



CENTRO CULTURAL BOM JARDIM

ESCOLA DE CULTURA E ARTES

CHAMADA PÚBLICA PARA FORMAÇÃO BÁSICA DE LONGA DURAÇÃO 2023

Escola de Cultura e Artes do CCBJ

A Escola de Cultura e Artes do Centro Cultural Bom Jardim (ECA/CCBJ) agrega os anseios do território por maior diversidade em seus Programas de Cultura e Artes (Acessibilidade, Audiovisual, Cultura Digital, Dança, Música e Teatro), articulados nos seguintes Percursos Formativos: Cursos Básicos, Laboratórios de Pesquisa, Técnico/Extensivos e Ateliês de Produção. Além disso, conjuga a expertise de formações do Instituto Dragão do Mar (IDM), no intuito de potencializar a formação em arte criada no Grande Bom Jardim (GBJ) em diálogo com demais agentes culturais da cidade.

1. O OBJETO:

1.1. A Escola de Cultura e Artes do Centro Cultural Bom Jardim (ECA/CCBJ) abre inscrições para 3 (três) novos cursos e 2 (dois) cursos de continuidade, dentro do Eixo Formativo Básico dos Programas de Audiovisual, Cultura Digital, Música e Teatro, sendo eles de longa duração e **sem incentivo financeiro**. Os Cursos Básicos de Longa Duração atendem a públicos a partir de seis anos de idade que, em sua maioria, tiveram pouco ou nenhum contato com as linguagens artísticas, de modo a



trabalhar as bases de cada linguagem, a formação e ampliação de repertório artístico e noções sobre as várias possibilidades de expressão artística na linguagem.

1.2. Para os Cursos Básicos de Longa Duração, serão disponibilizadas vagas para 5 (cinco) novas turmas acolhidas pelos Programas de Audiovisual e Música e vagas remanescentes para 6 (seis) turmas de continuidade acolhidas pelos Programas de Cultura Digital e Teatro, totalizando 11 (onze) turmas com vagas disponíveis.

Os Cursos Básicos de Longa Duração em Audiovisual, Cultura Digital, Música e Teatro ocorrerão em regime **presencial e/ou remoto (online)** de acordo com as especificações dos cursos (ANEXO II).

2. AÇÕES AFIRMATIVAS

2.1. Os cursos básicos apresentados neste chamamento público têm como direcionamento PRIORIZAR o acesso de moradores e moradoras oriundos(as) do território do Grande Bom Jardim (GBJ). Historicamente, são componentes do território GBJ os bairros Bom Jardim, Granja Lisboa, Granja Portugal, Siqueira, Canindezinho.

2.2. Além da priorização de moradores(as) do Grande Bom Jardim (GBJ), os cursos apresentados neste chamamento público têm como direcionamento contemplar políticas públicas de ações afirmativas (mulheres, povos originários, quilombolas, oriundos de comunidades tradicionais, pessoa preta ou parda, pessoa LGBTQIA+,

pessoas com deficiência - PcD), além de pessoas oriundas de comunidades periféricas e de áreas de baixo IDH (Índice de Desenvolvimento Humano), pessoas consideradas baixa renda (comprovação por meio de apresentação de Número de Identificação Social - NIS) e pessoas atendidas por instituições parceiras cadastradas na Escola de Cultura e Artes do CCBJ.

2.3. Cada ação afirmativa mencionada no item 2.2 será pontuada de forma cumulativa.

2.4 Portanto, as vagas aqui apresentadas serão direcionadas PRIORITARIAMENTE para o público acima citado, sendo vagas voltadas a outros públicos apenas em caso de não completude da quantidade de vagas disponibilizadas.

3. INSCRIÇÕES:

3.1. As inscrições acontecerão de forma on-line no período de **05 a 15 de junho de 2023**. O cronograma completo de datas desta seleção podem ser consultados no ANEXO I. As inscrições serão feitas de maneira virtual por meio do seguinte link de formulário de inscrição: <https://bit.ly/LongaDuracaoCCBJ2023>, além de amplamente divulgadas no site da instituição (www.ccbj.org.br) e nas redes sociais do CCBJ. Para inscrever-se, o(a) candidato(a) deverá apresentar:

3.1.1. Em caso de pessoa menor de 18 anos:

a) **Número do RG ou Certidão de Nascimento do(a) candidato(a)**

- b) **Número do RG do(a) responsável** (Mãe, Pai ou Responsável Legal)
- c) **Número do CPF do(a) responsável** (Mãe, Pai ou Responsável Legal)
- d) **Número do NIS** (caso possua)

3.1.2. Em caso de pessoa maior de 18 anos:

- a) **Número do RG do(a) candidato(a)**
- b) **Número do CPF do(a) candidato(a)**
- c) **Número do NIS** (caso possua)

3.2. Cada candidato(a) poderá se inscrever em um único curso. Em caso de duplicidade de inscrição, será considerada apenas a **última inscrição** enviada.

3.3. Para as turmas que terão aulas no formato presencial, somente serão aceitas inscrições de residentes na Região Metropolitana de Fortaleza (RMF) e, para a turma que terá aula no formato remoto, serão aceitas inscrições de residentes de cidades de todo o Estado do Ceará, de acordo com as especificações dos cursos (ANEXO II).

3.4. É obrigatório o preenchimento correto da ficha de inscrição. Caso contrário, a inscrição não terá validade e o(a) candidato(a) será, automaticamente, desclassificado(a).

4. SELEÇÃO:

4.1 O processo seletivo se dará por meio de banca composta por equipe da Escola de Cultura e Artes do Centro Cultural Bom Jardim (ECA/CCBJ) e ocorrerá em duas etapas.

4.1.1 - 1ª Etapa - Análise territorial, socioeconômica e documental: consiste na conferência dos dados documentais solicitados no processo de inscrição, de acordo com as exigências deste processo seletivo, conferência dos pré-requisitos mencionados no **Anexo II** desta chamada e análise territorial, socioeconômica, das ações afirmativas de acordo com as diretrizes apresentadas nos **itens 2 e 3**.

4.1.2 - 2ª Etapa - Encontro com os(as) Candidatos(as): Consiste na realização de um encontro coletivo com os(as) candidatos(as). Cada candidato(a) deverá comparecer no dia e hora marcada para realização do encontro coletivo, acompanhados(as) por um(a) responsável legal, sob pena de desclassificação no caso de candidatos(as) menores de idade.

4.1.2.1 - 2ª Etapa - Encontro com os(as) Candidatos(as): - acontecerá presencialmente, no Centro Cultural Bom Jardim, para as turmas que terão aulas no formato presencial e, acontecerá de modo online, por meio de plataforma de videoconferência, para a turma que terá aulas no formato remoto (online), de acordo com as especificações dos cursos (ANEXO II).

4.2 Os(as) candidatos(as) serão pontuados na 1ª etapa conforme os seguintes critérios:

- a) Ser atendido(a) por instituição parceira da Escola de Cultura e Artes do CCBJ
= **1 ponto**;
- b) Ser morador(a) do território do GBJ = **1 ponto**;
- c) Estar dentro das especificações de AÇÕES AFIRMATIVAS
= **1 ponto, para cada ação afirmativa, podendo ser cumulativo**;
- d) Ser morador de ÁREA DE BAIXO IDH = **1 ponto**
- d) Ser Baixa Renda (apresentar número do NIS (Número de Identificação Social)
= **1 ponto**

4.3 São critérios para avaliação na 2ª Etapa, vivência prática/entrevista:

Critério	Pontuação
Motivação/Interesse	0 a 5 pontos (zero a cinco)
Criatividade	0 a 5 pontos (zero a cinco)
Total	0 a 10 (zero a dez)

4.4 Para desempate, serão priorizados os seguintes critérios por ordem de apresentação:

- a) Ser morador do GBJ;

- b) Ser atendido por instituição parceira da Escola de Cultura e Artes do CCBJ ;
- c) Ser baixa renda;
- d) Estar dentro das especificações de AÇÕES AFIRMATIVAS;
- e) Ordem de envio de inscrição.

4.5 Para além da lista de selecionados(as), será divulgada uma lista de suplentes a serem convocados(as) para compor os cursos nos casos de abandono ou desistência de selecionados(as) nas primeiras semanas de aula.

4.6 Após a seleção, caso o(a) aluno(a) selecionado(a) não deseje mais participar do curso, deverá comunicá-lo por escrito via e-mail para: secretariaescolar.ccbj@idm.org.br

5. DAS OBRIGAÇÕES DOS(AS) ALUNOS(AS) SELECIONADOS(AS)

5.1. Após a aprovação e chancela da assessoria jurídica do Instituto Dragão do Mar – IDM, os(as) alunos(as) selecionados(as) deverão comparecer ao CCBJ no prazo estipulado no Anexo I para realização da matrícula.

5.2. Os(As) alunos(as) selecionados(as) cedem sua imagem para efeitos de divulgação de suas participações e apresentações e se colocam à disposição para participar de compromissos de imprensa agendados pelo Centro Cultural Bom Jardim - CCBJ, IDM e SECULT.

5.3. O(A) aluno(a) deve arcar integralmente com os meios para locomover-se ao local das atividades para participar do curso, quando necessário, bem como com as despesas pessoais necessárias para seu acesso às atividades.

5.4. Caso haja produção de material, deverá, ainda, disponibilizar 03 (três) exemplares/produtos para o acervo do Centro Cultural Bom Jardim – CCBJ.

5.5. Todo produto criativo gerado por alunos(as) contemplados(as) com recursos desta Chamada Pública deverá ser disponibilizado para a plataforma virtual do Centro Cultural Bom Jardim – CCBJ, Instituto Dragão do Mar – IDM e Secretaria de Cultura do Estado do Ceará.

5.6. Todos os(as) alunos(as) que estiverem em atividades presenciais no CCBJ, deverão seguir os protocolos sanitários vigentes estabelecidos pelo Governo do Estado do Ceará e Secretaria de Cultura do Estado.

5.7. Todos os(as) alunos(as) que obtiverem 75% (setenta e cinco por cento) de presença no curso receberão certificado de realização. Os certificados ficarão disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem (<https://escola.ccbj.org.br/>) em até 20 dias após o término dos cursos. No caso de perda do prazo, procurar a secretaria da Escola de forma presencial.

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1. A Escola de Cultura e Artes do CCBJ reserva-se o direito de selecionar outros(as) estudantes não inscritos(as) nesta Chamada Pública, caso o número de inscritos(as) não alcance o número de vagas concedidas.



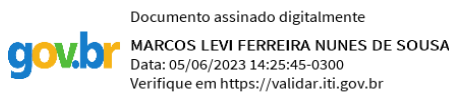
6.2. Dúvidas acerca do conteúdo desta Chamada pública poderão ser obtidos através do e-mail: secretariaescolar.ccbj@idm.org.br

6.3. Quaisquer casos omissos serão resolvidos pela Escola de Cultura e Artes do CCBJ.

Fortaleza-CE, 05 de junho de 2023.



Rachel Gadelha
Diretora Presidenta
Instituto Dragão do Mar



Marcos Levi Nunes
Gestor Executivo
Centro Cultural Bom Jardim

MANUELA VIEIRA COSTA:063 22193350
Assinado de forma digital por MANUELA VIEIRA COSTA:06322193350
Dados: 2023.06.02 18:40:02 -03'00'



ANEXO I

CRONOGRAMA

Lançamento	05 de junho de 2023
Inscrições	05 a 15 de junho de 2023
Resultado da 1ª Etapa	17 de junho de 2023
2ª Etapa - Encontro com os(as) Candidatos(as)	20 a 23 de junho de 2023
Resultado Final	28 de junho de 2023
Matrículas	03 a 07 de julho de 2023
Convocação de suplentes	10 a 14 de julho de 2023
Início das Aulas	07 de agosto de 2023

ANEXO II - ESPECIFICAÇÕES DOS CURSOS

1. PROGRAMA DE AUDIOVISUAL

1.1 - CURSO: CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEOS

Ementa: Curso destinado ao conhecimento das etapas de realização de uma obra audiovisual, desde o estudo de referências à compreensão dos diferentes meios e formatos possíveis para produção das mesmas. Através das noções de enquadramento, campo e extracampo, desenho sonoro, e fundamentos da edição, o curso alia o estudo estético e político do campo do audiovisual com suas possibilidades de experimentação com celulares e câmeras.

Dias: Segundas e Quartas | **Horário:** 09h às 11h

Vagas: 15 vagas | **Formato:** Presencial - Centro Cultural Bom Jardim

Pré-requisito: Ter de 11 a 14 anos.

Período: 07 de agosto de 2023 a 28 de junho de 2024.

1.2 - FILMAR, OUVIR E ESCREVER - (TURMA 01)

Ementa: O curso instiga a criação audiovisual como prática de formação, criação, edição, exibição e circulação de vídeos, atravessados pelas questões de memória e narrativa audiovisual, entre a ficção e documentário. Serão trabalhadas as aproximações entre a produção de vídeos, trabalho de escrita e escuta sonora. Essa comparação terá como principal eixo a ideia de que filmar e ouvir são ações relacionadas às escritas de diários/cadernos, produção e circulação das obras audiovisuais, criando métodos de trabalho para a criação de vídeos e circulação dos mesmos. A formação incentiva, assim, a prática de

realização audiovisual e a prática de curadoria, proporcionando uma formação que atua entre a realização e a prática de organização de cineclubes e mostras.

Dias: Segundas e Quartas | **Horário:** 14h às 16h30

Vagas: 15 vagas | **Formato:** Presencial - Centro Cultural Bom Jardim

Pré-requisito: Ter de 19 a 50 anos

Período: 07 de agosto de 2023 a 28 de junho de 2024.

1.3 - FILMAR, OUVIR E ESCREVER - (TURMA - 02)

Ementa: O curso instiga a criação audiovisual como prática de formação e criação de vídeos, atravessados pelas questões de memória e de narrativa audiovisuais de ficção e documentário. Serão trabalhadas as aproximações entre a produção de audiovisual e o trabalho de escrever e escutar os sons. Essa comparação terá como principal eixo a ideia de que filmar e ouvir são ações relacionadas às escritas de diários e de cadernos. A formação incentiva assim, a ação de anotar sobre nosso cotidiano e de partilhar narrativas por meio de vídeos, junto às pessoas que são importantes para nós.

Dias: Segundas e Quartas | **Horário:** 18h às 20h30

Vagas: 15 vagas | **Formato:** Presencial - Centro Cultural Bom Jardim

Pré-requisito: Ter de 15 a 18 anos.

Período: 07 de agosto de 2023 a 28 de junho de 2024.

2. PROGRAMA DE MÚSICA

2.1 - CURSO: MUSICALIZAÇÃO INFANTIL - MANHÃ

Ementa: A musicalização infantil pretende estimular o campo sensorial do universo lúdico das crianças por meio de diversos instrumentos musicais, auxiliando a: sensibilidade artística, a criação livre e a escuta ativa, colaborando assim com a apropriação musical/artística de cada aluno(a) com base nas suas próprias experiências e construções sonoras.

Dias: Segundas e Quartas | **Horário:** 8h30 às 11h

Vagas: 15 | **Formato:** Presencial - Centro Cultural Bom Jardim

Pré-requisito: de 7 a 10 anos de idade

Período: 07 de Agosto de 2023 à 28 de Junho de 2024

2.2 - CURSO: MUSICALIZAÇÃO INFANTIL - TARDE

Ementa: A musicalização infantil pretende estimular o campo sensorial do universo lúdico das crianças por meio de diversos instrumentos musicais, auxiliando a: sensibilidade artística, a criação livre e a escuta ativa, colaborando assim com a apropriação musical/artística de cada aluno(a) com base nas suas próprias experiências e construções sonoras.

Dias: Segundas e Quartas | **Horário:** 15:30h às 18h

Vagas: 15 | **Formato:** Presencial - Centro Cultural Bom Jardim

Pré-requisito: de 7 a 10 anos de idade

Período: 07 de Agosto de 2023 à 28 de Junho de 2024

3. PROGRAMA DE TEATRO - Vagas Remanescentes

3.1 - CURSO: FUNDAMENTOS BÁSICOS DE TEATRO- MANHÃ

Ementa: O Curso Fundamentos Básicos de Teatro tem como objetivo desenvolver estímulos criativos e expressivos no campo das Artes Cênicas; trabalhando interação, criatividade, relações interpessoais, estímulo da consciência corporal, vocal e de cena. O curso acontecerá em pensando 03 eixos 1- Eu, o outro e a cena; 2- Corpo, voz e cena; 3- Experimentação e Criação;

Dias: Terças e Quartas | **Horário:** 09h às 11h30

Vagas: até 10 vagas | **Formato:** Presencial- Centro Cultural Bom Jardim

Pré-requisito: Ter entre 11 e 14 anos.

Período: 15 de agosto a 15 de dezembro.

3.2 - CURSO: FUNDAMENTOS BÁSICOS DE TEATRO- TARDE

Ementa: O Curso Fundamentos Básicos de Teatro tem como objetivo desenvolver estímulos criativos e expressivos no campo das Artes Cênicas; trabalhando interação, criatividade, relações interpessoais, estímulo da consciência corporal, vocal e de cena. O curso acontecerá em pensando 03 eixos 1- Eu, o outro e a cena; 2- Corpo, voz e cena; 3- Experimentação e Criação;

Dias: Segundas e Quartas | **Horário:** 14h às 16h30

Vagas: até 10 vagas | **Formato:** Presencial- Centro Cultural Bom Jardim

Pré-requisito: Ter entre 11 e 14 anos.

Período: 15 de agosto a 15 de dezembro.

3.3 - CURSO: FUNDAMENTOS BÁSICOS DE TEATRO- NOITE

Ementa: O Curso Fundamentos Básicos de Teatro tem como objetivo desenvolver estímulos criativos e expressivos no campo das Artes Cênicas; trabalhando interação, criatividade, relações interpessoais, estímulo da consciência corporal, vocal e de cena. O curso acontecerá em pensando 03 eixos 1- Eu, o outro e a cena; 2- Corpo, voz e cena; 3- Experimentação e Criação;

Dias: Segunda e Quintas | **Horário:** 18h às 20h30

Vagas: até 10 vagas | **Formato:** Presencial- Centro Cultural Bom Jardim

Pré-requisito: Ter entre 14 e 17 anos.

Período: 15 de agosto a 15 de dezembro de 2023.

4. PROGRAMA DE CULTURA DIGITAL - Vagas Remanescentes

CURSO: LONGA DURAÇÃO EM CULTURA DIGITAL

EMENTA: Formação artística que proporcionará ao(à) estudante a oportunidade de estudar temáticas de arte e tecnologia por meio de uma formação generalista que mescla conhecimentos de várias áreas do mundo digital como Jogos Digitais, Robótica e Multimídia, tendo como base deste processo formativo a Computação. O(A) estudante iniciará aprendendo a usar o computador e, no decorrer do seu percurso formativo, desenvolverá competências com Programação e no final aplicará o conhecimento na experimentação e na criação de Arte Digital.

4.1 - 2º ANO - MANHÃ

Dias: Terças e Quintas | **Horário:** 9h30 às 11h30

Vagas: até 3 vagas

Formato: Presencial, no Centro Cultural Bom Jardim (CCBJ)

Pré-requisito: Ter entre 11 e 14 anos de idade.

Período: 07 de agosto de 2023 a 28 de junho de 2025

4.2 - 2º ANO - TARDE

Dias: Terças e Quintas | **Horário:** 15h30 às 17h30

Vagas: até 5 vagas

Formato: Presencial - Centro Cultural Bom Jardim (CCBJ)

Pré-requisito: Ter entre 11 e 14 anos de idade.

Período: 07 de agosto de 2023 a 28 de junho de 2025

4.3 - 2º ANO - NOITE

Dias: Terças e Quintas | **Horário:** 19h às 20h30

Vagas: até 10 vagas.

Formato: REMOTO (ONLINE) - aulas em plataforma de videoconferência.

Pré-requisito: Ter entre 12 e 14 anos de idade. Ter computador/notebook e acesso à internet.

Período: 07 de agosto de 2023 a 28 de junho de 2025

ANEXO III

DECLARAÇÃO DE RESIDÊNCIA

(em casos de comprovantes em nome de terceiros)

Para os devidos fins declaro que, eu

portador(a) do RG nº _____ e CPF nº

_____, residente na Rua

_____, nº ____ bairro

_____, município

_____, estado _____, declaro que

portador(a) do RG nº _____ e CPF nº

_____, de profissão _reside no citado logradouro.

_____/____ (município e estado) de _____ de 20____.

Assinatura titular do comprovante de endereço

ANEXO IV

AUTODECLARAÇÃO DE RESIDÊNCIA

Na falta de documentos próprios, aptos a comprovarem minha residência e domicílio, eu, _____ (nome),
_____, (nacionalidade), natural de
_____, _____ (estado civil),
_____, (profissão), portador(a) da cédula de identidade
(RG) nº _____, inscrito(a) no CPF sob o nº
_____, declaro, para os devidos fins e a quem possa
interessar, ser residente e domiciliado(a) à
_____.

Em conformidade com os artigos 2º e 3º da Lei Federal nº 7115, de 29 de agosto de 1983, declaro, ainda, estar ciente de que a inautenticidade das informações prestadas no presente documento poderá ensejar a aplicação de sanções civis, administrativas e criminais previstas na legislação.

Por ser verdade, assino esta declaração.

_____/____ (município/estado), ____ de _____ de _____.

Assinatura do(a) declarante

ANEXO V

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

1. AUDIOVISUAL

Os cursos de longa duração fazem parte da formação básica do programa de audiovisual. As turmas lançadas nesta chamada contemplam o Ciclo I do processo de formação básica da linguagem de audiovisual. O percurso dos cursos básicos busca apresentar um percurso inicial onde o estudante(a) terá contato com os fundamentos básicos da linguagem do audiovisual. Os cursos básicos de audiovisual aliam em suas modalidades conteúdos históricos, técnicos, práticos, estéticos e incentivo a pesquisa e prática em audiovisual.

O Ciclo I, tem a finalidade de possibilitar ao aluno(a) uma primeira experiência e experiência contínua no/com o audiovisual. Dentre os elementos básico que constituem a linguagem do audiovisual a partir da discussão estética e técnica, este ciclo tem como objetivo discutir a narrativa audiovisual por meio da criação de imagens com dispositivos de audiovisual, assim como celulares, câmeras e escritas de imagens e roteiros, a fim de desenvolver filmes a partir de pequenos exercícios de criação com imagem, som, fotografia, escrita e etc.

Objetivos do Ciclo I

- Apresentar os elementos básicos componentes da linguagem audiovisual;
- Ampliar o referencial estético, teórico e a prática de realização;

- Gerar discussões sobre a capacidade do cinema em narrar memórias das nossas vizinhanças, das ruas;
- Incentivar o exercício pensamento em audiovisual na e com a periferia;
- Apresentar ferramentas para que possa ter autonomia de construção de suas próprias histórias;
- Apresentar ferramentas de criação de roteiro, imagem em movimento, desenho sonoro aliado ao pensamento de montagem;
- Apresentar dispositivo de criação em audiovisual;
- Incentivar o potencial criativo;
- Introduzir aos estudantes técnicas de fotografia para audiovisual;
- Fortalecer a discussão sobre raça, gênero e classe através do cinema e dos direitos humanos.

CONTEÚDOS DO CICLO I

- Introdução à teoria e linguagem do Audiovisual;
- Introdução a elementos básicos da linguagem audiovisual: plano, ângulo, enquadramento, composição, movimentos de câmera, operações de montagem, cor, espacialidade, diegese, transparência, opacidade, desenho sonoro, e outros aspectos componentes da linguagem.;
- Introdução à análise fílmica;
- Introdução à história do cinema;
- Introdução a estudos das narrativas;
- Criação de exercício por dispositivos cinematográficos.

2. MÚSICA

Os Cursos de **Musicalização Infantil** fazem parte da formação básica de longa duração em Música e proporcionam às turmas uma experiência introdutória à música como linguagem artística. São experimentadas, ao longo desse Ciclo, diversos conteúdos que possibilitam aos/às estudantes a aproximação desta linguagem artística, contribuindo para o processo de percepção da pluralidade da arte, por meio da fruição, reflexão e criação. O Ciclo de Cursos Básicos se desenvolve em percursos teóricos e práticos vivenciais de aprendizagem com foco na criação e desenvolvimento musical.

Através desses percursos, propomos a realização de aulas expositivas e práticas conforme, atividades individuais e em grupos, experimentação de atividades e exercícios que incentivam e motivam a criatividade dos/das estudantes na elaboração e interpretação por meio da música. Os percursos também mobilizam a relação da teoria com a prática como catalisadores da aprendizagem musical, assim como o amplo entendimento da história e do referencial conceitual que se refere ao instrumento e ritmo específico escolhido.

CARGA HORÁRIA TOTAL: 215h

PERÍODO DO CURSO: 7 de Agosto de 2023 à 28 de Junho de 2024

CICLO I:

Período: 7 de Agosto à 29 de Novembro de 2023

Carga Horária: 85h

OBJETIVOS DO CICLO I

- Identificar padrões sonoros realizando acompanhamento rítmico através de movimentos de imitação;
- Distinguir os distintos tipos de sons e ritmos e relacionar-se com a música, compreendendo como forma de expressão individual e coletiva;
- Conhecer os componentes da música tais como altura, melodia e ritmo, por intermédio de jogos, música e exercícios de composição/criação, execução e apreciação musical.

MÓDULOS DO CICLO I

CRIAÇÃO

- Improvisação sobre gráficos e de sons curtos e longos;
- Sons relativos;
- Performance com voz, corpo e instrumentos de percussão.

CARGA HORÁRIA: 42.5h

PARTITURAS CRIATIVAS

- Padrões rítmicos;
- Andamento;
- Leitura rítmica.

CARGA HORÁRIA: 42.5h

CICLO II:

Período: 4 de Dezembro de 2023 à 31 de Março de 2024

Carga Horária: 65h

OBJETIVOS DO CICLO II

- Desfrutar de sinais fabricados por objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas;
- Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música;
- Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de músicas;

- Criar materiais que causem memória para registros dos sinais visuais.

MÓDULOS DO CICLO II

Teoria Musical

- Pentagrama;
- Figuras rítmicas;
- Leitura rítmica;
- Apreciação e percepção musical;
- Performance com voz, corpo e instrumento escaleta.

CARGA HORÁRIA: 32.5h

Localização das notas musicais no instrumento

- Localização por nota natural e notas acidentadas;
- Digitação.

CARGA HORÁRIA: 32.5h

CICLO III:

Período: 1 de Abril à 28 de Junho de 2024

Carga Horária: 65h

OBJETIVOS DO CICLO III

- Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons;
- Identificar e reproduzir, em cantigas, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas e canções, rimas, aliteraões, assonâncias, o ritmo de fala relacionado ao ritmo e à melodia das músicas e seus efeitos de sentido;
- Interagir com integrantes do grupo por meio de prática musical coletiva.

MÓDULOS DO CICLO III

Ordenação das notas musicais

- Sequência por notas vizinhas;
- Associação de figuras rítmicas e pausas;
- Memorização.

CARGA HORÁRIA: 32.5h

Criação coletiva

- Prática musical coletiva;
- Construção de repertório coletivo;
- Prática de conjunto.

CARGA HORÁRIA: 32.5h

3. TEATRO

Os cursos de FUNDAMENTOS BÁSICOS DO TEATRO fazem parte da formação básica de longa duração do programa de teatro. As turmas lançadas nesta chamada contemplam o Ciclo I do processo de formação básica em teatro.

O Ciclo I tem a finalidade de possibilitar ao aluno (a) uma primeira experiência teatral. A partir de jogos teatrais e improvisação o (a) aluno (a) terá em sua formação a possibilidade de explorar a sua criatividade, potencializando-as para a cena teatral. O Ciclo I atenderá a demanda de crianças, jovens, adultos e idosos que não têm experiências prévias com teatro, com o conteúdo programático e metodologias sendo pensadas para as demandas de cada faixa etária.

Objetivos do Ciclo I

- Facilitar o acesso aos elementos básicos do teatro;
- Incentivar a apreciação da cena teatral;
- Estabelecer relações entre os jogos teatrais e a cena;
- Desmecanização do corpo cotidiano para chegar ao corpo para a cena;
- Criar a partir da improvisação;
- Experienciar os sentidos de coletividade;
- Fortalecer o processo de educação cidadã por meio do teatro.

CONTEÚDOS DO CICLO I

- Elementos básicos do teatro;

- Improvisação para o teatro;
- Noções básicas de corpo para a cena;
- Noções básicas de voz para a cena;
- O corpo no espaço;
- Jogos Dramáticos;
- Apreciação da cena;
- O movimento e o espaço;
- O teatro como espaço coletivo;

4. CULTURA DIGITAL

As turmas do **CURSO BÁSICO DE LONGA DURAÇÃO EM CULTURA DIGITAL DA ECA/CCBJ** compõem um projeto pedagógico de formação artística com duração total de 3 anos. O Curso foi construído, em termos de conteúdos programáticos e metodologia de aulas, para receber novos(as) estudantes entre o 1º e o 2º anos. Nesse sentido, os(as) selecionados(as) para as vagas remanescentes disponibilizadas nesta Chamada Pública serão matriculados(as) no 2º Ano.

A seguir, um resumo da Organização Curricular dos 2º e 3º Anos do **CURSO BÁSICO DE LONGA DURAÇÃO EM CULTURA DIGITAL**.

2º ANO - Parte I - CULTURA MAKER

Resumo:

Aplicar o conhecimento de computação em projetos físicos, por meio da robótica.

Ementa:

Apresentar *Cultura Maker* para os(as) estudantes, de modo que possam conhecer sobre equipamentos, eventos, competições, "FabLabs" (Laboratórios de Fabricação Tecnológica) e "HackerSpaces" (Espaço de Compartilhamento de Tecnologia). Iniciar pequenos projetos de carpintaria, apenas com ferramentas manuais, isso para introduzir o ambiente de oficina para o(a) estudante. Fazer pequenas peças decorativas, passando pelos processos de desenho técnico, medição, corte, montagem e acabamento.

Com o(a) estudante familiarizado com as ferramentas manuais, serão então apresentadas noções de eletrônica. A turma terá um contato com componentes

básicos e criará circuitos simples com botões, LEDs e pilhas. As primeiras práticas servem para fortalecer conhecimento sobre tópicos essenciais de eletricidade como corrente, tensão, resistência, Lei de Ohm, etc. Também é nessa etapa que o(a) estudante terá oportunidade de aprender a usar ferro de solda e multímetro. Dando continuidade temos uma introdução a robótica teórica, aprendendo sobre o que são controladores, sensores, atuadores.

Reunindo conhecimento das etapas anteriores, a turma terá uma introdução à utilização da placa Arduino, equipamento de robótica acessível que tem extensa comunidade que contribui compartilhando projetos. Os(As) estudantes irão aprender a controlar a placa por meio do uso de linguagem de programação. Com o intuito de criar repertório, serão realizados pequenos projetos com a turma, experimentando vários sensores e atuadores controlados pelo Arduino. Finalizando este período do 2º Ano, os(as) estudantes vão se reunir em grupos para fazer um projeto *maker* autoral, sob orientação do(a) professor(a).

2º ANO - Parte II - PROGRAMAÇÃO

Resumo:

Estudos de programação de computadores apresentando vasta diversidade de possibilidades.

Ementa:

Introdução a linguagem de programação Python, explicando sua importância e dando exemplos de sua aplicação no mundo da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC). Demonstração de aplicações feitas com Python como sistemas, sites e jogos. Introdução ao uso de Editores de Código para escrever os primeiros código em Python. Fazer revisão de lógica de programação estudado nos ciclos anteriores, agora ampliando com características da linguagem Python.

Expandir a capacidade com a programação, no que se refere a estrutura de dados. Praticar uso de Listas, Matrizes, Dicionários e Conjuntos . Os(As) estudantes aprenderão a manipular e criar tabelas eletrônicas com *scripts*. Aprenderão a criar programas que geram arquivos de texto. Terão uma noção básica do uso de banco de dados com bibliotecas do Python integrado com outras tecnologias.

Introduzir conceito de “orientação a objetos”, destacando sua importância no desenvolvimento de aplicações mais complexas. Começar a desenvolver programas com “GUI”(interface Gráfica de Usuário), de modo que fique mais fácil utilizar os programas feitos em sala de aula. Aprender a utilizar recursos de “Web APIs” (Interface de Aplicação na Internet) para obter dados vindos da internet em tempo real em seus projetos.

Finalizando este período, os estudantes vão mergulhar no minicomputador “Raspberry Pi”, que é um computador funcional que pode ser integrado a projetos de robótica com linguagem Python. Os estudantes irão rever alguns conceitos estudados de Cultura *Maker*, agora com Raspberry Pi. O encerramento será através de um “Hackathon” (Maratona de Desenvolvimento para criar projetos tecnológicos).

3º ANO - Parte I - MULTIMÍDIA

Resumo:

Conhecimento generalista em design digital com foco na produção de artes 2D e 3D.

Ementa:

Aprender sobre design gráfico e digital, conhecendo tecnologias e suas possibilidades de criação. Entender como funciona a representação de imagens no computador fazendo práticas com “GIMP” (programa de edição de imagem) e “Inkscape” (desenho em vetor), ambos softwares livres de artes digitais e gráficas. Aprender conceitos fundamentais na prática, como resolução, tipos de arquivos, formatos de cor, camadas e filtros. Explorar possibilidades para além do digital, entender sobre impressão em gráficas.

Introdução a modelagem tridimensional (3D) com software livre “Blender”. Conhecer aplicação do 3D em projetos de arquitetura, criação de paisagens, animações, jogos e impressão. Após aprender o básico, o estudante vai fazer uma prática, modelando uma peça que será levada para impressão 3D. Dando continuidade a utilização do Blender, aprenderá o básico sobre edição de vídeo com essa ferramenta. Será realizada uma prática com a composição de um objeto 3D dentro de um vídeo com “live action” (filmado com atores).

Na etapa final deste período do 3º Ano, os(a) estudantes irão rever o conhecimento de programação em Python, agora com o foco voltado para projetos em 3D. Irão mesclar os conhecimentos, importando modelos em 3D e criando pequenas interações com eles. Como projeto de encerramento, os(as) estudantes irão produzir um protótipo de jogo contendo objetos 3D e vídeos produzidos no Blender. A proposta é criar algo simples o suficiente para dar experiência com o que foi aprendido.

3º ANO - Parte II - ARTE DIGITAL

Resumo:

Conhecer e produzir arte com as novas tecnologias.

Ementa:

Aprender sobre Arte Digital (também chamado de arte e tecnologia, linguagens eletrônicas, *New Media Art*, etc). Os estudantes realizarão um estudo sobre o “FILE”, um grande festival que reúne várias obras e artistas deste segmento. Conhecerão trabalhos de artistas cearenses que investigam e integram tecnologia em suas obras artísticas. Começarão a utilizar a linguagem de programação Processing, ferramenta com ambiente de desenvolvimento voltada para artistas digitais, criada para facilitar o uso de programação com arte e interação.

Com uso do Processing, os(as) estudantes irão produzir experimentos com RV (Realidade Virtual) e RA (Realidade Aumentada). Os programas serão feitos junto com smartphone. No caso da RV, será utilizado o "CardBoard"(projeto de óculos RV feito de papelão com smartphone). Nesta etapa, os(as) estudantes irão pesquisar projetos existentes de arte digital com essas técnicas e tentar reproduzir protótipos. Ainda praticando com Processing, será estudado a técnica do Videomapping (projeção de vídeo mapeada).

Finalizando o Curso, será posto em prática tudo que foi estudado na proposta de uma Exposição de Arte Digital. Cada estudante irá desenvolver um projeto autoral com RV, RA ou Videomapping. O processo de desenvolvimento será dividido em pesquisa, escrita, prototipagem e montagem do projeto.