

A partir do ano de 2012 o ensino de Arte para a 3ª série do Ensino Médio foi inserido na matriz curricular das escolas públicas estaduais, atendendo ao disposto na Resolução SE nº 81, de 16/12/2011. No documento, as diretrizes estabelecidas consideraram a necessidade de adequar as matrizes curriculares da educação básica às diretrizes nacionais e às metas da política educacional. Atualmente, o Currículo do Estado de São Paulo apresenta uma proposta para o ensino de Arte que contempla os anos finais do Ensino Fundamental e as duas primeiras séries do Ensino Médio. Sendo assim, fez-se necessária a elaboração de Orientações Curriculares e Didáticas ao professor que ministra aulas na 3ª série do Ensino Médio, como subsídios ao seu trabalho em sala de aula. Diante dessa demanda, coube à Equipe Curricular de Arte da Coordenadoria de Gestão da Educação Básica (CGEB) engendrar Situações de Aprendizagem para a referida série. Com o intuito de contribuir com a tarefa, foram convidados Professores Coordenadores de Núcleos Pedagógicos (PCNP) de algumas Diretorias de Ensino, representantes da disciplina de Arte e da área de Tecnologia. Nasce assim o Grupo Referência de Arte e Tecnologia (GRAT). A partir de então, esse grupo, em conjunto com a Equipe Curricular de Arte, passou a elaborar as Situações de Aprendizagem e suas proposições, selecionando conceitos e conteúdos fundamentados na teoria do Currículo de Arte do Estado de São Paulo, para atender à necessidade de articulação da educação com o mundo do trabalho.

O século XXI irrompe sob a égide de relações socioculturais e novas linguagens extremamente dinâmicas, mutantes, velozes, fluidas... Internet, *web 2.0*, iconografia, *backup*, banda larga, *chat*, *download*, *hyperlink*, multimídia, *on-line*, rede social, *software*, *site*, *wi-fi* e tantas outras terminologias dessa era digital vêm sendo incorporadas ao cotidiano de nossos alunos. Surge o universo interativo virtual, carregado de informações e com enormes possibilidades para o conhecimento. Nesse sentido, o Currículo do Estado de São Paulo¹ também faz menção a essas questões, reforçando a relevância da alfabetização tecnológica e a consequente inclusão digital, com vistas a preparar o aluno para a inserção em um mundo em que a tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas. Diante desse contexto e da necessidade de atender aos anseios do jovem educando prestes a se lançar ao mundo, seja dando continuidade aos seus estudos em uma universidade, seja encarando o mundo do trabalho, é que se optou por oferecer Situações de Aprendizagem que propiciem a pesquisa, a discussão, a reflexão e a identificação de algumas das profissões contemporâneas do campo da arte, que têm interfaces em tecnologias digitais. Buscou-se, também, propor ações expressivas que

¹ SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. Currículo do Estado de São Paulo: linguagens, códigos e suas tecnologias. São Paulo: SEE, 2010. p. 21.

desencadeiem o fazer artístico desse aluno, possibilitando que sua poética pessoal se manifeste de forma devidamente valorizada, privilegiando o protagonismo. Para o desenvolvimento do trabalho em sala de aula ao longo do ano letivo, são apresentadas Situações de Aprendizagem e suas proposições para as quatro linguagens artísticas – artes visuais, dança, música e teatro – a serem desenvolvidas uma a cada bimestre.

4º Bimestre: As profissões contemporâneas do campo do teatro com interfaces em tecnologias digitais.

Como proposta para o 4º bimestre apresentamos a sequência didática que propõe o estudo sobre algumas das profissões contemporâneas do campo do teatro com interfaces em tecnologias digitais, proporcionando aos alunos momentos de produção, reflexão e fruição estética, por meio de processos educativos que percorrerão os territórios dos saberes estéticos e culturais, materialidade e processo de criação. Serão desenvolvidas pesquisas e experimentações em teatro, atuando com processos colaborativos na criação/produção artística e seus registros. Assim, durante os estudos e nas ações expressivas, os alunos serão solicitados a utilizar os conhecimentos sobre a linguagem teatral adquiridos nos anos/séries anteriores da sua escolaridade, sendo instigados a pesquisar e identificar as estruturas que envolvem a montagem de um espetáculo teatral de animação e os profissionais nela envolvidos. Também serão levados a operar com diferentes ferramentas digitais - editores de textos, apresentação multimídia, *Software*, *sites*, rede social - nas pesquisas e nos registros das ações vivenciadas, proporcionando uma relação de proximidade com o fazer artístico e possibilitando a construção de novos significados estéticos.

Com a utilização de uma metodologia de pesquisa orientada da *web* (*WebQuest*) os alunos investigarão algumas das profissões do campo do teatro que tenham interfaces em tecnologias digitais. Em seguida, dentro de um processo de criação coletiva, também pesquisarão sobre o Teatro de Animação e os profissionais que se utilizam das tecnologias digitais na produção e apresentação de um espetáculo teatral desse gênero. Os resultados das pesquisas e experimentações subsidiarão o processo de criação, que serão compartilhados por meio de recursos multimídia.

Dessa forma pretende-se ampliar, por meio de pesquisas e estudos, os conhecimentos dos alunos sobre a linguagem do teatro e a diversidade do campo de atuação dos profissionais envolvidos na produção de um espetáculo teatral; profissões com funções técnicas, de comunicação e imagem, artísticas e administrativas.

Durante os estudos serão destacados os profissionais que exercem funções artísticas e técnicas, dentre elas o dramaturgo, o bonequeiro, o iluminador, o sonoplasta, o cenógrafo, o aderecista, o ator-manipulador/animador e o chefe de audiovisuais. A intenção é propiciar aos alunos o desenvolvimento das habilidades de: **investigar** por meio de pesquisas as profissões existentes no campo do teatro, necessárias para a produção de um espetáculo de Teatro de Animação; **reconhecer** as profissões existentes no campo do teatro para compreender a atuação

desses profissionais no mercado de trabalho; **perceber** as influências do uso da tecnologia digital nas cenas teatrais, característica de uma nova teatralidade; **observar** as tendências cênicas apresentadas pelas mídias e os diversos recursos tecnológicos digitais, em diálogo com a poética pessoal e processos coletivos e/ou colaborativos.

Durante o desenvolvimento das proposições, serão utilizados os *softwares*: *Audacity* e *Virtual DJ*, na abordagem da sonoplastia; *Software* Educacional "Vamos Escrever!: projetos de escrita interativa" para criação de roteiros e *Movie Maker* para edição áudio-visual.

Conhecimentos priorizados

- ▶ **Saberes Estéticos e Culturais.** Compreender os conceitos estudados e sua relação com a produção de um espetáculo teatral de animação. Percorrer este território possibilita o estudo sobre a origem dessa modalidade teatral e sua trajetória até a contemporaneidade, ampliando as possibilidades de pesquisa sobre as profissões relacionadas à sua produção.
- ▶ **Materialidade.** O diálogo entre matérias e ferramentas na construção de personagens, cenários, figurinos e adereços.
- ▶ **Processo de criação.** Poética pessoal e de processos coletivos e/ou colaborativos; produção de um espetáculo de animação.

Nesse sentido os conteúdos abordados serão:

- ▶ **Percursos de experimentação** (dramaturgo, bonequeiro, iluminador, sonoplasta, cenógrafo, aderecista, ator-manipulador/animador, chefe de audiovisual);
- ▶ **Procedimentos criativos** (experimentação de materiais - escrita e adaptação textual; sonoplastia; cenografia; iluminação; efeitos cênicos; confecção de figurinos, adereços e bonecos de animação; edição de vídeo; criação de personagem);
- ▶ **Suportes e ferramentas tecnológicas digitais** (inserção e edição de imagens, vídeos, sons; criação de roteiros).

Competências/Habilidades

- ▶ Investigar e reconhecer as profissões existentes no campo do teatro, necessárias para a produção de um espetáculo teatral, compreendendo a atuação desses profissionais no

- mercado de trabalho;
- ▶ Operar com diferentes materialidades, estabelecendo relações entre forma e imaginário poético;
- ▶ Utilizar os conhecimentos sobre tecnologias digitais na produção teatral.

Registro/Avaliação

Registrar é uma prática que merece toda a atenção, pois se trata de uma ferramenta indispensável para organizar, analisar e reavaliar a prática docente. O registro é um recurso eficaz para auxiliar o educador a melhor conhecer os seus alunos, perceber mais claramente os seus progressos, proporcionando uma maior segurança no ato de avaliar. Além disso, o mesmo possibilita ao educador rever sua prática pedagógica no sentido de adequá-la às necessidades dos educandos. É uma forma de documentar o percurso, o processo de construção das aprendizagens, pontuando as experiências, as pesquisas, os textos, as reflexões, as experimentações, as poéticas pessoais ou em grupos, em outras palavras uma amostragem do que se fez e o que se pensa sobre o que se fez.

Pensando sobre o percurso em sala de aula, durante o desenvolvimento das situações de aprendizagem de teatro, propomos, inicialmente, a utilização da ferramenta *Webquest*, criada para este fim e disponibilizada no **site** Pedra Virtual <http://pedravirtual.webnode.com/teatro/arquivos>, em seguida **ARQUIVOS E LINKS PARA REALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA.**

Professor, *webquest* é uma metodologia de pesquisa com orientações didáticas na própria web utilizando recursos encontrados no espaço virtual, enriquecendo assim com as informações da própria web transformando-as em conhecimento. Geralmente é elaborada por um professor - este publica questões e orientações sobre as tarefas a serem realizadas desenvolvendo habilidades cognitivas dos alunos.

O grupo de trabalho criado no *Facebook* por você, professor, durante o desenvolvimento da Sequência Didática de Dança, servirá de repositório dos registros das pesquisas realizadas na *Webquest*, também para postarem os vídeos-espetáculos que serão produzidos ao final da Situação de Aprendizagem II deste material, bem como um espaço de divulgação das ações exitosas no desenvolvimento das proposições.

O *site* Pedra Virtual, elaborado durante o desenvolvimento da Sequência Didática de Artes Visuais, servirá de suporte para publicação de textos de apoio teórico, orientações pedagógicas,

reflexões e seletiva de produções realizadas pelos alunos nesta Sequência Didática de Teatro.

Proposição para Sondagem

Roda de conversa

Professor, para despertar nos alunos o interesse por uma atividade profissional relacionada ao campo do teatro, é interessante que você converse com eles sobre a produção de um espetáculo teatral e as profissões/funções relacionadas a esse campo. Explique que essas profissões estão divididas em quatro eixos e que também podem se utilizar das tecnologias digitais para a sua produção:

- ▶ Profissões com funções técnicas;
- ▶ Profissões com funções artísticas;
- ▶ Profissões com funções de comunicação e imagem;
- ▶ Profissões com funções administrativas.

Para orientá-los na realização desta proposição, no **site** Pedra Virtual <http://pedravirtual.webnode.com/teatro/arquivos>, em seguida **ARQUIVOS E LINKS PARA REALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA**, você encontrará um quadro com a lista dessas profissões, a definição e função de cada uma delas na produção de um espetáculo teatral.

Professor, para enriquecer ainda mais o debate acerca das profissões, propomos que faça os seguintes questionamentos:

- ▶ *Das profissões citadas, qual(is) você conhece e/ou já ouviu falar?*
- ▶ *Existe em seu bairro ou na sua cidade cursos de formação para este campo de atuação profissional? Em caso negativo, onde poderíamos buscá-la?*
- ▶ *A tecnologia digital transformou a criação e/ou ação desses profissionais?*
- ▶ *Você já participou de uma produção teatral? Em qual função? Relate sua experiência nesta função contando o caminho trilhado (pesquisa, ensaio, equipamentos manipulados, tecnologias digitais utilizadas...).*
- ▶ *Você sabe o que é teatro de animação? Já assistiu algum espetáculo dessa modalidade artística?*
- ▶ *Quais companhias de teatro de animação você conhece?*

Em seguida, para ampliar o conhecimento dos alunos sobre a atuação dos profissionais da

área do teatro, a partir das vivências de seus projetos poéticos, sugerimos:

- ▶ Pesquisa e estudo sobre as profissões e funções envolvidas na produção de um espetáculo teatral;
- ▶ Pesquisa e estudo das tecnologias digitais utilizadas na produção de um espetáculo teatral;
- ▶ Pesquisa e estudo sobre Teatro de Animação (definição, modalidades, companhias etc.).

Webquest

Neste momento, propomos que leve os alunos até a Sala de Informática, organizando-os em grupos e distribuindo para cada um os seguintes temas de pesquisa:

- 📖 Tema 1 - Profissões com funções técnicas; Profissões com funções de comunicação e imagem; Profissões com funções artísticas; Profissões com funções administrativas.
- 📖 Tema 2 - Tecnologias digitais utilizadas na produção de um espetáculo teatral;
- 📖 Tema 3 - Teatro de Animação (definição, modalidades, companhias etc.)

Para responder a essa pesquisa, solicite aos alunos que acessem o **site** Pedra Virtual <http://pedravirtual.webnode.com/teatro/arquivos>, em seguida **ARQUIVOS E LINKS PARA REALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA** e respondam às questões da *Webquest*. Os slides produzidos ao final dos questionamentos deverão ser publicados no grupo do *Facebook*.

Em seguida, para a realização do Seminário, que também está proposto na *Webquest*, organize um cronograma que contenha o dia, a ordem e o tempo destinado a cada uma das apresentações.

Os temas pesquisados subsidiarão as experimentações criativas na produção e edição do vídeo que registrará os espetáculos teatrais produzidos durante o desenvolvimento das proposições desta Sequência Didática.

Situação de Aprendizagem I: Ação expressiva

Professor, para essa situação de aprendizagem propicie um momento de reflexão junto aos seus alunos sobre o percurso já trilhado por eles na linguagem teatral. Como estímulo para essa reflexão, sugerimos que exiba o vídeo “Teatro: Parte I [Recreio com história]”. É possível fazer o download dos vídeos no Banco Internacional de Objetos Educacionais MEC

<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/MEC/14152> e também no **site** Pedra Virtual <http://pedravirtual.webnode.com/teatro/arquivos>, em seguida **VIDEOS**.

Para reproduzir o vídeo é necessário que o computador tenha o *plugin* do *Windows Media Player*. Se o computador não possuir essa ferramenta, é possível fazer o *download* nos *links* indicados.

Proposição 1: Vamos escrever!?

Professor, existem diversas modalidades de teatro de animação: sombra, varas, bonecos (fantoques), objetos, mamulengos, luvas, mãos etc. Utilizaremos nesta Sequência Didática a modalidade "animação de objetos", justificando-se pelo fato do teatro de objetos ser do nosso tempo, pois nasceu no final do século XX; também pela proximidade com os alunos, visto que, a partir de objetos manufaturados, reconhecíveis por todos, feito a partir de coisas comuns e até mesmo descartadas com o cotidiano é possível falar de suas realidades.

É hora de propor aos alunos que se organizem em duplas para a escrita de um texto teatral (narrativa utilizando o *Software* Educacional - "Vamos escrever!: projetos de escrita interativa"). No **site** Pedra Virtual <http://pedravirtual.webnode.com/teatro/arquivos>, em seguida **TUTORIAIS**, disponibilizamos a ficha técnica deste *software*, e o tutorial completo.

Agende com antecedência a Sala de Informática da escola e oriente os alunos sobre quais temáticas para o texto atendem melhor à sua realidade escolar e aos seus interesses.

Professor, para complementar as orientações aos alunos na criação do texto teatral, já disponíveis no *Software* Educacional (ícone "Ajuda"), apresentamos os seguintes itens:

1. Tente visualizar ao máximo cada cena, seus detalhes e sua veracidade.
2. Pergunte-se: O QUE? COM QUEM? QUANDO? ONDE ACONTECE? POR QUE ACONTECE? São perguntas que norteiam o desenvolvimento da história.
3. Observe que no teatro O COMO (as coisas acontecem) é mais importante do que O QUE (acontece).
4. Procure revelar sua história e os personagens aos poucos, construindo as ações com calma, respeitando o início, meio e fim (conflito, clímax e desfecho).
5. Após o clímax não perca muito tempo, o expectador presente ou já sabe o que virá.
6. Um personagem é uma força dentro da história.
7. Diálogo dramático é um diálogo onde o que é dito por um personagem afeta intensamente o outro, deve conter metáforas e retórica (no sentido de argumentação).

8. O conceito de texto dramático está entrelaçado com a estrutura dramática ou enredo no decorrer da escrita merecendo desta forma, atenção ao tema e sua abordagem do começo ao fim.
9. Oriente os alunos a salvarem os arquivos criados, os mesmos serão utilizados nas próximas proposições.

Professor, para a Proposição 2, solicite aos alunos que tragam de casa, materiais e objetos diversos, tais como: papéis variados e coloridos, cola, tesoura, barbante, varetas, fita adesiva, garrafas pet, pedaços de tecidos, sacolas plásticas, papelão, embalagens plásticas, fitas, lã, botões, bolinha de isopor, tintas, pincéis, objetos do cotidiano (coador de chá, colher, pá, espanador) etc., que serão utilizados na criação de personagens, figurinos e adereços, de acordo com o texto teatral criado nesta proposição.

Proposição 2: Criando personagens

Este é o momento de criação, experimentação e manipulação de materiais.

Retomando as duplas de alunos que escreveram os textos teatrais na proposição anterior, organize-as em grupos de forma a garantir que cada grupo seja formado por quatro duplas.

Assim divididos, cada grupo deverá selecionar um dos roteiros produzidos pelas duplas que o compõe, como também qual modalidade do Teatro de Animação (sombra, boneco, vara, luva, dedo, fantoche...) irão utilizar para produção dos personagens.

Oriente os alunos, nesta etapa de produção/criação, para a caracterização dos personagens, explique como podem ser produzidos os olhos, bocas, expressão das sobrancelhas, cabelos, figurino, etc., se necessário, leve para sala de aula imagens da Internet, recortes de revistas, fotografias entre outros.

Proposição 3: Preparando o espaço cênico

Professor, nesta proposição contemplaremos as profissões de sonoplasta, iluminador, cenógrafo e aderecista, profissionais, dentre outros, responsáveis pela composição do espaço cênico.

Continuando o trabalho com os mesmos grupos de alunos, oriente-os para que, considerando o roteiro escolhido e os personagens criados, pesquisem os objetos, sons, músicas,

imagens, materiais e equipamentos que serão utilizados na produção do teatro de animação, levando em conta a especificidade das profissões.

Agende com antecedência a Sala de Informática da escola e oriente os grupos a se dividirem em subgrupos de trabalho. Cada subgrupo ficará responsável por uma profissão:

Subgrupo 1 - Sonoplasta:

Materiais a serem pesquisados: músicas, sons, trilhas sonoras (trilha branca)

Pensando no roteiro proposto, os alunos vivenciarão o processo de criação de um sonoplasta, os grupos utilizarão os *softwares Audacity e o Virtual Dj* (tutoriais apresentados na Situação de Aprendizagem Música) para a edição de som, áudio e efeitos sonoros para compor o teatro de animação.

Subgrupo 2 - Iluminador:

Materiais a serem pesquisados: canhões de luzes, lâmpadas, refletores, lanternas, projetor multimídia, *spotlight, strobo*.

É importante que os alunos percebam pela pesquisa, que o profissional de iluminação faz uso de um projeto a fim de determinar quando será utilizada a mesa de luz (*dimmers*), o jogo de luzes (utilização de películas coloridas ou gelatina, *spotlight, strobo*) ou *blackout*.

Subgrupo 3 - Cenógrafo:

Materiais a serem pesquisados: imagens, vídeos.

Ao pesquisar a profissão do cenógrafo, os alunos devem criar esboços, mapas de palco, croquis. Distribua folhas de papel sulfite, lápis e borracha aos membros do grupo para que possam produzir o esboço de seu projeto cenográfico.

Subgrupo 4. - Aderecista:

Materiais a serem pesquisados: adereços de cena (flores, mobiliário, etc.)

Para a pesquisa dos materiais a serem utilizados em cena, o aluno deverá atentar para o roteiro da peça, troca de cenários (se houver) e a dinâmica dos personagens em cena.

Situação de Aprendizagem II: Teatro de animação

Proposição 1: Ensaio geral

Professor, nesta proposição contemplará a profissão de ator-manipulador/animador. Este é o momento para transformar tudo que foi produzido: roteiro, personagens, cenário, sonoplastia, iluminação em um espetáculo teatral de animação. Os grupos devem dividir as tarefas, organizar o espaço cênico trazer os personagens e ensaiar o texto.

Antes da próxima proposição solicite aos alunos que tragam para sala de aula: *notebook*, máquina digital, celular, *tablet*, filmadora, microfone, tripé ou base para fixar o equipamento de gravação, cabos de dados dos equipamentos digitais.

Proposição 2: Em CENA a Ação

Professor, chegamos ao momento da gravação do teatro de animação. Peça aos grupos que selecionem e organizem um espaço na sala de aula ou em outro local da própria escola que utilizarão como palco do teatro de animação.

Passos sugeridos para a gravação (organização do espaço cênico):

- 1º Organizar o cenário em uma mesa plana;
- 2º Dispor os personagens à mesa de acordo o roteiro criado;
- 3º Dispor os objetos para a iluminação;
- 4º Dispor o aparelho de gravação em um local fixo (tripé ou suporte).

Proposição 3 - Edição

Professor, nesta proposição os alunos utilizarão o software *Movie Maker* para a edição do vídeo gravado (tutorial disponibilizado no **site** Pedra Virtual <http://pedravirtual.webnode.com/teatro/arquivos>, em seguida **TUTORIAIS**.

Para a edição, oriente os grupos sobre algumas das etapas de edição:

- 1º Junção dos atos;
- 2º Inserção de sonoplastia;
- 3º Inserção de efeitos;
- 4º Inserção de títulos e legendas...

Após a conclusão da edição do vídeo do teatro de animação oriente os grupos a postarem os vídeos no grupo criado no *Facebook*.

Professor, chegamos ao final dos trabalhos e um olhar cuidadoso sobre o processo vivido se faz necessário. Apresentamos uma Sequência Didática onde os alunos tiveram a oportunidade de desenvolver o fazer artístico, a contextualização e a fruição estética. Agora é hora de rever as produções e refletir sobre as aprendizagens adquiridas pelos alunos envolvendo diferentes aspectos, entre os quais conteúdos, competências e habilidades estão em destaque.

Prepare o ambiente de modo que facilite a exposição/exibição dos trabalhos. Para isso, você vai precisar de computador, projetor multimídia, tela de projeção (Kit Móvel) e conexão, uma vez que as produções estão publicadas em ambientes virtuais.

Escolha um representante de cada grupo para socializar essas produções.

Em seguida faça uma roda de conversa e formule algumas questões sobre aspectos relevantes que você observou durante todo o percurso das situações de aprendizagem, entre elas:

- ▶ *Além das profissões de dramaturgo, iluminador, cenógrafo, sonoplasta, aderecista, figurinista, ator-manipulador/animador quais outras profissões ligadas ao teatro foram observadas no desenvolvimento dos trabalhos?*
- ▶ *Como a tecnologia digital contribui de forma significativa para essas profissões?*
- ▶ *Quais foram os facilitadores e os dificultadores desse trabalho?*

Ator manipulador/animador - ator que manipula personagens dando vida podendo utiliza-se do seu próprio corpo como suporte para o boneco.

Blackout - ausência de luz na cena (não podendo ultrapassar o tempo de 10 segundos).

Bonequeiro - fabricante de bonecos e fantoches para manipulação.

Dimmers - controle de intensidade da luz.

Hardware - é a parte física do computador, são os equipamentos, periféricos acoplados em produtos que precisam de algum tipo de processamento computacional. Exemplos: impressora, monitor de vídeo.

Movie maker - é um *software* de edição de vídeos da Microsoft que possibilita o usuário doméstico a adicionar efeitos de transição, de áudio, animação e textos personalizados (títulos, legendas, créditos etc).

Peopleware - o usuário, a pessoa que utiliza os *softwares* e *hardwares* com determinada intencionalidade.

Plugin - Um *plugin* é um programa instalado no navegador que permite a utilização de recursos não presentes na linguagem HTML, na qual são criadas as páginas. Um exemplo comum de *plugin* é o *Flash Player* que é um visualizador de programas escritos em *flash*. Outro muito comum é o *plugin* para Java. É uma programa que permite executar aplicações Java muito usadas pelos sites de bancos para criar teclados virtuais. Outros como o *Windows Media Player* e *QuickTime* para exibição de vídeos também são muitos utilizados.

Software - é a parte lógica do computador, um sistema de instruções a serem executadas e seguidas na manipulação, execução, redirecionamento e execução das atividades lógicas dos computadores; popularmente conhecido como "programa de computador." Exemplo: *Microsoft Word*.

Sonoplasta - é o profissional que tem por função realizar efeitos sonoros especiais, criar fundos sonoros, adequar volume e intensidade dos sons, inserir músicas em cenas, criar e misturar ruídos, sons e músicas. Sensibilizar o ouvinte transmitindo mensagens e mexendo com os sentimentos do outro por meio dos sons/músicas utilizadas.

Strobo - luz intermitente.

Teatro de animação - é um gênero teatral que inclui variadas modalidades: sombra, objetos, máscaras, boneco, vara, luva, dedo, formas, sombras, fantoche, representando ideias abstratas, o homem ou o animal.

Webquest- A *webquest* é uma metodologia de pesquisa com orientações didáticas na própria *web* utilizando recursos encontrados no espaço virtual, enriquecendo assim com as informações da própria *web* transformando-as em conhecimento. Geralmente é elaborada por um professor - este publica questões e orientações sobre as tarefas a serem realizadas desenvolvendo habilidades cognitivas dos alunos.

Referencial Teórico

AMARAL, Ana Maria. *O ator e seus duplos*. 2. Ed. São Paulo: Senac-SP/Edusp, 2004.

_____. *Teatro de animação: da teoria à prática*. São Paulo: Ateliê, 1997.

_____. *Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, objetos*. São Paulo: Edusp, 1991.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: arte*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. *Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias*/Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Alice Vieira. - São Paulo: SEE, 2010.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. *Caderno do professor: arte, ensino médio - 1ª, 2ª série, volumes 1, 2, 3, 4*/Secretaria da Educação: coordenação geral, Maria Inês Fini; equipe, Geraldo de Oliveira Suzigan, Gisa Picosque, Jéssica Mami Makino, Miriam Celeste Martins, Sayonara Pereira, São Paulo: SEE, 2009.