

**SEMEEL**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

*A mudança está em nossas mãos*

# Atividades Orientadoras



# Ensino Fundamental

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

8º ANO

DATA

41ª SEMANA (27/11 – 01/12)

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

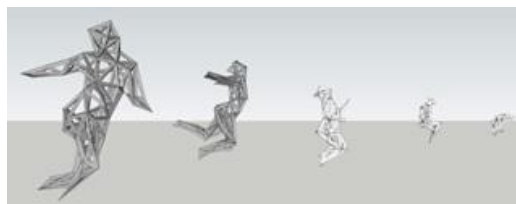
EF69AR35

## ARTE

## AR

### TEMA: ARTE E TECNOLOGIA

O homem sempre está em busca de formas que ajudam a vencer obstáculos em relação às diversas atividades em sociedade. Logo, conseguiu inventar inúmeros instrumentos com a finalidade de facilitar o seu dia a dia e otimizar o seu rendimento no trabalho. São muitas as mudanças que ocorreram ao longo da história da humanidade, como as transformações incorporadas nas atividades agrícolas e industriais. Na arte, a tecnologia trouxe também novos modos de ver, sentir e criar.



### DANÇA

Os recursos da tecnologia não demoraram a surgir na dança. O aperfeiçoamento do cenário e da iluminação começaram a ser introduzidos nos espetáculos para simular diferentes ambientes. Muitos sistemas de cordas e maquinários capazes de erguer os bailarinos também se somaram aos novos efeitos do cenário para mostrar um ambiente mágico com histórias mais criativas durante os espetáculos, deixando o público ainda mais fascinado. Uma grande referência em dança com a utilização de recursos tecnológicos é o trabalho intitulado “Captura de Fantasma”. A tecnologia digital também está presente nos cenários virtuais que permitem uma nova arquitetura como aconteceu na abertura dos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro em 2016.

### CINEMA

O desenvolvimento do cinema foi um resultado de diversas experiências e invenções que tinham a finalidade de mostrar um efeito de movimento. No começo, os filmes eram em preto e branco, e não possuíam áudio. As narrativas cinematográficas se adaptaram e foram alteradas com o aperfeiçoamento da tecnologia. Hoje, o cinema já consegue revelar projeções incríveis aos telespectadores, com efeitos especiais feitos em computadores, atualmente é uma obra de consumo e explorado comercialmente, gerando bilhões de dólares todos os anos.

### WEB ARTE

A web arte é um novo tipo de arte. Ela constitui conexões com formas de expressões artísticas já existentes, como a pintura, a fotografia, o cinema e o

vídeo. O objetivo é organizar elementos visuais harmoniosos e publicar em sites, para se destacar e proporcionar uma experiência agradável ao internauta, como a publicação de gifs, vídeos, dentre outros. O atuador ou usuário modifica o conteúdo do trabalho, em tempo real, de modo a transformar o evento em função de sua participação.

### **ATIVIDADES**

1. Sobre o tema abordado, é **correta** a alternativa:

- a) A arte surgiu para facilitar as atividades empresariais dos humanos.
- b) A arte é estática, por isso não permite a intervenção da tecnologia.
- c) A tecnologia afetou negativamente a arte, pois permitiu interferências.
- d) Os meios tecnológicos modificaram a produção artística no Brasil.

2. O que a chegada da tecnologia provocou no campo artístico?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Em que modalidade artística abaixo a arte tecnológica **não** pode ser encontrada?

- a) Arte imagética.
- b) Arte rupestre.
- c) Arte cinética.
- d) Arte literária.

4. **NÃO** é finalidade da tecnologia na produção artística:

- a) propor o aperfeiçoamento dos recursos de expressão corporal.
- b) capturar a atenção do público durante as apresentações artísticas.
- c) baratear os recursos necessários para a exibição das obras de arte.
- d) aperfeiçoar a capacidade de apresentação dos artísticas no palco.

5. Qual a finalidade da web arte?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. É um exemplo de arte tecnológica em que o público consumidor pode fazer modificações nela:

- a) Cinema.
- b) Dança.
- c) Teatro.
- d) Web arte.

7. Para você, a tecnologia é importante na produção artística? Por quê?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_