporaneidade, na vida pessoal e profissional.

Estas atividades pedagógicas autorreguladas propiciam aos alunos o desenvolvimento das habilidades e competências nucleares previstas no currículo mínimo, por meio de atividades roteirizadas. Nesse contexto, o tutor será visto enquanto um mediador, um auxiliar. A aprendizagem é efetivada na medida em que cada aluno autorregula sua aprendizagem.

Destarte, as atividades pedagógicas pautadas no princípio da autorregulação objetivam, também, equipar os alunos, ajudá-los a desenvolver o seu conjunto de ferramentas mentais, ajudando-o a tomar consciência dos processos e procedimentos de aprendizagem que ele pode colocar em prática.

Ao desenvolver as suas capacidades de auto-observação e autoanálise, ele passa a ter maior domínio daquilo que faz. Desse modo, partindo do que o aluno já domina, será possível contribuir para o desenvolvimento de suas potencialidades originais e, assim, dominar plenamente todas as ferramentas da autorregulação.

Por meio desse processo de aprendizagem pautada no princípio da autorregulação, contribui-se para o desenvolvimento de habilidades e competências fundamentais para o aprender-a-aprender, o aprender-a-conhecer, o aprender-a-fazer, o aprender-a-conviver e o aprender-a-ser.

A elaboração destas atividades foi conduzida pela Diretoria de Articulação Curricular, da Superintendência Pedagógica desta SEEDUC, em conjunto com uma equipe de professores da rede estadual. Este documento encontra-se disponível em nosso site [www.conexaoprofessor.rj.gov.br](http://www.conexaoprofessor.rj.gov.br), a fim de que os professores de nossa rede também possam utilizá-lo como contribuição e complementação às suas aulas.

Estamos à disposição através do e-mail [curriculominimo@educacao.rj.gov.br](mailto:curriculominimo@educacao.rj.gov.br) para quaisquer esclarecimentos necessários e críticas construtivas que contribuam com a elaboração deste material.

**Secretaria de Estado de Educação**

## Caro Tutor,

Neste caderno, você encontrará atividades diretamente relacionadas a algumas habilidades e competências do 3º Bimestre do Currículo Mínimo de Arte referentes ao 3º bimestre do 2º ano do Ensino Médio. Estas atividades correspondem aos estudos durante o período de um mês.

A nossa proposta é que você atue como tutor na realização destas atividades com a turma, estimulando a autonomia dos alunos nessa empreitada, mediando as trocas de conhecimentos, reflexões, dúvidas e questionamentos que venham a surgir no percurso. Esta é uma ótima oportunidade para você estimular o desenvolvimento da disciplina e independência indispensáveis ao sucesso na vida pessoal e profissional de nossos alunos no mundo do conhecimento do século XXI.

Neste Caderno de Atividades, os alunos vão aprender algumas características da Arte! Na primeira aula deste caderno, os alunos irão conhecer o grupo teatral Nós do Morro, do Rio de Janeiro, que propõe através de suas obras e da ação social junto a sua comunidade de origem, a discussão sobre as implicações econômicas da produção teatral e a análise crítica. Na segunda aula os alunos estudarão a importância da música nos jogos eletrônicos. Na terceira aula entenderão a relação entre arte, cultura de massa e novas tecnologias.

Para os assuntos abordados em cada bimestre, vamos apresentar algumas relações diretas com todos os materiais que estão disponibilizados em nosso portal eletrônico Conexão Professor, fornecendo diversos recursos de apoio pedagógico para o Professor Tutor.

Este documento apresenta 03 (três) aulas. As aulas podem ser compostas por uma **explicação base**, para que você seja capaz de compreender as principais ideias relacionadas às habilidades e competências principais do bimestre em questão, e **atividades** respectivas. Leia o texto e, em seguida, resolva as Atividades propostas. As Atividades são referentes a um tempo de aula. Para reforçar a aprendizagem, propõe-se, ainda, uma **avaliação** e uma **pesquisa** sobre o assunto.

Um abraço e bom trabalho!

**Equipe de Elaboração**

## Sumário

✚ Introdução .....	03
✚ Objetivos Gerais .....	05
✚ Materiais de Apoio Pedagógico.....	05
✚ Orientação Didático-Pedagógica .....	06
✚ Aula 1: Grupo Teatral Nós do Morro.....	07
✚ Aula 2: Música e Jogos e Eletrônicos .....	10
✚ Aula 3: Arte, cultura e novas tecnologias.....	13
✚ Avaliação .....	17
✚ Pesquisa.....	20
✚ Referências.....	22

## Objetivos Gerais

No 3º bimestre do 2º ano do Ensino Médio, espera-se que o aluno conheça o grupo teatral Nós do Morro, do Rio de Janeiro, que propõe através de suas obras e da ação social junto a sua comunidade de origem, a discussão sobre as implicações econômicas da produção teatral e a análise crítica; analise a importância da música nos jogos eletrônicos e entenda a relação entre arte, cultura de massa e novas tecnologias.

## Materiais de Apoio Pedagógico

No portal eletrônico Conexão Professor, é possível encontrar alguns materiais que podem auxiliá-los. Vamos listar estes materiais a seguir:

Aula Referência	Teleaulas nº
Aula 3	EM-05 Artes Plásticas

## Orientação Didático-Pedagógica

Para que os alunos realizem as atividades referentes a cada dia de aula, sugerimos os seguintes procedimentos para cada uma das atividades propostas no Caderno do Aluno:

1° - Explique aos alunos que o material foi elaborado para que o aluno possa compreendê-lo sem o auxílio de um professor.

2° - Leia para a turma a Carta aos Alunos, contida na página 3.

3° - Reproduza as atividades para que os alunos possam realizá-las de forma individual ou em dupla.

4° - Se houver possibilidade de exibir vídeos ou páginas eletrônicas sugeridas na seção Materiais de Apoio Pedagógico, faça-o.

5° - Peça que os alunos leiam o material e tentem compreender os conceitos abordados no texto base.

6° - Após a leitura do material, os alunos devem resolver as questões propostas nas ATIVIDADES.

7° - As respostas apresentadas pelos alunos devem ser comentadas e debatidas com toda a turma. O gabarito pode ser exposto em algum quadro ou mural da sala para que os alunos possam verificar se acertaram as questões propostas na Atividade.

Todas as atividades devem seguir esses passos para sua implementação.

## Aula 1: Grupo Teatral Nós do Morro

Caro aluno, você conhece o **Grupo Teatral Nós do Morro**?



Grupo Teatral Nós do Morro  
<http://www.rocinha.org/oentorno/view.asp?id=964>

O Nós do Morro é um grupo de teatro do Rio de Janeiro, composto por jovens e adultos moradores do Morro do Vidigal. Foi fundado em 1986, com o objetivo de criar acesso à arte e à cultura às crianças do morro, além de oferecer-lhes formação técnica.

O grupo foi fundado pelo jornalista e ator Guti Fraga, que se uniu a um grupo de jovens moradores do morro para dar início ao projeto Teatro-Comunidade. Foi uma ideia inovadora, já que, até então, a maioria dos projetos culturais voltados para as comunidades carentes do Rio de Janeiro vinham de fora do Brasil, e nem sempre se adaptavam à realidade do público a que se destinavam.

Com o decorrer do tempo, o projeto se consolidou e, hoje em dia, oferece aos jovens cursos de formação nas áreas de teatro (atores e técnicos) e cinema (roteiristas, diretores e técnicos), abrindo e ampliando os horizontes para jovens moradores, ou não, do Morro do Vidigal.

O Nós do Morro reúne mais de 50 pessoas, entre diretores, atores, técnicos, autores e colaboradores, e seu trabalho alterna a montagem de textos clássicos e criações coletivas.

As Artes Cênicas não devem ser abordadas somente artisticamente, mas também como um importante mercado de trabalho e como uma linguagem plural, possibilitando o conhecimento e a compreensão do teatro como fator de identidade na interação sociopolítica e suas relações com os contextos econômicos e mercadológicos de comunidades diversas. É justamente nessa interação sociopolítica que se baseia o trabalho do grupo Nós do Morro, que propõe através de suas obras e da ação social junto a sua comunidade de origem, a discussão sobre as implicações econômicas da produção teatral e a análise crítica, além de tomar também como referência a projeção midiática (televisiva, cinematográfica, publicitária) de alguns atores do grupo.

## Atividades Comentadas 1

Caro aluno, agora vamos exercitar e desenvolver seus conhecimentos.

1- O texto menciona uma conexão simbólica entre o cinema e os jogos eletrônicos em relação à música. Explique essa relação:

**Resposta correta:** Tanto no cinema quanto nos jogos eletrônicos a música tem a função de envolver o espectador, a música era instrumento primordial para impulsionar as emoções. A trilha sonora é o ponto alto de tudo dentro de uma trama de game, assim como no cinema.

2- O texto menciona as sensações e as emoções que a música desperta nos jogadores auxiliando o envolvimento no jogo eletrônico. Exemplifique as emoções em jogos de ação e de aventura, apresentados no material estudado:

**Resposta correta:** Um jogo de ação propõe um clima denso com sons que condizem com a tensão de um dado momento. Um jogo de aventura pode oferecer mistério e ação e, entre esse meio termo, a trilha também se equilibra de acordo. A resposta poderá vir da experiência do aluno com os jogos eletrônicos.

3- Você conhece jogos eletrônicos? Imagine jogar sem o áudio ou assistir a um filme somente com as falas das personagens sem trilha sonora. Prenderia sua atenção? Comente:

**Resposta correta:** A turma deve debater sobre a questão acima, poderão fazer a experiência de jogar sem o áudio para perceber a importância da trilha sonora também nos jogos eletrônicos.

## Aula 2: Música e Jogos e Eletrônicos

Imagine os jogos eletrônicos sem trilha sonora, seria a mesma coisa? Vamos conversar sobre isso.

Antes de vermos o cinema falado, a música era instrumento primordial para impulsionar as emoções. Os espectadores viam toda a magia das histórias na tela grande sob a guarda de um maestro ou músico, que conduzia todo o plano de fundo. Entre risadas e choros, foi assim por um tempo, até que, em 1927, quebrava-se o silêncio pela primeira vez, com o primeiro filme falado, *O Cantor de Jazz*, um musical na verdade.



Al Jolson em *O Cantor de Jazz*, de Allan Crosland, EUA, 1927  
<http://www.cineclick.com.br/o-cantor-de-jazz>

Criando uma conexão simbólica, essa demonstração é coincidente com o que presenciamos hoje com os jogos eletrônicos. Temos diálogos, sim, mas a trilha sonora é o ponto alto de tudo dentro de uma trama de game. Como não há seres humanos reais ali, o elo emocional que nos resta é 30% proveniente da história, que - vamos falar a verdade - algumas pessoas não prestam muita atenção, e 70% da música, que,

de acordo com a intensidade dos sons, é por onde sabemos onde está o perigo ou a realidade agradável.

Alguns trabalhos musicais surpreendem por sua profundidade com a história, e, em certos casos não se tem a voz do personagem, apenas momentos de ação e drama, nos quais a trilha sonora cabe como instrumento vocal. A partir disso, conta-se milhares de histórias que nos direcionam a universos diferentes.

Um FPS (jogo de tiro em primeira pessoa) que traz, geralmente, um clima denso vem com sons que condizem com a tensão de um dado momento. Um jogo de aventura pode oferecer mistério e ação e, entre esse meio termo, a trilha também se equilibra de acordo.



The Conduit, jogo de “Tiro em Primeira Pessoa” (FPS)  
<http://www.gamefm.com.br/forum/viewtopic.php?p=6214>

Todo o trabalho envolvido nesse nicho é parecido com o da indústria cinematográfica. Mas como deve ser fazer parte disso? Como será estar atrás da batuta, atrás do instrumento que cria o chão do jogo? Mesmo não fazendo parte de uma orquestra, algumas bandas também têm relações extremas ao integrarem a trilha sonora de algo grandioso quanto um game ou, como dito, um filme.

Texto adaptado: <http://canaltech.com.br/materia/games/O-papel-da-musica-nos-jogos-eletronicos-e-a-sua-historia/#ixzz2c5nbq1MB>

## Atividades Comentadas 2

Caro aluno, agora vamos exercitar e desenvolver seu conhecimento.

1- O texto menciona uma conexão simbólica entre o cinema e os jogos eletrônicos em relação à música. Explique essa relação:

**Resposta correta:** Tanto no cinema quanto nos jogos eletrônicos a música tem a função de envolver o espectador, a música era instrumento primordial para impulsionar as emoções. A trilha sonora é o ponto alto de tudo dentro de uma trama de game, assim como no cinema.

2- O texto menciona as sensações e as emoções que a música desperta nos jogadores auxiliando o envolvimento no jogo eletrônico. Exemplifique as emoções em jogos de ação e de aventura, apresentados no material estudado:

**Resposta correta:** Um jogo de ação propõe um clima denso com sons que condizem com a tensão de um dado momento. Um jogo de aventura pode oferecer mistério e ação e, entre esse meio termo, a trilha também se equilibra de acordo. A resposta poderá vir da experiência do aluno com os jogos eletrônicos.

3- Você conhece jogos eletrônicos? Imagine jogar sem o áudio ou assistir a um filme somente com as falas das personagens sem trilha sonora. Prenderia sua atenção? Comente:

**Resposta correta:** A turma deve debater sobre a questão acima, poderão fazer a experiência de jogar sem o áudio para perceber a importância da trilha sonora também nos jogos eletrônicos.

## Aula 3: Arte, cultura e novas tecnologias

O que você entende sobre arte, cultura de massa e novas tecnologias?

Pop Art

Na década de 60, desenvolveu-se na Inglaterra e Estados Unidos, um movimento artístico chamado Pop Art, e abraçou todas as manifestações da cultura de massa, da cultura feita para as multidões e produzida pelos grandes veículos de comunicação.

Os artistas buscavam inspiração na cultura de massa, aproximando-se e ao mesmo tempo criticando de forma irônica a vida cotidiana materialista e consumista. Latas de refrigerante, embalagens de alimentos, histórias em quadrinhos, bandeiras, panfletos de propagandas e outros objetos serviram de base para a criação artística deste período. Os artistas trabalhavam com cores vivas e modificavam o formato destes objetos. A técnica de repetir várias vezes um mesmo objeto, com cores diferentes e a colagem foram muito utilizadas.



Latas de sopa Campbell, Andy Warhol, 1962      Crying Girl, Roy Lichtenstein, 1963

<http://noticias.universia.com.br/tempo-livre/noticia/2012/10/19/975939/conheca-latas-sopa-campbell-andy-warhol.html>

<http://www.pinturasemtela.com.br/roy-lichtenstein-pintor-da-pop-art/>

Andy Warhol, Roy Lichtenstein e Peter Blake foram grandes artistas desse período.

Atualmente, artistas brasileiros como Arthur Omar, Waldemar Cordeiro, Iole de Freitas, entre outros, utilizam novas tecnologias na representação da obra de arte.

Através de sua arte reinventam a relação arte-tecnologia, e encontram uma revitalização e um campo de experimentações. Mas para os artistas não basta tecnologia para criar uma nova estética. Waldemar Cordeiro acredita que é necessário produzir uma obra de arte transdisciplinar de interação com o público.



Autorretrato Probabilístico, Waldemar Cordeiro, 1967

<http://guia.uol.com.br/album/2013/07/03/confira-obras-da-mostra-de-waldemar-cordeiro-no-itaucultural.htm#fotoNav=5>

Nas vídeo-instalações, a relação entre ambiente e dramaturgia, imagem e interação, jogos estéticos, ressurge revitalizada. Jogos em que o espectador é inserido no processo de criação da obra e nos quais as ideias ganham demonstrações visuais: dispositivos tecno-estéticos.

Texto adaptado de: <http://www.artetecnologia.com.br/reportagemnoticia.asp?id=137>

## Atividades Comentadas 3

Caro aluno, agora vamos pensar e exercitar sobre o que acabamos de estudar.

1- O que você entendeu sobre o estilo artístico Pop Art?

**Resposta correta:** O aluno poderá recorrer ao texto para explicar que a Pop Art foi um movimento artístico que surgiu nos Estados Unidos e na Inglaterra na década de 1970, com o propósito de abraçar todas as manifestações ligadas à cultura de massa. Ao mesmo tempo que criticavam, os artistas também se aproximavam dos objetos de consumo e representavam sua arte através de latas de sopa, de refrigerante ou mesmo da imagem de grandes nomes da música e do cinema.

2- Cite exemplos de objetos de consumo que serviam de inspiração para os artistas da PopArt:

**Resposta correta:** O aluno poderá recorrer ao texto para responder essa questão e citar: Latas de refrigerante, embalagens de alimentos, histórias em quadrinhos, bandeira e panfletos de propagandas. Mas qualquer produto ou imagem de consumo serviria para a resposta.

3- Cite exemplos de artistas que produziam obras de arte no estilo Pop Art:

**Resposta correta:** A resposta é facilmente encontrada no texto, que cita três exemplos: Andy Warhol, Roy Lichtenstein e Peter Blake

4- Cite nomes de artistas brasileiros que utilizam novas tecnologias em suas obras de arte:

**Resposta correta:** Para esta resposta os alunos também poderão recorrer ao texto e citar por exemplo: Arthur Omar, Waldemar Cordeiro e Iole de Freitas.

5- Recorra ao texto para descrever a arte da video-instalação:

**Resposta correta: Através da leitura do texto o aluno poderá compreender que vídeo-instalação consiste numa relação entre ambiente e dramaturgia, a imagem interage com o ambiente. É uma interação entre estética, tecnologia e imagem**

## Avaliação

Caro professor aplicador, sugerimos algumas diferentes formas de avaliar as turmas que estão utilizando este material:

**1° Possibilidade:** as disciplinas nas quais os alunos participam da Avaliação do Saerjinho, pode-se utilizar a seguinte pontuação:

- **Saerjinho:** 2 pontos
- **Avaliação:** 5 pontos
- **Pesquisa:** 3 pontos

**2° Possibilidade:** As disciplinas que não participam da Avaliação do Saerjinho, podem utilizar a participação dos alunos durante a leitura e execução das atividades do caderno como uma das três notas. Neste caso teríamos:

- **Participação:** 2 pontos
- **Avaliação:** 5 pontos
- **Pesquisa:** 3 pontos

1- A comunidade do Vidigal possui um famoso grupo teatral, fundado em 1986, com o objetivo de levar arte e cultura às crianças, além de oferecer-lhes formação técnica. Como é chamado esse famoso grupo teatral?

a) Vide-Gal

**b) Nós do Morro**

c) Nós do Vidigal

d) Nós do Teatro

e) Teatro do Vidigal

2- Para o Nós do Morro, as artes cênicas não devem ser abordadas somente artisticamente. Qual a principal proposta do grupo Nós do Morro?

**a) Um importante mercado de trabalho.**

b) Apenas um passatempo para as crianças.

c) Um lazer para os idosos da comunidade.

d) Uma forma de diminuir a violência no entorno.

e) Uma forma de diminuir a evasão escolar.

3- “Antes de vermos o cinema falado, a música era instrumento primordial para impulsionar as emoções. Os expectadores viam toda a magia das histórias na tela grande sob a guarda de um maestro ou músico, que conduzia todo o plano de fundo. Entre risadas e choros, foi assim por um tempo, até que, em 1927, quebrava-se o silêncio pela primeira vez, com o primeiro filme falado.” Qual é o nome do primeiro filme falado da história?

a) E o vento levou

b) O poderoso chefão

**c) O cantor de jazz**

d) Titanic

e) Casablanca

4- Em que ano estreou o primeiro filme falado da história, “O cantor de Jazz”?

a) 1920

b) 1820

c) 1922

d) 1930

**e) 1927**

5- Qual a principal fonte de inspiração da Pop Art?

- a) Cultura social
- b) Cultura educacional
- c) Cultura oriental
- d) Cultura de massa**
- e) Cultura espiritual

6- Marque a alternativa que representa a alternativa **CORRETA**

Atualmente vários artistas brasileiros utilizam novas tecnologias na representação da obra de arte.

Das alternativas abaixo, marque a opção que REPRESENTA um artista brasileiro que trabalha com novas tecnologias:

- a) Arthur Omar**
- b) Andy Warhol
- c) Alfredo Volpi
- d) Di Cavalcanti
- e) Franz Weissmann

Segue gabarito das questões da avaliação proposta do caderno de atividades do aluno:

**Gabarito da avaliação: 1b, 2a, 3c, 4e, 5d, 6a**

## Pesquisa

### Composição Coreográfica



Doces Anjos Violeta - Eliane Fetzer Centro de Dança

<http://dancacatarina.com/2011/08/23/campeoes-do-premio-desterro-2011-%E2%80%93-2%C2%B0-festival-de-danca-de-florianopolis/>

O corpo é uma totalidade, envolvendo todas as suas dimensões. Não é possível separar o corpo biológico do corpo psicológico, social e cultural. A dança tem muito a contribuir nesse entendimento sobre o corpo totalidade. O componente biológico do corpo que dança, ou se manifesta por meio de movimentos expressivos, pode ser facilmente identificado, pois este realiza um exercício físico, desenvolvendo capacidades e habilidades como flexibilidade, equilíbrio, resistência, ritmo, dentre outras. Mas, ao mesmo tempo, a dança fala de um determinado grupo social, seus valores e crenças. Recebe influências do meio de onde emerge, por isso, é datada e histórica; cria e recria movimentos; exprime e provoca sensações de alegria, tristeza, espanto, medo. Dialoga com outras realidades, com o imaginário, por meio da linguagem.

Texto adaptado de:

[http://crv.educacao.mg.gov.br/sistema\\_crv/documentos/op/em/educacaofisica/2010-08/op-em-ef-34.pdf](http://crv.educacao.mg.gov.br/sistema_crv/documentos/op/em/educacaofisica/2010-08/op-em-ef-34.pdf)

Com base no texto, faça uma pesquisa sobre a cultura musical de sua família. Que tipo de música vocês gostam de ouvir? Vocês gostam de dançar? Existem conflitos de gerações em relação ao gosto musical em sua casa?

Relate essa pesquisa numa folha separada.

**Para desenvolver esta pesquisa, o aluno deverá organizar uma entrevista com familiares. Deverá propor perguntas sobre dança, música e dança como forma de expressão corporal.**

**Partindo de questionamentos sobre as músicas preferidas de cada pessoa, o aluno poderá traçar um perfil do entrevistado, considerando características pessoais, como região em que nasceu, profissão e estilo de vida. Em seguida deverá fazer comentários críticos, concordando ou discordando do gosto musical de cada entrevistado.**

**Sugestões de perguntas:**

- **Nome, idade, profissão, estado civil e grau de parentesco com o aluno.**
- **Qual o estilo musical preferido? Desde quando prefere esse tipo de música?**
- **Com que regularidade ouve música? Que tipo de sensação sente ao ouvir suas músicas preferidas? E qual a sensação de ouvir músicas indesejáveis?**
- **Gosta de dançar? Com que frequência costuma dançar? Em que momentos?**
- **Qual a relação entre dança e atividade física? Qual a relação entre dança e bem-estar pessoal?**

## Referências

- [1] PAVIS, Patrice. Dicionário do Teatro. SP: Ed. Perspectiva, 1999.
- [2] ROUBINE, Jean-Jaques. Introdução às Grandes Teorias do Teatro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003. BELLOUR, Raymond. Entre-Imagens. Papirus. 1997
- [3] BOUSSO, Vitória Daniela. Arte e Tecnologia. Exposição Mediações. Catálogo Centro Cultural Itaú.1997
- [4]<http://www.nosdomorro.com.br/>
- [5]<http://canaltech.com.br/materia/games/O-papel-da-musica-nos-jogos-eletronicos-e-a-sua-historia/#ixzz2c5nbq1MB>
- [6][http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=367](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=367)
- [7]<http://www.brasilecola.com/artes/pop-art.htm>

## Equipe de Elaboração

### **COORDENADORES DO PROJETO**

#### **Diretoria de Articulação Curricular**

Adriana Tavares Maurício Lessa

#### **Coordenação de Áreas do Conhecimento**

Bianca Neuberger Leda  
Raquel Costa da Silva Nascimento  
Fabiano Farias de Souza  
Peterson Soares da Silva  
Marília Silva

### **PROFESSORES ELABORADORES**

Alda de Moura Macedo Figueiredo  
Bianca Roriz Nacif  
Patricia Zuqui