Interdisciplinar (Língua Portuguesa e Arte) – 9º ano – 3º bimestre

Gabarito comentado e detalhamento das habilidades avaliadas

Questão 1

Esta questão avalia a capacidade do aluno de identificar o tipo de crônica que lê, de acordo com as Habilidades EF69LP03 e EF69LP44.

Resposta: Alternativa **C**.

Caso algum aluno marque a alternativa **A**, pergunte a ele se, no texto, o que predomina é o relato ordenado de informações característico dos gêneros jornalísticos, mesmo que baseadas num fato do cotidiano, elemento base da crônica. (Não. Na crônica, não há um relato organizado do desentendimento entre as duas cartomantes.) Então, a alternativa não é correta.

Se algum aluno marcar a alternativa **B**, pergunte se, na crônica, há um relato histórico dos fatos, seguindo a ordem cronológica. (Não há.) Portanto, a alternativa é incorreta.

Se a resposta escolhida for a **D**, peça ao aluno que tente achar quais sentimentos ou subjetividades do cronista estariam presentes no relato. (Não há.) Portanto, a alternativa não é correta.

Finalmente, analise com os alunos a alternativa correta, **C**, começando pela leitura conjunta da crônica. Peça a eles que identifiquem os trechos em que aparecem os traços de humor e ironia.

Questão 2

Esta questão avalia a capacidade do aluno de identificar uma opinião que o autor emite na crônica, de acordo com a Habilidade EF69LP03.

Resposta: Espera-se que os alunos respondam que, segundo o autor, as cartomantes são úteis porque ajudam as pessoas a ter ilusão, que, na vida, é mais importante do que o próprio pão.

Questão 3

Esta questão avalia a capacidade do aluno de identificar recursos de coesão sequencial para identificar as personagens ao longo da crônica, de acordo com a Habilidade EF09LP11.

Resposta: Alternativa **A**.

Antes de analisar alternativa por alternativa, peça aos alunos que leiam com atenção o enunciado da questão e observem que a alternativa correta será aquela que não contém nenhuma referência a essas personagens, com o “não” em negrito. Portanto, três alternativas vão se referir às cartomantes e somente uma não, sendo a resposta correta.

Se o aluno marcar a alternativa **B**, pergunte quem são, dentro do contexto, as “duas senhoras, ambas ultravidentes...”. (Só podem ser as cartomantes, uma vez que não há outro par de senhoras no texto, além da especificação irônica de serem “ultravidentes”, palavra formada pelo substantivo “videntes” e pelo prefixo intensificador “ultra”.)

Caso algum aluno marque a alternativa **C**, comente que no fragmento é feita uma menção a “quem recebeu dos altos poderes celestiais virtudes excepcionais”. É claro que essas virtudes são poder prever o futuro, e a referência novamente é às cartomantes.

Por fim, se o aluno indicar a alternativa **D**, pergunte em que elemento lexical há uma referência a pessoas. (No pronome “lhes”, como complemento do verbo “dar”.) Como pronome de 3a pessoa plural, mais uma vez, a referência é às videntes.

Analise, por fim, a alternativa correta, letra **A**. Pergunte se, nela, há alguma referência a pessoas. (Não há.) O que é mencionado é a cartomancia (“velha religião de adivinhar o futuro”), mas não quem a pratica.

Questão 4

Esta questão avalia a capacidade do aluno de diferenciar a dança contemporânea da dança moderna, de acordo com as Habilidades EF69AR09 e EF69AR10.

Resposta: Espera-se que os alunos respondam que a dança contemporânea rompe com qualquer tentativa de se produzir uma narrativa nos movimentos dançados, elemento da dança clássica que ainda estava presente na dança moderna; proporciona aos dançarinos total liberdade de criação e de execução das obras e tem como característica a apropriação das diferentes linguagens da arte, produzindo algo híbrido.

Questão 5

Esta questão avalia a capacidade do aluno de relacionar a dramaturgia à dança, de acordo com a Habilidade EF69AR32.

Resposta: Espera-se que o aluno responda que, na dança, a dramaturgia acontece por meio da expressão corporal do dançarino, de forma linear, contando uma história com começo, meio e fim; ou não linear, isto é, sem estar presa à ordem cronológica dos acontecimentos em cena.

Questão 6

Esta questão avalia a capacidade do aluno de explicar por que a dança contemporânea quebra os estereótipos dos corpos dos bailarinos, de acordo com as Habilidades EF69AR09 e EF69AR15.

Resposta: Alternativa **B**.

Espera-se que os alunos respondam qual seria a característica da dança contemporânea que implica uma quebra do padrão corporal dos bailarinos. Pergunte a eles então: O que seria uma quebra de padrão? (Sair do estabelecido, do que é comum.)

Se o aluno responder a alternativa **A**, pergunte se trabalhar com muitos bailarinos ao mesmo tempo seria uma quebra de padrão. (Não, sempre houve na dança bailarinos que faziam solos, mas também grandes corpos de baile.)

Caso algum aluno marque a alternativa **C**, pergunte se somente a dança contemporânea se ocupa de ressaltar a plasticidade dos movimentos corporais ou se essa é uma característica comum a muitos estilos de dança. (Não é exclusividade da dança contemporânea. Portanto, não haveria uma quebra de padrão nisso.)

Se algum aluno indicar a alternativa **D**, pergunte se isso acontece somente agora ou aconteceu sempre, se isso seria uma quebra de padrão. (Não seria).

Por fim, analise com eles a alternativa correta, a **B**. Por que explorar a diversidade dos corpos dos bailarinos seria uma quebra de padrão? Peça a eles que pensem na imagem que têm dos bailarinos: seus corpos tradicionalmente respondem a um padrão? Pois a dança contemporânea é inclusiva, e alguns grupos de dança começaram a incluir cadeirantes e pessoas com diversas limitações físicas. Daí a quebra de padrão.

Questão 7

Esta questão avalia a capacidade do aluno de definir o fenômeno do surgimento da indústria cultural e caracterizá-la, de acordo com as Habilidades EF69AR31 e EF69AR33.

Resposta: Espera-se que o aluno responda que Max Horkheimer e Theodor Adorno criaram o conceito de indústria cultural, que consiste na produção em larga escala, característica da indústria, mas realizada na arte e na cultura. Essa produção cultural em série começou a ser desenvolvida para gerar um lucro e o enriquecimento daqueles que as produzem. No entanto, ela teve, também, outros efeitos: ampliou o mercado de trabalho para os artistas e facilitou o acesso da população às obras, porém esses produtos culturais também sofreram uma transformação, passando a ser produtos destinados ao consumo pelo maior número de pessoas possível.

Questão 8

Esta questão avalia a capacidade do aluno de explicar as diferentes formas de gravar e reproduzir os sons que o ser humano desenvolveu ao longo da história, de acordo com a Habilidade EF69AR17.

Resposta:

|  |  |
| --- | --- |
| **Fonógrafo** | O fonógrafo gravava as ondas sonoras na superfície de cilindros que, primeiro, eram feitos de uma folha de estanho e, mais tarde, de papelão e revestidos com cera. |
| **Gramofone** | O gramofone era um aparelho que permitia a gravação e a reprodução de sons em discos metálicos, com a grande inovação de permitir a gravação de várias cópias de um único disco, a partir de uma matriz. |
| **Disco de vinil** | O disco de vinil, mais leve que os discos utilizados no gramofone, permite a gravação de vários áudios divididos em faixas e a produção em grande escala, desenvolvendo a indústria musical e popularizando o consumo de música. |
| **Fita cassete** | A fita cassete consiste em um rolo de fita magnética dentro de uma caixa de plástico. A fita possui uma camada fina de partículas magnéticas que armazenam as informações. Ela é presa em roldanas que giram e enrolam a fita enquanto ela é gravada ou, depois, reproduzida mediante um dispositivo de leitura. |
| **CD** | O CD é um disco de acrílico, sobre o qual é impressa uma longa espiral, na qual são gravadas as informações. A leitura delas é feita por dispositivos especiais, que varrem a superfície da espiral com um laser. As vantagens foram a capacidade de armazenagem e a clareza sonora. |
| **Mídias digitais** | As mídias digitais são os inúmeros aplicativos e plataformas virtuais que disponibilizam as músicas por meio da internet e possibilitam, por exemplo, a criação de *playlists*. |

Questão 9

Esta questão avalia a capacidade do aluno de explicar em que consiste um roteiro cinematográfico, de acordo com as Habilidades EF69AR03 e EF69AR05.

Resposta: Espera-se que os alunos respondam que o roteiro de cinema é um gênero textual que orienta os atores, o diretor e todos os participantes nas filmagens quanto à encenação; às personagens (idade, aparência física, suas emoções em cada cena, falas em discurso direto etc.); à cena (quando, onde e o que acontece); às rubricas (que contém a contextualização das cenas, os detalhes do cenário, as ações das personagens, a forma como os atores devem interpretar suas falas e, às vezes, a movimentação da câmera, tudo indicado no presente do indicativo; os recursos cinematográficos a serem usados). O roteiro pode ser original ou adaptado de um romance, documentário, notícia, biografia, história em quadrinhos etc. e é escrito por um roteirista, profissional da área do cinema. Os filmes nascem de uma ideia, que é o ponto de partida para construir o argumento ou história que vai ser filmada. O roteiro é o desenvolvimento detalhado desse argumento, cena por cena.

Questão 10

Esta questão avalia a capacidade do aluno de identificar os diferentes planos como recursos cinematográficos, de acordo com as Habilidades EF89LP34, EF69AR03 e EF69AR04.

Resposta:

|  |  |
| --- | --- |
| **Plano geral** | A câmera apresenta o cenário e as personagens envolvidas na ação, mostrando o lugar onde a cena ocorre de forma fixa, sem ressaltar elementos em particular. |
| **Panorâmica** | A câmera se movimenta de um lado a outro, delineando a paisagem onde a cena transcorre. |
| **Ponto de vista** | A câmera mostra como a personagem vê a cena e como ela se movimenta dentro do cenário. |
| ***Travelling*** | A câmera acompanha a personagem na mesma velocidade em que ela se movimenta. |
| **Plano médio** | A personagem é mostrada da cintura para cima. |
| ***Close* ou *close up*** | A câmera registra e ressalta um detalhe da cena (objeto, rosto de personagem etc.), dando a sensação de aproximação. |