

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 Paulo<sup>1</sup> 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

---

<sup>1</sup> 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.

Como proposta para o 2º bimestre apresentamos uma sequência didática onde o objetivo é possibilitar aos alunos refletir, fruir e produzir por meio de processos educativos em dança. Para tanto, serão utilizados espaços virtuais e seus ambientes colaborativos de aprendizagem, promovendo a interação entre arte e tecnologia nos projetos poéticos individuais e colaborativos. Assim, serão percorridos os territórios do processo de criação, materialidade e saberes estéticos e culturais.

O foco se dirigirá à profissão de coreógrafo e às tecnologias digitais que auxiliam o desenvolvimento de novas técnicas e metodologias de trabalho desse profissional. Os alunos serão levados a pesquisar essa profissão e a publicar suas descobertas em rede social virtual, além de elaborar uma coreografia com a utilização de *software* de animação. Durante o percurso dos trabalhos, os conhecimentos priorizados serão: coreógrafos e coreografias; o corpo e suas articulações; o movimento; suportes e ferramentas tecnológicas digitais, propiciando a reflexão e a aquisição de novos conhecimentos referentes à construção poética dos profissionais da dança, em especial o coreógrafo, em diálogo com o território da materialidade.

### Conhecimentos priorizados

- ▶ **Processo de criação.** Uma experimentação das construções poéticas dos profissionais da dança, em especial o coreógrafo, que se caracteriza por construir e desconstruir sequências de gestos, estabelecendo um diálogo entre o corpo, como suporte da dança, e o *Stykz*, como ferramenta da tecnologia digital.
- ▶ **Saberes Estéticos e Culturais.** Compreende os conceitos estudados em relação aos criadores e produtores de arte, em especial a profissão de coreógrafo. Trilhar este território aguça o estudo, amplia a pesquisa e o fazer para as possibilidades da profissão do coreógrafo.

Nesse sentido os conteúdos abordados serão:

- ▶ Percursos de experimentação (coreógrafos e coreografias);
- ▶ O corpo e suas articulações (ações corporais);

- ▶ Procedimentos criativos na construção de ideias coreográficas;
- ▶ Suportes e ferramentas das tecnológicas digitais.

### **Competências e Habilidades**

- ▶ Reconhecer a relação entre materialidade em arte e suas possibilidades em processos de criação na linguagem da dança em ambientes digitais.
- ▶ Investigar as profissões existentes no campo da dança para compreender a atuação no mercado de trabalho;
- ▶ Identificar e selecionar ferramentas das tecnologias digitais (*softwares*).

### **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.

Sendo assim, a ideia é que você, professor, faça seus registros do percurso no site criado pela proposta da sequência didática de artes visuais, considerado um espaço reflexivo sobre o processo desenvolvido nas proposições de dança, onde poderão ser postadas as produções finais dos alunos que servirão de objetos para pesquisa, troca de experiência e apreciação.

Pensando sobre o percurso a ser trilhado pelos alunos, propomos a utilização de uma Rede Social Virtual para elaboração do "caderno digital". Para isso, professores e alunos precisam ter uma conta no *Facebook* e nela criar um grupo.

Como fazer para criar um grupo no *Facebook*? Conheça o procedimento acessando o **site** Pedra Virtual – <http://pedravirtual.webnode.com/danca/arquivos>, em seguida **TUTORIAIS**.

## Proposição para Sondagem

---

Professor, organize uma roda de conversa, onde você atue como mediador, promovendo a participação de todos em diferentes momentos. Questione-os a cerca do que sabem a respeito das profissões relacionadas ao campo da dança e os profissionais nelas envolvidos.

Sugerimos as seguintes provocações:

- ▶ *Quem são os profissionais da dança?*
- ▶ *O que é coreógrafo?*
- ▶ *O que faz um coreógrafo?*
- ▶ *Quais os campos de atuação profissional do coreógrafo?*
- ▶ *O coreógrafo se apropria de alguma tecnologia digital para desenvolver seu trabalho?*
- ▶ *Quais tecnologias são utilizadas?*

Registre os depoimentos no caderno digital durante a roda de conversa, pois os depoimentos servirão de subsídios para o diagnóstico do que os alunos já sabem sobre o tema proposto.

Em seguida apresente a eles o vídeo "*Michael Jackson - Triller (Short Version)*". Para tanto, acesse o **site** Pedra Virtual – <http://pedravirtual.webnode.com/danca/arquivos>, em seguida **VÍDEOS**.

Faça uma leitura do vídeo destacando os aspectos profissionais e tecnológicos envolvidos na produção. Espere - se que no decorrer da leitura os alunos identifiquem e reconheçam:

- ☞ A esfera de circulação do vídeo;
- ☞ A intencionalidade do vídeo;
- ☞ Os profissionais envolvidos na elaboração do vídeo.

Solicite aos alunos, como lição de casa, que realizem uma pesquisa sobre um coreógrafo e as possibilidades de sua profissão. Para essa tarefa, de acordo com a realidade de sua turma, defina a melhor forma de trabalho: se individual, em dupla, ou em grupos. A pesquisa deverá apresentar no máximo 3 *slides* digitais.

Professor, para a pesquisa de coreógrafos, sugerimos a lista de profissionais disponível no **site**: Pedra Virtual – <http://pedravirtual.webnode.com/danca/arquivos>, em seguida **ARQUIVOS E LINKS PARA A SEQUÊNCIA DIDÁTICA**.

Nesta proposição a ideia é que sejam apresentadas as pesquisas solicitadas para ampliação de repertório. Prepare o ambiente de modo que facilite a exposição dos trabalhos. Para tanto, você vai precisar de computador, projetor multimídia e tela de projeção, ou "Kit Móvel".

As pesquisas deverão apontar as possibilidades profissionais do coreógrafo. Ao final das apresentações proponha alguns questionamentos aos alunos, como por exemplo:

- ▶ *Como foi realizar a proposta de simular o movimento corporal, no boneco palito?*
- ▶ *A profissão de coreógrafo é atraente/interessante? Justifique.*
- ▶ *Encontrou outras profissões agregadas a do coreógrafo? Quais*
- ▶ *Existe um diálogo entre a tecnologia digital e a profissão e o processo de criação do coreógrafo?*
- ▶ *O que é necessário, para o coreógrafo estruturar a ideia coreográfica de um espetáculo?*

Professor, entre tantas perguntas que podem surgir, reservamos uma para finalizar esta proposição:

- ▶ *Será que mesmo não sendo coreógrafos, seríamos capazes de montar uma coreografia?*

Para instigar a curiosidade dos alunos e indicar caminhos para ações futuras apresente uma produção de vídeo realizada com a ferramenta *Styck*, disponível no **site** Pedra Virtual – <http://pedravirtual.webnode.com/danca/arquivos>, em seguida **VÍDEOS**.

### **Situação de Aprendizagem I: Ação expressiva corporal**

---

Professor, nesta situação de aprendizagem vamos utilizar o "boneco palito" para representar a figura humana. O objetivo é simular os movimentos do corpo e suas articulações, para que os alunos compreendam e construam frases coreográficas.

#### **Proposição 1: Boneco Palito**

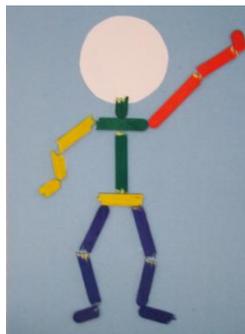
Propomos uma vivência com a simulação dos movimentos corporais, utilizando o *Boneco Palito*, que propiciará aos alunos a ampliação do seu repertório no que diz respeito aos conhecimentos sobre as articulações e ações corporais.

Para o desenvolvimento desta proposta tenham em mãos os seguintes materiais: palitos de

sorvete (aqui sugerimos que sejam de madeira), cola, papel sulfite e círculos (3 cm de diâmetro) de cartolina.

Distribua a cada aluno 5 palitos de sorvete, um círculo de cartolina e uma folha de papel sulfite. Peça para que montem sobre a folha de papel uma figura humana, utilizando o círculo para representar a cabeça e os palitos de sorvete para representar as demais partes do corpo. Os palitos poderão ser quebrados indicando as articulações. Utilizar a cola para fixar a montagem sobre a folha de papel.

Veja o exemplo na imagem abaixo:



Após as montagens, organize os alunos de forma que cada um fique em frente ao seu próprio trabalho (que poderá estar sobre uma carteira ou no chão). Solicite que reproduzam com o corpo a posição da figura humana que criaram. Proponha um rodízio, para que também observem e reproduzam as figuras criadas pelos colegas.

### Proposição 2: Frase coreográfica com bonecos palitos

Uma das possibilidades para dar prosseguimento ao trabalho com os alunos é propor a criação de frases coreográficas.

Divida a turma em grupos de cinco alunos, cada aluno com sua figura. As cinco figuras do grupo deverão ser dispostas de maneira a formar uma sequência de movimentos, a serem expostas nas carteiras, chão ou parede.

Em seguida, os alunos do grupo deverão representar com o corpo a sequência criada, a qual nomeia-se **frase coreográfica**. Cada figura representa um movimento e cada movimento é composto por várias células coreográficas. Entre uma figura e outra, existem vários movimentos, também denominados de **células coreográficas**.



## Situação de Aprendizagem II: Ação expressiva virtual

---

Professor, antes de iniciar as proposições com os alunos é necessário que você conheça e experimente o *software Stykz*. Este software será utilizado com o objetivo de criar animações, transpondo a ação expressiva corporal para o ambiente virtual, produzindo uma coreografia.

### Proposição 1: Conhecendo e explorando o *software Stykz*

Professor, para esta proposição será necessário agendar a sala de informática da sua escola e verificar se nos computadores estão instalados os seguintes *softwares*. ***Stykz; Quick time, aTube Catcher e Windows Live Movie Maker***. Caso não estejam, solicite aos gestores do ambiente as providências necessárias.

- ▶ ***Stykz***: é uma ferramenta para criação de animações com a qual se podem criar sequências animadas com figuras palito e outras formas geométricas.
- ▶ ***QuickTime***: é uma plataforma multimídia e media player que permite assistir vídeos. Muitos programas utilizam o *QuickTime* como suporte para converter seus arquivos em extensão de vídeo. Nesta proposta será utilizado para exportar a animação do *Stykz* para a extensão ".mov".
- ▶ ***aTube Catcher***: é um programa que permite fazer *downloads* de vídeos da internet, converter extensões de vídeos para diversos formatos, capturar tela do computador e gravar áudios diretamente do microfone.
- ▶ ***Windows Live Movie Maker***: é um programa cuja função é criar e editar vídeos.

### Como utilizar o *Stykz*:

Professor, para auxiliar na utilização da ferramenta *Stykz* e das demais indicadas acima, acesse as videoaulas disponíveis no **site** Pedra Virtual – <http://pedravirtual.webnode.com/danca/arquivos>, em seguida **TUTORIAIS**.

Agora que você já conhece o *Stykz*, apresente-o aos alunos e estimule-os a explorar essa ferramenta como produtora de animação. Reserve um tempo necessário para que os alunos possam realizar suas experimentações.

### Proposição 2: *Storyboard*

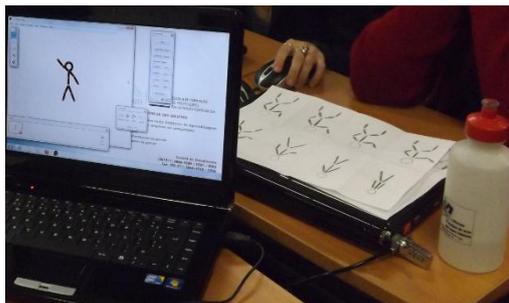
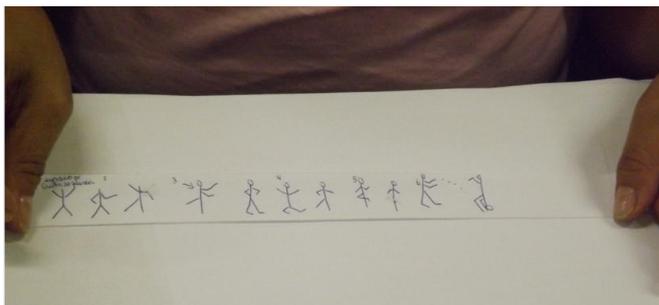
O *Storyboard* é uma sequência de desenhos, quadro a quadro, nos quais se narra um fato ou

uma história com começo meio e fim, muito semelhante a uma história em quadrinhos. É uma ferramenta de planejamento e pré-visualização para qualquer tipo de animação, tradução visual de um roteiro, onde todos os enquadramentos são planejados e desenhados antes da execução do projeto.

Partindo da experiência vivenciadas na Situação de Aprendizagem I: Ação expressiva corporal, a ideia agora é propor que os alunos produzam, em grupo, um *storyboard* com base nas seguintes ações:

- ▶ Cada grupo deverá criar seu *storyboard*, numa folha de papel sulfite, usando como referência as sequências coreográficas criadas;
- ▶ A folha de papel sulfite deverá ser dividida em 8 partes iguais. Cada parte será utilizada como um quadro da sequência dos desenhos do *storyboard*. Caso seja necessário, poderá ser utilizado mais de uma folha de sulfite para essa representação;
- ▶ Inicie o *storyboard* desenhando os movimentos que irão compor sua coreografia.

Veja exemplos nas imagens abaixo:



Professor peça para os grupos guardarem seus *storyboards*, pois serão utilizados na próxima proposição que acontecerá na sala de informática. Lembre-se de agendar a sala de informática.

### Proposição 3: Utilizando o *software Stykz*

Professor, neste momento do processo faremos a transposição dos *storyboards*, criados na Proposição 2 desta Situação de Aprendizagem, para o ambiente digital.

Organize os alunos nos mesmos grupos formados na Proposição 2, sendo que cada grupo deverá ter acesso a um computador na sala de informática. Peça a eles que retomem seus *storyboards* e, sob a orientação das videoaulas “Como utilizar o Stykz” disponíveis no **site** Pedra Virtual – <http://pedravirtual.webnode.com/danca/arquivos>, em seguida **TUTORIAIS**. Em continuidade, desenvolvam as seguintes ações:

- ▶ Transpor o *storyboard* para o *software Stykz* (Obs.: a produção do grupo deverá ser exportada para a extensão “.mov”);
- ▶ Utilizar o programa *Windows Live Movie Maker* para editar a animação.

Professor, solicite aos seus alunos que salvem suas produções em uma mídia removível para serem exibidas aos colegas durante a próxima aula.

Não se esqueça de registrar, no caderno digital, os resultados mais significativos dos processos vivenciados, por meio de fotos e depoimentos dos alunos. Lembrando-se de solicitar aos responsáveis a autorização do direito de uso de imagem. Para tanto, você pode utilizar o modelo disponível no **site**: Pedra Virtual – <http://pedravirtual.webnode.com/danca/arquivos>, em seguida **ARQUIVOS E LINKS PARA REALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA**.

### Síntese e Avaliação

---

Professor, chegamos ao final dos trabalhos e, portanto, 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 em vídeo 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 dos trabalhos. Para essa exposição, você vai precisar de: computador, projetor multimídia e tela de projeção (Kit Móvel). Escolha um representante de cada grupo para socializar a produção final.

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 da profissão de coreógrafo, quais outras profissões ligadas à dança foram observadas no desenvolvimento dos trabalhos?
- ▶ Onde as tecnologias digitais aparecem como ferramentas para essas profissões?
- ▶ Quais foram os aspectos facilitadores desse trabalho? E os dificultadores?

## Glossário

---

**Coreografia** - arte da composição estética dos movimentos corporais, cuja origem se dá quando surge a necessidade de apresentar uma ideia ou sentimento através de movimentos corporais expressivos.

**Coreógrafo** - profissional que cria as coreografias registrando uma ou várias sequências de movimentos de dança. A montagem de uma coreografia exige um domínio dos elementos estéticos como o espaço, o tempo, o peso e a fluência, em relação ao corpo em movimento. Numa coreografia esses elementos básicos dialogam entre si podendo construir outros sentidos causadores de diferentes sensações no espectador, pois de acordo com a composição realizada poderá obter diferentes resultados, como: equilíbrio, movimento, fragmentação, linearidade, etc. O autor pode ainda contar com os recursos específicos das outras linguagens artísticas, adicionando maior dramaticidade, alegria, surpresa, espanto, enfim, diferentes emoções quando utilizando adequadamente os elementos da música, das artes visuais, que muito tem contribuído para os cenários, figurinos e adereços, e ainda, elementos do teatro que vem cada vez mais enriquecendo a cena contemporânea com as performances de dança-teatro e as preparações dos artistas bailarinos com suas técnicas próprias do universo do teatro.

**Facebook** - é um serviço de rede social criado em 2004 por Mark Zuckerberg, estudante da Universidade de Harvard. O *facebook* é gratuito para os usuários, que criam perfis contendo fotos e listas de interesses pessoais, trocam mensagens privadas e públicas entre si e participam de grupos de amigos.

**Storyboard** - são organizadores gráficos com uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência, com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado. É a tradução

visual de um roteiro, aonde todos os enquadramentos são planejados e desenhados antes da execução do filme. Coreógrafos também se utilizam dessa ferramenta para organizar o conteúdo de seus esboços de suas coreografias, dentro do processo de criar dança.

## Referencial Teórico

---

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

<http://portal.mec.gov.br/seb> Acesso em: 18 de jun. de 2014

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

<http://portal.mec.gov.br/seb> Acesso em: 18 de jun. de 2014

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.