#SeLigaNaMídia

Linguagens e suas Tecnologias

Linguagens, câmera e ação!

MAPPA

Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento

Unidade Curricular 4

Programa de Enfrentamento à Violência contra Meninas e Mulheres da Rede Estadual de São Paulo

NÃO SE ESQUEÇA!

Buscamos uma escola cada vez mais acolhedora para todas as pessoas. Caso você vivencie ou tenha conhecimento sobre um caso de violência, denuncie.

Onde denunciar?

– Você pode denunciar, sem sair de casa, fazendo um Boletim de Ocorrência na internet, no site: https://www.delegaciaeletronica.policiacivil.sp.gov.br.

– Busque uma Delegacia de Polícia comum ou uma Delegacia de Defesa da Mulher (DDM). Encontre a DDM mais próxima de você no site http://www.ssp.sp.gov.br/servicos/mapaTelefones.aspx.

– Ligue 180: você pode ligar nesse número - é gratuito e anônimo - para denunciar um caso de violência contra mulher e pedir orientações sobre onde buscar ajuda.

– Acesse o site do SOS Mulher pelo endereço https://www.sosmulher.sp.gov.br/ e baixe o aplicativo.

– Ligue 190: esse é o número da Polícia Militar. Caso você ou alguém esteja em perigo, ligue imediatamente para esse número e informe o endereço onde a vítima se encontra.

– Disque 100: nesse número você pode denunciar e pedir ajuda em casos de violência contra crianças e adolescentes, é gratuito, funciona 24 horas por dia e a denúncia pode ser anônima.

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

#SeLiganaMídia

Linguagens e suas Tecnologias

Linguagens, câmera e ação!

MAPPA
Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento

Unidade Curricular 4

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Governador
Rodrigo Garcia

Secretário da Educação
Hubert Alquéres

Secretária Executiva
Ghisleine Trigo Silveira

Chefe de Gabinete
Fabiano Albuquerque de Moraes

Coordenadora da Coordenadoria Pedagógica
Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação
Nourival Pantano Júnior

SUMÁRIO

Apresentação do MAPPA 5

Apresentação do Aprofundamento 7

Apresentação da Unidade Curricular 9

percurso integrador 11

Componente 1

Adaptações literárias na rede 15

Atividade 1 17
Atividade 2 20
Atividade 3 23
Atividade 4 26
Atividade 5 28

componente 2

Narrativas nos jogos eletrônicos 31

Atividade 1 33
Atividade 2 39
Atividade 3 44
Atividade 4 50
Atividade 5 56

componente 3

Prática Corporal no universo audiovisual **61**

Atividade 1 63
Atividade 2 66
Atividade 3 69
Atividade 4 72
Atividade 5 75

Componente 4

Projeto Cinematográfico **77**

Atividade 1 79
Atividade 2 82
Atividade 3 84
Atividade 4 87
Atividade 5 90

APRESENTAÇÃO DO MAPPA

Professor, o conteúdo que você tem em mãos é o Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento (MAPPA), ou em outras palavras, o seu guia para a implementação da parte flexível do Currículo do Novo Ensino Médio do Estado de São Paulo: os Aprofundamentos Curriculares.

Nas páginas, a seguir, você encontrará informações e orientações para o desenvolvimento das Unidades Curriculares que compõem este aprofundamento. Cada Unidade Curricular é composta por componentes inéditos, os quais foram idealizados pensando nos professores da(s) área(s) de conhecimento deste aprofundamento. Por isso, para apoiar seu trabalho no componente que você escolheu, além das orientações gerais, você contará também com sequências de atividades. Cada uma dessas atividades possui duração média prevista de quatro semanas, tendo como objetivo principal oferecer aprendizagens contextualizadas que favorecem o aprofundamento das competências e das habilidades da Formação Geral Básica e o desenvolvimento das habilidades dos eixos estruturantes (investigação científica, processos criativos, mediação e intervenção sociocultural e empreendedorismo). Além disso, por meio dessas práticas, cuja finalidade é o apoio à formação integral dos estudantes, estes terão a oportunidade de desenvolver aprendizagens que contribuam com os seus interesses e suas necessidades particulares, articulando, ainda, seus estudos com os Temas Contemporâneos Transversais, os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, seus respectivos Projetos de Vida, as possibilidades mediante o mundo do trabalho e as suas perspectivas para com o ingresso Ensino Superior.

Sendo assim, com o intuito de melhor apoiá-lo na organização do seu cronograma, projetos e planejamento das aulas, bem como o de assegurar o percurso e a integração prevista para os componentes de cada Unidade Curricular, você encontrará, neste material, propostas e sugestões de atividades, com suas respectivas orientações, para o desenvolvimento de suas aulas. É importante lembrar que você, juntamente com toda sua equipe escolar, tem liberdade para selecionar as atividades e materiais que melhor se adequam à sua realidade local, levando em conta também adaptações inclusivas para melhor atender os estudantes que tenham algum tipo de deficiência física e/ou intelectual. Ademais, você e sua equipe escolar podem planejar e organizar o tempo de cada percurso e integrações possíveis entre os componentes, tendo em vista os objetivos, as competências, as habilidades e os objetos de conhecimento propostos.

No início das orientações de cada um dos componentes, você encontrará uma breve introdução do que será desenvolvido, os objetos de conhecimento, as competências e habilidades em foco e o(s) eixo(s) estruturantes que estão no centro do percurso. Ainda para apoiá-lo nesse processo, você encontrará atividade exemplo, com sugestões de sequências de práticas, materiais de apoio, dicas para momentos de integração com os demais componentes e momentos de diferentes tipos de avaliação e autoavaliação. Muitas dessas informações aparecerão em boxes chamados “Saiba Mais”, “De olho na integração” e “Avaliação”, que serão sinalizados nos textos com o intuito de apresentar conteúdos complementares, que podem ser úteis durante as suas aulas. Você pode seguir, adaptar, ampliar ou usar essas atividades como inspiração para o seu planejamento. Lembre-se sempre de que o seu protagonismo, seus conhecimentos e experiências, assim como os de seus colegas, são fundamentais para o êxito de todos ao longo deste percurso.

APRESENTAÇÃO DO APROFUNDAMENTO

Em todos os meios e lugares que ocupamos, estamos em contato com as mais diferentes formas de interação e comunicação, que dependem do que as pessoas querem dizer, para quem e por quê. Mas qual será o nosso papel e ações em meio a tantas mudanças na forma como utilizamos as linguagens e interagimos em um mundo tão dinâmico? Como os usos críticos e criativos das linguagens podem nos fazer refletir sobre nossas escolhas, sejam elas em nossos Projetos de Vida, em nossa carreira profissional, em nossa comunidade ou nos desafios da vida contemporânea? Essas são apenas algumas das questões que estarão presentes ao longo deste aprofundamento que você e seus estudantes estão iniciando.

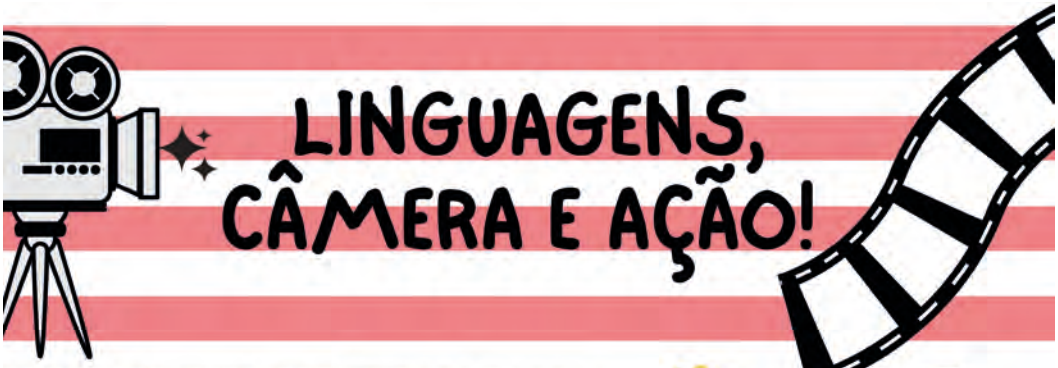
Professor, no aprofundamento #SeLiganaMídia, você mediará a aprendizagem de seus estudantes em núcleos de estudos e criação, laboratórios, oficinas, observatórios e workshops, nos quais poderão juntos analisar obras de arte, vídeos, textos diversos, propagandas, entre outras produções, sendo proporcionadas a eles vivências em processos de autoria que os conectam com diferentes possibilidades de conhecer, ser e estar no mundo. Dessa forma, o Projeto de Vida abordado é um processo de descoberta de potencialidades e limites e de autoconhecimento dos estudantes, o qual traz reflexões acerca de seus sonhos e planos, para que eles planejem como atingir seus objetivos, tanto no campo educacional como no profissional.

Por seu intermédio, os estudantes produzirão narrativas para jogos, projetos audiovisuais, praticarão movimentos corporais diversos e utilizarão aplicativos e programas para criar e recriar conteúdos midiáticos, desenvolvendo a colaboração, a criatividade, o pensamento crítico e o senso estético. Com essa jornada, você irá oportunizar a eles que ampliem o autoconhecimento, façam escolhas e empreendam suas próprias ideias em suas vidas pessoais, profissionais e cidadãs.

APRESENTAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

A partir de experimentações e de projetos de autoria em diversas práticas de linguagem relacionadas ao universo audiovisual, os estudantes terão oportunidades para desenvolver a criatividade, a colaboração e a criticidade na ampliação e proposição de repertórios artístico-culturais. Algumas questões que orientarão o percurso de aprendizagens incluem: Como usar as redes como espaços de compartilhamento de adaptações e criações artístico-literárias? Como analisar as narrativas de jogos e suas relações com outras artes? Quais as etapas de produção de um projeto audiovisual? De que forma a dança é apresentada no cinema e/ou outras produções audiovisuais? Como ressignificamos a dança em nossos projetos autorais em meios digitais? Como desenvolver projetos pessoais no campo audiovisual utilizando diferentes práticas de linguagens e recursos tecnológicos?

PERCURSO INTEGRADOR



COMPONENTES

Adaptações literárias na rede
Narrativas nos jogos eletrônicos
Prática corporal no universo audiovisual
Projeto cinematográfico











EIXOS ESTRUTURANTES

Investigação científica
Processos criativos
Intervenção e mediação sociocultural
Empreendedorismo





COMO OS COMPONENTES SE INTEGRAM?

- Os componentes promovem apreciações e análises de narrativas presentes em produções diversas, tais como na literatura, nos jogos eletrônicos/digitais, no cinema e na dança.
- A experimentação e a vivência em práticas de produções audiovisuais e literárias estão presentes em todos os percursos de aprendizagem.

HABILIDADES EM COMUM

[EM13LGG501]
[EM13LGG603]
[EMIFLGG01]
[EMIFCG04]
[EMIFLGG04
[EMIFLGG05]

QUADRO INTEGRADOR

Professor, nas Atividades desta Unidade Curricular os estudantes...

ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS NA REDE	NARRATIVAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS	PRÁTICA CORPORAL NO UNIVERSO AUDIOVISUAL	PROJETO CINEMATOGRÁFICO
Atividade 1			
Realizam curadorias de *vlogs*, *podcasts* ou canais literários.	**Discutem** e **refletem** sobre as características, conceitos e aspectos técnicos de narrativas. **Compartilham** suas experiências pessoais com jogos eletrônicos/digitais.	**Retomam** conhecimentos e conceitos a respeito de ritmo. **Experimentam** diferentes ritmos que podem ser produzidos com o corpo.	**Compartilham** e **discutem** sobre suas experiências pessoais com a linguagem cinematográfica. **Apreciam** e **analisam** cenas de filmes musicais.
Atividade 2			
Apreciam e **analisam** aspectos sociais em obras literárias cuja temática se relaciona com a tecnologia (ex: ficção científica/ distopias).	**Investigam** as principais plataformas de jogos eletrônicos/digitais. **Analisam** a evolução tecnológica dos jogos e suas influências na construção das narrativas. **Produzem** linhas do tempo de jogos digitais.	**Investigam** atividades e esportes que desenvolvem experiências rítmicas. **Vivenciam** práticas rítmicas, trabalhando com o ritmo nos esportes. **Criam** ritmos coreografados se utilizando de objetos esportivos.	**Realizam** estudos cênicos para a adaptação de uma cena de filme para um musical. **Apresentam** suas adaptações e realizam autoavaliações.
Atividade 3			
Organizam e participam de oficinas de roteirização para produções audiovisuais.	**Experimentam** jogos de narrativa interativa. **Exploram** conceitos e técnicas de desenvolvimento para narrativas de jogos eletrônicos/digitais.	**Refletem** e **discutem** a respeito do ritmo na dança. **Apreciam** e **exploram** produções audiovisuais que apresentam práticas de dança.	**Apreciaram** e **analisaram** filmes que se utilizam da dança como linguagem secundária. **Investigam** elementos da linguagem cinematográfica.
Atividade 4			
Planejam e **produzem** a roteirização e gravação de vídeos literários.	**Investigam** os principais tipos de narrativas para jogos eletrônicos. **Exploram** a remediação e adaptação de obras literárias e audiovisuais em jogos digitais. **Planejam** e **idealizam** narrativas para jogos digitais.	**Vivenciam** diferentes ritmos e **analisam** filmes musicais renomados e consolidados também no teatro. **Planejam** e **produzem** roteiros para cenas coreografada de musicais.	**Planejam** e **produzem** cenas de videodança.
Atividade 5			
Produzem releituras de obras literárias em vídeo (*vidding* ou *mashup* literário).	**Produzem** roteiros para jogos digitais. **Apresentam** suas produções e **realizam avaliações** e autoavaliações.	**Elaboram** *storyboards* e ensaiam as cenas coreografadas escolhidas previamente. **Gravam** e **editam** as cenas coreografadas que planejaram.	**Editam** as cenas captadas e realizam a montagem, inserindo recursos visuais e sonoros e explorando as possibilidades de montagem da cena. **Apresentam** suas adaptações e realizam autoavaliações.

COMPONENTE 1

ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS NA REDE

DURAÇÃO: 60 horas

AULAS SEMANAIS: 4

QUAIS PROFESSORES PODEM MINISTRAR ESTE COMPONENTE: Língua Portuguesa, Língua Inglesa ou Língua Espanhola.

INFORMAÇÕES GERAIS:

O componente pretende trabalhar com as múltiplas formas de adaptações literárias: *memes, gifs, vídeo, vidding, mashup* etc. As releituras contribuirão para os estudos que serão realizados no Componente 4, que produzirá um festival audiovisual. Pensando em explorar o eixo estruturante de Processos Criativos, neste componente os estudantes farão atividades que combinam a leitura e análise de adaptações de obras literárias, fazendo comparações com os textos originais, com exercícios criativos, para que tenham a oportunidade de criar suas próprias releituras para as obras. A ideia central é que o jovem compreenda que a literatura atravessa o tempo, ganhando novas interpretações, adaptações, edições etc., e que ele pode ser um produtor dessas releituras.

Objetos de conhecimento: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos do campo artístico-literário (roteiros, adaptações, *gifs*, *memes*, *vidding*, *mashup* etc); Reconstrução das condições de produção, circulação e recepção de textos artístico-literários; Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.); Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem); Reconstrução da textualidade e compreensão dos efeitos de sentido provocados pelo uso de recursos linguísticos e multissemióticos; Curadoria de repertório artístico-literário.

Competências da Formação Geral Básica: Competências 1 e 2.

Habilidades a serem aprofundadas:

EM13LGG105	Analisar e experimentar diversos processos de remidiação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.
EM13LGG202	Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.
EM13LGG204	Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

OBS: Ao longo das atividades propostas neste componente serão sugeridas habilidades específicas de Língua Portuguesa, que dialogam com as habilidades da área de Linguagens e dos Eixos Estruturantes, a serem mobilizadas com os estudantes.

Eixos Estruturantes: Investigação Científica, Processos Criativos e Intervenção e Mediação Sociocultural.

Competências e Habilidades:

EMIFCG03	Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.
EMIFLGG03	Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.
EMIFCG04	Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.
EMIFLGG04	Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns).
EMIFCG07	Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.
EMIFLGG07	Identificar e explicar questões socioculturais e ambientais passíveis de mediação e intervenção por meio de práticas de linguagem.

Professor, os Eixos Estruturantes em maior evidência de cada atividade serão indicados pelos ícones a seguir. Apesar da indicação no início das Atividades, pode haver propostas que desenvolvam mais de um Eixo.

	Investigação Científica		Empreendedorismo
	Processos Criativos		Mediação e Intervenção Sociocultural

ATIVIDADE 1

INTRODUÇÃO

Semana 1: 4 aulas

Professor, sugerimos começar apresentando o percurso que o estudante fará ao longo deste componente e quais são os objetivos de aprendizagem previstos.

Atividade 1	Curadoria de *vlogs*, *podcasts* ou canais literários
Atividade 2	Apreciação e análise de aspectos sociais em obras literárias cuja temática se relaciona com a tecnologia (ex: ficção científica/distopias)
Atividade 3	Oficina de roteirização para produções audiovisuais
Atividade 4	Roteirização e gravação de vídeo literário
Atividade 5	Releitura de obra literária em vídeo (*vidding* ou *mashup* literário)

Para pensar nas relações sociais e tecnológicas e seus diálogos com a literatura, começaremos pensando de que forma a literatura pode se valer das tecnologias digitais de comunicação e informação. Para isso, recomendamos que os estudantes façam a curadoria de conteúdos literários diversos em *vlogs, podcasts, ebooks*, canais etc. Algumas questões que podem apoiá-lo nesse primeiro momento: ***A literatura acompanha os avanços tecnológicos? Qual pode ser o papel das tecnologias digitais na produção literária? Em quais meios digitais encontramos temas relacionados à literatura? De que forma a tecnologia pode contribuir para a difusão da literatura?***

Veja uma sugestão:

Livros do Drii - Criado por Adriel Oliveira, um jovem de Salvador de apenas 12 anos, o canal tem mais de 500 mil seguidores nas redes sociais. Nos vídeos, o conteúdo é focado em resenhas de livros, filmes e séries. Disponível em: **https://cutt.ly/nRkcjGa**. Acesso em: 20 jun. 2022.

SAIBA MAIS

Veja mais algumas sugestões:

Vá ler um livro - Canal dedicado à defesa da educação como ferramenta de transformação social. Com linguagem acessível, apresenta aulas, conversas e trocas que têm como função a desmistificação da literatura e do mundo dos livros. Disponível em: **https://cutt.ly/9RVd7ic**. Acesso em: 20 jun. 2022.

LiteraTamy - Canal de vídeos com conteúdo literário independente, apresenta resenhas, entrevistas, passeios pelo universo dos livros e a crença ferrenha na literatura como instrumento de revolução social. Destaque para série de entrevistas com editoras e visitas a livrarias independentes, mapeando a bibliodiversidade brasileira. Disponível em: **https://cutt.ly/2RVfyaB**. Acesso em: 20 jun. 2022.

Mulheres que escrevem - Uma iniciativa dedicada a construir um espaço de segurança e mobilização para descobrir e debater novas possibilidades de produção cultural e literária, focadas na escrita de mulheres. Possui *blog*, *newsletter*, redes sociais, oficinas e um *podcast*, no qual escritoras debatem literatura e a produção literária. Disponível em: **https://cutt.ly/HRVfESc**. Acesso em: 20 jun. 2022.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 2 e 3: 8 aulas

Professor, o registro dos conteúdos selecionados pelos estudantes na curadoria pode ser feito em diversos formatos, como um mural coletivo, no qual cada estudante adiciona as informações pesquisadas, em uma produção colaborativa. Realizar curadoria de obras do repertório artístico-literário para identificar predileções possibilita a abordagem da habilidade EM13LP51.

Existem diversas ferramentas digitais para criação de murais. Essas plataformas possibilitam a criação coletiva e interativa, podendo ser compartilhada entre os estudantes. Se achar melhor, divida a turma em grupos de trabalho para criarem os murais. Eles podem adicionar os *links* dos vídeos ou *podcasts* que mais gostaram, além de imagens e símbolos. Oriente-os a utilizar essas ferramentas para organizar os registros, agrupando conteúdos semelhantes e estipulando critérios de agrupamento, por exemplo: canais com conteúdo independente; públicos de nichos específicos; resenhas literárias; entrevistas com escritores; literatura contemporânea etc. Se não for possível ter acesso a equipamentos digitais, é possível confeccionar o mural à mão, utilizando uma parede da sala ou mesmo a lousa.

Reserve um momento para que os grupos apresentem seus murais, explicando os critérios utilizados na curadoria, falando sobre o que mais chamou a atenção nos canais. Ao longo da exposição, busque retomar os questionamentos sobre as relações entre a tecnologia e o mundo da literatura.

Outro grande difusor da literatura são as adaptações feitas para o cinema, plataformas de *streaming* e emissoras de televisão. Dando prosseguimento nesta atividade, a ideia é que os estudantes façam uma curadoria das obras que foram adaptadas e que renderam produções em outras mídias, que não a impressa. Também é importante lembrá-los de continuar realizando os registros dos processos ocorridos até aqui.

A adaptação de um texto literário para outras linguagens, seja a do cinema, das artes visuais, da música, dentre outras possibilidades, requer um trabalho de curadoria sobre a obra original, considerando o estilo de escrita do autor e a maneira como ele constrói a narrativa. Essas adaptações podem configurar-se como paródias, *podcasts*, fanzines (nas quais se trabalham as chamadas *fanarts*, adaptações em quadrinhos feitas por admiradores da obra), dentre outras possibilidades.

Professor, sugerimos que os estudantes pesquisem exemplos de *trailers* honestos. Pode ser uma boa opção para divulgar obras literárias na escola, produzir um *trailer* que desperte a curiosidade dos estudantes em ler o livro que deu origem ao filme. Observe com eles que os *trailers* honestos costumam trazer críticas bem-humoradas em relação à obra retratada.

A proposta é que eles elaborem um *trailer* honesto sobre alguma obra literária que tenham lido ou, se for o caso, de algum filme que seja adaptação de texto literário, comparando-o com o texto original, com outras adaptações, comentando sobre os atores/atrizes e/ou sobre outros aspectos que considerarem relevantes.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 4: 4 aulas

Nesse momento, os estudantes devem finalizar as produções dos *trailers* para posterior compartilhamento, socialização e discussão com a turma. Caso a escola e/ou turma possua alguma rede social, o conteúdo pode ser compartilhado, além de ser reservado para o festival audiovisual organizado pelo Componente 4, *Projeto cinematográfico*.

AVALIAÇÃO

Professor, enquanto os estudantes realizam a apresentação, você pode fazer registros acerca do desempenho deles ao longo da atividade. O objetivo da aprendizagem para esse primeiro momento é que eles compreendam as diversas formas nas quais conteúdos literários podem ser abordados, utilizando ferramentas digitais.

ATIVIDADE 2

INTRODUÇÃO

Semana 5: 4 aulas

Professor, para dar continuidade aos estudos sobre as relações entre tecnologia e literatura, pensando na perspectiva social dos impactos e contradições de uma sociedade conectada, mas que a consequência disso é termos nossos dados pessoais expostos e controlados pelas grandes empresas de tecnologia, ao mesmo tempo que ainda padecemos de desigualdades sociais, propomos um trabalho com obras literárias cujas temáticas retratem cenários distópicos, de ficção científica, com elementos futuristas como robôs e novas tecnologias. Sugerimos aos estudantes que assistam a vídeos, ou ouçam *podcasts* que abordem o tema da distopia na literatura. Caso eles não reconheçam ou se lembrem de obras com essa abordagem, no desenvolvimento desta atividade, indicamos alguns clássicos da literatura distópica.

O objetivo de aprendizagem dessa atividade é que os estudantes tenham um olhar crítico sobre as obras, fazendo análises das relações sociais nas sociedades retratadas nos livros e suas contradições, comparando-as à sociedade contemporânea.

Veja algumas perguntas que podem iniciar a discussão: ***Quais obras de ficção científica ou com cenário distópico vocês conhecem? Que elementos futuristas costumam aparecer nessas obras? Como se organizam as sociedades retratadas nelas?***

SAIBA MAIS

Professor, caso ache necessário, retome com os estudantes o conceito de distopia. Nesse vídeo, é apresentado de forma bem simples a ideia de utopia, de Thomas More, que pode ajudar na compreensão de seu oposto.

O que é distopia? (Mundos Possíveis) Disponível em: https://cutt.ly/qRVhaYw. Acesso em: 20 jun. 2022.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 6 e 7: 8 aulas

Para o trabalho de apreciação e análise de fragmentos das obras, recomendamos dividir os estudantes em duplas ou trios colaborativos. É importante abrir espaço para que eles escolham obras que eventualmente já conheçam, mas também incentivar a ampliação do repertório.

Sabemos que há diversos livros do gênero ficção científica/distopia, desde clássicos, como contemporâneos e *best-sellers*. Provavelmente, muitos deles já são conhecidos pelos estudantes. Veja algumas sugestões, retiradas do *blog Estante Virtual*:

1984, George Orwell - Um dos romances mais influentes do século XX, o livro de George Orwell narra a trajetória de Winston. O herói da narrativa encontra-se preso à engrenagem totalitária de uma sociedade controlada pelo Estado. Nesse lugar, as ações são compartilhadas coletivamente, mas cada pessoa vive sozinha. No entanto, todos são reféns da vigilância do Grande Irmão, um poder cínico e cruel ao infinito. No Currículo em Ação da 1ª série (4º bim. /Situação de Aprendizagem 1) os estudantes analisaram um trecho da obra *1984*, de George Orwell, caso considere relevante, retome o texto e as análises realizadas.

Admirável Mundo Novo, Aldous Huxley - O romance distópico Admirável Mundo Novo exibe uma sociedade que é plenamente organizada pelos princípios da ciência. Neste mundo, os indivíduos são programados em laboratórios e devem cumprir a sua função em uma sociedade marcada por castas definidas biologicamente no nascimento. A literatura, a música e o cinema, por sua vez, são encarados como uma ameaça, uma vez que ajudam a solidificar o espírito de conformismo.

A Máquina do Tempo, H. G. Wells - Foi publicado em 1895, quando o autor tinha apenas 29 anos. O livro teve sucesso instantâneo no Reino Unido, e sua fama logo se espalhou por outros países. Chamado de "homem de gênio", considerado um pioneiro, Wells abriu caminho não só para seus livros e sua visão de mundo, mas para novas possibilidades temáticas na literatura.

Eu, Robô, Isaac Asimov - Um dos maiores clássicos da literatura de ficção científica, *Eu, Robô* reúne nove contos que abordam a evolução dos autômatos através do tempo. É neste livro que Isaac Asimov apresenta as Três Leis da Robótica, princípios que regem o comportamento dos robôs e que mudaram definitivamente a percepção que se tem sobre eles na própria ciência."

SAIBA MAIS

LISBOA, Yasmin. Veja as 10 melhores distopias de todos os tempos. **Blog Estante Virtual**, 2021. Disponível em: **https://cutt.ly/ZRNu2No**. Acesso em: 20 jun. 2022.

Para orientar as escolhas e análises que os estudantes farão sobre as obras, propomos que seja construída uma tabela elencando temas a serem observados, como: personagens, sociedade, relações sociais, influência da tecnologia, controle e poder, dominação, entre outros. Oriente os estudantes para que façam anotações em uma ferramenta de registro, como um diário de leitura digital ou à mão.

Pensando em priorizar a experiência de leitura dos estudantes, é importante apoiá-los na organização de um calendário de leitura para que consigam se aprofundar nas obras ou na escolha de fragmentos delas. Para sintetizar a ideia apresentada na narrativa estudada, proponha a elaboração de um *GIF* ou *meme* sobre a obra escolhida por cada grupo para ser apresentado na socialização das análises, pois assim você poderá analisar se eles realmente compreenderam a intencionalidade da obra.

Leve em conta que eles começarão as leituras nesse momento, mas que podem continuar lendo até a Atividade 4, na qual produzirão um vídeo analisando as obras escolhidas, portanto os *GIF* e/ou *memes* poderão ser refeitos ou apenas discutidos após o estudo mais aprofundado das obras.

AVALIAÇÃO

Professor, tanto o preenchimento da tabela quanto o diário de leitura podem ser instrumentos de avaliação, nos quais você poderá acompanhar os avanços de cada dupla ou trio ao fazer as análises.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 8: 4 aulas

Para encerrar essa atividade, é importante que haja um momento de socialização das análises feitas pelas duplas ou trios. Solicite trocas entre diferentes estudantes, para que eles mostrem o que anotaram no diário de leitura, fazendo comparações e traçando pontos em comum.

Ao final, gere uma conversa sobre as seguintes questões: ***Os livros escolhidos têm adaptações para o cinema? Em que medida as obras de ficção científica/distopia podem se beneficiar da linguagem da produção audiovisual do cinema?***

ATIVIDADE 3

INTRODUÇÃO

Semana 9: 4 aulas

Professor, pensando nos diálogos entre a obra literária escrita e as adaptações para o cinema, na Atividade 3, propomos que seja feita uma oficina de **roteirização para produções audiovisuais**. Aproveitando a curadoria realizada na Atividade 1 deste componente, a oficina pretende possibilitar aos estudantes uma experiência com roteiros de vídeos, *podcasts, vlogs*, curtas etc.

Um objetivo de aprendizagem importante nesta atividade é que os estudantes tenham essa vivência também pensando no mundo do trabalho, considerando as diversas profissões que necessitam de roteirização para produções audiovisuais criativas.

Comece a conversa com eles explicando que a escrita de um roteiro é como contar uma boa história, amarrando os fatos e as informações de forma que o texto escrito dê materialidade para o que será interpretado pelo narrador e/ou personagens. Inicie perguntando se já pensaram se as produções audiovisuais que consomem nas redes sociais têm um roteiro prévio e se conhecem alguém cuja profissão é ser roteirista. Pergunte ainda se sabem qual é a importância de um roteiro e como ele funciona no processo de criação de uma produção audiovisual.

Estimule-os a construir roteiros para o direcionamento da produção, edição e publicação dos conteúdos, além de recorrerem a seus materiais de apoio que foram organizando e sistematizando durante o Aprofundamento. Este momento potencializa o trabalho da habilidade EM13LP17.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 10 e 11: 8 aulas

Para iniciar o processo, os estudantes já devem ter escolhido a obra que desejam abordar. Para a elaboração do vídeo, eles podem trazer um trecho do texto, a partir de uma leitura dramatizada, inserida num cenário/ambientação coerente com a obra; apresentar um resumo/resenha da narrativa, contextualizando com o período em que foi produzida e as características literárias da época. Caso tenha ocorrido alguma adaptação para o cinema ou TV, eles podem utilizar algumas cenas.

Encaminhe o vídeo a seguir, pois ele, além de apresentar um conteúdo relevante, servirá de exemplo para a produção final desta atividade.

Vidas Secas - Graciliano Ramos (feat. Se Liga Nessa História). Disponível em: https://cutt.ly/iJDY9wo. Acesso em: 20 jun. 2022.

SAIBA MAIS

Na obra *A arte de ensinar a escrever* (1989), Lucy Calkins conta sua experiência como educadora na busca de compreender de onde vem o bloqueio dos estudantes para a escrita. Partindo da premissa de que é intrínseco a todo ser humano a vontade de narrar suas experiências por meio da linguagem como uma forma de termos consciência de que estamos vivos, Calkins propõe o formato de oficinas de escrita/ *writing workshops*.

CALKINS, Lucy MacCormick; BATISTA, Dayse. **A arte de ensinar e escrever: o desenvolvimento do discurso escrito**. 1989.

Para conduzir a oficina, sugerimos dividir em etapas de criação, instigando os estudantes a realizarem exercícios práticos de experimentação a partir de propostas de escrita criativa. A proposta, a seguir, está mais voltada para os aspectos da obra em si, em como abordá-la: com trechos da obra, com que outros textos compará-la, suas peculiaridades, biografia do autor etc., pois na próxima aula será solicitada a elaboração de um roteiro específico para a gravação.

ETAPA 1 - DESENVOLVIMENTO DA IDEIA

Exige pesquisa e planejamento para chegar à ideia central da produção audiovisual que será roteirizada. Nesse primeiro momento, também é importante definir para que será feito o roteiro (*podcast, vlog,* curta metragem, cena etc), no caso um vídeo. Sugestão de prática: mapa conceitual.

ETAPA 2 - PÚBLICO ALVO

Em seguida, é preciso delimitar para quem a produção audiovisual será destinada. Qual é o perfil desse público, sobre o que ele se interessa, qual linguagem costuma fazer mais sentido para ele etc. Sugestão de prática: criação de uma persona com o perfil do público desejado.

ETAPA 3 - ARGUMENTO/STORY LINE

O argumento é a base da criação, podendo ter várias páginas. Como o tempo da oficina é curto, recomendamos que seja feito como a sinopse da produção final. Ele deve ser resumido, sem diálogos, mas apresentando o enredo principal. Sugestão de prática: escrever em poucos caracteres a sua ideia, como se estivesse fazendo uma postagem em redes sociais.

ETAPA 4 - ESCRITA DO ROTEIRO

Para produzir o roteiro, é importante que haja uma estrutura definida, marcando as falas do narrador ou das personagens, bem como as entonações, silêncios, entradas e quebras. Se for uma produção que inclua imagens, o roteiro também pode determinar ângulos e enquadramentos. Se for um *podcast*, pode conter marcação de vinhetas ou trilha sonora.

ETAPA 5 - ENSAIO E REVISÃO

Para fazer a revisão do roteiro, é importante que eles façam o ensaio do que foi escrito, simulando uma interpretação. Esse exercício pode ser feito em duplas. Enquanto fazem a leitura, oriente-os a alterar e aprimorar o que acharem necessário.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 12: 4 aulas

Para finalizar a oficina, proponha uma forma para que eles possam compartilhar o que produziram. Sugerimos que seja realizada uma roda de conversa na qual cada um faz a leitura do seu roteiro, apresentando sua ideia ao grupo, que pode dar sugestões e fazer comentários. Para esse momento, é importante que se crie um ambiente colaborativo de troca, sem competição ou julgamento.

SAIBA MAIS

GOMES, Débora. Como fazer um roteiro de forma simples. **Sambatech**, 2021. Disponível em: **https://cutt.ly/MEMY8Vy**. Acesso em: 20 jun. 2022.

VIEIRA, Dimitri. 10 Melhores Livros sobre Storytelling e Escrita Criativa que você precisa conhecer. **dimitrivieira.com**. 31 maio 2021. Disponível em: **https://cutt.ly/IRNbKVn**. Acesso em 20 jun. de 2022.

AVALIAÇÃO

Professor, avalie o percurso de planejamento dos roteiros, percorrendo os grupos, analisando as discussões, observando como os estudantes significaram as pesquisas realizadas e como estão redimensionando as informações recolhidas para suas próprias produções.

ATIVIDADE 4

INTRODUÇÃO

Semana 13: 4 aulas

Professor, aproveitando os estudos feitos na oficina de roteirização realizada na atividade anterior, para a Atividade 4, os estudantes começarão a esquematizar a gravação do vídeo.

Durante essa semana, os estudantes devem se aprofundar no texto que será apresentado, nas características das obras e finalização dos roteiros. Após este momento, eles devem se apropriar do texto, pensando no ritmo de leitura, nas entonações, intencionalidades, trocas com os possíveis parceiros de cena etc. Para realizar essa atividade, os estudantes deverão recorrer às anotações realizadas por eles no diário de leitura da Atividade 2.

É importante providenciar espaços adequados na escola para as discussões e ensaios dos grupos. Indicamos dividir os estudantes em grupos para a gravação do vídeo, uma vez que eles terão diferentes funções necessárias para realizar o projeto: roteirista, cinegrafista, apresentador, edição de vídeo/imagem/som etc.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 14 e 15: 8 aulas

A realização da gravação exige seguir algumas etapas. Para apoiar os estudantes ao longo desse processo, é importante explicar previamente cada uma delas.

1. **Planejamento e Pesquisa** - Momento inicial, no qual o grupo define como a análise da obra será gravada e quais possíveis adaptações precisarão ser feitas.
2. **Roteiro** - Escrita do roteiro que vai guiar a gravação. Oriente que o grupo retome as dicas da atividade anterior para auxiliá-los nessa parte.
3. **Gravação** - Dependendo do projeto que o grupo escolher realizar, a gravação precisará de preparações específicas. No caso de um vídeo, é preciso montar um cenário e planejar o posicionamento da câmera. Uma dica importante é não gravar tudo de uma vez, mas filmar pequenos vídeos, que posteriormente deverão ser editados, pois, dessa forma, quando eles errarem, não perdem o que já foi feito.
4. **Pós-produção** - Momento de edição do vídeo ou do áudio gravado, em que é possível cortar partes. Há diversos aplicativos que fazem edição, tanto para celular quanto para computador. Indicamos o aplicativo gratuito *In Shot,* que permite edição simples no celular.

Neste momento da atividade, os estudantes seguem produzindo seus materiais, pesquisando, redigindo e fazendo possíveis ajustes no projeto, e você, professor, pode começar a ter um olhar

mais personalizado sobre como eles estão operacionalizando conhecimentos para o processo da produção de seus textos (planejamento/roteirização; textualização/gravação; revisão; reescrita, edição final). Estimule-os nas produções, questione, problematize e oriente-os a pesquisar bastante, ver tutoriais sobre a plataforma escolhida para a divulgação das produções, suas características técnicas, especificidades, possibilidades etc.

SAIBA MAIS

GONÇALVES, A. L. D. 8 apps para fazer vídeos no celular. **Tecmundo, 2021.** Disponível em: **https://cutt.ly/uR1nyfs**. Acesso em 20 jun. 2022.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 16: 4 aulas

Professor, nessa última semana, os estudantes devem finalizar as produções para exibir os vídeos para a turma. Oriente-os para que utilizem esses vídeos para o festival de audiovisual, organizado pelo *Componente 4, Projeto Cinematográfico.* A elaboração do vídeo sobre a obra escolhida, realizando comentários apreciativos e/ou críticos, viabiliza o desenvolvimento da habilidade EM13LP53.

AVALIAÇÃO

Avalie processualmente cada etapa, dê feedbacks individuais e coletivos, problematize as escolhas, os usos feitos das linguagens e seus efeitos de sentidos, conforme a intencionalidade que os estudantes assumiram nos textos. Considere, ainda, os gêneros escolhidos, os interlocutores e os suportes de divulgação, observando com eles aspectos da habilidade EM13LP15.

Invista também na avaliação entre pares, solicitando aos estudantes que troquem suas produções para que os colegas possam revisá-las, com base nesses mesmos critérios e buscando mais clareza e objetividade na escrita.

No caso de textos com predomínio da opinião e da argumentação, destaque o uso dos operadores argumentativos para garantir coesão e coerência ao texto. Enfatize que observem o uso das regras da norma-padrão, em consonância com seus contextos de uso, bem como o de outra variedade, abordando o combate ao preconceito linguístico e uso ético e crítico da língua.

ATIVIDADE 5

INTRODUÇÃO

Semana 17: 4 aulas

Após o estudo das obras escolhidas e socialização dos vídeos que as analisaram, chegou a hora de propor uma releitura/ampliação de suas intencionalidades. Para tal, sugerimos a produção de um *vidding* (*fanvid*) ou *mashup* literário, pois a partir da apropriação da obra estudada, os estudantes poderão exercer sua criatividade ressignificando-a, tendo em vista outros contextos e propostas. A criação de obras autorais, que dialogam com textos literários, potencializa o trabalho com a habilidade EM13LP54.

Por se tratar de obras distópicas, os textos possibilitam versões críticas e criativas. Oriente-os a pensar na elaboração das produções seguindo os roteiros sugeridos nas Atividades 3 e 4. As produções também poderão ser apresentadas no festival audiovisual, logo após a apresentação dos vídeos da Atividade 4, pois, assim, as narrativas têm suas discussões redimensionadas.

SAIBA MAIS

FALCHETTI, Maurício. **Fan Film: A Produção e a Interação dos Fãs na Internet**. 2011. 179p. Dissertação (Estudos Interdisciplinares de Cultura, Linha de Poéticas Contemporâneas) - Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2011. Disponível em: **https://cutt.ly/hKjdnqZ**. Acesso em: 20 jun. 2022.

ALVES, Marcelo. Mashup literário ou como os autores estão escrevendo romances e quadrinhos incríveis. **Primal Studio**, 2021. Disponível em: **https://cutt.ly/rKjdZNR**. Acesso em: 20 jun. 2022.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 18 e 19: 8 aulas

No início do trabalho com obras distópicas sugerimos as seguintes questões para reflexão: ***Que elementos futuristas costumam aparecer nessas obras? Como se organizam as sociedades retratadas nelas?*** Solicite aos estudantes que voltem a refletir sobre elas pensando em suas próprias produções.

Amplie a discussão perguntando: ***Que sociedade vocês querem apresentar? O que, na sociedade em que estamos inseridos, poderá refletir negativamente na sociedade futura?***

Nesse momento, eles devem elaborar os vídeos, refletindo sobre o contexto apresentado na obra original e que discussões querem trazer à tona com a produção.

Como já recomendado anteriormente, avalie o percurso de planejamento dos roteiros, percorrendo os grupos, analisando as discussões, observando como os estudantes significaram as pesquisas realizadas e como estão redimensionando as informações recolhidas para suas próprias produções.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 20: 4 aulas

Para encerrar o Componente, sugerimos fazer uma roda de conversa com os estudantes para reflexão sobre como foi a análise e redimensionamento das obras trabalhadas, pensando no gênero como potencial gerador de reflexões acerca dos rumos da sociedade.

Esse pode ser um bom momento para conversar também sobre o mundo do trabalho e o projeto de vida deles, para que façam relações entre os aprendizados que tiveram nos componentes e suas vidas.

AVALIAÇÃO

A avaliação, como já orientado desde o início deste aprofundamento, foi processual e privilegiou as pesquisas, os registros, os debates e as interações nos grupos e entre os grupos. Você observou o protagonismo dos estudantes ao estabelecer relações entre as informações coletadas, no olhar crítico e ético sobre os temas escolhidos e analisados e na sistematização de todo o processo, respeitando suas individualidades. Por fim, você também analisou as produções finais, tanto em suas questões estruturais quanto comunicativas.

Dê feedbacks aos estudantes sobre sua evolução durante todo o processo, evidenciando como compreenderam e utilizaram as diferentes linguagens, observando os conflitos de interesse, as relações de poder, os processos identitários e os contextos de uso, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas envolvidas e expandindo as formas de produzir sentidos, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade, sobretudo no universo digital. Peça também que se autoavaliem em relação aos papéis que desempenharam, que reflitam sobre suas participações nos grupos, sobre autonomia, colaboração, gestão do tempo etc.

COMPONENTE 2

NARRATIVAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

DURAÇÃO: 30 horas

AULAS SEMANAIS: 2

QUAIS PROFESSORES PODEM MINISTRAR ESTE COMPONENTE: Língua Inglesa, Língua Portuguesa ou Arte.

INFORMAÇÕES GERAIS:

Professor, neste componente, os estudantes terão oportunidades de explorar o universo dos jogos eletrônicos, tendo como foco a construção e desenvolvimento de narrativas e suas relações com diferentes técnicas, gêneros e elementos presentes no campo artístico-literário. Nesse processo, espera-se que eles possam apreciar e experimentar variadas possibilidades de construção, adaptação e combinações de técnicas, bem como de (re)criação de narrativas e adaptações de textos literários nos processos de elaboração e produção de jogos.

Objetos de conhecimento: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos (enredo, narrativa, perfil, design de personagem, ambientação, cenário etc.); Análise e produção de discursos nas diversas linguagens e contextos; Relações entre textos literários, produções artísticas e jogos eletrônicos com foco em assimilações e rupturas quanto a temas, narrativas e procedimentos estéticos.

Competências da Formação Geral Básica: 1, 4, 6 e 7.

Habilidades a serem aprofundadas:

EM13LGG403	Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.
EM13LGG104	Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.
EM13LGG602	Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.
EM13LGG603	Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.
EM13LGG703	Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

Eixos Estruturantes: Investigação Científica e Processos Criativos.

Competências e Habilidades:

EMIFCG01	Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.
EMIFLGG01	Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.
EMIFCG04	Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.
EMIFLGG04	Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns).
EMIFLGG05	Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.

Professor, os Eixos Estruturantes em maior evidência de cada atividade serão indicados pelos ícones a seguir. Apesar da indicação no início das Atividades, pode haver propostas que desenvolvam mais de um Eixo.

	Investigação Científica		Empreendedorismo
	Processos Criativos		Mediação e Intervenção Sociocultural

ATIVIDADE 1

INTRODUÇÃO

Semana 1: 2 aulas

Professor, desde o início da sua popularização e comercialização, em meados da década de 1970, até os dias atuais, os jogos eletrônicos, atualmente mais conhecidos por jogos digitais, têm passado por diversas transformações, envolvendo não apenas no que tange à tecnologia, mas também no que diz respeito aos aspectos artísticos das produções. Atualmente, é possível encontrar no mercado de jogos digitais uma variedade de produções que pertencem aos mais diversos gêneros, compostas por narrativas e técnicas artísticas tão complexas quanto aquelas presentes em produções audiovisuais e literárias. Uma parcela considerável desses jogos veicula diferentes culturas, linguagens, discursos, além de informações ligadas a ciências, às artes, entre outras áreas do conhecimento.

Por esse motivo, ao longo das atividades deste componente, os estudantes irão investigar, estudar, analisar e experimentar diferentes jogos digitais, explorando como essas produções se desenvolvem, evoluem e se transformam por meio da aplicação de técnicas e recursos de mídias que provém de outras linguagens artísticas, como, por exemplo: a fotografia, a moda, a linguagem audiovisual e, em especial, considerando o enfoque deste componente, os elementos da narrativa.

Dessa forma, para esta primeira atividade, a proposta é que os estudantes tenham oportunidades de discutir e refletir sobre as características do tipo textual "narrativa", de uma maneira ampla, retomando conceitos e aspectos técnicos e estruturais desse formato de texto. Após essa revisão, eles estarão melhor preparados para as atividades seguintes. Ademais, durante esse percurso, terão a oportunidade de compartilhar produções narrativas que fazem e/ou fizeram parte de suas experiências pessoais, as quais podem, por exemplo, pertencerem ao universo cinematográfico, televisivo, literário, quadrinizado, entre outros gêneros do campo artístico-literário.

Assim, de modo que possa acolher seus estudantes, apresentar o percurso do componente e, ainda, se inteirar sobre os conhecimentos prévios da turma com relação ao tipo textual "narrativa", organize um momento para a realização de uma revisão a respeito dos principais elementos que podem compor uma narrativa. Nessa ocasião, é importante que os estudantes exponham suas experiências pessoais, comentando sobre as leituras e apreciações que realizam ou tenham realizado. Como sugestão para mobilizar as discussões e reflexões esperadas para esse momento, selecione vídeos, curtas-metragens, artigos, *podcasts*, ou outro tipo de produção multimodal, que discorra sobre o que constitui uma narrativa e quais são os seus principais elementos.

SAIBA MAIS

Professor, as referências a seguir são sugestões que podem ser utilizadas nesse momento de apreciação, revisão e análise por parte dos estudantes com relação aos aspectos da narrativa. Você pode utilizá-las para a realização da atividade de acolhimento e sondagem proposta nesse momento, ou como exemplo para a sua seleção pessoal.

Como analisar narrativas - Cândida Vilares Gancho. Disponível em: https://cutt.ly/wKLL7Lv. Acesso em: 30 jun. 2022.

Elementos da Narrativa - Brasil Escola. Disponível em: https://cutt.ly/WBuPLdZ. Acesso em: 30 jun. 2022.

***Afternoon Class - Animation Short Film* (2014).** Disponível em: https://cutt.ly/IBuPNih. Acesso em: 30 jun. 2022.

Após a apresentação da(s) produção(ões), discuta com seus estudantes sobre o entendimento que possuem sobre narrativas e se identificaram as características conhecidas nas produções que foram apreciadas. Nesse sentido, solicite que sinalizem os elementos da narrativa presentes na produção que assistiram, indicando, por exemplo, as personagens, o enredo, o clímax da(s) ação(ões), entre outros elementos que a produção possa conter.

Para esse momento, você pode organizar, previamente, algumas perguntas que auxiliem a análise e a discussão junto à turma, tais como: ***Para vocês, o que são narrativas? (In your opinion, what are narratives?) Que tipos de formatos e gêneros narrativos vocês costumam consumir? (filmes, séries, livros, contos, crônicas, novelas etc). (What types of narratives and narrative genres do you usually consume? (movies, TV shows, tales, chronicles, novels etc.) Qual a estrutura básica de uma narrativa? (What is the basic structure of a narrative?) Quais são seus elementos principais? (What are the essential elements?) Vocês conseguiram identificar esses elementos na produção que apreciamos? (Could you identify these elements in the production we have watched?) Se sim, quais elementos conseguiram identificar? (If you could, which elements did you identify?) Quais são as personagens? (Who are the characters?) Quem é o narrador? (Who is the storyteller?) Qual é o enredo? (What is the plot?) Qual é o tempo e o espaço? (What is the time and space of the story?)***

SAIBA MAIS

Professor, com o objetivo de promover o desenvolvimento da Língua Inglesa em atividades que proporcionem um contato cultural e uso significativo da língua, para todo o percurso deste componente, você pode utilizar conceitos e metodologias encontradas no CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), que traz uma abordagem de ensino integrando o desenvolvimento de uma língua que não é a materna dos estudantes a conteúdos curriculares e objetos de conhecimento de diferentes áreas.

CLIL, uma força integradora para fomentar a aprendizagem de inglês. Disponível em: **https://cutt.ly/fGcZfzn**. Acesso em: 30 jun. 2022.

Após esse momento de discussão e análise com os estudantes, proponha a eles a resolução de uma questão problematizadora, por meio da qual você possa fomentar reflexões sobre a principal temática abordada neste componente: as narrativas nos jogos eletrônicos/digitais. Como exemplo, pode-se considerar: ***Os jogos digitais também podem ser considerados como narrativas? / Há elementos narrativos em jogos digitais? Quais?***

Na próxima etapa dessa atividade, os estudantes irão compartilhar suas respostas para os referidos questionamentos. Por isso, solicite a eles que registrem suas opiniões de modo individual, em seus cadernos ou outros meios que já utilizam para essas práticas. Cabe ressaltar que, a depender do planejamento para a atividade, de maneira a ampliar as reflexões e proporcionar um momento de maior troca de experiências e ideias entre os estudantes, você pode, ainda, pedir a eles que se reúnam em pequenos grupos para a formulação da resposta à(s) pergunta(s).

DESENVOLVIMENTO

Semanas 2 e 3: 4 aulas

Professor, nesta segunda etapa da atividade, os estudantes irão compartilhar suas experiências com jogos eletrônicos/digitais, investigando e refletindo, nesse processo, sobre os diferentes tipos de narrativas presentes nas produções que têm ou já tiveram contato, identificando durante o percurso investigativo as características e os elementos dos jogos digitais que são importantes para esse tipo de produção.

Isto posto, para iniciar as práticas, organize um momento no qual os estudantes possam compartilhar as respostas que foram dadas durante a introdução desta atividade. De acordo com o modo escolhido para a redação das respostas (individual ou coletivo), solicite-lhes que compartilhem suas respostas de maneira organizada, oportunizando a cada um o compartilhamento de ideias e o recebimento de *feedbacks* de sua parte e da parte dos colegas da turma.

Após esse momento inicial, o objetivo é que os estudantes reflitam sobre suas experiências pessoais com jogos digitais, realizando uma listagem daqueles que fazem, ou fizeram, parte de suas experiências individuais para que, dessa maneira, tenham um ponto de partida para as análises de narrativas nos jogos digitais que serão propostas ao longo das próximas atividades. Sendo assim, solicite aos estudantes que se reúnam em grupos de trabalho e escrevam uma lista dos jogos eletrônicos/digitais que já tiveram oportunidade de jogar e/ou que estejam jogando. Para apoiar a identificação das produções que serão indicadas, combine com a turma quais seriam as informações essenciais que devem constar nessa listagem, considerando, preferencialmente, aquelas que os ajudem a definir, mesmo que minimamente, cada jogo listado.

Nesse sentido, como exemplo das informações que deverão estar presentes, pode-se considerar: o título do jogo, as personagens principais (se houver), o(s) gênero(s) do jogo (ação e aventura, plataforma, terror, *puzzles* etc.), a sinopse e as plataformas (*mobile*, computador ou consoles). Além da listagem, caso os estudantes tenham acesso aos jogos indicados e possam compartilhá-los com os colegas de grupo, é importante que eles tenham a oportunidade também de experimentá-los, pois, desse modo, eles poderão aumentar o repertório que possuem sobre o assunto, ainda que por meio de experiências breves.

Após a finalização das listagens, organize uma roda de conversa para que cada grupo possa compartilhar suas seleções. Considerando que nas próximas atividades os estudantes irão investigar os diferentes tipos de narrativas presentes nos jogos eletrônicos, à vista dos variados níveis de complexidade, nessa oportunidade, é importante que você realize questionamentos que levem a turma a refletir sobre os tipos e gêneros de jogos digitais que existem. Durante essa conversa, pode-se discutir a respeito não somente das variadas formas de narrativa, como também sobre a ausência de elementos narrativos no caso de alguns jogos. Como exemplo para os questionamentos que podem apoiar as conversas, estão: ***Os jogos listados são iguais em sua estrutura? Quais são os pontos que os aproximam e os distanciam? Quais são os gêneros dos jogos listados? (ação, aventura, terror, romance, plataforma, "first person shooter", puzzles, role-playing game etc.) Esses gêneros são diferentes dos de outras produções do campo artístico-literário (filmes, séries, livros, novelas etc.)? Em que esses gêneros se assemelham e se diferenciam? Todos os jogos listados apresentam elementos narrativos? Quais apresentam? Quais não apresentam? Os níveis de complexidade dessas narrativas são os mesmos? Como vocês conseguem identificar esses níveis?***

SAIBA MAIS

Professor, na página a seguir você encontra informações acerca do universo dos jogos eletrônicos que podem apoiar esse momento de discussão com os estudantes.

Gênero dos Jogos Digitais: Tipos e Impacto no *Game Design* | Fábrica de Jogos
Disponível em: https://cutt.ly/bK5Ij7s. Acesso em: 30 jun. 2022.

As gerações dos jogos eletrônicos. Disponível em: https://cutt.ly/eBHmV5P. Acesso em: 17 out. 2022.

Ao final dessa discussão, explique à turma que, agora, eles deverão explorar mais a fundo o universo dos jogos eletrônicos/digitais, em busca de informações que os ajudem a aumentar o repertório que possuem, tendo como enfoque das pesquisas os principais gêneros de jogos disponíveis atualmente no mercado, assim como os títulos que estejam em destaque. Por isso, antes de os estudantes iniciarem as pesquisas, planeje um momento no qual, coletivamente, possam acordar e padronizar as informações que são importantes serem encontradas, tais como: gêneros e subgêneros, títulos de maior sucesso, plataformas em que os títulos estão disponíveis e sinopse. Faça combinados, também, com relação à forma como irão registrar e apresentar os resultados de suas pesquisas, se irão apresentar textos, imagens, vídeos ou outras mídias. De maneira a auxiliar os estudantes em suas pesquisas, viabilize, juntamente com a sua equipe escolar, o acesso deles a ferramentas digitais, tais como computadores, *smartphones* e *tablets* com acesso à internet. Caso nenhuma dessas possibilidades estejam disponíveis em sua Unidade Escolar, você pode orientá-los para pesquisarem em fontes analógicas, como livros e revistas, fazendo uso de seus *smartphones* pessoais, ou em um momento assíncrono com os recursos que possam ter disponíveis em casa.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 4: 2 aulas

Professor, nesta última etapa da Atividade 1, a proposta é que os estudantes compartilhem as informações provenientes de suas pesquisas, comentando e discutindo sobre as descobertas que fizeram. Assim, organize um momento para que eles possam apresentar os gêneros e os títulos de jogos digitais que encontraram. Considerando os objetivos deste componente, com relação às narrativas nos jogos, ao longo das apresentações, solicite que os estudantes elaborem uma tabela, que deverá ser compartilhada por meio de um mural analógico ou digital. Nessa tabela, eles

deverão separar por colunas os gêneros e os títulos que encontraram, sendo que em uma deverão indicar quais são exclusivos aos jogos eletrônicos, enquanto na outra deverão inserir aqueles que são de gêneros compartilhados com outras produções audiovisuais e literárias. Como exemplo para a tabela, pode-se considerar:

Gêneros específicos de jogos eletrônicos	**Gêneros com referências em outras produções audiovisuais e literárias**
• *First person shooter* • *Puzzles* • Plataforma • Luta • Rítmico • *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* • *Multiplayer Online Battle Arena.* • *Battle Royale* • *Sandbox* • Simulação. • Esports • Estratégia	• Terror • Ação • Aventura • Suspense • Romance • Comédia • Comédia romântica • Ficção científica • Faroeste • Drama • Fantasia

É importante que, ao final das apresentações, essa tabela fique disponível em um espaço de fácil acesso dos estudantes, pois, durante as atividades seguintes, as informações contidas nela poderão auxiliá-los nas práticas que irão realizar acerca dos tipos de narrativas em jogos digitais.

ATIVIDADE 2

INTRODUÇÃO

Semana 5: 2 aulas

Professor, nesta segunda atividade, os estudantes irão investigar as principais plataformas por meio das quais os jogos eletrônicos/digitais chegam ao público, analisando, nesse processo, a evolução tecnológica pelas quais passaram, e passam, bem como quais foram os aspectos que influenciaram e influenciam na construção e desenvolvimento das narrativas nesse tipo de produção.

Sendo assim, para iniciar a atividade, organize uma roda de conversa na qual você possa discutir com os estudantes sobre o acesso que têm, ou tiveram ao longo da vida, a diferentes tipos de jogos e plataformas de jogos, tais como: consoles, computadores, arcades, *smartphones* e *tablets*. Para nortear este momento, podem ser consideradas questões como: ***Qual foi o primeiro jogo eletrônico/digital que vocês se lembram de jogar? Por meio de quais plataformas vocês jogavam? (videogames de uso pessoal, videogames alugados, arcades, computadores, videogames portáteis etc.) Como era o visual desse jogo? As imagens eram realistas? E a maneira de interagir com o jogo, como era? Os comandos necessários para interagir e cumprir as atividades dos jogos eram complexos ou simples? Os controladores tinham muitos botões e funções? Quais eram essas funções? (botões analógicos, joysticks, sensor de movimento, câmeras integradas, telas sensíveis ao toque/touchscreen etc.) Vocês costumavam jogar sozinhos, ou com amigos e familiares? Esse jogo lhe proporcionou alguma memória afetiva?***

Após esse questionamento inicial acerca das primeiras experiências da turma com plataformas e jogos digitais, proponha um desafio aos estudantes. Para isso, solicite que, individualmente, criem em seus cadernos, ou em ferramentas digitais, uma linha do tempo com os jogos e plataformas aos quais já tiveram acesso. Eles deverão iniciar as suas respectivas linhas do tempo com apontamentos desde suas primeiras experiências até as mais recentes. Por isso, informe à turma que nas informações de cada marco registrado deverá constar os nomes dos jogos com os quais tiveram contato, as plataformas utilizadas nas apreciações, juntamente com as características tecnológicas desses suportes tecnológicos. O objetivo é que os estudantes reflitam sobre a evolução tecnológica nos jogos eletrônicos/digitais, assim como as possibilidades de interação e de desenvolvimento por meio de elementos narrativos, as quais são aprimoradas constantemente. Além disso, alguns dos títulos que os estudantes irão indicar, a partir de suas experiências pessoais, serão importantes para a etapa seguinte da atividade, quando irão investigar informações que os ajudarão a compreender os diferentes níveis de complexidade narrativa presentes nos jogos.

SAIBA MAIS

Professor, na página a seguir, você encontra um exemplo de como a linha do tempo pode ser construída pelos estudantes por meio do uso de uma plataforma digital.

"Minha Linha do tempo de jogos eletrônicos" (MODELO). Disponível em: https://cutt.ly/oLdRD4L. Acesso em: 30 jun. 2022.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 6 e 7: 4 aulas

Professor, nessa segunda etapa da atividade, os estudantes irão compartilhar, em pequenos grupos, as linhas do tempo que desenvolveram. Também irão realizar estudos a respeito de jogos eletrônicos/digitais, identificando diferentes tipos de elementos da narrativa.

Dessa forma, quando os estudantes tiverem finalizado suas linhas do tempo, solicite que se reúnam em pequenos grupos, mantendo, preferencialmente, as formações compostas durante a Atividade 1. Proponha que comparem suas linhas do tempo, observando os jogos e plataformas que sinalizaram em comum e diferentes. Além disso, elabore perguntas para serem respondidas em seus grupos e que os levem a refletir sobre a complexidade narrativa das diferentes produções que registraram. Como exemplo, pode-se considerar: ***Dentre os jogos que vocês indicaram nas suas linhas do tempo, qual deles possui narrativas mais complexas? Qual desses títulos possui narrativas menos complexas? Algum desses jogos não possui uma narrativa bem clara e delineada? Como é a construção da narrativa nesses jogos? Ela acontece por meio de falas, textos, cut-scenes (cenas cinematográficas), descrições ao longo dos desafios propostos no jogo? O jogador possui alguma influência no desenvolvimento dessas narrativas? Se sim, como isso acontece? A tecnologia utilizada nesses jogos tem alguma influência no nível de complexidade narrativa e interação? Se sim, como isso ocorre?***

SAIBA MAIS

Professor, na página a seguir, você encontra reflexões acerca dos níveis de complexidade narrativa nos jogos eletrônicos. Essas informações podem ser úteis nesse momento de questionamento e condução das discussões com a turma. Além disso, é importante que os estudantes percebam que, apesar de muitos jogos apresentarem uma narrativa contada por meio de falas, narrações e textos, existe em meio a esses momentos uma narrativa que é criada pelo jogador, partindo de suas escolhas e ações pessoais. Em um jogo de aventura, por exemplo, se o jogador controla um herói e este precisa derrotar um dragão para salvar a princesa, temos a narrativa que é proposta pelo jogo: o herói derrota o dragão e salva a princesa. Entretanto, a forma como o jogador realizará isso gerará a sua própria narrativa. O jogador pode derrotar o dragão com uma espada, uma lança, um arco, pode desviar de dois golpes do dragão, ou usar um escudo para se defender. São muitas as escolhas que o jogador pode fazer e que consequentemente irá moldar essa narrativa. O entendimento dessa narrativa "viva" que os jogos digitais proporcionam será essencial para os momentos seguintes deste componente.

Jogos eletrônicos e *narratologia*: aprofundando noções de interatividade na narrativa. Disponível em: https://cutt.ly/YKDa7LP. Acesso em: 30 jun. 2022.

Quando os estudantes finalizarem essas reflexões com seus grupos, reserve um momento para que possam compartilhar coletivamente suas linhas do tempo e ideias. Nessa ocasião, você também pode solicitar que eles registrem os novos títulos que forem citados na tabela que foi elaborada no final da Atividade 1, enriquecendo-a, assim, com mais referências que poderão auxiliá-los durante as atividades seguintes do componente.

Professor, após esses momentos de desenvolvimento e compartilhamento das linhas do tempo, espera-se que os estudantes tenham tido oportunidades de perceber e refletir um pouco mais sobre os níveis de complexidade narrativa em jogos variados, assim como a influência do avanço tecnológico nesse aspecto. Agora é o momento de investigar e analisar, de maneira mais sistemática e técnica, sobre conceitos de narrativa aplicadas nos jogos eletrônicos. Para tanto, a sugestão é que seja elaborado, coletivamente, um mapa mental sobre o seguinte termo: "jogos com narrativas/histórias complexas". Vale lembrar que a proposta dessa construção, que tem como objetivo indicar os jogos com narrativas mais complexas, pode contemplar os títulos que foram apresentados em suas linhas do tempo e também na tabela coletiva da turma.

De acordo com os espaços e tecnologias disponíveis dentro da sua Unidade Escolar, o desenvolvimento do mapa mental poderá ser feito com o uso de ferramentas e plataformas digitais. Dessa maneira, haverá a possibilidade de os estudantes trabalharem com diferentes mídias e textos, bem como de compartilharem *links* para conteúdos multimodais, desenvolvendo, nesse processo, seus letramentos com relação ao universo digital. Além disso, acorde com eles as informações que são essenciais para essa produção, considerando, em particular, os elementos da narrativa que revisitaram durante a Atividade 1. Como sugestão, podem-se considerar os seguintes tópicos:

Jogos com narrativas complexas
• Definição do que são jogos com narrativas complexas. • *Links* para vídeos que abordam a temática. • *Links* para artigos, matérias jornalísticas e outros conteúdos que discorrem sobre o assunto. • Exemplos de títulos de jogos. • Plataformas em que os jogos estejam disponíveis. • Imagens ilustrativas das produções. • *Links* para apreciação dos jogos, caso estejam disponíveis *online* ou gratuitamente em lojas de aplicativos. • Análise narrativa dos jogos, apontando os principais elementos da narrativa que estão presentes nos jogos indicados.

SAIBA MAIS

Professor, na página a seguir, você encontra um exemplo de como o mapa mental pode ser feito com o uso de ferramentas e plataformas digitais.

Mapa mental: Jogos com narrativas/histórias complexas. Disponível em: https://cutt.ly/uKHk3Ou. Acesso em: 30 jun. 2022.

Quando todas as informações e combinados tenham sido realizados, solicite aos estudantes que continuem em seus grupos e, tendo como base a listagem de jogos que produziram até agora, façam curadorias em livros, revistas e na internet para que, dessa maneira, possam elaborar e contribuir com o mapa mental coletivo. De maneira a apoiar os estudantes, viabilize espaços e recursos para que possam realizar a prática proposta. Cabe ressaltar que, considerando as aprendizagens relacionadas aos aspectos linguísticos em Língua Inglesa, essa atividade pode ser feita no idioma estrangeiro ou em formato bilíngue. Assim, eles poderão fazer uso do idioma estudado de modo mais contextualizado e significativo.

AVALIAÇÃO

Professor, esse momento de criação dos mapas mentais se mostra como uma oportunidade para você realizar a avaliação processual individual e coletiva de seus estudantes. Você pode observar, por exemplo, o quanto eles estão se engajando nas etapas de curadoria, de investigação, de pesquisa e de produção, se utilizam corretamente as informações coletadas para contribuir com o mapa, se fazem um uso consciente das tecnologias disponíveis para realizar suas pesquisas, bem como outros pontos que você julgar importantes para compor sua avaliação. Além disso, de maneira a assegurar um melhor entendimento e desenvolvimento da atividade, é importante que você circule entre os grupos, verificando se entenderam a proposta, esclarecendo possíveis dúvidas e dando o seu *feedback*.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 8: 2 aulas

Professor, a proposta para esta última etapa da atividade é a de que os estudantes explorem as inserções que foram feitas no mapa mental, revisando e analisando não só suas contribuições, mas também explorando as produções de seus colegas.

Sendo assim, mediante as postagens multimodais que eles incluíram no mapa mental coletivo, solicite que explorem todas as páginas, artigos, *gameplays*, vídeos explicativos, *links* para jogos, entre outras mídias que estejam presentes nos mapas criados pelos grupos. Oriente-os também para que realizem comentários, deem *feedbacks* e sugestões, complementando, dessa maneira, os conteúdos a respeito dos diferentes tipos de narrativas presentes nos jogos eletrônicos/digitais. Tais ações se mostram importantes para que os estudantes ampliem o repertório que possuem sobre jogos, além de colaborar nos processos de avaliação e autoavaliação por parte dos estudantes com relação à atividade realizada.

ATIVIDADE 3

INTRODUÇÃO

Semana 9: 2 aulas

Professor, nessa terceira atividade, os estudantes irão explorar conceitos e técnicas para a criação e desenvolvimento de narrativas para jogos eletrônicos/digitais. Diante desse contexto, eles irão investigar e analisar elementos que são importantes para esse tipo de produção, como, por exemplo, os níveis de interatividade, os desafios realizados pelos jogadores e as influências dessas ações interativas na construção e no desenvolvimento das narrativas.

Portanto, para iniciar a atividade e contextualizar os estudantes acerca dos objetivos propostos, organize um momento de apreciação de jogos que apresentem narrativas interativas e de escolhas, isto é, jogos nos quais os jogadores são colocados frente a decisões, em momentos pontuais da história, que interferem e alteram o fluxo narrativo, podendo, inclusive, desencadear acontecimentos completamente diferentes entre uma partida e outra, além de alterar, também, o desfecho e a conclusão da história. Por meio dessa experimentação, os estudantes terão a oportunidade de vivenciar esses tipos de jogos com narrativas complexas, desenvolvendo, nesse processo, um repertório mais amplo antes das investigações e análises que serão propostas nas etapas seguintes desta atividade.

Visto que a apreciação proposta, nesse momento, demandará o acesso à internet e a ferramentas digitais, antes de apresentar a atividade aos estudantes, verifique em sua escola quais são os espaços e os recursos disponíveis, tais como computadores, *smartphones* e *tablets*. Caso a sua Unidade Escolar não possua esses recursos à disposição, você pode combinar com os estudantes e pedir para que realizem o *download* do(s) jogo(s) selecionado(s) para a experimentação em um momento assíncrono, fazendo uso de seus *smartphones* pessoais. Se algum estudante não possuir acesso a *smartphones* para a apreciação do(s) jogo(s), uma possibilidade é pedir que façam dupla com algum(a) colega que tenha. Ademais, se nenhuma dessas organizações forem possíveis, você pode selecionar vídeos de *gameplays*[1].

[1] *Gameplays* são vídeos nos quais *streamers* e *influencers* gravam suas partidas de jogos, descrevendo e apresentando os percursos das produções.

SAIBA MAIS

Professor, nos *links* indicados a seguir, você encontrará algumas sugestões de jogos de narrativa interativa que podem ser usados para a apreciação proposta nesse momento da atividade. Trata-se de jogos que são gratuitos e estão disponíveis em diferentes versões para os sistemas operacionais. Além disso, alguns desses jogos possuem opções de interface em Língua Inglesa, oferecendo, assim, uma oportunidade para que, a depender dos objetivos para o componente, possam ser desenvolvidas habilidades linguísticas por parte dos estudantes.

***7 Days!*: História Interativa (Opção 1).** Disponível em: https://cutt.ly/iKLwdYN. Acesso em: 30 jun. 2022.

***7Days!*: História Interativa (Opção 2).** Disponível em: https://cutt.ly/KKLqZKW. Acesso em: 30 jun. 2022.

***Choices That Matter* (Opção 1).** Disponível em: https://cutt.ly/3KLw7LG. Acesso em: 30 jun. 2022.

***Choices That Matter* (Opção 2)**. Disponível em: https://cutt.ly/XKLetwq. Acesso em: 30 jun. 2022.

Após esse momento de apreciação e experimentação, organize uma roda de conversa para que você possa questionar os estudantes e levá-los a discutir e refletir sobre as variadas dinâmicas propostas nos jogos que vivenciaram, bem como as interações do jogador com relação às narrativas desenvolvidas. Para esse momento, podem-se considerar perguntas, como: ***Vocês já haviam tido experiência com jogos parecidos com esses? Se sim, quais? Se não, o que acharam da experiência? Considerando o que estudamos durante a Atividade 2, vocês classificariam as narrativas nesses jogos como simples ou complexas? Por quê? Comparando com narrativas presentes em***

outras mídias, os jogos eletrônicos/digitais possuem características que são mais marcantes? Quais vocês conseguem identificar? Qual o papel do jogador nessas narrativas? As interações do jogador com relação ao percurso narrativo causam algum impacto na história? Se sim, como? Tendo em vista outros tipos de jogos, como, por exemplo, aqueles investigados nas atividades anteriores, em quais deles a interação dos jogadores afeta mais significativamente a narrativa das histórias? Vocês conhecem outros jogos em que esse tipo de interação direta com a narrativa aconteça? Se sim, quais? Depois da reflexão, explique aos estudantes que, ao longo dessa atividade, irão investigar alguns dos conceitos fundamentais para a atuação na área de *game design*[2], aplicados no desenvolvimento da narrativa. Logo, é importante que registrem suas ideias e reflexões que surgirem nesse momento inicial de experimentação e discussão, pois tais anotações podem ser úteis nas etapas seguintes.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 10 e 11: 4 aulas

Professor, os jogos eletrônicos/digitais incorporam e mobilizam, em suas etapas de desenvolvimento, diversos elementos, técnicas e recursos humanos, artísticos e linguísticos de outras mídias e produções de diferentes campos, principalmente do artístico-literário, assim como conteúdos de variadas áreas de conhecimento. Os jogos também apresentam características que, apesar de não serem exclusivas de suas produções, são fundamentais para que sejam exitosos. Por isso, há particularidades que devem ser consideradas desde o planejamento até a produção de jogos, as quais afetam diretamente nas narrativas, propiciando que a interação dos jogadores possa ser a mais harmônica, crível, coerente e imersiva possível.

Assim sendo, nessa etapa da atividade, os estudantes irão começar a explorar como é o processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos, com foco, principalmente, na investigação sobre como se dá a elaboração dos roteiros e dos principais tipos de narrativas para jogos. Nesse percurso, eles terão a oportunidade de analisar como as histórias para essas produções são construídas, tendo em vista importantes fatores, como: os níveis de interação, as técnicas e mecânicas aplicadas, os tipos de estética e os recursos tecnológicos utilizados.

Isto posto, antes de iniciar os estudos e as práticas voltadas para a criação dos roteiros e, consequentemente, das narrativas, é importante que os estudantes tomem conhecimento sobre as etapas de desenvolvimento de jogos e as funções dos profissionais envolvidos nesse processo de produção, de um modo geral. Para tanto, selecione para apreciação coletiva um vídeo, um artigo, ou outro tipo de produção, que discorre sobre o tema. Como sugestão, pode-se considerar a referência a seguir:

[2] *Game designer* é um profissional que pode realizar diferentes ações com relação ao mercado de jogos, seja gerenciando equipes ou trabalhando diretamente na produção, planejamento de interface, elaboração de enredos, aplicação de técnicas e interatividades de jogos eletrônicos para variadas plataformas e sistemas.

Como Criar um Jogo: Etapas, Ferramentas e Pessoas | Fábrica de Jogos. Disponível em: **https://cutt.ly/xKCgRS0**. Acesso em: 30 jun. 2022.

Após a apreciação, converse com os estudantes de maneira a verificar se eles conseguiram perceber os diversos processos, etapas e profissionais que podem estar envolvidos na produção de jogos eletrônicos, principalmente naqueles de alto investimento, os chamados jogos "*Triple-A*[3]" (AAA). Nessa ocasião, explique à turma que, considerando o foco e os objetivos deste componente, o recorte para os estudos será feito pensando nas práticas e funções próprias de um roteirista de jogos eletrônicos, bem como nos processos de desenvolvimento das histórias e das narrativas.

Por isso, retome com a turma as discussões das atividades anteriores a respeito dos diferentes tipos de narrativa que conseguiram perceber nos jogos que investigaram e tiveram contato até o momento. Para essa conversa, podem-se considerar perguntas a serem feitas aos estudantes, como por exemplo: ***Considerando os jogos que já faziam parte das suas experiências pessoais e aqueles que foram explorados ao longo das atividades realizadas, pode-se dizer que a forma de narrar é igual para todos? O que é semelhante e diferente entre as narrativas desses jogos? Há jogos que apresentam mais de uma narrativa em sua composição? Há jogos que apresentam uma narrativa mais linear? Como isso acontece? Como vocês acham que essas narrativas são planejadas e construídas? Quais outros fatores devem ser levados em consideração no desenvolvimento das histórias e narrativas para jogos eletrônicos?***

Após esses questionamentos, apresente o desafio dessa atividade para os estudantes: investigar os principais tipos de narrativas para jogos eletrônicos/digitais e seus respectivos aspectos processuais e técnicos pelos quais passa a produção. Logo, peça aos estudantes que formem quatro grupos de trabalho. Depois, explique para a turma que cada grupo ficará responsável por pesquisar uma das quatro principais narrativas para jogos, as quais são chamadas de "**narrativas evocadas**", "**narrativas forçadas**", "**narrativas emergentes**" e "**narrativas embutidas**". Ao final das pesquisas, a proposta é a de que eles apresentem e expliquem o conceito da narrativa que investigaram aos outros grupos. Nesse sentido, acorde com eles quais seriam os formatos possíveis da apresentação multimodal que será realizada (apresentações em slides, vídeos, cartazes, quadros digitais e/ou analógico, entre outros). Ademais, combine quais serão as informações que, principalmente, devem ser encontradas. Como sugestão, pode-se considerar a seguinte ficha de pesquisa:

[3] *AAA, ou Jogos Triple-A* são games produzidos a partir de um alto investimento financeiro e de recursos, que podem ser equiparados a produções cinematográficas ou televisivas, ou lançados por uma empresa já consolidada no mercado audiovisual.

Tema	"Narrativas dos jogos eletrônicos"
Grupo	(Nomes dos integrantes do grupo)
Objeto de pesquisa	Narrativas evocadas/ Narrativas forçadas/ Narrativas emergentes/ Narrativas embutidas.
Conceito e definição	(Texto produzido pelos estudantes explicando o conceito do tipo de narrativa pesquisada, assim como elementos técnicos que a definem)
Títulos que fazem uso desse tipo de narrativa	(Exemplos de títulos de jogos em que o tipo de narrativa pesquisada é desenvolvida)
Exemplos práticos	(Textos, vídeos e imagens que exemplificam como o tipo de narrativa pesquisada é desenvolvida em jogos e chegam ao consumidor final)
Referências	(*Links* de vídeos, artigos, livros e outros materiais encontrados como referências durante a pesquisa e utilizados para a realização da atividade)

Quando todas essas definições forem concluídas, verifique as opções de espaços e momentos para que os estudantes possam se reunir com seus grupos de trabalho e, dessa maneira, realizar as curadorias necessárias para a realização da prática.

SAIBA MAIS

Professor, no *link* indicado a seguir, você encontrará informações acerca dos principais tipos de narrativas para jogos digitais que podem ser úteis nesse momento de mediação das aprendizagens dos estudantes.

4 Tipos de Narrativas em Jogos Digitais | Fábrica de Jogos. Disponível em: **https://youtu.be/3tQPtpnvZm0**. Acesso em: 30 jun. 2022.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 12: 2 aulas

Professor, nesse momento final da Atividade 3, os estudantes irão apresentar as informações que encontraram a respeito dos tipos de narrativas que exploraram junto aos seus grupos. Nesse sentido, observe como cada grupo finalizou as pesquisas e sistematizou as informações em uma apresentação multimodal. Uma vez que todos os grupos estejam satisfeitos com suas produções, organize o espaço e o tempo dentro do período das aulas do componente para que cada grupo tenha a oportunidade de apresentar o resultado do trabalho desenvolvido. Além disso, considere também que, ao final das apresentações, é importante reservar um momento para conversar e realizar *feedbacks* entre os estudantes.

Ao longo das próximas atividades, os estudantes irão desenvolver roteiros e adaptações de histórias já existentes para jogos eletrônicos/digitais. Por esse motivo, nesse momento de apresentações, é importante que eles desenvolvam uma boa compreensão de todos os quatro tipos de narrativas para jogos eletrônicos propostos na atividade, isto é, as aprendizagens não devem se limitar apenas à narrativa que foi investigada e apresentada, mas também as demais que foram exploradas pela turma. Durante as apresentações, oriente os estudantes para fazerem questionamentos sobre o tema exposto, esclarecendo aos colegas eventuais dúvidas que possam surgir.

ATIVIDADE 4

INTRODUÇÃO

Semana 13: 2 aulas

Professor, no percurso desta atividade, os estudantes terão oportunidades de aprofundar seus conhecimentos acerca dos processos de idealização, planejamento e desenvolvimento de roteiros e narrativas para jogos eletrônicos, além de investigar como ocorre a remidiação e a adaptação entre histórias e de narrativas que fazem parte do universo de jogos eletrônicos/digitais e produções que provém do campo artístico-literário.

Para iniciar o percurso proposto para esta atividade, organize um momento para que possa conversar com os estudantes a respeito do conhecimento e repertório que eles já possuem acerca de jogos eletrônicos/digitais que são inspirados e adaptados de obras literárias, ou filmes, e vice-versa. Para isso, organize previamente algumas perguntas norteadoras, como, por exemplo: ***Vocês conhecem algum jogo eletrônico que é baseado em um filme, livro, séries de televisão ou outra produção do campo artístico-literário? E ao contrário, conhecem livros, filmes e séries que foram baseadas a partir de histórias de jogos eletrônicos/digitais? Se sim, quais? Quão parecidas, ou diferentes são essas adaptações? O desenvolvimento das narrativas ocorre da mesma forma? No caso dos jogos eletrônicos, há a possibilidade de desenvolvimentos narrativos diferentes nas adaptações? Se sim, de que forma isso é feito? Por meio de missões paralelas, interação do jogador nas decisões narrativas, ou outras formas?***

Peça aos estudantes que registrem os títulos que forem citados durante esse momento inicial de discussão, pois poderão utilizá-los como exemplos e inspiração para a atividade de adaptação e criação de roteiro, que será proposta na etapa de desenvolvimento dessa atividade.

SAIBA MAIS

Professor, nos *links* a seguir, você encontrará exemplos de referências de jogos eletrônicos em que ocorre a remidiação e adaptação de outras produções pertencentes do campo artístico-literário. Além disso, o último vídeo da lista apresenta algumas reflexões envolvendo as influências de outras artes no roteiro de jogos que podem ser úteis nessa ocasião. Como sugestão, você pode apreciar e analisar os vídeos junto aos estudantes, antes, durante, ou após a discussão proposta, de forma a propiciar a eles exemplos dos tipos de produções indicadas nesse momento da atividade, assim como a possibilidade de aumentar o repertório que possuem sobre o assunto.

***Hogwarts Legacy - Official Reveal Trailer* | PS5**. Disponível em: **https://cutt.ly/bBuSYxi**. Acesso em: 30 jun. 2022.

Star Wars Jedi: Fallen Order – Launch Trailer. Disponível em: **https://cutt.ly/bBuSLRx**. Acesso em: 30 jun. 2022.

Disney Mirrorverse* | *Official Global Launch Trailer. Disponível em: **https://cutt.ly/sBuSBOp**. Acesso em: 30 jun. 2022.

Qual a influência de outras Artes no Roteiro de Jogos? | Fábrica de Jogos. Disponível em: **https://cutt.ly/fBuS920**. Acesso em: 30 jun. 2022.

Após essa conversa inicial e análises coletivas, explique aos estudantes que, nessa atividade, irão planejar e produzir roteiros para jogos eletrônicos, adaptando obras do campo artístico-literário, tais como: livros, filmes, séries, desenhos animados, peças teatrais, músicas, entre outras produções. Por essa razão, eles irão, inicialmente, se apropriar de técnicas e de processos próprios do desenvolvimento de roteiros para jogos eletrônicos, assim como das ferramentas analógicas e digitais que auxiliam esse trabalho.

Dessa forma, solicite aos estudantes que formem novos grupos de trabalho com base em alguma obra cinematográfica ou literária que gostariam de adaptar em um roteiro para jogo. Após decidirem com seus grupos, proponha uma questão problematizadora para essa prática, estimulando, assim, reflexões acerca do planejamento e da elaboração de roteiros para jogos. Como exemplo, pode-se considerar: ***Como é feito o roteiro de um jogo?/ O que eu preciso para elaborar um roteiro de jogo?*** Solicite que os estudantes registrem em seus cadernos as respostas a essas questões. Em seguida, selecione para apreciação coletiva um vídeo, artigo ou matéria que discorra sobre o assunto e peça que os estudantes analisem as informações, comparando-as com suas ideias e anotando, também, as referências.

SAIBA MAIS

Professor, o vídeo a seguir pode ser utilizado nesse momento de apreciação e análise, ou como referência para a sua seleção pessoal.

Planejamento de Roteiro de Jogos | Fábrica de Jogos. Disponível em: https://cutt.ly/uBuDpXR. Acesso em: 30 jun. 2022.

Durante essa apreciação e análise, verifique se os estudantes compreenderam as principais etapas para o desenvolvimento de roteiros para jogos, como: a de **pré-produção**, de **criação de personagens**, de **estruturação da narrativa**, de **elaboração do argumento e escaleta** e, finalmente, de **escrita do roteiro final**. Tais etapas e seus respectivos conceitos e aspectos técnicos serão abordados e explorados com maior profundidade na etapa de desenvolvimento da atividade. Por isso, é importante que eles as tenham identificado e reconhecido nesse momento.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 14 e 15: 4 aulas

Professor, nessa etapa da Atividade 4 os estudantes irão investigar e se apropriar mais detalhadamente dos processos, técnicas e recursos utilizados na organização e planejamento de roteiros para jogos. Nesse percurso, começarão a produzir as propostas de adaptações da obra que escolheram para seus roteiros para jogos.

DE OLHO NA INTEGRAÇÃO

Professor, durante a Atividade 3 do Componente "Adaptações literárias na rede", os estudantes realizaram uma oficina de roteirização para produções audiovisuais. Nesse sentido, você pode pedir que eles retomem os processos utilizados para essas produções, considerando, agora, a adaptação dos roteiros de jogos digitais proposto nesta Atividade. Além disso, você também pode sugerir que utilizem esses roteiros, ou parte deles, para a adaptação do jogo, caso seja de interesse deles realizar uma versão dessas mesmas obras.

Desse modo, peça aos estudantes que se reúnam nos grupos de trabalho que organizaram no início desta Atividade. Solicite que realizem curadorias acerca das técnicas e procedimentos utilizados na elaboração de roteiros para jogos considerando as informações levantadas durante a etapa de introdução. Como sugestão, você pode solicitar que foquem suas pesquisas, especificamente, tendo como base as seguintes etapas de produção: **pré-produção, criação de personagens**, **estruturação da narrativa**, **elaboração do argumento e escaleta e escrita do roteiro**. Para

isso, oriente-os a buscar informações detalhadas das características de cada uma dessas etapas, assim como exemplos de modelos e recursos para o registro e a organização dessas produções. De maneira a padronizar e assegurar que as informações que são importantes para esse momento da atividade sejam identificadas e registradas, você pode, ainda, acordar com os estudantes um modelo de ficha de pesquisa, tal qual a utilizada durante a etapa de desenvolvimento da Atividade 3. Quando a organização e os combinados estiverem prontos, coordene o espaço e o tempo para que os estudantes possam se reunir e realizar as curadorias necessárias.

Durante as pesquisas e as seleções, circule entre os grupos e verifique se eles compreenderam a proposta da atividade e se estão conseguindo encontrar as informações acordadas. Nesse momento, é importante que você dê o seu *feedback* e auxilie os grupos, apoiando-os quanto à compreensão dos processos de criação de roteiros para jogos. Conforme os estudantes forem finalizando suas investigações, solicite que apresentem os resultados, assim você terá a oportunidade de ajudá-los de modo mais pontual assertivo.

SAIBA MAIS

Professor, nas referências a seguir, você encontrará informações acerca de roteiros para jogos eletrônicos que podem auxiliar durante esse momento de mediação das aprendizagens.

Roteiro de Games é diferente de Filmes? Disponível em: https://cutt.ly/1K5O8u8. Acesso em: 30 jun. 2022.

Artigo: Estudo de Personagem para Jogos e Animações. Disponível em: https://cutt.ly/PK5Pthl. Acesso em: 30 jun. 2022.

Fuja de Game *Design Document* (GDD) Cheio de Páginas e Complexo AGORA | Fábrica de Jogos. Disponível em: https://cutt.ly/9BuDRbr. Acesso em: 30 jun. 2022.

3 *softwares* para Roteiro de Jogos | Fábrica de Jogos. Disponível em: https://cutt.ly/UBuDSao. Acesso em: 30 jun. 2022.

Como Transformar Ideias em Jogos? (um modelo para usar na descrição) | Fábrica de Jogos. Disponível em: https://cutt.ly/nBuDGSE. Acesso em: 30 jun. 2022.

Quando os grupos de estudantes se apropriarem de maneira satisfatória de cada etapa de produção dos roteiros para jogos, solicite que iniciem seus projetos de adaptação a partir da etapa de **pré-produção** e de **criação de personagens**. Tendo como base a obra que escolheram, oriente-os para o planejamento da produção, considerando como será feita a adaptação e refletindo sobre os elementos visuais e narrativos que serão mantidos e/ou alterados da história original. Nesse processo, eles também deverão ponderar sobre o resumo da jornada, os conflitos e os desafios que serão propostos às personagens, entre outras informações que são importantes, especialmente, para essas primeiras duas etapas de planejamento dos jogos. Para exemplificar, pode-se considerar:

- **Pré-produção**: definição das personagens principais e o universo em que estarão inseridas; resumo da história e da jornada das personagens; definição do foco narrativo do jogo; idealização dos conflitos e das propostas que se mostrarão como desafios a serem enfrentados pelas personagens.
- **Criação de personagens**: definição detalhada das personagens e suas funções no jogo, como: o(s) protagonista(s), o(s)antagonista(s), o(s) coadjuvante(s) e a(s) personagem(ns) de suporte. Deve-se também considerar a elaboração das biografias da(s) personagem(ns), nas quais é necessário que constem suas descrições físicas, traços de personalidade, suas histórias pregressas (*backstory*) além de outros aspectos que colaborem na construção integral da(s) personagem(ns).

Considerando a extensão e densidade desse projeto voltado à elaboração do roteiro adaptado para jogos, o qual será desenvolvido no decorrer do restante desta atividade e finalizado durante a etapa de desenvolvimento da Atividade 5, é importante definir os formatos e ferramentas que serão utilizados para a elaboração, organização e apresentação. Por esse motivo, vocês podem acordar, por exemplo, a criação de um documento multimodal com o *design* do roteiro, um *Game Design Document*, um *drive* compartilhado, ou outro formato que você julgar pertinente, para que os estudantes possam organizar os diferentes registros que serão realizados.

SAIBA MAIS

Professor, no vídeo a seguir, você encontra informações sobre como elaborar um *Game Design Document* que pode ser útil nesse momento de organização e definição de um documento final para os projetos dos estudantes.

Como Planejar um Jogo com um GDD de Maneira Fácil, Útil e Organizada? Disponível em: https://cutt.ly/1BuFe77. Acesso em: 30 jun. 2022.

Quando os combinados estiverem concluídos, verifique quais são os espaços e os momentos nos quais os grupos vão se reunir para a elaboração coletiva dos textos previstos nas etapas de pré-produção e criação de personagens de jogos eletrônicos.

AVALIAÇÃO

Professor, esse momento de elaboração dos textos das etapas de pré-produção e criação de personagens é uma oportunidade para você realizar a avaliação processual individual e coletiva de seus estudantes. Você pode observar, por exemplo, o quanto eles estão se engajando nas escritas, se utilizaram efetivamente as informações coletadas acerca dos processos de criação de roteiro para jogos, se estão produzindo seus textos de acordo com o gênero "biografia", no que se refere ao desenvolvimento das personagens, se estão conseguindo adaptar as obras escolhidas mediante às características formais e estruturais dos jogos eletrônicos, bem como outros pontos que você julgar importantes para compor sua avaliação.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 16: 2 aulas

Professor, nessa última etapa da Atividade, a proposta é que os estudantes finalizem e revisem os textos produzidos, concluindo, dessa maneira as etapas de pré-produção e criação de personagens de seus projetos de roteiro para jogos.

Dessa forma, organize momentos para que eles possam se reunir em seus grupos de trabalho e realizar todos os ajustes finais de produção que julgarem necessários. Nesses momentos, é importante que você também participe desse processo de finalização, dando seu *feedback* a respeito dos textos que elaboraram, indicando possíveis pontos de correção e alteração.

ATIVIDADE 5

INTRODUÇÃO

Semana 17: 2 aulas

Professor, nesta última atividade do componente, os estudantes irão finalizar o desenvolvimento do roteiro que idealizaram, produzido durante a Atividade 4. Ao final, os grupos terão a oportunidade de apresentar suas produções e realizar avaliações e autoavaliações não só com relação às práticas previstas para essa atividade, como também com relação a todos os processos dos quais fizeram parte.

Dessa maneira, nessa primeira etapa da atividade, solicite aos estudantes que retomem seus grupos de trabalho e se atentem, agora, na construção da **estrutura da narrativa**. Cabe ressaltar que, para essa produção, é importante que eles revisitem a obra que irão adaptar e os demais textos que organizaram, juntamente com as informações coletadas e geradas no decorrer das etapas de **pré-produção** e de **criação de personagens**. O objetivo dos grupos, nesse momento, será o de organizar o fluxo de progressão e de evolução da narrativa prevista para acontecer em diferentes momentos do jogo. Por esse motivo, converse e acorde com os estudantes as informações que, baseadas nas investigações que realizaram na Atividade 4, consideram importantes para essa etapa, a da estrutura da narrativa. Como por exemplo, pode-se considerar:

- **Estruturação da narrativa**: planejamento detalhado da progressão e evolução da narrativa, levando em consideração a história, os conflitos, as reviravoltas, resoluções e fechamentos; evolução das personagens ao longo da narrativa; possíveis divisões da narrativa em fases, missões, arcos, capítulos e outras formas de organização e estrutura.

Quando esses combinados estiverem feitos, viabilize espaços e momentos para que os estudantes possam se reunir em seus grupos e elaborar, coletivamente, os textos previstos para essa etapa da produção. Vale lembrar que durante todo o processo de escrita é importante que você converse com eles, verificando se estão conseguindo organizar a narrativa de acordo com o que foi planejado nas duas etapas anteriores, orientando e esclarecendo eventuais dúvidas que possam ter.

DESENVOLVIMENTO

Semana 18 e 19: 4 aulas

Professor, neste momento da atividade, os estudantes irão desenvolver as duas últimas etapas do projeto de roteiro de seus jogos: **a elaboração do argumento e escaleta** e a **escrita final do roteiro**. Assim, retome com eles as informações provenientes da curadoria que realizaram durante a Atividade 4. Em seguida, sistematizem, coletivamente, as produções que serão importantes para essas duas etapas. Pode-se levar em conta as seguintes práticas:

- **Elaboração do argumento e escaleta**: definição do fluxograma da narrativa principal; escolha dos tipos de narrativas que estarão presentes na história, se haverá apenas uma narrativa forçada, ou se terá narrativas embutidas e emergentes; estruturação das conexões e fluxos das narrativas, considerando possíveis alterações conforme a interação dos jogadores, quando, e se, essa premissa foi planejada.
- **Escrita do roteiro**: escrita técnica do roteiro; elaboração de diálogos, descrições, narrações e outros elementos narrativos que forem pensados para o jogo.

A elaboração e a definição do fluxograma das narrativas exigirão que os estudantes desenvolvam escritas em um formato diferente de textos que são considerados "convencionais", pois será necessário que dividam e pensem nas narrativas como se fossem blocos, que podem se conectar, organizar e reorganizar, de acordo com as interações dos jogadores. Por isso, para essa atividade, sugere-se o uso de ferramentas digitais que permitam esse tipo de produção, inclusive, oferecendo a possibilidade de escrita colaborativa. Caso esse recurso não seja possível na sua Unidade Escolar, é possível ser feita uma adaptação usando papel *kraft*, cartolina, *post-its* e recortes de sulfite de tamanhos e cores variados, nos quais os estudantes possam fazer registros.

SAIBA MAIS

Professor, nas páginas a seguir, você encontra referências acerca da elaboração e organização de escaletas que podem auxiliar durante esse momento de mediação da aprendizagem.

Escaleta: estruturando a história em um roteiro. Disponível em: https://cutt.ly/tLz1nlY. Acesso em: 30 jun. 2022.

Minha escaleta do jogo (MODELO). Disponível em: https://cutt.ly/sLzMX0C. Acesso em: 30 jun. 2022.

Tendo em vista que esta será a última etapa voltada para a produção dos textos, organize, junto com os estudantes, o tempo necessário para a finalização das redações dos roteiros, assim como para a revisão e fechamento do documento onde constará todas as produções elaboradas pelo grupo.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 20: 2 aulas

Professor, para esta última etapa da atividade e do componente, coordene um momento em que os grupos tenham a oportunidade de apresentar para seus colegas os roteiros criados, de modo que possam compartilhar também suas experiências ao longo dos diferentes processos da produção e também de realizar avaliações e autoavaliações.

Para mobilizar este momento de avaliação e autoavaliação dos estudantes, você pode organizar, coletivamente, uma ficha de avaliação e autoavaliação. O objetivo é que esse instrumento seja usado pelos estudantes durante os momentos de apresentação dos roteiros. Portanto, os aspectos a serem avaliados devem ser padronizados e acordados por todos, à vista dos principais pontos para avaliação que serão considerados. Algumas sugestões de como essas fichas podem ser organizadas, incluem:

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO	
Nome:	
Título do jogo:	
O roteiro do meu jogo está coerente com a proposta da atividade?	( ) Pouco ( ) Suficientemente ( ) Muito ( ) Integralmente
Durante a elaboração do roteiro, eu contribuí para o desenvolvimento ao longo do processo?	( ) Pouco ( ) Suficientemente ( ) Muito ( ) Integralmente
Os textos do meu roteiro estão detalhados de acordo com a proposta?	( ) Pouco ( ) Suficientemente ( ) Muito ( ) Integralmente
Meu jogo está adaptado de acordo com a obra escolhida?	( ) Pouco ( ) Suficientemente ( ) Muito ( ) Integralmente

FICHA DE AVALIAÇÃO	
Nome:	
Título do jogo:	
O roteiro do jogo apresentado está coerente com a proposta da atividade?	( ) Pouco ( ) Parcialmente ( ) Muito ( ) Integralmente
Sugestão:	
Os textos do roteiro estão detalhados conforme a proposta?	( ) Pouco ( ) Parcialmente ( ) Muito ( ) Integralmente
Sugestão:	
O jogo está adaptado de acordo com a obra escolhida?	( ) Pouco ( ) Parcialmente ( ) Muito ( ) Integralmente
Sugestão:	

AVALIAÇÃO

Professor, a ocasião do compartilhamento e da leitura dos roteiros elaborados pelos estudantes se mostrará como oportunidade para que você possa realizar uma avaliação individual e coletiva, verificando, nesse processo, as estratégias que desenvolveram para a produção, quais elementos narrativos conseguiram desenvolver e quais necessitam ser revistos. Realize também sua avaliação no que cerne o andamento das práticas, observando e dando *feedbacks* sobre, por exemplo, o engajamento dos estudantes durante as etapas da atividade, o quanto se apropriaram das informações obtidas durante as pesquisas que realizaram sobre as narrativas em jogos eletrônicos, se conseguiram utilizar de maneira assertiva os diferentes gêneros textuais estudados, entre outros pontos que você julgar importantes para a sua avaliação.

COMPONENTE 3

PRÁTICA CORPORAL NO UNIVERSO AUDIOVISUAL

DURAÇÃO: 30 horas
AULAS SEMANAIS: 2
QUAIS PROFESSORES PODEM MINISTRAR ESTE COMPONENTE: Educação Física

INFORMAÇÕES GERAIS:

Neste componente, os estudantes terão a oportunidade de aprofundar conhecimentos para reconhecer a dança como fenômeno sociocultural presente em diferentes esferas da produção cultural humana, incluindo o cinema, a cultura popular e as culturas juvenis urbanas e rurais. Por meio do mapeamento de danças brasileiras e internacionais que os interessam, os jovens serão convidados a processos de autoconhecimento e desenvolvimento da expressividade corporal na dança. De forma integrada ao Componente 4, Projeto cinematográfico, as pesquisas e criações dos estudantes serão sistematizadas na produção de um curta metragem.

Objetos de conhecimento: Estudo dos movimentos corporais que se manifestam em diferentes gêneros da dança; Experimentação dessas práticas e fruição de danças no cinema, em videoclipes e em outras produções audiovisuais; Análise e interpretação dos conteúdos das culturas juvenis em diferentes épocas e suas influências; Produção e compartilhamento de movimentos coreográficos e danças em diferentes mídias.

Competências da Formação Geral Básica: Competências 1, 3 e 5.

Habilidades a serem aprofundadas:

EM13LGG101	Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
EM13LGG305	Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.
EM13LGG501	Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.

Eixos Estruturantes: Processos Criativos.

Competências e Habilidades:

EMIFLGG04	Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(ns).
EMIFLGG05	Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.

Professor, os Eixos Estruturantes em maior evidência de cada atividade serão indicados pelos ícones a seguir. Apesar da indicação no início das Atividades, pode haver propostas que desenvolvam mais de um Eixo.

	Investigação Científica		Empreendedorismo
	Processos Criativos		Mediação e Intervenção Sociocultural

ATIVIDADE 1

INTRODUÇÃO

Semana 1: 2 aulas

Professor, na introdução dessa atividade, converse com os estudantes no intuito de verificar o conhecimento que eles trazem a respeito de ritmo, tendo em vista que este assunto já foi abordado no Ensino Fundamental e Médio, considerando que o ritmo está presente no cotidiano, dentro e fora da escola, instigando-os a refletir que o ritmo faz parte das ações fisiológicas e emocionais do indivíduo e da natureza, ou seja, somos influenciados diretamente pelo ritmo. Levante questionamentos como: ***O que é ritmo? Como e onde o ritmo está presente em nossa vida? Quais os tipos de ritmos que podemos identificar no nosso dia a dia e na natureza? Como perceber o ritmo na Cultura Corporal de Movimento? Por que trabalhar o ritmo e a consciência corporal quando se aborda a Cultura Corporal de Movimento?***

É importante que os estudantes percebam que o ritmo está presente em tudo, está no ambiente, na natureza, nas ações fisiológicas, no cotidiano, nas emoções, nos gestos motores e esportivos etc. Espera-se que os estudantes possam citar exemplos de ritmos cotidianos (no trânsito, na medida do tempo), ritmos na natureza (no movimento da maré, no crescimento de uma planta, no bater das asas de um pássaro), corporais (na respiração, batimentos cardíacos, bater palmas), nos esportes, nos jogos, nas ginásticas, nas lutas e nas danças. Além, também de poderem refletir sobre a necessidade de se trabalhar o ritmo e a consciência corporal para identificar os processos ligados aos movimentos corporais, tanto internos como externos, auxiliando na correção dos erros cometidos no dia a dia, gerando melhorias nas habilidades e condições físicas do indivíduo.

Professor, como prática inicial, proponha aos estudantes a percepção do ritmo através de um metrônomo *online*.

O objetivo é que os estudantes percebam as mudanças de ritmo.

SAIBA MAIS

O metrônomo é um aparelho que marca precisamente um andamento, uma pulsação, em diferentes velocidades. O pulso de uma música é como o batimento do nosso coração, um ritmo que pode alterar entre mais rápido ou mais devagar.

Para acessar o metrônomo acesse: **METRÔNOMO *online***. Disponível em: https://cutt.ly/TBuGpNN. Acesso em: 23 mai. 2022.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 2 e 3: 4 aulas

Professor, os estudantes já refletiram sobre a presença do ritmo em tudo que os cerca, agora vamos vivenciar alguns ritmos?

De início, vamos trabalhar nosso corpo como instrumento musical e experimentar diferentes ritmos que podemos produzir. Para isso, leve em consideração o conhecimento prévio dos estudantes e permita que eles compartilhem com seus colegas, através de demonstrações dos sons que conseguem produzir com seus corpos.

Deixe que os estudantes experimentem individualmente assobios, bater palmas, peito e coxas, estalar os dedos, bater os pés, todas as possibilidades de sons e ritmos produzidos com o próprio corpo.

Após as experimentações individuais, forme grupos e oriente-os para que compartilhem suas criações a fim de criarem um único som e ritmo com seu grupo.

SAIBA MAIS

A Percussão Corporal é a arte de produzir sons utilizando o próprio corpo como um instrumento musical. É uma modalidade que une a atividade física, arte, dança e musicalidade ao mesmo tempo. Os links a seguir trazem diversas propostas de musicalidade com ou sem implementos se utilizando principalmente dos sons do próprio corpo.

Prof. Gabriel Silva. **Como Fazer Percussão Corporal | Passo a Passo**. Disponível em: **https://cutt.ly/gVFuQCZ**. Acesso em: 23 mai. 2022.

María José Sánchez Parra. **Percusión Corporal. Marcha Turca de Mozart. Body Percussion. Richard Filz**. Disponível em: **https://cutt.ly/uVFuRk4**. Acesso em: 23 mai. 2022.

Rafa Maretti. **BARBATUQUES - Percussão Corporal - sp br 3**. Disponível em: **https://cutt.ly/WVFuYDz**. Acesso em: 23 mai. 2022.

Barbatuques. **Baianá - Barbatuques | Indivíduo Corpo Coletivo**. Disponível em: https://cutt.ly/DVFuKW5. Acesso em: 23 mai. 2022.

Duo Badulaque. **Badulaque + Barbatuques - Tum Pá**. Disponível em: https://cutt.ly/8VFuZNs. Acesso em: 23 mai. 2022.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 4: 2 aulas

Para finalizar essa atividade, cada grupo deverá apresentar o produto final do som ritmado criado. Em seguida, reúna os estudantes em roda de conversa e promova um diálogo a respeito da construção e experimentação da percussão corporal. Selecione algumas perguntas, para fomentar a discussão, como: ***Ao construir um ritmo utilizando apenas dos sons produzidos pelo corpo, quais possibilidades de sons e movimentos vocês encontraram? Na prática qual foi o momento mais difícil e como fazer para que todos participem da proposta?*** Espera-se que os estudantes reflitam sobre a variedade de possibilidades que o corpo tem em produzir sons e a dificuldade de agrupar as experiências individuais formando um único ritmo, pois se faz necessário organização, concentração, consenso, sequência, consciência corporal e coordenação motora. No entanto, com ajuda mútua, todos são capazes de apresentar bons resultados, respeitando o tempo e ritmo de cada um.

AVALIAÇÃO

Observar se por meio dessa atividade os estudantes conseguiram desenvolver a habilidade **EM13LGG501** ao selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais e a habilidade **EMIFLGG05** ao se utilizar de recursos criativos de diferentes linguagens (corporal e movimento) para participar de processos criativos.

ATIVIDADE 2

INTRODUÇÃO

Semana 5: 2 aulas

Professor, os estudantes já refletiram, experimentaram, criaram e apresentaram ritmos por meio da percussão corporal. Neste momento, você irá solicitar a eles que retomem a reflexão sobre o ritmo nas aulas de Educação Física e que citem algumas atividades e esportes que tragam experiências rítmicas, não limite a participação da turma.

Aborde com os estudantes sobre os movimentos nos esportes os quais são caracterizados como cíclicos (quando o movimento é contínuo, como na corrida, ciclismo etc.) ou acíclicos (quando os movimentos não se repetem e são variados, como por exemplo no basquetebol, na ginástica, na esgrima etc.). Mas, mesmo diante dessas definições, os estudantes devem observar que, o ritmo se encontra baseado na ideia de perspectiva acíclica, pois no exemplo de uma luta, onde os atletas precisam impor seus ritmos, equalizar e até superá-los, o ritmo se estabelece como um eixo entre as habilidades a serem desenvolvidas.

Qual a importância do ritmo nos esportes?

Espera-se que os estudantes reflitam que o ritmo está presente em todos os gestos esportivos, constituindo a coordenação motora, a consciência corporal, a velocidade e a forma.

Após relatarem suas reflexões, oriente os estudantes para que façam a vivência dessas práticas rítmicas citadas, trabalhando com o ritmo nos esportes, como por exemplo, no quicar de uma bola de basquete, na passagem de um bastão de atletismo, entre outros movimentos encontrados nas aulas de Educação Física. Professor, discuta sobre a percepção do ritmo nos movimentos e gestos esportivos e a importância do desenvolvimento das capacidades físicas e coordenativas.

Deixe que vivenciem e experimentem individualmente diferentes ritmos e sons produzidos por meio de movimentos e gestos esportivos, usando diversos materiais, livremente.

SAIBA MAIS

O ritmo determina a velocidade, a forma, seja na dança, esporte ou luta, de todos os processos de expressão corporal. Além disso, o ritmo determina as funções vitais, como o respiratório e cardíaco, devendo o organismo se adaptar a ele. Os *links*, a seguir, trazem informações sobre a importância do ritmo na cultura corporal de movimento.

Onde utilizamos o ritmo no esporte? Disponível em: https://cutt.ly/1Xtx8xW. Acesso em: 23 mai. 2022.

Jornal Cidade. Treinamento com música melhora ritmo de atletas do basquete. Disponível em: https://cutt.ly/SVFu2D5. Acesso em: 23 mai. 2022.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 6 e 7: 4 aulas

Professor, agora separe os estudantes em grupos e entregue diferentes materiais desportivos usados nas aulas, por exemplo, um grupo recebe bastões, outro grupo recebe bolas de basquete, o outro bolas de borracha e assim por diante.

Solicite que criem ritmos coreografados se utilizando dos objetos recebidos, podendo utilizar músicas de diferentes ritmos para acompanhar os movimentos com os materiais disponibilizados.

SAIBA MAIS

Os *links*, a seguir, trazem sugestões e ideias de movimentos rítmicos com materiais, como bolas e bastões.

María José Sánchez Parra. **Actividades para clase de Música y movimiento**. Disponível em: https://cutt.ly/kVFu5DH. Acesso em: 23 mai. 2022.

María José Sánchez Parra. **Can can de Offenbach con balones de baloncesto**. Disponível em: **https://cutt.ly/RVFieAW**. Acesso em: 23 mai. 2022.

PATUBATÊ Som E Movimento. **PATUBATÊ ao vivo - "TÔ BOLADO" - DVD RS02 - FAC DF.** Disponível em: **https://cutt.ly/ZVFit7k**. Acesso em: 23 mai. 2022.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 8: 2 aulas

Para finalizar essa atividade, cada grupo deverá apresentar à turma o produto final criado. Em seguida, reúna os estudantes em roda de conversa e promova um diálogo a respeito da construção e experimentação do ritmo esportivo utilizando-se de objetos e música. Selecione algumas perguntas, para fomentar a discussão, como: ***Quais são os benefícios de se trabalhar com música e ritmo na melhoria do desempenho esportivo? Mesmo diante das dificuldades encontradas, todos conseguem participar da atividade proposta?***

Espera-se que os estudantes reflitam sobre a influência da música e do ritmo no rendimento do indivíduo, através do estímulo que melhora seu desempenho, sua coordenação motora e reduz a percepção de cansaço. Conversar sobre o fato de a dificuldade de ritmo e habilidades motoras bem desenvolvidas de alguns não limitar a participação, pois esta atividade é para todos.

AVALIAÇÃO

Observar se, por meio dessa atividade, os estudantes conseguiram desenvolver a habilidade **EM13LGG101**, a fim de compreender e analisar processos de produção nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos, verificando como eles se organizam em grupos e qual o processo de criação utilizado, e a habilidade **EMIFLGG04** com o objetivo de reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) linguagem(ns).

ATIVIDADE 3

INTRODUÇÃO

Semana 9: 2 aulas

Professor, após trabalhar a notabilidade do ritmo e vivenciar o ritmo corporal e esportivo, com e sem materiais, vamos abordar sobre a importância do ritmo na dança.

Para isso, comece discutindo com os estudantes: ***Qual a importância do ritmo na dança? Quais ritmos de músicas vocês conhecem? Todo mundo pode dançar? Qual preparo físico se faz necessário antes de dançar?***

Você irá conversar com os estudantes no intuito de verificar o conhecimento que eles trazem a respeito do ritmo na dança.

Espera-se que os estudantes reconheçam que existe uma conexão praticamente essencial entre música e dança. A música fornece o pulso fundamental; o ritmo e a contagem indicam onde você deve estar em determinados momentos específicos. Todo esse trabalho de ritmo e dança favorece a estabilidade do esquema corporal, auxilia no desenvolvimento da linguagem, na compreensão do movimento e possibilita o manejo de mobilidade e expressão. Há vários estilos de dança e todos podem dançar, por meio de força de vontade, dedicação, disciplina e treino, é possível aprender e desenvolver as habilidades e o ritmo. Para dançar, é preciso desenvolver uma gama de capacidades em conjunto, tais como flexibilidade, força, musicalidade, interpretação, por isso há a necessidade de um alongamento, aquecimento e exercícios que preparam o corpo do indivíduo para a dança.

SAIBA MAIS

O *link*, a seguir, demonstra diversas manifestações na dança e seus diferentes ritmos.

PedeXumboAssociacao. **Danças de A-Z**. Disponível em: https://cutt.ly/uVFilVX. Acesso em: 23 mai. 2022.

Após essas reflexões, é a hora de trazer a temática curta-metragem, filme e/ou série sobre dança à tona. Lembre-se de que a Unidade Temática **Dança** vem sendo desenvolvida desde o Ensino Fundamental e também no Ensino Médio, portanto os estudantes apresentarão conhecimentos prévios de possíveis filmes já assistidos, inclusive durante as aulas de Educação Física, em sua maioria filmes

voltados ao *hip hop* e *street dance*, conteúdo mais abordado nos Anos Finais do Ensino Fundamental, tais como *Ela dança, Eu danço 1,2,3,4 e 5; Street Dance dois mundos, um sonho*; *Na Batida do coração*; *O poder do Ritmo*, entre outros. Retome os conhecimentos deles a respeito desse tema.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 10 e 11: 4 aulas

Professor, o foco agora será a prática corporal no universo audiovisual.

Para este momento, separe um curta-metragem e também um trecho de filme e/ou episódio de alguma série da atualidade, a exemplos temos: o curta-metragem Anima (2019); Séries como Glee: Em Busca da Fama (2009), Dance Academy (2010), We Speak Dance (2018); ou filmes como High School Musical (2006), Dançarina imperfeita (2020), Feel the beat (2020) etc.

Converse com os estudantes que o audiovisual é um meio de comunicação em que há a utilização conjunta de elementos visuais e sonoros, ou seja, que pode ser visto e ouvido ao mesmo tempo. Dentre as mídias audiovisuais destacam-se a televisão, cinema e vídeos para a internet.

Com base nisso os estudantes escolhem um curta-metragem, ou algum trecho da série ou filme a que assistiram e de que mais gostaram, que apresenta dança e, a partir daí, experimentem nas aulas alguns ritmos, movimentos e/ou passos de dança, individual, em duplas ou trios. Vale reproduzir ou recriar os movimentos, ao som da música, baseados na cena escolhida.

SAIBA MAIS

Os *links*, a seguir, apresentam sugestões de curta-metragem, séries e filmes da atualidade que envolvem o ritmo e a dança.

Curta-metragem.“Anima”. Anima está disponível na Netflix. Leia mais sobre em: **https://cutt.ly/fVFiPTa**. Acesso em: 23 mai. 2022.

Surdo para Surdo. Tamara - **Curta Metragem (Legenda em Português)**. Disponível em: **https://cutt.ly/HVFilSW**. Acesso em: 23 mai. 2022.

DisneyMusicVEVO. **High School Musical Cast - We're All In This Together (From "High School Musical")**. Disponível em: https://cutt.ly/cVFiWTy. Acesso em: 23 mai. 2022.

Carpenter DudePL. **Glee - Problem (Full Performance) HD.** Disponível em: https://cutt.ly/PVFiR0Y. Acesso em: 23 mai. 2022.

Netflix Brasil. **A coreografia mais linda que você vai ver hoje | Feel The Beat | Netflix Brasil.** Disponível em: https://cutt.ly/8VFiC80. Acesso em: 23 mai. 2022.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 12: 2 aulas

Em seguida, os estudantes apresentam suas experimentações e falam um pouco sobre o processo de representação e/ou recriação.

AVALIAÇÃO

Observar se, por meio dessa atividade, os estudantes conseguiram desenvolver a habilidade **EM13LGG101**, a fim de compreender e analisar processos de produção nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos, demonstrando compreensão de ritmo e sua relação com a dança e os curtas-metragens e/ou séries apresentadas, e a habilidade **EMIFLGG04**, com o objetivo de reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) linguagem(ns), ampliando seus conhecimentos e capacidade criativa.

ATIVIDADE 4

INTRODUÇÃO

Semana 13: 2 aulas

Professor, você irá apresentar mais alguns filmes de dança, dessa vez alguns clássicos famosos, como Dirty Dancing - ritmo quente (1987); Footloose - ritmo louco (1984); Grease - nos tempos da brilhantina (1978); Chicago (2003); Flashdance - em ritmo de embalo (1983) etc., para que os estudantes possam vivenciar diferentes ritmos e compreender como alguns filmes se tornaram renomados musicais consolidados também no teatro.

Em seguida, escolha um filme ou trechos de vários filmes, já propondo a construção de um produto final que tenha como foco um curta-metragem de dança.

Um curta-metragem nada mais é do que um filme de pouca duração.

SAIBA MAIS

O *link*, a seguir, apresenta um vídeo instrucional ensinando os passos de criação de um curta-metragem.

Lawys Chiesa. **COMO PRODUZIR UM CURTA METRAGEM.** Disponível em: https://cutt.ly/CVFi9eQ. Acesso em: 25 mai. 2022.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 14 e 15: 4 aulas

Professor, a ideia é que os estudantes assistam ao filme ou aos trechos de filmes escolhidos, para que, na sequência, percebam a presença do ritmo na dança e escolham uma cena coreografada para representar, podendo optar por até mais de uma, fazendo um mix de cenas, ou até mesmo uma recriação, a fim de produzir um curta-metragem baseado em um musical clássico do cinema.

Assim, já dando início a produção do curta-metragem, definindo tema, gênero (musical), público-alvo, história (*storyline*) e o roteiro.

SAIBA MAIS

Os *links*, a seguir, apresentam sugestões de cenas de filmes de dança que são clássicos do cinema.

Liza22k. **Dirty Dancing - Ritmo Quente/(I've had) The Time Of My Life (legenda)**. Disponível em: https://cutt.ly/pVFooUX. Acesso em: 25 mai. 2022.

leopersonal71. **Footloose - Final Dance 1984 HD**. Disponível em: https://cutt.ly/4VFoaYD. Acesso em: 25 mai. 2022.

Movieclips. **Footloose (2011) - Let's Dance! Scene (10/10) | Movieclips**. Disponível em: https://cutt.ly/KVFofEE. Acesso em: 25 mai. 2022.

DE OLHO NA INTEGRAÇÃO

Professor, no Componente 1 - Adaptações literárias na rede, há realização de adaptações literárias e atividades que envolvem roteirização para produções audiovisuais. É interessante que você converse com o professor que está à frente desse componente para fortalecer a integração.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 16: 2 aulas

Professor, com o roteiro pronto, sob sua orientação, os estudantes deverão separar os papéis da produção entre: diretores, figurinistas, cenografistas, sonoplastas, editores, atores, bailarinos etc., afinal quem não se sentir à vontade em atuar, ou dançar, irá assumir outras funções tão essenciais quanto; o importante é que todos se envolvam. A equipe toda precisa estar em sintonia, seguindo o mesmo ritmo, para concluir a gravação desse curta-metragem.

Toda essa estrutura demanda tempo de organização, preparação, ensaio e execução.

AVALIAÇÃO

Observar se, por meio dessa atividade, os estudantes conseguiram desenvolver a habilidade **EM13LGG305**, com o objetivo de mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética, além de trabalhar em equipe, se organizar e participar de maneira efetiva na criação e produção da proposta. Verificar, também, se conseguiram desenvolver a habilidade **EMIFLGG04,** a fim de reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) linguagem(ns).

ATIVIDADE 5

INTRODUÇÃO

Semana 17: 2 aulas

Professor, agora é a hora de montar o *storyboard* (definição de enquadramento das cenas) e ensaiar as cenas, para isso, separe a equipe de produção da equipe de atores e bailarinos, para que, cada qual realize sua função e seus ensaios antes da gravação.

DE OLHO NA INTEGRAÇÃO

Professor, no Componente 4 - Projeto cinematográfico, há o trabalho com a linguagem cinematográfica por meio de apreciações, análises e vivências de produções audiovisuais, por meio da interseção entre cinema e dança e atividades envolvendo videodança. É interessante que você converse com o professor que está à frente deste componente para fortalecer a integração.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 18 e 19: 4 aulas

Professor, depois de tudo planejado, chegou o momento de gravar. Todos os envolvidos se juntam no local da gravação para que cada um cumpra seu papel. Após concluir a gravação é hora da montagem, que será feita pela equipe de editores.

Ao final desta Unidade Curricular, o estudante será capaz de compreender a presença e importância do ritmo em todas as esferas, a transformação da dança ao longo da história, reproduzir e criar gestos corporais característicos nas danças de diferentes ritmos, e apreciar movimentos corporais das danças na cultura cinematográfica.

SAIBA MAIS

Os *links*, a seguir, apresentam sugestões de cenas de filmes de dança que são clássicos do cinema.

María Quintero. **Can't stop the feeling con escenas de pelis antiguas.** Disponível em: **https://cutt.ly/iVFoY1e**. Acesso em: 25 mai. 2022.

kingofkungfu2002. **'Footloose' - Dancing In The Movies.** Disponível em: https://cutt.ly/7VFoPoW. Acesso em: 25 mai. 2022.

EEMTI Irmão Urbano González Rodriguéz. **Semana cultural IUG 2019 - Dança de abertura Psicodelia.** Disponível em: https://cutt.ly/GVFoKIe. Acesso em: 25 mai. 2022.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 20: 2 aulas

Professor, após concluir a proposta de gravação de um curta-metragem, passe o filme para os estudantes responsáveis e se possível, organize sessões para que os outros estudantes da escola possam assistir.

Trabalho concluído, reúna os estudantes em roda de conversa e promova um diálogo a respeito da construção, experimentação, vivência e produto final. Selecione algumas perguntas, para fomentar a discussão, como: **Quais foram os desafios encontrados? Quais foram os facilitadores para a realização do vídeo? O que esse aprendizado muda na perspectiva de vocês em relação ao ritmo e a dança no universo audiovisual? Descrevam as possibilidades de usos de passos de dança clássicos e modernos para a composição de uma coreografia e elaboração de um curta-metragem de dança. Como foi essa experiência, pontos positivos e negativos?**

AVALIAÇÃO

Observar se, por meio dessa atividade, os estudantes conseguiram desenvolver a habilidade **EM13LGG305**, com o objetivo de mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética, verificando como se deu a construção e conclusão da tarefa proposta., e a habilidade **EMIFLGG05**, a fim de selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes linguagens para participar de projetos e/ou processos criativos, examinando a capacidade de resolução de problemas e de lidar com o novo, o inesperado, com os desafios e com o outro.

COMPONENTE 4

PROJETO CINEMATOGRÁFICO

DURAÇÃO: 30 horas

AULAS SEMANAIS: 2

QUAIS PROFESSORES PODEM MINISTRAR ESTE COMPONENTE: Arte ou Língua Portuguesa ou Língua Inglesa ou Educação Física.

INFORMAÇÕES GERAIS:

Para este Componente Curricular, os jovens estudarão a linguagem cinematográfica por meio de apreciações, análises e vivências de produções audiovisuais.

Por meio da intersecção entre cinema e dança, os estudantes poderão compreender como os elementos da linguagem cinematográfica criam efeitos de sentido, mobilizando saberes para produzir seus próprios projetos cinematográficos.

Objetos de conhecimento: Elementos da Linguagem: Pesquisa, análise, síntese e produção de roteiros e cenas; Materialidades: exploração de diferentes suportes, materiais, ferramentas da linguagem e produção audiovisual; Processos criativos: seleção e mobilização de recursos criativos da linguagem visual; Mediação cultural: experimentação e fruição de produções audiovisuais; organização, produção e compartilhamento de projetos audiovisuais.

Competências da Formação Geral Básica: Competências 1, 5 e 6.

Habilidades a serem aprofundadas:

EM13LGG103	Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).
EM13LGG501	Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.
EM13LGG603	Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

Eixos Estruturantes: Investigação Científica, Processos Criativos e Empreendedorismo.

Competências e Habilidades:

EMIFLGG01	Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.
EMIFLGG05	Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.
EMIFCG12	Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

Professor, os Eixos Estruturantes em maior evidência de cada atividade serão indicados pelos ícones a seguir. Apesar da indicação no início das Atividades, pode haver propostas que desenvolvam mais de um Eixo.

	Investigação Científica		Empreendedorismo
	Processos Criativos		Mediação e Intervenção Sociocultural

ATIVIDADE 1

INTRODUÇÃO

Semana 1: 2 aulas

Professor, apresente a Unidade Curricular "Linguagens, câmera e ação!" e este componente aos estudantes, propondo um diálogo sobre o que aprenderam nas outras Unidades Curriculares e suas expectativas para este semestre. Você pode **mobilizá-los em torno das questões que permeiam o componente**, sobre suas experiências com a linguagem do cinema: ***Quais são seus filmes favoritos, que gêneros costumam assistir, como se relacionam com os aspectos técnicos desta linguagem***. Fique atento às observações que eles trazem, a fim de apoiar-se em reflexões futuras. Aproveite o diálogo para explicar aos estudantes que irão **estudar a linguagem cinematográfica em intersecção com a linguagem da dança, analisando e vivenciando produções audiovisuais para compreender como são criados os efeitos de sentido nas narrativas do cinema.** Pode ser interessante levantar como eles se relacionam com os filmes musicais: a quais deles já assistiram, quais são seus favoritos, etc.

Apreciem algumas cenas de filmes musicais. No box "Saiba Mais", há algumas sugestões, mas você pode reproduzir cenas de filmes citados pelos estudantes ou escolher outras, de acordo com as necessidades de sua turma.

SAIBA MAIS

IBARNARD86. **Singing In The Rain - Singing In The Rain (Gene Kelly) [HD widescreen]**. [S.l.]: Ibarbard86, 2009. 1 vídeo (4min36seg). Disponível em: https://cutt.ly/OUwR1tY. Acesso em: 12 jan. 2022.

KOOKIE MASTER. **The Greatest Show - The Greatest Showman Ensemble (full clip) HD**. [S.l.]: Kookie Master, 2018. 1 vídeo (4min45seg). Disponível em: https://cutt.ly/FUwR3nx. Acesso em: 12 jan. 2022.

VIEIRA, N. **Como ela sabe que a ama? HD (Encantada)**. [S.l.]: Nelson Vieira, 2018. 1 vídeo (4min38seg). Disponível em: **https://cutt.ly/FUwR7lZ**. Acesso em: 12 jan. 2022.

MOVIECLIPS. **La La Land (2016) - A Lovely Night Scene (5/11) | Movieclips.** [S.l.]: Movieclips, 2018. 1 vídeo (3min44seg). Disponível em: **https://cutt.ly/mUwTqy0**. Acesso em: 13 set. 2021.

T-SERIES. **Naacho Naacho (Full Video) RRR - NTR, Ram Charan | M M Kreem | SS Rajamouli | Vishal Mishra & Rahul** [S.l]: T-series, 2022. 1 vídeo (4min 34seg). Disponível em: **https://cutt.ly/rVl4u5Q**. Acesso em: 21 set. 2022.

Retome as vivências relatadas pelos estudantes na conversa inicial e as cenas apreciadas para **promover uma reflexão coletiva sobre a dança nos filmes musicais**. Algumas questões norteadoras podem te ajudar a sensibilizar os estudantes: ***Que estilos de dança aparecem? Você imagina algum motivo para a escolha desses estilos? Que funções/papéis a dança assume no filme?***

Dê contorno à discussão, de modo que os estudantes compreendam que a indústria cinematográfica imprime nos filmes valores, significados e representações de maneira intencional e que, portanto, na maior parte dos filmes musicais, a dança - e consequentemente, o corpo - está à serviço das narrativas construídas. Chame a atenção da turma para o fato de que alguns críticos de arte consideram que, nestes filmes, a dança se torna linguagem secundária em relação ao cinema.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 2 e 3: 4 aulas

Organize os estudantes em grupos e oriente para que escolham uma cena de um filme musical. Agende o uso dos computadores da escola ou permita que utilizem seus próprios dispositivos digitais para que assistam e analisem a cena. Os estudantes devem **observar e identificar elementos que imprimem no corpo os significados pretendidos**. Para orientar o olhar dos estudantes, você pode apresentar as seguintes questões norteadoras: ***Que elementos presentes na cena selecionada podem indicar as narrativas que esta dança propõe? Quais deles indicam os valores que o filme carrega?*** Se achar necessário, enfatize os elementos visuais como chaves para responder essas questões: cores, figurinos, elementos do cenário, objetos cênicos.

Organize um momento para que os estudantes **experimentem posturas e gestos** das cenas analisadas, como forma de se **apropriar dos sentidos construídos pelo corpo no cinema**. É importante que façam uma **curadoria de objetos e peças de roupas que se aproximam daqueles apresentados no filme**, identificando-os como elementos visuais complementares ao corpo na cena. Utilizando esses elementos, os estudantes devem **recriar as cenas por meio de uma sessão de fotografias**, reelaborando as imagens em movimento em forma de imagens estáticas. Para tanto, eles podem utilizar seus smartphones, trazer câmeras fotográficas ou utilizar a câmera da escola, se houver. Permita que utilizem outros espaços da escola, como salas de aula vazias, quadra, pátio, etc.

Se achar interessante, você pode disponibilizar materiais diversos (tecidos, papelão, papéis diversos, canetas coloridas, lápis coloridos, tintas, tesouras, colas, arames, isopor, etc.), orientando que, como parte do estudo, os estudantes confeccionem alguns figurinos e objetos cênicos, com base no que observaram nas cenas selecionadas. Vale também sugerir que utilizem aplicativos de edição de fotos para suprimir ou acrescentar elementos que acharem necessário.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 4: 2 aulas

Proponha, em seguida, uma **reflexão sobre os sentidos construídos pelo corpo, por meio da dança, nos filmes musicais**. Para auxiliar na reflexão, você pode basear-se nas seguintes questões norteadoras: ***De que maneira movimento, figurino e objeto cênico se articulam para produzir sentidos nas cenas analisadas? Como os elementos visuais presentes ajudam a desvendar esses sentidos?***

Para **compartilhar e significar as descobertas**, solicite aos estudantes que organizem, sob sua mediação, uma **exposição das fotografias** produzidas por eles. Durante a exposição, enquanto recebem os espectadores, eles podem apresentar suas reflexões e considerações sobre o processo.

AVALIAÇÃO

Aproveite este momento para acompanhar como os estudantes **analisam o funcionamento das linguagens da dança e do cinema para interpretar criticamente os discursos produzidos pelas cenas analisadas**, conforme prevê a habilidade **EM13LGG103**.

ATIVIDADE 2

INTRODUÇÃO

Semana 5: 2 aulas

Apresente aos estudantes uma categoria específica de filmes musicais: filmes que falam sobre dança. Para tanto, selecione algumas cenas de filmes com esta especificidade para apreciação (há sugestões no quadro Saiba Mais).

SAIBA MAIS

MOVIECLIPS. **Billy Elliot (9/12) Movie CLIP - Royal Ballet Audition (2000) HD**. [S.l.]: Movieclips, 2011. Disponível em: **https://cutt.ly/yUwTaCU**. Acesso em: 12 jan. 2022.

BARBANTI, E. **Tango com Antônio Bandeiras no filme Vem Dançar**. [S. l.]: Emmy Barbanti, 2009. Disponível em: **https://cutt.ly/elijXRN**. Acesso em: 12 jan. 2022.

Resgate com os estudantes a discussão da atividade anterior, sobre a dança ser considerada linguagem secundária em relação ao cinema nos filmes musicais. Para este momento, você pode tomar como base a pergunta: ***Que papel a linguagem da dança assume nos filmes musicais quando ela é tema da narrativa?*** A partir da sua mediação, é interessante que percebam, durante a discussão, que a dança continua à serviço da narrativa, ou seja, não assume uma narrativa própria.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 6 e 7: 4 aulas

Proponha um **estudo cênico** em que os estudantes se organizem em grupos para a adaptação de uma cena de filme para um musical. Agende o uso dos computadores da escola ou permita que utilizem seus próprios dispositivos digitais para os momentos que se seguem.

Primeiro, oriente para que escolham uma cena de um filme "não-musical" para adaptar. Após a escolha, destine um momento à concepção desta cena, solicitando que discutam e registrem os elementos que irão compô-la. É importante deixar claro que o caminho para este estudo cênico é **observar e materializar, por meio da dança, os sentidos sugeridos pela cena escolhida.** Assim, devem **eleger elementos visuais, sonoros e de movimento que se articulam para produzir estes sentidos.** Para tanto, eles podem resgatar os registros da reflexão desenvolvida na Atividade 1, **sobre os sentidos construídos pelo corpo, por meio da dança, nos filmes musicais**. Estes registros os apoiarão nas escolhas dos movimentos e suas qualidades, da estrutura e organização cênica, da música, do estilo de dança, dos objetos de cena e vestimentas.

Em seguida, encaminhe os estudantes à produção da cena musical, permitindo que utilizem espaços alternativos da escola (salas de aula vazia, quadra, pátio, teatro, etc.) para explorarem os movimentos elencados, escolherem a música, organizarem a coreografia, ensaiarem a cena, construírem os objetos cênicos e os figurinos (quando houver necessidade).

AVALIAÇÃO

Aproveite este momento para acompanhar como os estudantes **investigam e analisam o funcionamento e efeitos de sentido de discursos materializados nas linguagens da dança e do cinema** conforme prevê a habilidade **EMIFLGG01**. É interessante que você realize feedbacks pontuais, individualmente ou nos grupos, para colaborar com o processo de criação.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 8: 2 aulas

Promova um momento de **compartilhamento e significação** das produções dos estudantes. Incentive os jovens , enquanto apreciam as produções dos colegas, para registrarem em escrita ou graficamente suas impressões e reflexões sobre ao que assistiram.

Em seguida, em um movimento de **autoavaliação**, proponha uma **roda de conversa** em que a turma reflita sobre este processo de vivenciar a dança como linguagem secundária ao cinema. Oriente, neste diálogo, para que considerem como articularam os elementos visuais e a escolha dos movimentos para atender às propostas da narrativa para os sentidos construídos pelo corpo. Para auxiliar neste momento, você pode propor a seguinte questão norteadora: ***Em seu processo criativo, como os sentidos sugeridos/propostos/orientados pelas narrativas foram impressos/materializados/comunicados pelo corpo?***

ATIVIDADE 3

INTRODUÇÃO

Semana 9: 2 aulas

Professor, inicie este momento retomando as atividades anteriores, em que os estudantes apreciaram e analisaram filmes que se utilizam da dança como linguagem secundária. Esclareça que, em alguns filmes, a dança assume narrativa própria, de maneira que a cena é concebida para dar destaque à dança enquanto linguagem.

Apresente, então, a cena do filme Fale com Ela (2002), de Pedro Almodóvar, em que o jornalista Marco e o enfermeiro Benigno vão ao teatro assistir ao balé Cafe Muller, da coreógrafa alemã Pina Bausch. (Disponível em: **https://cutt.ly/jVPwfjn**. Acesso em: 22 nov. 2021).

Para encerrar esta etapa, organize a turma em grupos e solicite que realizem a leitura da sinopse (Disponível em: **https://cutt.ly/fBuJhKX**. Acesso em 22 nov. 2021) e de uma resenha crítica do filme (Disponível em: **https://cutt.ly/JBuJcts**. Acesso em: 21 nov. 2021). Em seguida, oriente para que discutam, a partir das leituras realizadas e da apreciação da cena, as relações entre a cena de dança e as histórias dos personagens.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 10 e 11: 4 aulas

Proponha uma reflexão coletiva, em que a turma possa compartilhar o que foi discutido em cada grupo. Depois, em grupos, utilize a metodologia Sala de aula invertida para que a turma estude os principais elementos da linguagem cinematográfica.

SAIBA MAIS

Professor, para saber mais sobre a metodologia ativa Sala de Aula Invertida, retome o MAPPA da Unidade Curricular 1 deste aprofundamento, Componente 4 - Criação e Comunicação Publicitária, Atividade 2.

Neste momento, peça aos grupos que escolham um elemento para estudar, conforme a tabela a seguir:

Grupo	Tema	Disponível em Acesso em: 12 jan. 2022.
1	Planos/enquadramentos e ângulos	BALLAS Produções. **Linguagem cinematográfica**: planos e ângulos. São Paulo: Ballas Produções, 2020. Disponível em: **https://cutt.ly/ilizArO**. Acesso em: 27 abr. 2022.
2		
3	Movimentos de câmera	AvMakers. **Fotografia: movimentos da câmera**. São Paulo: AvMakers, 2021. Disponível em: **https://cutt.ly/yIixhEn**. Acesso em: 27 abr. 2022.
4		
5	Montagem de cena	AvMakers. **Montagem: o específico cinematográfico**. São Paulo: AvMakers, 2021. Disponível em: **https://cutt.ly/3IicO9A**. Acesso em: 27 abr. 2022.
6		

Na tabela, há sugestões de vídeos sobre os temas, mas os estudantes podem buscar outras referências, se desejarem, ou se for necessário. Agende o uso dos computadores da escola e/ou permita que acessem seus próprios dispositivos digitais para assistirem aos vídeos propostos.

Após o estudo dos elementos, ofereça a oportunidade de apreciação da cena de *Fale com Ela* novamente, combinando com a turma que, em seguida, irão analisar a cena da perspectiva do elemento da linguagem estudado. Para auxiliá-los neste momento, eles podem se apoiar nas seguintes questões norteadoras: ***Como você reconhece os elementos estudados na cena do filme Fale com ela? Considerando os estudos realizados até aqui, que efeitos de sentido estes elementos ajudam a criar?*** Pode ser interessante, neste momento, que os estudantes tenham acesso à cena para consulta sempre que necessário.

Combine com os estudantes um compartilhamento das descobertas e análises para a próxima etapa desta atividade. Assim, oriente para que se preparem para compartilhar tanto o conceito dos elementos estudados quanto a análise sobre a cena de Fale com Ela.

SAIBA MAIS

Professor, para mediar esse momento, é muito importante estar apropriado dos elementos da linguagem cinematográfica. Além de assistir aos vídeos sugeridos na atividade, recomendamos as seguintes referências acadêmicas:

PILLA, A; QUADROS, C. B. A montagem paralela como elemento da linguagem cinematográfica. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 9., 2010, Novo Hamburgo. **Resumos** [...]. São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010. Disponível em: **https://cutt.ly/vlinw3j**. Acesso em: 12 jan. 2022.

MACHADO, L. A. Decupagem. In: MACHADO, L. A. **Design e Linguagem Cinematográfica**: Narrativa visual e projeto - como o design se insere no projeto visual do universo fílmico. São Paulo: Blucher, 2011. cap. 1.3, p.24-30. Disponível em: **https://cutt.ly/kliQWkm**. Acesso em: 12 jan. 2022.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 12: 2 aulas

Para encerrar, organize um momento de compartilhamento e significação das análises, conforme combinado na etapa anterior desta atividade. Depois, estabeleça uma reflexão coletiva sobre como os elementos da linguagem cinematográfica legitimam a dança enquanto linguagem autônoma em Fale com Ela, estabelecendo um diálogo com a turma em torno das seguintes questões: ***Como o diretor utilizou enquadramentos, ângulos, movimentos da câmera e montagens de cena para ressaltar os sentidos produzidos pela dança apresentada no filme? Como esses elementos permitem que a dança construa efeitos de sentido em conjunto com a linguagem cinematográfica?***

AVALIAÇÃO

Professor, resgate seus registros do momento avaliativo desenvolvido na Atividade 1, observando como os estudantes amadureceram em relação às **análises do funcionamento das linguagens da dança e do cinema para interpretar criticamente os discursos produzidos pelas cenas analisadas**, conforme prevê a habilidade **EM13LGG103**.

ATIVIDADE 4

INTRODUÇÃO

Semana 13: 2 aulas

Professor, retome com os estudantes as atividades anteriores, enfatizando que, durante esta trajetória, apreciaram cenas cinematográficas que, dando mais ou menos destaque à dança enquanto linguagem autônoma, se utilizam dela para sustentar ou reforçar a narrativa do filme. Comente que, nesta e na próxima atividade, a turma irá produzir, em grupos, um projeto audiovisual que terá como gênero a videodança. Questione os estudantes sobre suas experiências com videodança. Aproveite as respostas para esclarecer que esse é um gênero em que a dança é concebida para a câmera e que os elementos da linguagem do cinema estão à serviço das narrativas que a dança produz, invertendo a lógica das práticas experimentadas nas atividades iniciais.

Para iniciar, recomende a apreciação de videodanças. Há sugestões no quadro **Saiba Mais**, mas você pode escolher outros vídeos, se achar necessário. Após apreciação, proponha uma reflexão coletiva que considere os elementos da linguagem do cinema na videodança, baseada nas seguintes questões: ***Como estão configuradas as escolhas de enquadramentos, ângulos, movimentos de câmera e montagem de cena nas videodanças apreciadas? Como elas influenciam na produção de sentidos da obra?***

É importante, durante esta reflexão, que os estudantes compreendam que a videodança dá recortes à coreografia, direcionando o olhar do espectador: os elementos da linguagem cinematográfica são intencionalmente mobilizados para criar e produzir sentidos.

SAIBA MAIS

THIAGO COREOGRAFO. **Videodança - Mar Adentro**. [S.l.]: Thiago Coreógrafo, 2016. 1 vídeo (2min06seg). Disponível em: **https://cutt.ly/yIiRwgT**. Acesso em: 12 jan. 2022.

DUNCAN MCDOWALL. **Painted**. [S.l.]: Duncan McDowall, 2012. 1 vídeo (5min13seg). Disponível em: **https://cutt.ly/VIiTefn**. Acesso em: 12 jan. 2022.

KAAITHEATER. **Rosas | Rosas Danst Rosas**. [S.l.]: Kaaitheater, 2009. 1 vídeo (8min-24seg). Disponível em: **https://cutt.ly/fByQmjH**. Acesso em: 12 jan. 2022.

GELMINI, G. **Duo #3 - Staccato | Paulo Caldas**. [S.l.]: Gustavo Gelmini, 2011. 1 vídeo (9min31seg). Disponível em: **https://cutt.ly/XIiY5Ai**. Acesso em: 12 jan. 2022.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 14 e 15: 4 aulas

Explique à turma que os próximos tempos de aula serão dedicados à concepção, produção e captação das cenas da videodança. Para iniciar, discuta com os estudantes as atividades e funções envolvidas em um projeto cinematográfico/audiovisual profissional. No material "Caderno de cinema do professor - Luz, câmera... educação!" (Disponível em **https://cutt.ly/bVPtCGo**. Acesso em: 24 nov. 2021.), você encontra subsídios para apropriar-se deste assunto.

Organize os jovens em grupos para que planejem a elaboração da videodança: funções de cada integrante na produção, roteiro e concepção da coreografia, ensaios e captação de cenas.

DE OLHO NA INTEGRAÇÃO

Professor, no Componente 1 - **Adaptações literárias na rede**, os estudantes estão realizando adaptações literárias que podem ser temas da videodança. É interessante que você converse com o professor que está à frente desse componente para fortalecer a integração.

Nos tempos seguintes de aula, permita aos estudantes que utilizem os espaços alternativos da escola (salas de aula ociosas, pátio, quadra, teatro, sala de arte, etc) para explorar movimentos, elaborar e ensaiar a coreografia.

Para criar a coreografia, eles podem resgatar o que aprenderam na Unidade Curricular 2, ao longo da trajetória do componente Estética do Corpo.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 16: 2 aulas

A última semana desta atividade deve ser dedicada à captação das cenas da videodança. Solicite aos estudantes que utilizem seus próprios dispositivos digitais e/ou equipamentos de vídeo disponíveis na escola para captar as cenas.

Lembre à turma que é importante repetir a coreografia inúmeras vezes, de maneira que o responsável (ou os responsáveis) pela filmagem explorem diversas possibilidades de enquadramento e movimentos de câmera. Esclareça que, na linguagem cinematográfica, cada trecho de vídeo gravado ininterruptamente é chamado "tomada". Os estudantes, portanto, gravarão inúmeras tomadas.

Neste momento, é interessante ainda que um ou dois integrantes de cada grupo realizem uma curadoria de aplicativos e plataformas de edição de vídeos, preparando para a próxima atividade.

AVALIAÇÃO

Acompanhe os processos dos estudantes, considerando como **selecionam, mobilizam e utilizam movimentos corporais e outros recursos criativos da linguagem da dança para interagir socialmente em práticas corporais, participando do processo criativo,** conforme preveem as habilidades **EM13LGG501** e **EMIFLGG05**.

ATIVIDADE 5

INTRODUÇÃO

Semana 17: 2 aulas

Agende o uso dos computadores da escola e/ou recomende aos estudantes que acessem seus próprios dispositivos digitais ao longo de toda esta atividade. No primeiro momento, solicite que assistam às cenas captadas, de modo que selecionem planos e recortes para a montagem, de acordo com os efeitos de sentido que gostariam de produzir. É importante que registrem a tomada e o tempo em que aparecem e, em seguida, definam a ordem em que estes recortes irão aparecer.

DESENVOLVIMENTO

Semanas 18 e 19: 4 aulas

Dedique os tempos de aula seguintes à montagem de cenas. Os estudantes devem cortar e colar cenas, inserir recursos visuais e sonoros, explorando as possibilidades de montagem da cena, de acordo com os efeitos de sentido que se quer criar.

Oriente os grupos para a necessidade de criar um título para a videodança e inserir os créditos ao final do vídeo.

AVALIAÇÃO

Aproveite este momento para verificar como os estudantes **se expressam e atuam em processos de criação autorais na intersecção entre as linguagens da dança e do cinema, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas e experiências individuais e coletivas**, atendendo à habilidade **EM13LGG603**.

SISTEMATIZAÇÃO

Semana 20: 2 aulas

Para encerrar o percurso deste componente, proponha aos estudantes que **compartilhem suas produções**. Oriente para que estejam atentos também às produções dos colegas, registrando suas impressões e reflexões.

DE OLHO NA INTEGRAÇÃO

Professor, para esta Unidade Curricular, os estudantes produzirão um Festival de Audiovisual. Converse com os colegas dos demais componentes, para que os estudantes apresentem suas produções neste festival.

Em seguida, estimule uma reflexão coletiva, em que os estudantes ponderem seus processos criativos e produções, considerando a intersecção entre as linguagens da dança e do cinema. Para auxiliar neste momento, você pode se basear nas seguintes questões: ***Após este percurso formativo, como você (re)significa as diversas possibilidades de intersecção entre as linguagens da dança e do cinema? No seu processo de criação, como os recursos audiovisuais e elementos da linguagem cinematográfica favoreceram (ou dificultaram) a produção de sentidos e discursos?***

Nessa conversa, pode ser interessante ainda promover reflexões que mobilizem os estudantes para ações de empreendedorismo pessoal, relacionando o componente a seus Projetos de Vida. As questões a seguir podem orientar esse momento: ***Quais aprendizagens, neste percurso, estão alinhadas ao seu Projeto de Vida? Em que elas contribuem para a concretização de seus objetivos presentes e futuros? Que possibilidades, aspirações ou oportunidades você identifica ou ressignifica em relação às suas escolhas presentes e futuras?***

AVALIAÇÃO

Professor, avalie como os estudantes **refletem continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã**, atendendo à habilidade **EMIFCG12**.

Para encerrar, em função do acompanhamento que realizou ao longo das atividades propostas neste percurso, prepare uma devolutiva para o coletivo da turma, destacando avanços, conquistas, aprendizagens em relação ao que se esperava deles neste percurso. Para isso, tenha como foco as habilidades previstas para o desenvolvimento dos jovens. Assim, verifique se os estudantes:

- analisaram o funcionamento das linguagens da dança e do cinema para interpretar e produzir criticamente os discursos das cenas apreciadas;
- selecionaram e utilizaram movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais;
- expressaram-se e atuaram em processos de criação nas intersecções entre as linguagens da dança e do cinema, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas e experiências individuais e coletivas;
- investigaram e analisaram os efeitos de sentido de discursos materializados nas linguagens da dança e do cinema;
- selecionaram e mobilizaram intencionalmente recursos criativos das linguagens da dança e do cinema para participar de processos criativos;
- refletiram sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
COORDENADORIA PEDAGÓGICA – COPED

Coordenadora
Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Diretora do Departamento de Desenvolvimento Curricular e de Gestão Pedagógica – DECEGEP
Valeria Tarantello de Georgel

Diretora do Centro de Ensino Médio – CEM
Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho

Coordenadora de Etapa do Ensino Médio
Helena Cláudia Soares Achilles

Diretora do Centro de Projetos e Articulação de Iniciativas com Pais e Alunos – CEART
Deisy Christine Boscaratto

Equipe Técnica e Logística
Aline Navarro, Cassia Vassi Beluche, Eleneide Gonçalves dos Santos, Felipe Oliveira Santos, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayashi, Priscila Gomes de Siqueira Salvatico, Renata Nunes Gomes, Silvana Aparecida de Oliveira Navia e Simone Vasques

Consultora
Maria Adriana Pagan

Colaboração Técnico-Pedagógica:
Instituto Reúna
Kátia Stocco Smole
Cléa Maria da Silva Ferreira
Bruna Caruso
Priscila Oliveira
Isabella Paro

ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

Coordenação de área: Alexandra Fraga Vazquez – Equipe Curricular de Química – COPED.

Organização e redação: Alexandra Fraga Vazquez, Equipe Curricular de Química – COPED; Beatriz Felice Ponzio, Equipe Curricular de Biologia – COPED; Marcelo Peres Vio, Equipe Curricular de Física – COPED; Rodrigo Fernandes de Lima, Equipe Curricular de Química – COPED; Silvana Souza Lima, Equipe Curricular de Física – COPED; Tatiana Rossi Alvarez, Equipe Curricular de Biologia – COPED.

Apoio institucional Instituto Reúna: Paulo Cunha (coordenação), Jefferson Meneses, Ana Paula Martins.

Colaboração: Gisele Nanini Mathias – Equipe Curricular de Ciências – COPED

Leitura crítica: Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho, Helena Cláudia Soares Achilles, Maria Adriana Pagan, Janaina Lucena da Cruz, Ubiratan Pasim Bernardes, Rodolfo Rodrigues Martins, Deysielle Ines Draeger (PCNP Bauru); Cristiane Maranni Coppini (PCNP São Roque); Cleunice Dias de Oliveira Gaspar; Jefferson Heleno Tsuchiya, Maria Fernanda Penteado Lamas, Bruno Garcês (Mundo do Trabalho), Renata Alencar (Integração Curricular) e Renata Mônaco (Projeto de Vida), Cléa Maria da Silva Ferreira – Instituto Reúna, Mônica Mandaji (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Angela da Silva (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Bruno César dos Santos (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T)

ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Coordenação de área: Tânia Gonçalves, equipe curricular de Filosofia – COPED.

Organização e redação SEDUC: Clarissa Bazzanelli Barradas, equipe curricular de História – COPED; Edi Wilson Silveira, equipe curricular de História – COPED; Emerson Costa, equipe curricular de Sociologia – COPED; Marcelo Elias de Oliveira, equipe curricular de Sociologia – COPED; Milene Soares Barbosa, equipe curricular de Geografia – COPED; Sergio Luiz Damiati, equipe curricular de Geografia – COPED; Tânia Gonçalves, equipe curricular de Filosofia – COPED.

Apoio institucional Instituto Reúna: Pablo de Oliveira de Mattos (coordenação), André Sekkel Cerqueira, Marisa Montrucchio.

Leitura Crítica: Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho, Helena Cláudia Soares Achilles, Maria Adriana Pagan, Priscilla de Mendonça Schmidt, Paulo Rota, Débora Lopes Fernandes, Felipe Pereira Lemos (Professor DE São Carlos), Luciano Silva Oliveira, Luiz Ricardo Tadeu Calabresi, Marcelo Comar Giglio (Professor DE São Carlos), Thalita Pamela Alves (Professor DE São Carlos), Simone Silverio Mathias (PCNP Ourinhos), Bruno Garcês (Mundo do Trabalho), Renata Alencar (Integração Curricular) e Renata Mônaco (Projeto de Vida), Cléa Maria da Silva Ferreira – Instituto Reúna, Prof. Dr. José Alves (UNICAMP), Mônica Mandaji (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Angela da Silva (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Bruno César dos Santos (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Leandro Holanda (especialista STEAM do Instituto Reúna)

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Coordenação de área: Marcos Rodrigues Ferreira – Equipe Curricular de Língua Portuguesa

Organização e redação SEDUC: Elisangela Vicente Prismit – Equipe Curricular de Arte – COPED; Priscila de Souza e Silva Alves Canneori – Equipe Curricular de Arte – COPED; Luiz Fernando Vagliengo – Equipe Curricular de Educação Física – COPED; Marcelo Ortega Amorim – Equipe Curricular de Educação Física – COPED; Marcos Rodrigues Ferreira – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED, Maria-

na Frassati - Equipe Curricular de Educação Física; Mirna Léia Violin Brandt – Equipe Curricular de Educação Física – COPED; Emerson Thiago Kaishi Ono – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Pamella de Paula da Silva Santos – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Michel Grellet Vieira – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED.

Apoio institucional Instituto Reúna: Marisa Balthasar (coordenação), Ana Luísa Gonçalves, Isabel Filgueiras.

Colaboração: Carlos Eduardo Povinha – Equipe Curricular de Arte – COPED; Daniela de Souza Martins Grillo – Equipe Curricular de Arte – COPED; Fabiano Naspolini de Oliveira - Fábrica de Jogos; Leandro Henrique Mendes – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED; Liana Maura Antunes da Silva Barreto – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Mary Jacomine da Silva – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED.

Leitura Crítica: Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho, Helena Cláudia Soares Achilles, Maria Adriana Pagan, Eliane Aguiar, Débora Lopes Fernandes, Graciella de Souza Martins, Katiuscia da Silva, Ligia Maria Morasco Dorici, Luciano Aparecido Vieira da Silva, Rosângela Fagian de Carvalho, Tânia Azevedo, Carla Moreno, Elizângela Areas Ferreira de Almeida, Lilian Medrado Rubinelli, Ligia Estronioli de Castro (Diretora de Ensino Bauru); Isabela Muniz dos Santos Cáceres (Diretora de Ensino Votorantim); Thaisa Pedrosa Silva Nunes (Diretora de Ensino Tupã); Renata Andreia Placa Orosco de Souza (PCNP Presidente Prudente); Marisa Mota Novais Porto (PCNP Carapicuíba); Djalma Abel Novaes (PCNP Guaratinguetá); Rosane de Paiva Felício (Diretora de Ensino de Piracicaba), Bruno Garcês (Mundo do Trabalho), Renata Alencar (Integração Curricular) e Renata Mônaco (Projeto de Vida), Cléa Maria da Silva Ferreira – Instituto Reúna, Mônica Mandaji (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Angela da Silva (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Bruno César dos Santos (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Egon de Oliveira Rangel.

MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

Coordenação de área: Sandra Pereira Lopes – Equipe Curricular de Matemática.

Organização e redação SEDUC: Ana Gomes de Almeida – Equipe Curricular – COPED; Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – Centro de Inovação – CEIN; Sandra Pereira Lopes – Equipe Curricular – COPED

Apoio institucional Instituto Reúna: Maria Ignez Diniz (coordenação), Fernanda Saeme Martines Matsunaga; Thiago Henrique Santos Viana.

Colaboradores: Cecília Alves Marques – Equipe Curricular – COPED; Isaac Cei Dias – Equipe Curricular – COPED; Otávio Yoshio Yamanaka – Equipe Curricular – COPED; Rafael José Dombrauskas Polonio – Equipe Curricular – COPED.Leitura Crítica: Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho, Helena Cláudia Soares Achilles, Maria Adriana Pagan, Priscila Cerqueira, Sandra Regina Correa Amorim, Fabio Alves de Moraes, Ricardo Naruki Hiramatsu, Rafael Felipe Leone, Marcelo, Lilian Silva de Carvalho, Maria Regina Lima, Bruno Garcês (Mundo do Trabalho), Renata Alencar (Integração Curricular) e Renata Mônaco (Projeto de Vida), Cléa Maria da Silva Ferreira (Instituto Reúna), Mônica Mandaji (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Angela da Silva (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Bruno César dos Santos (Instituto Conhecimento para Todos – IK4T), Leandro Holanda (especialista STEAM), Lilian Silva de Carvalho (PCNP DE São Carlos), Maria Regina Duarte Lima (PCNP DE José Bonifácio)

Colaboração:

Assessor Técnico de Gabinete III – SEDUC Camila Aparecida Carvalho Lopes

Revisão de Língua: Leandro Henrique Mendes, Liliane Pereira da Silva Costa, Marcos Rodrigues Ferreira, Mary Jacomine da Silva, Michel Grellet Vieira, Teônia de Abreu Ferreira

Agradecimentos especiais: Alison Fagner de Souza e Silva (Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação – PE), Janine Furtunato Queiroga Maciel (Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação – PE), Érika Botelho Guimarães (Secretaria de Estado de Educação – DF), Luciano Dartora (Secretaria de Estado de Educação – DF), Vania da Costa Amaral (Secretaria de Estado de Educação – DF), Richard James Lopes de Abreu (Secretaria de Estado de Educação – DF), George Amilton Melo Simões (Secretaria de Estado de Educação – DF), Olires Marcondes (Secretaria de Estado da Educação – ES), Rebeca Amorim (Secretaria de Estado da Educação – ES), Carmem Cesarina Braga de Oliveira (Secretaria de Estado da Educação, Cultura e Esportes – AC), Cláudio Soares dos Santos (Secretaria de Estado da Educação, Cultura e Esportes – AC), Danielly Franco de Matos (Secretaria de Estado da Educação, Cultura e Esportes – AC), Eliane Merklen (Secretaria de Estado da Educação, Cultura e Esportes – AC), Priscila de Araújo Pinheiro (Secretaria de Estado da Educação, Cultura e Esportes – AC), Rosseline Muniz e Silva (Secretaria de Estado da Educação, Cultura e Esportes – AC), Vanda Gomes de Brito (Secretaria de Estado da Educação, Cultura e Esportes – AC).

Revisores: Amadora Fraiz Vilar Della Beta; Clarissa Bazzanelli Barradas; Luiz Alberto Ornellas Rezende.

O material Currículo em Ação é resultado do trabalho conjunto entre técnicos curriculares da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, PCNP atuantes em Núcleos Pedagógicos e professores da rede estadual de São Paulo.

Amparado pelo Currículo Paulista, este caderno apresenta uma pluralidade de concepções pedagógicas, teóricas e metodológicas, de modo a contemplar diversas perspectivas educacionais baseadas em evidências, obtidas a partir do acúmulo de conhecimentos legítimos compartilhados pelos educadores que integram a rede paulista.

Embora o aperfeiçoamento dos nossos cadernos seja permanente, há de se considerar que em toda relação pedagógica erros podem ocorrer. Portanto, correções e sugestões são bem-vindas e podem ser encaminhadas através do formulário https://forms.gle/1iz984r4aim1gsAL7.

ATENÇÃO! Este formulário deve ser acessado com e-mail institucional SEDUC-SP.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação