

## EXPLORANDO A CRIATIVIDADE E A EXPRESSÃO ARTÍSTICA NO ENSINO DE DANÇA: A VIDEODANÇA NO CONTEXTO ESCOLAR DE GUARAMIRIM/SC

Nathã Luiz Schug<sup>1</sup>  
Rafael José Bona<sup>2</sup>

**Resumo:** A pesquisa aborda a utilização da videodança como ferramenta para o ensino de dança nas escolas de educação básica, com o objetivo principal de elaborar um projeto de ensino de videodança para turmas da 1ª série do Ensino Médio de uma escola estadual em Guaramirim, SC. Este estudo explora a aplicação da videodança no componente de Arte da Educação, especialmente no contexto pós-pandemia de COVID-19, que intensificou o uso de recursos digitais na educação. A metodologia adotada é qualitativa, documental e descritiva, fundamentada na análise de documentos oficiais e em referenciais teóricos de educação, dança, estética e tecnologia digital. A partir dessa análise, foi desenvolvido um projeto de ensino que promove a criatividade, a expressão individual e a integração de diversas linguagens artísticas, buscando atender às necessidades dos estudantes e prepará-los para um mundo cada vez mais digitalizado. Os resultados desta pesquisa evidenciam um avanço significativo na busca por práticas educacionais inovadoras e diversificadas, capazes de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. O projeto criado não apenas incentiva a criatividade e a expressão dos alunos, mas também facilita a utilização das novas tecnologias no ensino da dança, proporcionando uma abordagem mais dinâmica e interativa. Este estudo, portanto, contribui para a implementação de métodos educacionais mais alinhados às demandas contemporâneas, ressaltando a importância da videodança como uma poderosa ferramenta pedagógica no contexto educacional atual.

**Palavras-chave:** Educação. Dança. Videodança. Ensino.

## EXPLORING CREATIVITY AND ARTISTIC EXPRESSION IN DANCE TEACHING: VIDEO DANCE IN THE SCHOOL CONTEXT OF GUARAMIRIM/SC (BRAZIL)

**Abstract:** The research addresses the use of video dance as a tool for teaching dance in basic education schools, with the main objective of developing a video dance teaching project for 1st grade high school classes at a state school in Guaramirim, SC (city of Brazil). This study explores the application of video dance in the Art of Education component, especially in the post-COVID-19 pandemic context, which has intensified the use of digital resources in education. The methodology adopted is qualitative, documentary and descriptive, based on the analysis of official documents and theoretical references of education, dance, aesthetics and digital technology. Based on this analysis, a teaching project was developed that promotes creativity, individual expression and the integration of different artistic languages, seeking to meet the needs of students and prepare them for an increasingly digitalized world. The results of this research show significant progress in the search for innovative and diversified educational practices, capable of enriching the teaching-learning process. The project created not only encourages students' creativity and expression, but also facilitates the use of new technologies in dance teaching, providing a more dynamic and interactive approach. This study, therefore, contributes to the implementation of educational methods more aligned with contemporary demands, highlighting the importance of video dance as a powerful pedagogical tool in the current educational context.

**Keywords:** Education. Dance. Video dance. Teaching.

<sup>1</sup> Mestre em Educação pela Universidade Regional de Blumenau (FURB). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8087734978652927> Orcid: [0000-0002-9656-4454](https://orcid.org/0000-0002-9656-4454). E-mail: [natha.admliss@gmail.com](mailto:natha.admliss@gmail.com)

<sup>2</sup> Professor da Universidade Regional de Blumenau (FURB) e da Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Doutor em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná. Mestre em Educação pela Universidade Regional de Blumenau. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4474574048534791>. Orcid: [0000-0003-2116-2407](https://orcid.org/0000-0003-2116-2407). E-mail: [rbona@furb.br](mailto:rbona@furb.br)

## INTRODUÇÃO

Este estudo visa elaborar um projeto de ensino na área das linguagens e suas tecnologias para aplicação da videodança nas turmas da 1ª série do Ensino Médio de uma escola estadual em Guaramirim, SC. A educação pública no Brasil tem histórico de atraso didático comparado à Europa no século XX. Segundo Schwartzman (2014, p. 8), “a maioria da população na Europa Ocidental, Nova Inglaterra e Japão já era alfabetizada, enquanto no Brasil e em quase todos os outros países do mundo a educação formal só chegava a uma minoria ínfima”. Para melhorar a educação, iniciativas como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 2017, têm sido implementadas. A BNCC integra a dança como ferramenta educativa, promovendo desenvolvimento integral, criatividade e expressão pessoal.

O ensino de dança no Brasil varia conforme o estado, região e tipo de ensino. A mídia influencia quais danças são mais populares, muitas vezes priorizando uma estética ideal e comercial. Essa abordagem mercadológica limita a diversidade e expressão cultural, marginalizando estilos tradicionais ou menos comerciais. A pesquisa foca na videodança, uma forma de expressão artística que combina dança e vídeo, permitindo explorar novos movimentos e técnicas de filmagem. Durante a pandemia de COVID-19, a videodança foi amplamente utilizada para disseminar a dança digitalmente.

Uma videodança, para Capelatto e Mesquita (2014), é uma forma de arte híbrida que integra elementos de dança e vídeo, gerando uma nova expressão artística que amplifica tanto a expressividade das imagens videográficas quanto dos movimentos corporais. A interseção entre dança e vídeo abre novas possibilidades criativas, resultando em composições visuais, auditivas e sinestésicas exclusivas, chamadas videodança.

É possível pressupor que a partir desta pesquisa seja possível ministrar aulas seguindo o projeto de ensino que busca ensinar dança por meio da videodança, com estudantes da 1º série do ensino médio, levando em contexto uma escola da rede estadual do norte de Santa Catarina, construindo assim, um projeto de ensino tendo em base a BNCC e CBTC para referência, sendo que os estudantes possam aplicar, construir, desenvolver e fruir o videodança elaborado pelos mesmos, podendo ser adaptado a cada contexto. A pesquisa considera o impacto significativo da pandemia da COVID-19 na rotina educacional, resultando na necessidade de reestruturar as práticas de ensino. Nesse contexto, a videodança surge como uma resposta criativa dos artistas da dança para lidar com as restrições impostas pela pandemia. Há a pressuposição de que as linguagens artísticas, como a videodança, têm o potencial de se tornarem ferramentas

pedagógicas eficazes na educação básica, oferecendo novas formas de expressão, aprendizado e engajamento dos estudantes.

No ensino de dança no Brasil, há o pressuposto de que a diversidade existente é muitas vezes influenciada por questões mercadológicas e midiáticas, contribuindo para desigualdades sociais e culturais. A videodança pode ser considerada uma abordagem que amplia a variedade de expressões culturais e superar tais desigualdades, a importância da estética e subjetividade na dança é reconhecida, sendo importante valorizar a diversidade cultural em oposição à imposição de uma estética ideal orientada pelo mercado, sendo assim relevante a experiência na aprendizagem em arte, enfatizando um olhar receptivo e curioso na apreciação da videodança.

O estudo busca responder como utilizar a videodança para ensinar dança nas escolas de educação básica. A metodologia qualitativa inclui análise de documentos oficiais e referenciais teóricos. Espera-se que a videodança, como ferramenta pedagógica, promova novas formas de expressão e engajamento estudantil.

Assim, o objetivo geral do artigo é: elaborar um projeto de ensino na área das linguagens e suas tecnologias para aplicação da videodança nas turmas da 1ª série do Ensino Médio de uma escola estadual em Santa Catarina, no município de Guaramirim. Seus objetivos específicos são: explorar as possibilidades da videodança na Educação dentro da componente de Arte; analisar documentos oficiais como BNCC, CBTC, PPP para auxiliar na elaboração do projeto de ensino.

## PROJETO DE ENSINO E EDUCAÇÃO

Quando dialogamos sobre a aplicação do objeto de estudo, pensamos na elaboração de um projeto de ensino alinhado às práticas defendidas por Paulo Freire (1970), um dos mais importantes educadores brasileiros. Ele desenvolveu uma abordagem pedagógica conhecida como Educação Libertadora, que tem como objetivo não apenas transmitir conhecimento, mas também capacitar os alunos a pensarem criticamente e agirem de forma transformadora na sociedade. Seus princípios enfatizam o diálogo como essencial para o processo educacional, promovendo uma relação horizontal entre educadores e educandos, em que ambos contribuem ativamente para a construção do conhecimento. Além disso, Freire defendia a conscientização, incentivando uma compreensão crítica do contexto social e uma alfabetização que vai além das palavras, envolvendo a reflexão sobre o mundo ao nosso redor.

Uma prática educacional proposta por Freire, o Círculo de Cultura, uma prática de alfabetização da década de 1960, destaca-se por estimular a participação ativa dos alunos na construção colaborativa do conhecimento. O diálogo constante é fundamental nesse processo, criando um ambiente de respeito mútuo e colaboração. Sua abordagem humanista reconhece a dignidade e a capacidade criativa de cada indivíduo, influenciando práticas educacionais em todo o mundo. Ao pensar na aplicação desses princípios em um projeto de ensino, é possível desenvolver atividades significativas em que os alunos se tornam protagonistas na construção do conhecimento. Assim, o aporte teórico da pesquisa se baseia nos conceitos e ideias de Paulo Freire, visando uma educação mais crítica, participativa e socialmente engajada, que envolve a aprendizagem por meio de projetos e atividades significativas, em que os estudantes são protagonistas na construção do conhecimento.

Sempre é necessário enfatizar a importância da contextualização, relacionando o objeto de conhecimento com o contexto dos estudantes, tornando-se relevante para suas vidas. Nesse contexto, os projetos de ensino permitem que os estudantes se envolvam em atividades práticas e desafiadoras, ligando o aprendizado às suas vivências. Além disso, Freire valorizava o diálogo e a participação ativa dos estudantes durante o processo educacional, enxergando a educação como uma prática de liberdade, em que os estudantes deixam de ser meros receptores passivos de conteúdo e se tornam personagens ativos na construção da própria aprendizagem, promovendo a colaboração, a reflexão crítica e a autonomia dos estudantes, algo fundamental no projeto de pesquisa.

Alguns conceitos serão fundamentais para a construção do projeto de ensino: o diálogo e a conscientização, a contextualização do conhecimento, a prática e a teoria, e a participação ativa dos estudantes. Freire (1970), defende a importância do diálogo como uma ferramenta fundamental na educação e a necessidade de uma relação dialógica entre educador e educando, no qual ambos aprendem e se desenvolvem juntos. Ao utilizar o diálogo, os estudantes são encorajados a se tornarem conscientes de sua vivência e a refletir criticamente sobre ela. A contextualização do conhecimento argumenta que o conhecimento deve ser relacionado com a experiência de vida dos alunos, destacando a importância de conectar o conteúdo escolar com as vivências concretas dos estudantes, tornando a educação mais significativa e relevante para eles. Freire também destacava a superação da dicotomia entre teoria e prática na educação. Os estudantes devem se envolver em práticas concretas, investigações e reflexões críticas sobre seu contexto. A teoria não deve ser imposta de forma isolada, mas deve emergir da prática e ser

constantemente enriquecida por ela. A participação ativa dos estudantes no processo educativo envolve a tomada de decisões, a expressão de opiniões e a colaboração entre os estudantes.

## VIDEODANÇA E EDUCAÇÃO

O campo de estudo do objeto de pesquisa é abarcado na teoria de Pierre Lévy (1997) e Cristiane Wosniak (2006, p. 89). Wosniak declara que “o mundo digital é um lugar privilegiado para as artes devido à fisicalidade”. A teoria de Wosniak sobre a fisicalidade da arte em videodança pode ser relacionada à teoria de tecnologia e educação de Lévy (1997), por meio do conceito de mediação tecnológica. Wosniak teoriza sobre a fisicalidade da arte em videodança, destacando a importância da corporeidade e do movimento físico na expressão artística, especialmente no contexto da videodança. Ela argumenta que a fusão entre o corpo do dançarino e a tecnologia de vídeo cria uma forma de arte em que a materialidade do corpo e a virtualidade da mídia se entrelaçam.

Lévy (1997), em sua teoria sobre tecnologia e educação, enfatiza o papel da tecnologia como um meio de mediação entre os indivíduos e o conhecimento. Ele argumenta que as tecnologias digitais auxiliam no aprimoramento das capacidades cognitivas dos indivíduos e promovem formas colaborativas de aprendizado. Relacionando essas duas teorias, podemos perceber que a mediação tecnológica desempenha um papel importante tanto na videodança quanto na educação. Na videodança, a tecnologia de vídeo atua como um meio de expressão e comunicação, permitindo a criação de novas formas de arte que combinam o corpo e a imagem em movimento. Na educação, as tecnologias digitais atuam como ferramentas que mediam o acesso ao conhecimento e promovem a colaboração entre os estudantes. Ambas as teorias reconhecem a importância da interação entre os seres humanos e as tecnologias em diferentes contextos, seja na expressão artística ou na aprendizagem. A mediação tecnológica permite explorar novas possibilidades de criação, expressão e aprendizado, ampliando os horizontes da experiência humana tanto na videodança quanto na educação.

A tecnologia desempenha um papel fundamental na criação, produção e experiência da videodança e da transmídia (Jenkins, 2022). Seus aspectos exploram a convergência de mídias e a expressão artística por meio do vídeo na dança. Na transmídia, destaca-se a narrativa expandida, na qual a história se desdobra por diversas plataformas, como TV, cinema, redes sociais e jogos, promovendo uma participação ativa da audiência na construção da narrativa. A videodança envolve a fusão de elementos da dança e do vídeo, criando uma forma de expressão artística que utiliza a linguagem visual e os movimentos do corpo para transmitir uma

mensagem, explorar espaços e tempos, viabilizada pelo vídeo, ampliando as possibilidades criativas. A edição e pós-produção contribuem para a estética final da obra, ao integrar elementos visuais como cenários, figurinos e efeitos visuais, criando uma experiência sensorial. A criação por meio da tecnologia proporciona diversas possibilidades para a produção de vídeos de dança. Os progressos nos softwares de edição de vídeo, animação e efeitos visuais permitem que os artistas explorem diferentes estilos de movimento, combinem imagens e sons, e criem ambientes visuais envolventes. A tecnologia de captura de movimento possibilita registrar e converter apresentações de dança em formato digital, que podem ser manipuladas e incorporadas em produções audiovisuais.

Ambos os conceitos refletem a adaptação da arte às formas contemporâneas de comunicação e às possibilidades tecnológicas. Enquanto a transmídia amplia as narrativas por meio de diversas plataformas, a videodança transforma a expressão da dança, aproveitando as potencialidades do vídeo para enriquecer a experiência artística, refletindo a evolução das formas de contar histórias e apresentar a arte, buscando alcançar e envolver públicos de maneiras inovadoras. A experiência do público ao apreciar vídeos de dança, por exemplo, pode ser ampliada com o uso de realidade virtual (RV) e realidade aumentada (RA), criando ambientes virtuais interativos nos quais o público pode se imergir na dança e explorar narrativas transmídia de maneiras inovadoras. As plataformas digitais e redes sociais permitem que os espectadores interajam com o conteúdo, compartilhem suas experiências e participem ativamente do diálogo em torno da obra. A distribuição e alcance dos vídeos de dança e projetos transmídia por meio da tecnologia ocorrem em plataformas de vídeo on-line, como YouTube, Vimeo e outras redes sociais, permitindo que os artistas compartilhem seu trabalho em escala global, eliminando as restrições tradicionais da distribuição física. O uso de técnicas transmídia, como websites interativos, aplicativos móveis e instalações multimídia, amplia a experiência além do vídeo, envolvendo o público em diferentes plataformas e ambientes.

Pode-se ver a crescente influência das tecnologias nas práticas pedagógicas e como essas mudanças de práticas impactam a forma como os estudantes agregam ao conhecimento. Soares (2011, p. 10), destaca que “as novas tecnologias de informação e comunicação estão produzindo uma revolução epistemológica que não pode ser ignorada, e as videoaulas podem estar produzindo um novo modus operandi dos estudos escolares”. Abre-se assim a possibilidade da utilização da videodança para explorar temas como a relação entre corpo e tecnologia, a interação entre diferentes linguagens artísticas e a relação entre o corpo e o espaço. O autor defende que qualquer tentativa de libertar os estudantes das amarras institucionais e

escolares às quais se veem presos há tempos merece um olhar mais atento das ciências que se preocupam com o processo de ensino-aprendizagem, o que pode ser aplicado à videodança como uma forma de explorar novas possibilidades de ensino e aprendizagem.

A videodança pode ser uma forma de documentar e preservar a memória da dança, permitindo que coreografias e performances sejam registradas e acessadas por um público mais amplo. As videoaulas podem ser uma forma de democratizar o acesso à dança, permitindo que pessoas de diferentes regiões e contextos sociais possam ter acesso a conteúdo de dança de qualidade.

### **METODOLOGIA DE INTEGRAÇÃO DA VIDEODANÇA NA EDUCAÇÃO: ABORDAGEM QUALITATIVA E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE**

Esta pesquisa apresenta uma proposta de ensino que integra a linguagem da videodança, considerando o contexto de uma escola da rede educacional do Estado de Santa Catarina, localizada em Guaramirim. Trata-se de uma pesquisa documental, pois a videodança, artigos sobre o tema e documentos oficiais são fundamentais para esta investigação. A abordagem é qualitativa, conforme Flick (2009, p. 23), que destaca: “consistem na escolha de métodos e teorias convenientes; no reconhecimento e na análise de diferentes perspectivas; nas reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas”.

A escolha da instituição para a aplicação da pesquisa fundamenta-se no fato de que ela faz parte das 120 escolas-piloto na implementação do Novo Ensino Médio no estado de Santa Catarina. Essa instituição destaca-se como uma referência educacional na região por diversos motivos. Primeiramente, por ser uma escola inaugurada recentemente, apresenta uma estrutura física diferenciada. Além disso, seu perfil de ensino é distintivo, especialmente por ser uma referência atual em ensino técnico, quando comparada a outras escolas de educação básica na mesma região.

A instituição torna-se ainda mais relevante devido à nova proposta para o ensino médio, contribuindo para atender às demandas que poderiam surgir antes da implementação completa no estado. Sua gestão e corpo docente demonstram abertura a novas experiências e propostas pedagógicas.

Guaramirim está localizada na região norte do estado de Santa Catarina entre as cidades de Jaraguá do Sul, Joinville, Massaranduba e Schroeder, sendo cortada pela rodovia BR-280, um dos principais canais de escoamento do planalto ao porto de São Francisco do Sul.

Esperamos que com a análise mais aprofundada do assunto e após a inserção do projeto de ensino para aplicação da linguagem da videodança em uma escola, estudantes, professores e gestores possam dar continuidade ao processo, reinventando e aplicando a proposta para outros meios e fins.

Subentende-se que a partir da possibilidade de uma atividade conjunta entre os tipos de artes com o audiovisual e a dança, possa-se haver um aprendizado agregado efetivo dentre as componentes integradas aos assuntos.

A diversificação de uma atividade pode acabar gerando uma interação acima do patamar regular das demais atividades já realizadas na instituição. Isso pode ocorrer devido ao fato de sair da aula teórica dentro da metodologia tradicional abarcada e agregadas nas instituições de educação.

Os procedimentos de coleta de dados basearam-se em pesquisa documental em bancos de teses e dissertações (Capes, Sucupira, BDTD), além da apreciação e compilação de materiais midiáticos conforme pressupostos estéticos e conceituais relacionados ao contexto da pesquisa. A técnica de análise utilizada foi a Análise Temática de materiais já publicados em plataformas e bancos de dados abertos, próprios ou de terceiros.

Para a análise de dados, foram realizados procedimentos como análise do conteúdo midiático, estruturação midiática, e sinopse, comparando os principais pontos coincidentes dos conteúdos midiáticos. Duas análises específicas foram realizadas: a primeira focou no Currículo Base do Território Catarinense (Santa Catarina, 2021), em resposta à Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018). Essa análise examinou como o objeto de estudo é retratado nos documentos, destacando pontos positivos e negativos e propondo melhorias fundamentadas teoricamente.

A segunda análise concentrou-se no Projeto Político Pedagógico (PPP) de uma escola. O PPP define as diretrizes, metas e objetivos da instituição de ensino, abrangendo organização curricular, métodos de ensino, avaliação dos alunos, gestão escolar e relações com a comunidade, além de promover uma educação inclusiva, democrática e de qualidade. A análise detalhou como os componentes do PPP se relacionam com o referencial teórico abordado no capítulo anterior.

Após as análises do PPP e do CBTC, foi elaborada uma proposta de projeto de ensino para estudantes do 1º ano do ensino médio, considerando o contexto comunitário de uma escola em Guaramirim e embasada em documentos públicos e ofícios circulares sobre orientações e



parâmetros para a elaboração do projeto. O objetivo é que os profissionais da educação possam utilizar e aplicar essa sequência, contribuindo com os principais pontos desta pesquisa.

## ANÁLISE DO CURRÍCULO BASE DO TERRITÓRIO CATARINENSE E SUAS PRÁTICAS

Após a publicação oficial da BNCC (Brasil, 2018), Santa Catarina se organizou para adequar seu currículo ao contexto social do estado, delimitando competências, habilidades específicas, objetos de conhecimento e campos de estudo para os estudantes catarinenses.

O CBTC (Santa Catarina, 2021) do Ensino Médio é um documento dividido em 4 cadernos:

**Caderno 1 - Disposições Gerais:** textos introdutórios e outros do Currículo Base do Ensino Médio do Território Catarinense;

**Caderno 2 - Formação Geral Básica:** textos da Formação Geral Básica por Área do Conhecimento, do Currículo Base do Ensino Médio do Território Catarinense;

**Caderno 3 - Parte Flexível do Currículo:** Portfólio de Trilhas de Aprofundamento: Portfólio de Trilhas de Aprofundamento que fazem parte dos Itinerários Formativos do Território Catarinense;

**Caderno 4 - Parte Flexível do Currículo:** Portfólio de Componentes Curriculares Eletivos: Portfólio de Componentes Curriculares Eletivos, que fazem parte dos Itinerários Formativos do Território Catarinense.

Um quinto caderno vem sendo elaborado com o currículo do Portfólio de Trilhas de Técnicas que fazem parte dos Itinerários Formativos do Território Catarinense.

Com a Lei nº 13.415/2017, houve uma reorganização que alterou artigos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBen) nº 9.394/1996, aumentando a carga horária de 800 para 1000 horas anuais.

A BNCC sugere a abordagem de “temas contemporâneos que afetam a vida humana em escala local, regional e global, preferencialmente de forma transversal e integradora” (Brasil, 2019, p. 19). Os temas contemporâneos transversais estão delimitados na BNCC e CBTC-EM.

A área de Linguagens e suas Tecnologias desempenha um papel fundamental na educação catarinense, servindo como base para a comunicação, o pensamento crítico, a expressão de ideias e o acesso ao conhecimento. A importância da linguagem na educação abrange a aquisição de conhecimento, comunicação eficaz, alfabetização, desenvolvimento do pensamento crítico e valorização da cultura local.

A componente curricular de Arte é essencial para o desenvolvimento integral dos alunos, proporcionando oportunidades de expressão, criatividade, apreciação estética e desenvolvimento de habilidades artísticas. A Arte oferece um espaço de expressão e criatividade, desenvolvimento cognitivo, sensibilidade estética, apreciação cultural, interdisciplinaridade, e desenvolvimento pessoal e social.

Embora a palavra videodança não apareça nos cadernos do CBTC-EM os termos vídeo e dança são mencionados várias vezes, sugerindo que esses elementos podem ser abordados separadamente conforme as habilidades e contextos definidos no currículo. Isso destaca a necessidade de adaptar o currículo para atender às necessidades específicas dos estudantes e às demandas da educação contemporânea.

### **DANCE IN VÍDEO: INTEGRANDO A DANÇA NO ENSINO MÉDIO POR MEIO DE UMA ABORDAGEM PEDAGÓGICA INOVADORA**

A proposta de Projeto de Ensino de videodança criada durante a pesquisa segue os parâmetros estabelecidos pelo regulamento interno da Secretaria de Educação do Estado de Santa Catarina que direciona a organização dos documentos. O documento segue o modelo oficial da instituição de ensino no qual foi selecionada para uma aplicação hipotética. A organização apresenta as áreas de conhecimentos envolvidas no planejamento, quais as componentes envolvidas, as turmas/ séries que serão abordadas, as competências especificam por área de conhecimento, as habilidades a serem atingidas. Traz-se ainda a operação cognitiva, procedimental ou atitudinal exigida pela habilidade, critérios de avaliação, situação-problema, passo a passo da atividade, instrumentos de avaliação e tempo estimado do planejamento. A seguir, apresenta-se um quadro que resume toda a proposta educativa:

**QUADRO 1: PROPOSTA EDUCATIVA COM VIDEODANÇA**

<b>Área de Conhecimento</b>	Linguagens e suas Tecnologias
<b>Componentes curriculares envolvidos:</b>	Artes, Práticas das Linguagens Artísticas.
<b>Série:</b>	1º Série do Ensino Médio

<p><b>Competência específica da área:</b></p>	<p><b>1- Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais)</b> e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica do contexto e para continuar aprendendo.</p> <p><b>2- Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder</b> que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p> <p><b>3- Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva,</b> de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p> <p><b>5 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos</b> nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.</p> <p><b>6- Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais,</b> e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.</p>
<p><b>Habilidade selecionada</b></p>	<p>EM13LGG101 - Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.</p> <p>EM13LGG201 - Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> <p>EM13LGG301 - Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.</p> <p>EM13LGG501 - Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.</p> <p>EM13LGG601 - Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.</p>
<p><b>Operação cognitiva, procedimental ou atitudinal exigida pela habilidade</b></p>	<p><b>Cognitivo:</b> Compreensão, Análise, Síntese e Avaliação.  <b>Procedimental:</b> Criação, Execução e Edição de Videodança.  <b>Atitudinal :</b> Colaboração, Criatividade e Autoexpressão.</p>

<b>Objeto(s) de conhecimento em estudo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeo</li> <li>• Dança</li> <li>• Estética</li> <li>• Apreciação</li> <li>• Crítica Artística</li> </ul>
<b>Critério(s) de avaliação</b>	<p><b>Conhecimento Teórico:</b> Demonstração de compreensão dos conceitos da videodança, sua história, estilos e elementos.</p> <p><b>Habilidade de Criação:</b> Capacidade de desenvolver coreografias originais e ideias criativas para a videodança.</p> <p><b>Técnica de Execução:</b> Qualidade de movimento, sincronização, postura e expressão corporal durante a videodança.</p> <p><b>Edição de Vídeo:</b> Habilidade em usar ferramentas de edição para criar um vídeo bem estruturado, com cortes, transições e efeitos adequados.</p> <p><b>Colaboração e Comunicação:</b> Participação ativa em atividades de grupo e capacidade de dar e receber feedback construtivo.</p> <p><b>Expressão Pessoal:</b> Capacidade de transmitir emoções e contar uma história por meio da dança e da videodança.</p> <p><b>Processual-</b> Ocorrerão de forma contínua considerando os conhecimentos prévios dos estudantes e entrega de atividades podendo ser no formato de trabalhos individuais ou em grupo, tendo a possibilidade de usufruir das tecnologias digitais. Poderão ser avaliados por meio de produção de textos, realização de pesquisas bibliográficas e/ou apresentação de trabalhos. Situações-problemas, relatos e relatórios de experiências poderão compor as notas do estudante.</p>
<b>Situação-problema ou conflito real mobilizado para o início da aula (problematização)</b>	<p>Imagine que você é um coreógrafo e diretor de uma companhia de dança renomada. Recentemente, você recebeu um desafio excitante: criar uma videodança que seja capaz de transmitir uma mensagem profunda e impactante sobre os desafios ambientais enfrentados pelo nosso planeta. No entanto, você se depara com a necessidade de não apenas expressar essa mensagem de forma criativa, mas também garantir que os elementos técnicos da dança e da videodança estejam harmoniosamente alinhados para atingir o público de maneira eficaz.</p> <p>Neste contexto, considere as seguintes questões:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Como combinar a linguagem da dança com os recursos visuais do vídeo para transmitir a mensagem ambiental de forma convincente?</li> <li>- Você precisará explorar a relação entre movimento corporal, escolha de locações, ângulos de câmera e edição para garantir que a mensagem seja clara e emocionalmente envolvente.</li> <li>- Qual é a abordagem coreográfica mais adequada para representar os desafios ambientais? Você enfrentará a tarefa de criar uma coreografia que evoca a degradação do meio ambiente, mas também transmita esperança e ação.</li> <li>- Como equilibrar a expressão artística com a urgência da mensagem? Como você garantirá que a colaboração entre os membros da companhia seja eficaz na criação desta videodança? A operação atitudinal de colaboração é fundamental para o sucesso deste projeto, mas como você incentivará a troca de ideias, a comunicação aberta e a integração das diferentes perspectivas dos dançarinos?</li> <li>- Qual é o papel da música na videodança e como você integrará a trilha sonora de maneira coesa? A escolha da música e sua sincronização com a coreografia são cruciais para evocar emoções. Como você garantirá que a música complementa a narrativa visual de forma impactante?</li> </ul>

	<p>- Como você avaliará o sucesso desta videodança, não apenas em termos de técnica de movimento e edição, mas também em sua capacidade de transmitir a mensagem e causar um impacto duradouro no público? Quais critérios específicos de avaliação você aplicará para medir a eficácia da videodança tanto como uma expressão artística quanto como uma ferramenta de conscientização ambiental?</p> <p>Neste desafio, você terá que integrar criatividade, técnica e consciência social para criar uma videodança que transcenda os limites tradicionais da dança e atinja o público de maneira significativa. Como você abordará essas questões e transformará este projeto em uma oportunidade única de expressão artística e conscientização?</p>
<p><b>Possível caminho metodológico para desenvolvimento da habilidade (Passo a passo)</b></p>	<p><b>Aula 1: Introdução à Videodança e Conceitos Básicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação do conceito de videodança e sua importância.</li> <li>• Discussão sobre os elementos da dança que podem ser expressos por meio do vídeo.</li> <li>• Atividade: Assistir a exemplos de videodança e analisar suas características.</li> </ul> <p><b>Aula 2: História e Estilos da Videodança</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração da história da videodança, desde os primórdios até os dias atuais.</li> <li>• Apresentação dos diferentes estilos de videodança, como narrativa, abstrata e experimental.</li> <li>• Atividade: Montagem de trechos coreográficos e experimentação com ângulos de câmera.</li> </ul> <p><b>Aulas 3 e 4: Criação de Coreografia para Videodança</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração da relação entre movimento, câmera e espaço.</li> <li>• Trabalho em grupo: Desenvolvimento de ideias para uma coreografia original de videodança.</li> <li>• Atividade: Gravação individual ou em grupo de trechos coreográficos, com ênfase na qualidade e expressão.</li> </ul> <p><b>Aulas 5, 6 e 7: Técnica de Execução e Expressão Corporal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aquecimento físico e exercícios para aprimorar a técnica de movimento.</li> <li>• Foco na expressão corporal e na transmissão de emoções por meio dos movimentos.</li> <li>• Atividade: Gravação de trechos coreográficos, com ênfase na qualidade e expressão.</li> </ul> <p><b>Aula 8: Técnica de Execução e Expressão Corporal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aquecimento físico e exercícios para aprimorar a técnica de movimento.</li> <li>• Foco na expressão corporal e na transmissão de emoções por meio dos movimentos.</li> <li>• Atividade: Gravação de trechos coreográficos, com ênfase na qualidade e expressão.</li> </ul> <p><b>Aulas 9 e 10: Introdução à Edição de Vídeo para Videodança</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visão geral das ferramentas de edição de vídeo e sua aplicação na videodança.</li> <li>• Demonstração de técnicas de corte, transições e adição de trilha sonora.</li> <li>• Atividade: Edição dos vídeos individuais gravados, adicionando elementos visuais e sonoros.</li> </ul> <p><b>Aula 11: Colaboração e Feedback</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Troca dos vídeos editados entre os alunos para feedback construtivo.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussão em grupo sobre os pontos fortes e áreas de melhoria identificados nos vídeos.</li> <li>• Atividade: Revisão final dos vídeos com base no feedback recebido.</li> </ul> <p><b>Aula 12: Apresentação e Reflexão Final</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exibição dos videodanças finalizados para toda a classe.</li> <li>• Discussão sobre o processo criativo, desafios enfrentados e lições aprendidas.</li> <li>• Atividade: Reflexão individual por escrito sobre a experiência com a videodança e seus efeitos.</li> </ul>
<b>Instrumentos de avaliação</b>	<p><b>Questionários de Conhecimento Teórico:</b> Aplicação de questionários com perguntas sobre os conceitos da videodança, sua história, estilos e elementos. Avaliará a compreensão dos alunos sobre os aspectos teóricos do objeto de conhecimento.</p> <p><b>Apresentação de Coreografia Individual:</b> Cada aluno apresentará uma coreografia individual, demonstrando sua habilidade de criação e expressão pessoal. Será avaliada a originalidade da coreografia e como ela transmite emoções e conceitos.</p> <p><b>Vídeo de Execução Coreográfica:</b> Os alunos gravarão um trecho coreográfico e serão avaliados quanto à qualidade de movimento, sincronização, postura e expressão corporal. A análise incluirá a aplicação técnica e a capacidade de transmitir emoções por meio do movimento.</p> <p><b>Vídeo Editado de Videodança:</b> Os alunos editarão os vídeos de suas apresentações individuais, aplicando técnicas de edição aprendidas. Será avaliada a capacidade de criar um vídeo bem estruturado, com cortes, transições e efeitos adequados à mensagem da videodança.</p> <p><b>Avaliação da Colaboração e Feedback:</b> Avaliação do envolvimento dos alunos nas atividades em grupo, como a troca de feedback construtivo e a discussão sobre os vídeos editados. Observar a participação ativa, a capacidade de dar e receber críticas de forma construtiva e a contribuição para o aprimoramento dos colegas.</p> <p><b>Reflexão por Escrito:</b> Avaliação das reflexões individuais por escrito sobre a experiência com a videodança e seus efeitos. Analisar como os alunos perceberam seu próprio crescimento, desafios superados, lições aprendidas e a conexão entre a expressão artística e as mensagens transmitidas.</p> <p><b>Avaliação da Apresentação Final:</b> Avaliação das apresentações finais dos vídeos de videodança para a classe. Observar como os alunos integraram os aspectos técnicos, criativos e de expressão pessoal para criar uma videodança envolvente e impactante.</p> <p><b>Observação Contínua:</b> Observação do desempenho dos alunos ao longo das aulas em relação à compreensão dos conceitos teóricos, participação nas atividades práticas, colaboração e engajamento geral. Isso permitirá avaliar o progresso ao longo do tempo.</p>
<b>Tempo de duração do plano</b>	12 aulas.

Fonte: os autores.

## VÍDEO & DANÇA: REFLEXÕES E CONCLUSÕES

Como em qualquer filme, vídeo ou material audiovisual, ao término, são apresentados os créditos de tudo e todos que contribuíram para sua realização. É necessário ressaltar que sua conclusão reitera a importância do ensino de videodança e a integração dessa prática no contexto educacional como uma estratégia eficaz para estimular a expressão artística, a criatividade e a interação dos estudantes, mesmo em um ambiente virtual.

A pesquisa revelou o potencial da videodança como ferramenta pedagógica, especialmente diante dos desafios impostos pela pandemia da COVID-19. Embora não tenha sido aplicada na prática, ao desenvolver um projeto de ensino para o 1º ano do ensino médio, é essencial considerar diversas variáveis que podem influenciar o sucesso da implementação, como a adaptação ao contexto específico, a receptividade dos estudantes e a infraestrutura disponível.

O diálogo entre a fundamentação teórica e o tratamento de dados foi fundamental para garantir a consistência e a validade das conclusões obtidas. O uso de imagens no tratamento de dados pode enriquecer a análise e proporcionar uma compreensão mais ampla dos resultados. A citação dos autores-base da pesquisa contribui para situar o trabalho dentro do campo acadêmico e reconhecer as contribuições teóricas relevantes.

A elaboração do Currículo Base do Território Catarinense para o Ensino Médio reflete o compromisso do Estado de Santa Catarina em oferecer uma educação de qualidade, alinhada às diretrizes nacionais e às necessidades dos estudantes locais. Essa abordagem cuidadosa e abrangente demonstra o esforço em atender às demandas educacionais e promover o desenvolvimento integral dos alunos catarinenses.

A pesquisa destaca a importância de continuar investigando e aprimorando práticas pedagógicas que integrem a videodança no currículo escolar. A reflexão sobre os desafios enfrentados durante a implementação do projeto, bem como as possíveis melhorias e aprofundamentos para pesquisas futuras, ressalta a necessidade de um constante diálogo entre teoria e prática no campo da Educação e da Arte. A videodança, explorada sob diferentes perspectivas, revelou-se como uma linguagem artística capaz de conectar os alunos com suas vivências e experiências pessoais. A abordagem cuidadosa e aprofundada adotada no projeto permitiu visualizar as potencialidades da videodança e sua relevância no contexto educacional.

A integração da videodança no contexto educacional, aliada a uma abordagem cuidadosa e embasada teoricamente, demonstrou ser uma estratégia eficaz para estimular o desenvolvimento artístico e criativo dos alunos. A pesquisa contribui não apenas para o enriquecimento do conhecimento sobre a videodança como ferramenta para o ensino de dança, mas também para a promoção de práticas educacionais inovadoras e inclusivas, capazes de promover a criatividade, a expressão individual e a inclusão de diferentes linguagens artísticas no processo de ensino e aprendizagem.

A pesquisa demonstrou que a videodança pode ser uma ferramenta pedagógica eficaz para promover a criatividade, a expressão artística e a inclusão de diferentes linguagens no

processo de ensino e aprendizagem, preparando os estudantes para um mundo cada vez mais digital e diversificado. A pesquisa não apenas respondeu à pergunta inicial e ao problema proposto, mas também alcançou os objetivos estabelecidos, contribuindo para o avanço do conhecimento sobre a integração da videodança no ensino de dança e para a promoção de práticas educacionais inovadoras e inclusivas.

É importante reconhecer algumas possíveis limitações, como as generalizações, pois o foco específico no ensino de videodança em um contexto educacional particular pode fazer com que os resultados e conclusões não sejam generalizáveis para outros cenários educacionais.

Outras possíveis limitações incluem as limitações tecnológicas. Dependendo da infraestrutura disponível na escola ou da familiaridade dos estudantes com tecnologias de vídeo, a implementação da videodança como ferramenta pedagógica pode ser desafiadora. As limitações de tempo também são relevantes, pois restrições de tempo podem ter impactado a extensão da pesquisa, a coleta de dados ou a implementação completa do projeto de ensino. Finalmente, há as limitações de recursos, em que restrições orçamentárias ou de recursos podem ter limitado a amplitude das atividades propostas no projeto de ensino.

Este estudo representa um avanço significativo na busca por práticas educacionais que atendam às necessidades e interesses dos estudantes, preparando-os para um mundo cada vez mais digital e diversificado. Espera-se que seja um ponto de referência para outras pesquisas, explorando novas formas de ensinar dança, outros meios de aplicar este projeto de ensino e ajustes considerando outros contextos educacionais.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB nº 9394/96, Lei Complementar nº 170/98, que dispõem sobre o Sistema Estadual de Educação e a Resolução nº 182/2013, Art. 17,18 e 19 do CEE/SC para elaboração do Projeto Político Pedagógico e, atualizado pela Resolução 001 de 21 de fevereiro de 2022.

CAPELATTO, I.; MESQUITA, K. **Vídeodança**. Guarapuava: Unicentro, 2014.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 3ª ed. São Paulo: Aleph, 2022.



LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed 34, 1997.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO. Centro de Educação Profissional Perfeito Manoel de Aguiar, Guaramirim, 2024.

SCHWARTZMAN, S. **Os desafios da educação no Brasil**. 2014. Disponível em: <http://schwartzman.org.br/simon/desafios/1desafios.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2024.

SECRETARIA DO ESTADO DA EDUCAÇÃO DE SANTA CATARINA. **Currículo base do ensino médio no território catarinense**. Florianópolis: Secretaria de Estado da Educação, 2021. Disponível em: <http://www.cee.sc.gov.br/index.php/curriculo-base-do-territorio-catarinense>. Acesso em: 01 jul. 2024.

SOARES, F. Conhecimento e tecnologia: as videoaulas como possibilidade pedagógica. In: Anais do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2011, Aracaju. **Anais do [...]** Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2011. p. 1-6.

WOSNIAK, C. R. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança**: tecnologia e comunicação. Dissertação (Mestrado), Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2006.

*Recebido: 02 de julho de 2024*

*Aceito: 22 de julho de 2024.*