UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

ALLAN MOSCON ZAMPERINI

CRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO ATRAVÉS DA TELA: ANALISANDO O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA DANÇA ATRAVÉS DA IMAGEM EM MOVIMENTO

VITÓRIA
2019

ALLAN MOSCON ZAMPERINI

CRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO ATRAVÉS DA TELA: ANALISANDO O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA DANÇA ATRAVÉS DA IMAGEM EM MOVIMENTO

Monografia apresentada à Coordenadoria do Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Informática na Educação do Instituto Federal do Espírito Santo, Cefor/Reitoria, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Informática na Educação.

Orientador: Prof. M.Sc. Luis Carlos Loss Lopes

VITÓRIA

2019

(Biblioteca do Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância - Cefor)

Z149c Zamperini, Allan Moscon.
Criação e construção de conhecimento através da tela: analisando o processo de ensino e aprendizagem da dança através da imagem em movimento / Allan Moscon Zamperini. - 2019.
30 f.

Orientador: Luis Carlos Loss Lopes

TCC(Pos-Graduação lato sensu) Instituto Federal do Espírito Santo, Cefor, Informática na Educação, 2019.

1. Informática na educação. 2. Novas tecnologias. 3. Dança. 4. Mídia. 5. Youtube. I. Lopes, Luis Carlos Loss . II. Título. III. Instituto Federal do Espírito Santo. IV. Título.

CDD: 371.344

Bibliotecária: Viviane Bessa Lopes Alvarenga CRB/06-ES nº 745

ALLAN MOSCON ZAMPERINI

CRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO ATRAVÉS DA TELA: ANALISANDO O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA DANÇA ATRAVÉS DA IMAGEM EM MOVIMENTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Pós-Graduação *Lato Sensu* Informática na Educação, como requisito parcial para obtenção de título Especialista em Informática na Educação.

Aprovado em 23 de Fevereiro de 2019.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. M.Sc. Luis Carlos Loss Lopes

Instituto Federal do Espírito Santo

Orientador

Fábio Luiz Bigatti

Instituto Federal do Espírito Santo

Gerson de Freitas Junior

Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ESPÍRITO SANTO

Autarquia criada pela Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008

DECLARAÇÃO DE AUTORIA DE TRABALHO MONOGRÁFICO DE ESPECIALIZAÇÃO

Eu, **Allan Moscon Zamperini**, aluno (a) do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* Informática na Educação, declaro que o trabalho monográfico intitulado "CRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO ATRAVÉS DA TELA: ANALISANDO O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA DANÇA ATRAVÉS DA IMAGEM EM MOVIMENTO" é de minha autoria, em conformidade com a legislação vigente que trata dos direitos autorais.

Vitória, 23 de Fevereiro de 2019

Allan Moscon Zamperini

Assinatura do (a) Candidato (a)

RESUMO

Com o advento das novas tecnologias, o ensino da dança é atingido com o surgimento dos nativos digitais e por tanto, os educadores precisam encontrar novos meios para promover o processo de ensino e aprendizagem de maneira mais eficaz. Através de uma pesquisa ex-post-facto, este trabalho foi feito com o intuito de averiguar como foi o processo de criação em dança de alunos que participaram de um Festival de Cultura e Arte, partindo da hipótese de que este processo criativo é influenciado pelas novas mídias. Como metodologia, foi aplicado um questionário para os alunos que participaram do festival e que pertencem a modalidade do ensino médio, e com os dados coletados e análise feita, surgiram as seguintes categorias de análise: P*rocesso Colaborativo; Dança e Internet e vídeos Instruem.* Finalmente concluisse, que seja necessário trazer as novas mídias para o contexto do ensino de dança/artes, mas que também seja possível produzir problematizações para que os alunos pensem de forma crítica sobre o que consomem dentro de plataformas como o Youtube.

Palavras-chave: Novas Tecnologias. Dança e Mídias. Youtube.

ABSTRACT

With the advent of new technologies, dance teaching is done with the growth of digital natives and both, educators, the search for means of dissemination and the process of teaching and learning more effectively. Through an ex-post-facto research, this work was done with the intention of ascertaining how the process of raising children participated in a Festival of Culture and Art. new media. As a methodology, a questionnaire was applied to the students who participated in the festival and who are modulators of high school, and the data and analyzes were the following categories of analysis: Collaborative Process; Dance and Internet and videos instruct. Finally, they have been necessary to new subjects for the context of education of educational / arts, but that is not possible one problem for the students are students or demise critical for the consomem inside in which the Youtube.

Keywords: New Technologies. Dance and Media. YouTube.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 07
2 REFERENCIAL TEÓRICO 09
2.1 Dança e Mídia 12
2.2 Um Modelo de Ensino 13
3 METODOLOGIA 14
3.1 Universo dos Dados 16
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES 19
4.1 Processo Colaborativo 19
4.1 Dança e Internet 22
2.1 Vídeos Instruem 24
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 27
REFERÊNCIAS 28
APÊNDICE A 29
APÊNDICE B 30

1 INTRODUÇÃO

É possível perceber o avanço da tecnologia em muitos setores, pois o ser humano chegou a um nível em que muitas de suas tarefas são executadas por novas tecnologias. Na escola, as novas tecnologias começam a trazer novas perspectivas de ensino, aprendizagem e avaliação. Os alunos clamam por isso e estão cada vez mais desinteressados pelos meios tradicionais de ensino e interessados em novas tecnologias. A maioria deles possui celular, dividindo suas atenções e fica cada vez mais difícil não inserir este dispositivo eletrônico nas aulas.

No contexto virtual, há diversas páginas, comunidades e rede sociais, onde se veicula muitas informações. O YouTube é um exemplo, pois traz diversos conteúdos no formato de vídeo, onde são encontrados, músicas, clips, filmes, séries e também é possível averiguar muitos conteúdos que possuem relação com as disciplinas lecionadas nas escolas.

Este trabalho investigará este universo e como esse material disponível, especificamente no formato de videoaulas, videoclipes e outros formatos de vídeos, pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da arte-educação, especificamente dentro dos conteúdos relacionados a criação da dança.

Também observará como foi o processo criativo de alunos de uma escola de ensino fundamental e médio na criação de coreografias e trabalhos cênicos para um festival de cultura e arte. Neste processo, assim como nas formas de pesquisa que os jovens utilizam para aprender coreografias, constata-se cada vez mais que as plataformas virtuais que hospedam vídeos e outros materiais digitais são bastante usadas, pois é possível encontrar material diversificado sobre danças. Estes fenômenos são cada vez mais possíveis graças ao advento das novas tecnologias e aumento do uso destas pelas crianças e jovens. O próprio processo criativo dos alunos esta, de certa forma, influenciado pelas novas mídias.

Mas uma questão que fica e que pode ser também pertinente é: como esses jovens estão filtrando estes materiais e se este acesso está sendo realmente interessante para a construção de conhecimento e auxilio no processo de criação da dança?

Este trabalho tem a preocupação de explorar o contexto do ensino da arte. Assim, espera-se

abrir um leque de reflexões educacionais para esta disciplina, através da análise da criação e aprendizagem por meio de conteúdos disponíveis no meio virtual. Assim, principalmente no ensino de conteúdos da área de artes cênicas, no qual a presença real é muito importante, será possível trabalhar suas questões através de presenças virtuais? Ou ainda, será eficiente o processo criativo através de pesquisa em vídeos e conteúdos disponíveis em plataformas como o YouTube?

Este trabalho final de curso mergulhará no universo do ensino da arte no contexto do século XXI, no qual a tecnologia é bastante urgente dentro dos modelos de ensino.

Para entender a estrutura do trabalho, o capítulo 1 é referente a introdução do tema e a apresentação inicial da pesquisa.

O capítulo 2 é referente ao referencial teórico utilizado para auxiliar a compreenção do universo de dados da pesquisa. Dentro do contexto da dança, o material teórico ainda é muito escasso, assim sendo, foi investigado algumas referências, nas quais é possível perceber que as novas tecnologias contribuíram para o ensino de outras áreas. O referencial teórico traz alguns trabalhos que abordam justamente a aplicação das vídeoaulas no ensino de programação, com o intuito de reunir elementos para poder aplicar também no ensino de Arte/Dança. Há também a reunião de trabalhos que exploram alguns mecanismos muito presentes na produção e veiculação de vídeos educativos, como o Windows Movie Maker e o YouTube, respectivamente. Ainda há alguns artigos que poderão auxiliar no entendimento do universo em que os alunos estão inseridos e quais as características de uma juventude "ciborgue" (Da Silva, 2016). Por fim, Gohn (2003) traz uma perspectiva importante, dentro do contexto musical, no qual é possível encontrar alternativas tecnológicas para a autoaprendizagem musical.

As novas mídias têm adentrado na escola, e o professor a cada dia se depara com a necessidade de adotá-las para conseguir chegar ao aluno e promover o processo de ensino e aprendizagem.

Os papeis dos agentes e sujeitos das escolas começam a ser reformulados e por tanto as metodologias educacionais e de veiculação de conteúdos também iniciam um processo de atualização, como, por exemplo, a utilização das vídeoaulas dentro da sala de aula.

Os artigos *Análise das Preferências dos Estudantes no uso de Videoaulas: Uma experiência na Educação a Distância; Produção e Avaliação de Videoaulas: Um Estudo de Caso no Ensino de Programação*; e *Um Relato de Experiência da Aplicação de Videoaulas de Programação de Jogos Digitais para Alunos da Educação Básica*, mostram as potencialidades e fragilidades do contexto da produção e uso das videoaulas no processo de aprendizagem especialmente da programação. Embora, esta disciplina se distancia do universo artístico, é importante investigar o que acontece em outras matérias, já que a literatura até o momento não abordou muito dentro do contexto artístico.

Os autores BOTTENTUIT JUNIOR e COUTINHO (2009), contribuíram para entender o momento da produção da videoaula e como ela também pode fazer parte da interação com o aluno.

DA SILVA (2016), traz uma ideia importante e que pode ser útil para pensar o contexto da juventude dita *ciborgue*. E o trabalho com as videoaulas, videoclipes, tutoriais, etc, pode justamente se relacionar com essa juventude que poderá futuramente gerir sua própria aprendizagem.

Por fim, no capitulo 3 é transposto todo o processo metodológico com o intuito de classificar esta pesquisa e como foi aplicado os questionários, bem como o universo dos dados. Seguindo o percurso, o capítulo 4 traz a análise deste em confronto com o referêncial teórico. E finalmente, o capítulo 5 traz novas perspectivas com as considerações finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A dança é uma manifestação artística que está e esteve presente na humanidade desde seu início. Nas pinturas rupestres, podemos perceber que o humano primitivo registrou, através de aspectos religiosos e de crenças, a sua corporeidade e as primeiras danças rituais. Mas, apenas temos uma noção, pois nunca poderemos ter a ideia de como foram estas danças. Não tivemos contato presencialmente com elas, correto?

Nas artes cênicas, a presença real do corpo do bailarino, ator, circense é indispensável. São manifestações artísticas que acontecem na presença do expectador, que legitima a ação, ao presenciar e apreciar a criação do artista. No século XXI, com o avanço das novas

tecnologias, a própria presença cênica está sendo questionada e podemos ver experimentos que ensaiam uma junção entre elementos e criação da cena com o computador.

No aprendizado da dança, esta perspectiva não fica distante, podemos ver diversos formatos, em que o aluno pode experenciar uma linguagem artística de forma virtual. Como, por exemplo, os tutoriais de dança em plataformas de vídeo, nos quais é possível aprender modalidades desta linguagem artística sozinho, sem o auxílio de um professor. Há inclusive jogos digitais que auxiliam nestas esperiências de aprendizagem em dança, como os jogos de Just Dance.

Da Silva (2016), fala de uma processo de cirboguização da aprendizagem que vem ocorrendo nos alunos do século XXI. E esse processo independe da escola, pois com o avanço das novas tecnologias o ser humano tende a se tornar mais autônomo em seus processos de aprendizagem.

Isso pode partir da mudança cultural que a internet traz nas relações das pessoas, já que hoje muitas questões perpassam pela web e logo, a forma de absorção de informações por parte dos humanos demonstra ligações com a rede. Por exemplo, ao termos uma dúvida sobre algo, pode ser muito comum, que ao ter um dispositivo eletronico e acesso a internet, possamos procurar solucionar esta curiosidade imediatamente através do google ou youtube.

O Youtube tornou-se uma plataforma capaz de reunir diversos materiais de áreas distintas:

> Desenvolvido nos moldes culturais e participativos da web, o YouTube, além de se tornar um ícone da cultura colaborativa, chama a atenção pela facilidade desburocratizada que os/as usuários/as do site têm para hospedar e divulgar seus vídeos. (SILVA, 2016, p.18).

O caráter massivo e amplo que essa plataforma exprime, tornou-a muito popular, sendo um canal de multiplicação de informações. Dentro do campo da arte, especificamente da dança, há muitos vídeos que trazem códigos e técnicas, das mais variadas, influenciando no modo de fruição dessas linguagens e também as referências para novas criações ou releituras.

> Na verdade, desde o início da civilização, o predomínio de um determinado tipo de tecnologia transforma o comportamento pessoal e social de todo o grupo. Não é por acaso que todas as eras foram, cada uma à sua maneira, “eras tecnológicas”. Assim tivemos a Idade da Pedra, do Bronze....até chegarmos ao momento tecnológico atual, da Sociedade da Informação ou Sociedade Digital. (KENSKI, 2003, p.2).

Infere-se a concepção de que o próprio Youtube e plataformas de vídeo, podem ser consideradas como depósitos de referências para a própria criação artística e como os jovens

já automaticamente utilizam estas plataformas como pesquisa, também podem utilizar como referências para as produções de cenas e danças.

Assim, pensando no universo da juventude, no qual é contaminado por esta onda de viralização de conteúdos nas mídias digitais, o próprio universo de disseminação das culturas artísticas também é revisto. São diversos conteúdos amadores e profissionais dentro do mesmo nível de possibilidade de absorção de conteúdos.

Dotta, Jorge, Pimentel e Braga trazem um pensamento parecido, deslocando os papeis de professor e aluno:

> Esse caminho de transformação que a educação vem percorrendo coloca todos os envolvidos (professores, alunos, coordenadores e outros) em uma posição de reflexão sobre seus papeis, sobre suas atuações. Se antes o professor centralizava o conhecimento em sua figura, hoje, o acesso facilitado que as várias mídias permitem, fazem com que alunos possam tomar contato com diversos conteúdos muito antes deles serem apresentados em sala de aula presencial ou virtual. (DOTTA, Silvia C. et al. 2013, p. 23).

Essa mudança de papeis entre aluno e professor também se depara com a nova realidade em que a educação está: a escrita e a leitura estão desempenhando papeis cada vez menos estimulantes no processo de ensino e aprendizagem, sendo os sons e imagens cada vez mais urgentes, como podemos conferir na fala de Gohn (2003, p.104):

> Atualmente, pela quantidade e qualidade de cinema e televisão a que as pessoas são expostas regularmente, imagens e sons cada vez mais substituem o texto escrito na educação cotidiana informal. Este processo é marcado pela oralidade, onde a nova forma de conhecer o mundo não mais é através da escrita e da leitura, mas a partir de imagens e sons reais, como filmes, vídeos, discos e veículos da mídia eletrônica desempenhando o papel de "livros de nosso tempo".

Podemos ver esse processo dentro do aprendizado das artes cênicas, principalmente na utilização de tutoriais em vídeos que são publicados em plataformas como o Youtube. Existe muitos tutorias de passos de danças e muita informação sendo veiculada por plataformas deste tipo, sendo a autoaprendizagem da dança frequentemente estimulada.

Uma maneira de ressignificar as aulas é a veiculação ou produção de vídeoaulas. Embora não seja tão atual essa tecnologia, ela ainda pode ser potente e pode ser importante rever suas potencialidades:

> Apesar de não ser uma tecnologia recente, o que se coloca em discussão nesse artigo é como trabalhar com videoaulas de forma a tornálas mais atrativas para os alunos. O desafio é pensar em linguagens específicas para que, ao assistir uma videoaula, o aluno possa entrar em contato com o conteúdo de uma determinada disciplina,

> entendendo e sentindo-se atraído pela forma com que foi veiculado. (DOTTA, Silvia C. et al. 2013, p.22).

A pesquisa inicial para o trabalho indica que já há trabalhos relacionados com a temática de vídeo aulas, principalmente para o ensino de programação, o que não ocorre muito no campo da arte. Logo, se vê necessário ampliar essas metodologias para o campo artístico.

Dentro do contexto dessas novas tecnologias, o processo de autoaprendizagem começa a ser firmado como algo novo, já que os jovens percebem que a internet e outros dispositivos são detentores de muitas informações. Gohn (2003, p. 24), nos fala sobre isso e coloca isso dentro do contexto dos estudos não-formais:

> No sistema não-formal, central para esta pesquisa, há uma intencionalidade na ação do aprender, os indivíduos se colocam premeditadamente na posição de aprendizes e escolhem os meios pelos quais irão receber os conteúdos que desejam estudar. Organizam seus próprios "currículos" e usualmente preenchem suas necessidades – ou seja, adquirem seus materiais – baseados na observação e na recomendação de outros, nas propagandas e em pesquisas nas lojas especializadas.

Apesar do ensino formal ter uma estrutura mais bem definida, o que vem sendo percebido na era digital é que os alunos trazem a informalidade para a sala de aula, ao acessar por conta própria a internet em suas pesquisas. Sendo assim, os nativos digitais podem estar desenvolvendo uma aprendizagem paralela não-formal, onde eles passam um tempo na escola e tem contato com conteúdos dentro de uma ambiente formal de ensino, no qual um professor escolhe e orienta os conteúdos, mas também desenvolvem conhecimento com o contado via internet e outros dispositivos, selecionando ou não, por si próprio o que irá absorver.

2.1 Dança e Mídia

Nas danças urbanas, a autoaprendizagem é bastante comum, pois sáo com esses tutoriais e vídeos que muitas informações sobre as técnicas são veiculadas. Mas também, ocorre em outras modalidades de dança, como o balé clássico e as danças populares.

Ao mesmo tempo que há muitas informações sobre as manifestações de dança, podemos entender que o acesso a elas, através de vídeos, acaba por multiplicar a cultura da repetição de passos prontos. MOTTA (2017, pg. 11) nos diz que, "essas danças por vezes sofrem desvalorização por estarem disponíveis como somente uma rápida busca ou uma forma de entretenimento e classifica quem assiste como um reprodutor de passos". Logo, será que não

há o surgimento de repetidores de passos, ao invés de criadores?

Porém, podemos ter acesso também a diversas possibilidades e poder relacionar e criticá-las:

> É através das diferentes mídias que apresentam essas danças que se percebe que diferenciados corpos dançam e buscam dançar cada dia mais. Podemos querer dançar uma coreografia que está na moda, como por exemplo, 'Despacito', então "jogamos" no youtube e várias são as versões para essa mesma música, versões que oscilam entre fácil e difícil na questão da execução dos passos, ou que possam ter movimentos latinos ou mais brasileiros, ou que sejam criadas por bailarinos ou professores de zumba, ou em locais como a sala de aula ou a academia top da cidade e sem esquecer a versão original filmada pelos bailarinos oficiais do cantor da música. (MOTTA, 2017, p.12)

2.2 Um Modelo de Ensino

O Festival de Cultura e Arte desemvolvido na EE Caio Nelson de Sena e que é objeto de estudo deste trabalho, pode ser considerado como um processo de ensino por metodologia de projetos, o que é de suma importância para desenvolver a autonomia dos alunos e também o processo colaborativo, já que une todos os envolvidos para cumprir um mesmo objetivo.

> A pedagogia de projetos mostra-se como uma alternativa que favorece essa inserção das tecnologias no processo de desenvolvimento das aprendizagens, pois possibilita a autonomia do aluno e a colaboração entre os agentes envolvidos na construção do conhecimento. É uma metodologia de trabalho educacional que organiza a maneira com que o conhecimento é construído a fim de atingir metas previamente definidas e que possa ser desenvolvido colaborativamente entre professores e alunos. (BAPTISTA, 2015, p.198).

O intuito inicial do festival não foi inserir a tecnologia no processo, porém a internet apareceu como saída para pesquisa dos alunos, o que também influenciou na necessidade de pesquisar este fenômeno.

3 METODOLOGIA

A escolha metodológica para essa pesquisa visa a investigação de um projeto que acontece anualmente na EE Caio Nelson de Sena: o Festival de Cultura e Arte. Este evento tem um formato de projeto instituicional da escola e é desenvolvido por todos os professores. Ele acontece a 12 anos na escola e envolve todas as turmas da instituição, ou seja, 2°, 3°, 4°, 6°, 7°, 8° e 9° anos do ensino fundamental e 1° e 2° anos do ensino médio. Veja abaixo, alguns registros da culminância do projeto:

Foto 1:

Fonte: arquivo pessoal.

Foto 2:

Fonte: arquivo pessoal.

Para o desenvolvimento deste evento, é dado um problema para os alunos, ou seja, uma tarefa para eles criarem as coreografias ou outros trabalhos artísticos para o festival. Assim, foi iniciado um processo em que eles tinham que descubrir as maneiras de concretizar estes objetivos. Esta pesquisa se propõem a investigar o processo criativo destes alunos com o intuito de identificar se há ou não o envolvimento da internet no processo individual ou coletivo deles.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória. Quanto aos procedimentos , trata-se de uma pesquisa ex-post-facto, pois será analisado, através de uma amostra, um fato em que já ocorreu, com intuito de verificar informações pertinentes para o problema de pesquisa.

A técnica de coleta de dados escolhida, foi um questionário com 10 perguntas abertas e uma mista, totalizando 11 questões. Neste questionário, foi abordado alguns aspectos com o intuito de reunir dados para responder a questão de pesquisa.

Os 1º e 2º anos do Ensino Médio possuem duas turmas cada, totalizando aproximadamente 120 alunos. Foram disponibilizados quatro questionários para cada turma do ensino médio. Sendo assim, o número de questionários aplicados foi dezesseis. Os alunos entregaram os questionários respondidos no mesmo dia que receberam e tiveram o tempo de uma aula para responder (50 minutos), sendo o tempo de vinte e cinco minutos o tempo predominantemente utilizado pela maioria para finalizar as respostas.

Foi escolhida a modalidade do ensino médio para a aplicação da amostra, pois engloba uma faixa etária de alunos já familiarizada com a internet, sendo assim, propensa a responder o questionário com mais naturalidade. A faixa etária dos sujeitos está entre os 15 e 18 anos. A comunidade escolar está localizada em um bairro próximo da região central da cidade, sendo uma população presente na escola e sem muitos problemas de convivência. A maioria dos alunos se envolvem de maneira significativa com os projetos propostos na escola, sendo este festival levado com admiração por eles e pela comunidade escolar.

Na semana anterior da aplicação do questionário, foi feita a aplicação de um questionário teste, com o intuito de identificar possíveis erros e poder incluir algum elemento faltante. Na ocasião, o questionário possuía 9 questões abertas e uma mista. Assim, a segunda versão do questionário possui um conjunto de questões que pode ser conferido no anexo 1 desta pesquisa. Com este teste foi possível identificar a necessidade de mais uma questão relacionada a metodologias de ensino. Houve a junção e criação de outras questões com o intuito de melhorar o entendimento, bem como a modificação da ordem delas. Também houve a adição de intens na questão mista.

Os questionários proporcionaram uma porção de dados interessantes e que alimentaram esta pesquisa a ponto de levantar algumas direções para entender a problemática deste trabalho.

3.1 Universo dos Dados

Os dados foram sendo tabulados conforme a leitura dos questionários que os alunos responderam. Nas perguntas número 1 e 3, foram úteis para entender o contexto coletivo do projeto, pois houve a predominância da aprendizagem coletiva, ou seja, a participação no festival proporcionou um envolvimento de todos no grupo e foi possível uma interação colaborativa dos alunos. Na questão 3, houve catorze alunos que apontaram esta perspectiva e

apenas dois não.

Na questão 2, foi possível compreender as diversas modalidades de dança praticadas pelos alunos durante os ensaios para o festival, sendo: popdance, voguedance, kizomba, dança do ventre, dança egípcia, e dança portuguesa (malhão). A questão 4 foi importante para auxiliar na identificação destas modalidades de dança, por meio da pesquisa do figurino.

Na questão 5, foi possível ter uma ideia sobre a percepção dos alunos sobre o trabalho dos outros grupos. Sendo que a maioria deles elogiou o trabalho dos outros , porém houve a ocorrência de que um grupo tinha plagiado o outro. Houve também a inspiração dos alunos por grupos de famosos, sendo influenciados pela mídia. Na questão 4, na qual é questionado aos alunos sobre como foi a criação do figurino, percebeu-se que a pesquisa deles foi baseada na cultura do país, mas também por influência de artistas ligados a grande mídia, como a Shakira.

Na pergunta número 6, em que foi perguntado aos alunos em quais sites eles pesquisaram as danças, 80% dos entrevistados apontaram o youtube como plataforma de vídeos em que foram pesquisadas as danças. Outros 10%, apontaram o google e ouros 10% não apontaram nenhum site.

Na pergunta sete, na qual é questionado sobre a tipologia de materiais encontrados na internet, para auxiliá-los na criação das coreografias, podemos observar, o acesso predominantemente a videoclips, videoaulas, fotografias e filmagens de espetáculos. É importante destacar que nesta questão, os alunos puderam selecionar mais de uma opção como resposta, logo a quantidade foi maior que dezesseis.

Na questão número 8, a avaliação sobre a orientação dos professores se deu da seguinte forma:

Gráfico 1

Fonte: arquivo pessoal

De acordo com as respostas dos alunos foi possível avaliar que houve uma classificação por parte dos alunos de: Bom, Médio ou Ruim.

Na pergunta número 9, na qual, é questionado para os alunos a preferência no trabalho com projetos ou em ter aulas no formato tradicional, 13 alunos responderam que preferem a experiência com projetos, e apenas três as aulas na sala de aula tradicional.

Na questão 10, foi possível identificar metodologias que os alunos se sentem mais motivados para aprender Artes/Dança. Assim, foram citados: pesquisa, dinâmicas, aulas práticas, aulas interativas, aulas explicativas, competições, workshops, vídeo aulas, desenhos e ENEM.

Na pergunta número 11, os alunos demonstraram que tiveram pouco contato com projetos relacionados a tecnologia dentro da escola, como podemos ver no gráfico abaixo:

Gráfico 2

Fonte: arquivo pessoal

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir dos dados apresentados, foi iniciado uma análise do conteúdo apresentado pelos questionários preenchidos pelos sujeitos da pesquisa. Sendo assim, chegou-se as seguintes categorias de análise: P*rocesso Colaborativo; Dança e Internet e vídeos Instruem.*

A elaboração destas categorias teve a intenção de reunir dentro de alguns pontos os aspectos mais relevantes sobre a relações entre a internet e as formas de aprendizagem em dança.

4.1 Processo Colaborativo

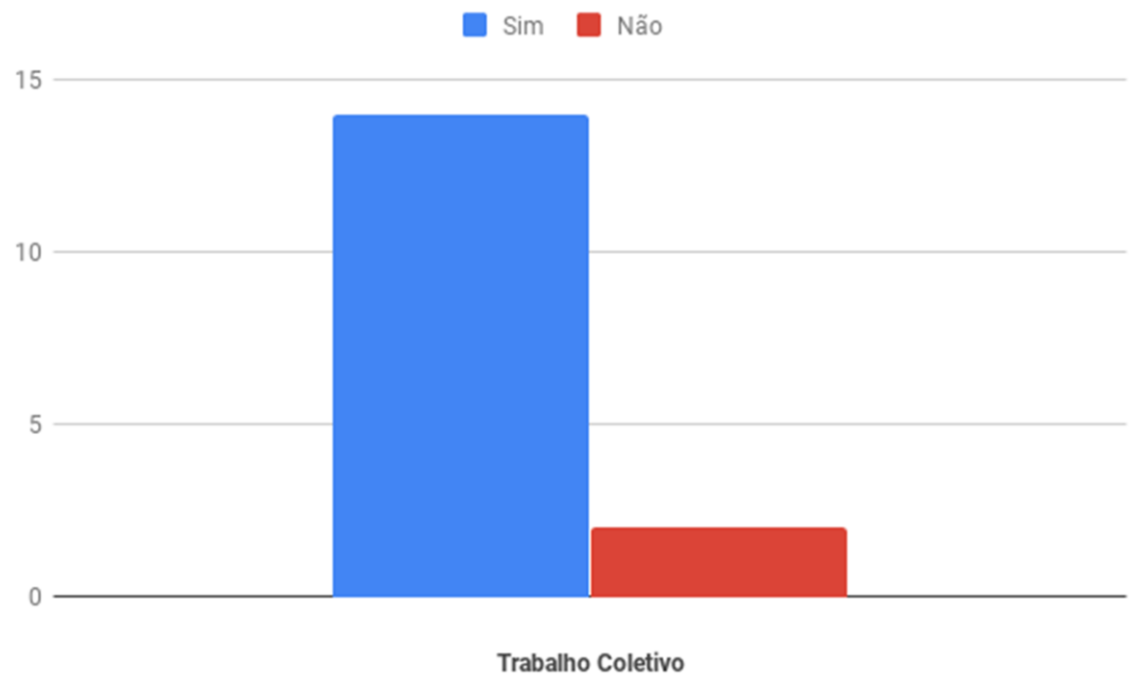
O *Processo Colaborativo* se manifesta no percurso dos alunos de forma essencial. O fato de o Festival de Cultura e Arte ser um projeto, logo remete a um formato distinto de processo educativo, no qual os alunos saem da sala de aula tradicional e produzem dentro de uma estrutura que tem um objetivo a ser cumprido: criar uma coreografia.

O processo criativo dos alunos se deu muitas vezes fora da sala de aula, tendo os ensaios ocorridos em outros espaços da escola, como a quadra de esportes e o pátio. Cada grupo se reunia e ensaiava as coreografias, podendo também interagir entre eles. A interação entre eles foi essencial para construir um processo coletivo. Eles próprios descobriam suas ferramentas.

BAPTISTA (2015, p. 198) diz, "Na pedagogia de projetos o papel do aprendiz, que nunca está sozinho ou isolado, mas está sempre interagindo com o meio ao seu redor, é determinante para a construção de seu saber". Assim, o ensino e aprendizagem não ocorreu apenas com a figura central do professor e sim com a interação entre indivíduos distintos e com capacidades diversas de contribuição para o projeto.

No gráfico a seguir, é possível perceber esta perspectiva coletiva dos alunos, demonstrando que quando é colocado um objetivo a ser alcançado, através de um trabalho em grupo, os jovens costumam não ter dificuldades de se reunirem e trabalhar em prol de um resultado satisfatório:

Gráfico 3

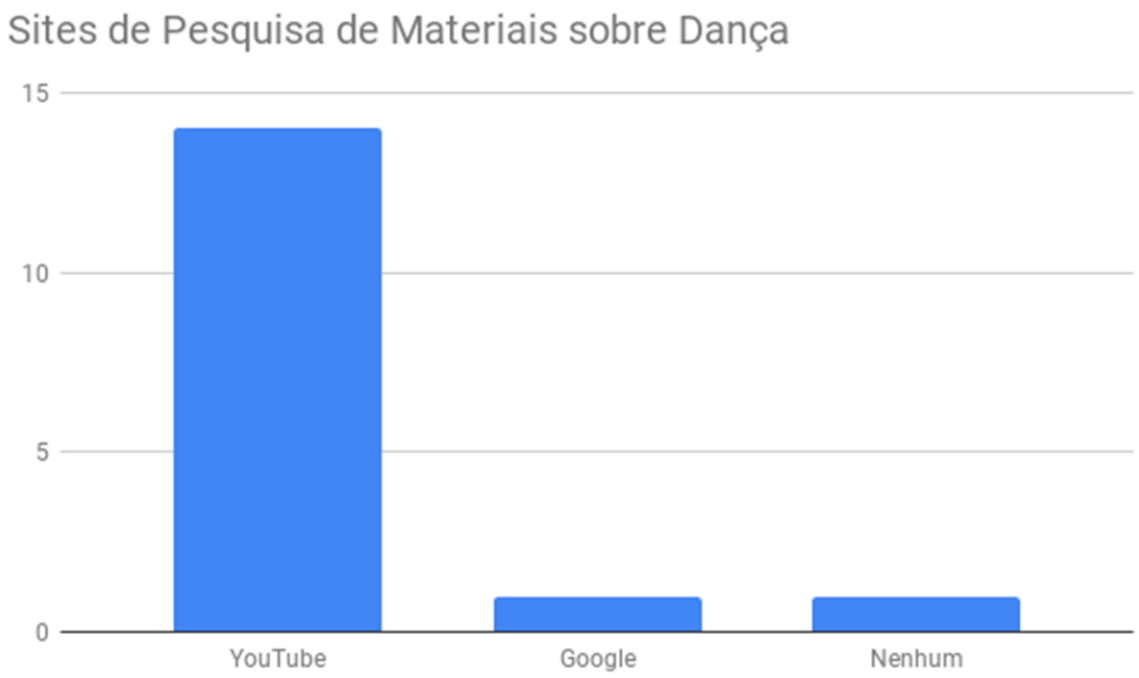


Fonte 3: arquivo pessoal

No próximo gráfico, o Youtube aparece como plataforma muito utilizada no processo de

pesquisa das coreografias:

Gráfico 4



Fonte: arquivo pessoal

Sendo assim, é possível compreender que a internet, e predominantemente esta plataforma de vídeos, vinheram como auxiliares no processo criativo do coletivo, ou seja, os vídeos buscados na internet foram utilizados como guias para eles. Assim:

> Isso implica que, com o surgimento e disseminação das tecnologias digitais, novas relações dos usuários com tais tecnologias e com outros indivíduos modificaram os hábitos sociais e a maneira de compartilhar a cultura produzida por distintos grupos sociais. (DA SILVA, 2016, p.35).

Por tanto, ao invés de buscarem aprender as danças com alguém que dominasse as mesmas, como um professor especializado, por exemplo, os alunos encontraram no Youtube, muitas informações, e estas de maneira até muito fácil. Este processo pode implicar na modificação das relações sociais, e a prática da aprendizagem oral e da passagem de conhecimento por um mestre que domina determinadas técnicas. Os mestres agora viraram youtubers e podem ser acessados por milhares de pessoas.

Os integrantes da maioria dos grupos tiveram que absorver o mesmo conteúdo para criar a

coreografia de seu coletivo. O conteúdo pôde ser acessado a qualquer momento e por tanto, descarecterizado de certa forma, o hábito de horários fixos. Cada um aprende e depois se une ao grupo para ensaiarem juntos, diluindo assim a presença de um ensaiador, tornando os próprios alunos responsáveis por seu aprendizado da coreografia.

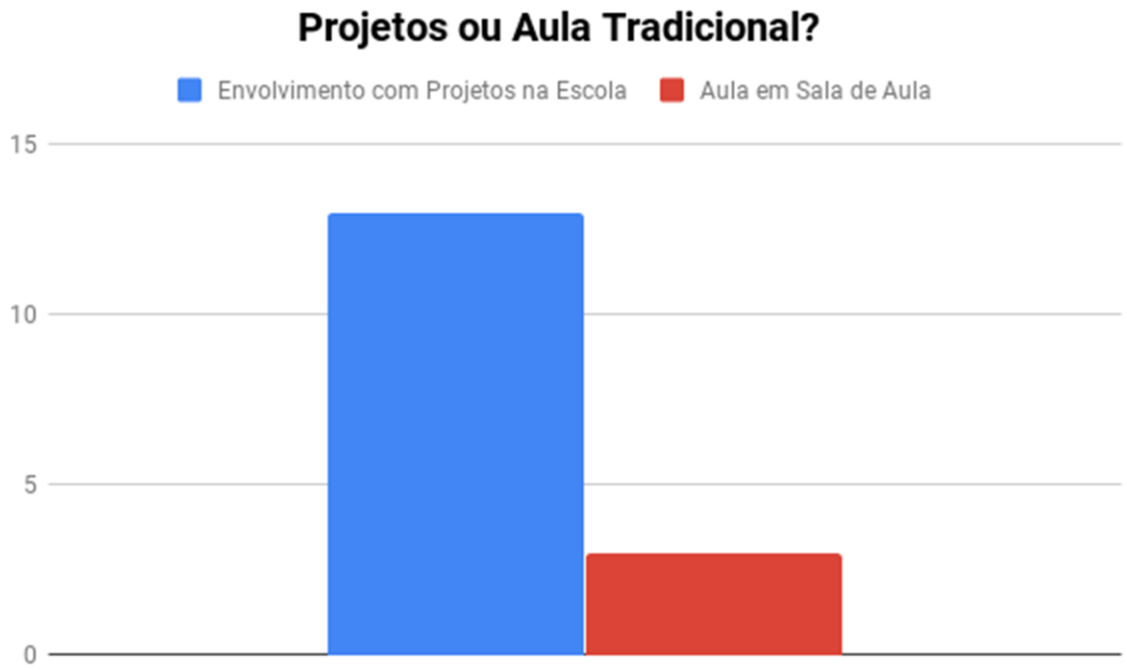
É interessante pensar que a partir do ciberespaço, nasça as criações dos alunos e eles reproduzam no campo do real, através da culminância do festival.

4.2 Dança e Internet

O aprendizado da dança pela internet, pode ter relação com a possibilidade do fomento a autoaprendizagem dos alunos, pois o fato deles terem um tema para pesquisar as danças para suas coreografias: os países da copa do mundo, foi possível perceber que eles já possuiam referências pessoais e de conhecimento sobre a atualidade.

Gohn (2003, p. 23) nos diz, “auto-aprendizagem é um conceito chave para o entendimento da utilização de meios tecnológicos para a aprendizagem e o domínio de um instrumento ou de um conhecimento musical”. Embora, ele se refira ao contexto da aprendizagem da música, podemos estender também para o contexto da dança e logo podemos inferir que a internet, mais especificamente as videoaulas, videoclipes, e filmagens foram os meios tecnológicos encontrados pelos alunos para a sua auto-aprendizagem. Ou seja, como os professores não tiveram o papel de instruir diretamente na construção das coreografias, os alunos também tiveram que preencher esta lacuna.

Gráfico 5



Fonte: arquivo pessoal

O gráfico acima, aponta inclusive, que cerca de 80% dos alunos preferem estar envolvidos em projetos ao invés de estarem em sala de aula. Esse dado curioso, coloca em questão, o entendimento de que os alunos se sentem mais motivados em trabalhar uns com os outros e tendo um professor como guia e não como dententor dos conhecimentos. Isso pode afirmar, que os alunos preferem exercer a sua autonomia e buscar caminhos próprios para a aprendizagem. E dentro do processo apresentado aqui, os caminhos foram sendo descobertos com o auxilio da internet e com seus dispositivos:

> E eles/as o utilizam em vários momentos do cotidiano, inclusive para estudar os conteúdos curriculares por meio das videoaulas do YouTube. Além disso, a presença dos/as jovens no ciberespaço produz novas maneiras de vivenciar a identidade juvenil e também cria uma cultura própria do ciberespaço, a cibercultura. (DA SILVA, 2016, p.34).

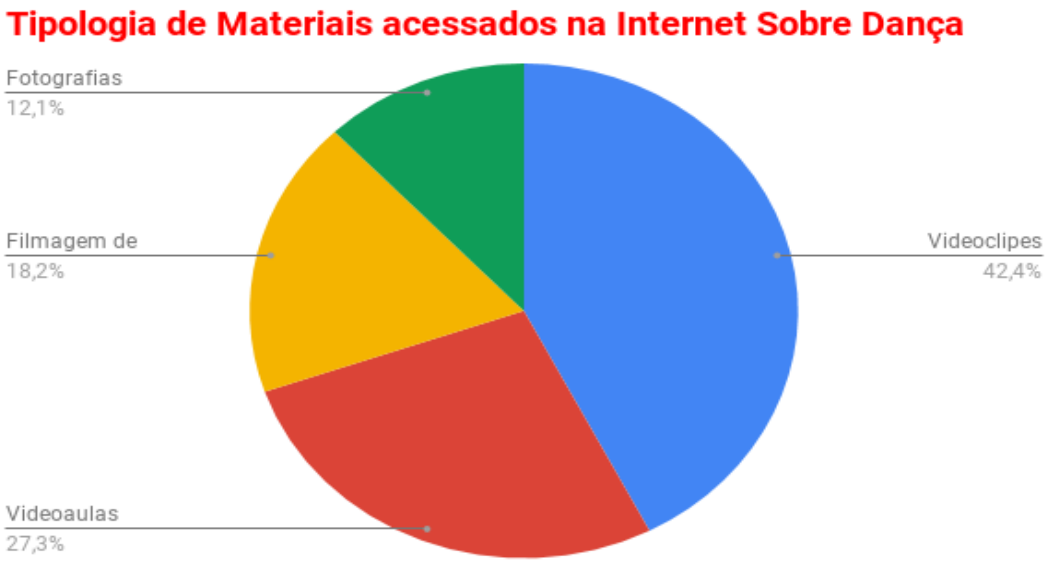
O ciberespaço pode ser considerado como uma plataforma de ensino e aprendizagem ou como um auxiliar para que os alunos descubram seus próprios arquivos metodológicos.

4.3 Vídeos Instruem

Na coleta de dados foi possível perceber o surgimento de formatos de vídeos que os alunos tiveram acesso. Assim, é possível entender que ao ter um desafio relacionado a criação de danças os alunos procuraram se instruir predominantemente com videoclipes - cerca de 42,4% - de artistas que de alguma forma abordavam a cultura do país que eles estavam pesquisando. Semelhante a essa procura, apareceu um percentual de 18,2% que buscaram por filmagens de espetáculos. Estes, diferentes do formato de videoclipes, também puderam proporcionar aos estudantes conhecimentos sobre a modalidade de dança, mas com aspectos distintos, como a construção de cenas e ligações dramáticas.

Outros 27,3% dos sujeitos da pesquisa procuram aprender algo sobre as modadalidades de dança através de videoaulas. E filnalmente, 12,1% dos que responderam ao questionário acessaram fotografias e imagens sobre o universo da dança:

Gráfico 6



Fonte: arquivo pessoal

A procura por algo já pronto sobre a modalidade de dança pesquisada, com a dança sendo manifestada em movimento, ou seja, obras artísticas criadas por outros artístas, soma-se 60,6% se considerarmos os que pesquisaram os videoclipes e as filmagens de espetáculos. Com isso é possível afirmar que os estudantes buscaram por referências em que possam se espelhar, desenvolvendo com isso uma pesquisa que possa gerar esteriótipos da dança e não uma criação própria. Porém, é diverso o material encontrado na internet e a possibilidade de confrontar a qualidade destes materiais é grande. Mas como, os alunos foram os verdadeiros selecionadores dos materiais, eles naturalmente foram escolhendo através de seus gostos e interesses. As influencias que direcionaram estas disposições podem ser constatas pela influencia de artistas que estavam em evidência da mídia como é visto nesta fala de uma aluna, “Nos baseamos em artistas da região e na Shakira, pois ela também explora bastante a dança do ventre.”

A internet é um campo aberto e por isso, quem busca algo através dela é livre para poder escolher. E os alunos puderam escolher por seus gostos em comum:

> Várias são as danças disponíveis na mídia, todos os gostos podem ser satisfeitos, basta saber procurar e contemplar suas preferências, seja somente assistindo, ou dançando junto ou analisando suas partes. Podemos ser em um mesmo momento público, dançarino e crítico daquela dança que assistimos. (MOTTA, 2017, p.12).

Mas e o processo criativo? Como promover a autenticidade e originalidade dos alunos em suas criações influenciados pela mídia? Essas perguntas nascem, pois durante a culminância do festival, foi possível perceber que os alunos não fugiram da reprodução de passos. O processo criativo esteve envolto em como aprender as coreografias de forma mais semelhante que os bailarinos dos videoclipes e com as instruções das videoaulas. Algumas destas, são produzidas justamente para o fim da reprodução. E o lançamento de perguntas, necessárias para desconstrução de alguns esteriótipos, acabam por ficarem em segundo plano:

> Uma desvantagem da videoaula que vem sendo discutida pela literatura refere-se à sua baixa interatividade. Alguns teóricos alegam, inclusive, a impropriedade da terminologia ‘mediação pedagógica’ para situações educacionais com uso de CDs e DVDs. Apesar dessa discussão, cabe ressaltar que já existem tecnologias disponíveis no mercado que podem aumentar consideravelmente a interação do aluno com as vídeoaulas. Esse é o caso das aulas em que o professor lança uma pergunta e o vídeo para e espera pela resposta do aluno para prosseguir. O desafio está em tornar essa tecnologia acessível aos educadores. (DOTTA, 2013, p. 22).

Assim, embora o Youtube seja uma plataforma rica em conteúdos, ela perde na questão da interatividade. Cabe neste momento, o professor descobrir novas facetas para poder problematizar os conteúdos, justamente para desconstruir os esteriótipos que muitas vezes são lançadas pelas grandes mídias e interesses comerciais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O advento das novas tecnologias, como a internet, tem se consolidado como um instrumento de comunicação potente. Os nativos digitais são um fenômeno que desafia as gerações anteriores a aprenderem com eles.

A cada dia percebe-se que fica cada vez mais dificil não incluir estes novos meios de comunicação no processo educacional. Essa inclusão pode ser extremamente rica dentro do contexto da pedagogia de projetos, pois os alunos compreendem o novo mundo que os cerca e naturalmente poderão acessar os conteúdos via web para concluir objetivos.

A cibercultura, que são as práticas que envolvem o ciberespaço, pode ser encarada como guia poderoso para os alunos ciborgues, podendo alimentar projetos que produzam os links entre eles e o real.

Nesta pesquisa, foi possível constatar que os sujeitos da pesquisa, buscaram naturalmente as informações através da internet. Assim sendo, a construção de projetos nos quais tenham maior orientação, por parte dos professores, poderá gerar resultados promissores.

O ensino da arte/dança poderá ser enriquecido com a internet, estando organizado através de projetos, pois isso fomenta o trabalho colaborativo e consequentemento o aprendizado coletivo, no qual professores também aprendem com os alunos, produzindo assim, construção de conhecimento de forma horizontal.

Esta pesquisa pôde indicar que a interntet possui plataformas com conteúdos úteis para a educação e que o vídeo e seus diversos formatos, como a videoaula e o videoclipe podem contrubuir para a pesquisa em coreografia e aprendizagem de modalidades de dança.

Finalmente, fomentar pesquisa que busquem experimentar instrumentos, sequências didáticas e conteúdos mais interativos poderá talvez, suprir as lacunas que os conteúdos existentes na web transparacem. Ou seja, produzir conteúdos que possam trazer perguntas aos alunos e que esses possam ter um olhar crítico sobre o que consomem via internet.

REFERÊNCIAS

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. Desenvolvimento de vídeos educativos com o windows movie maker e o youtube: uma experiência no ensino superior. In: VIII LUSOCOM: Comunicação, Espaço Global e Lusofonia...2009, Lisboa. **Anais...** Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2009. p.1052-1070.

DA SILVA, Marco Polo Oliveira. **YouTube, juventude e escola em conexão:** a produção da aprendizagem ciborgue. Belo Horizonte: UFMG, 2016.

DOTTA, Silvia C. et al. Análise das Preferências dos Estudantes no uso de Videoaulas: Uma experiência na Educação a Distância. In: 19º WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 2013, Campinas. **Anais...** Campinas: UNICAMP, 2013, p. 21-22.

GOHN, Daniel Marcondes. **Auto-aprendizagem musical:** alternativas tecnológicas. São Paulo: Annablume. 2003.

JUST DANCE. Estados Unidos: UBISOFT, 2009. Jogo eletrônico, disponível em: http://justdancenow.com/?lang=br.

MOREIRA KENSKI, Vani. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista diálogo educacional**, Curitiba, v. 4, n. 10, p.1-10, set. 2003.

MOTTA, Aline de Fátima Cardozo. **Dança e mídia:** repercussões em sala de aula. Porto Alegre: UFRGS, 2017. p. 11-12.

RAABE, André; BERNARDES, André; JUNIOR, Roberto Gonçalves Augusto. Produção e Avaliação de Videoaulas: Um Estudo de Caso no Ensino de Programação. In: 20º Workshop de Informática na Escola... 2014, Dourados. **Anais...** Dourados: UFGD, 2014, p. 448-456.

SILVA, Thiago Reis et al. Um relato de experiência da aplicação de videoaulas de programação de jogos digitais para alunos da educação básica. In: 22º Workshop de Informática na Escola... 2016, Uberlândia. **Anais...** Uberlândia: UFU, 2016, p. 141-150.

VIEIRA, Márcia; BAPTISTA, B. A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação nos projetos educacionais interdisciplinares. In: 21º Workshop de Informática na Escola... 2015, Maceió. **Anais...** Maceió: UFAL, 2015, p. 197-206.

APÊNDICE A

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Criaçao e Apreciação através da Tela: Analisando o Processo de Ensino e Aprendizagem da Arte Através da Imagem em Movimento

QUESTIONÁRIO

1) Ao formar seu grupo para criar a coreografia, como vocês iniciaram a criação dos movimentos?

2) Você aprendeu passos novos? Se sim, quais passos e qual tipo de dança?

3) Como foi a sua participação no processo criativo? Você ajudou os outros integrantes do grupo?

4) Em que você se baseou para criar o figurino, ou seja, as roupas que usaste para dançar ou interpretar?

5) Como você achou que foi o processo de criação dos outros grupos para criarem suas coreografias?

6) Você pesquisou vídeos de danças dos países? Coreografias de outros artístas? Pesquisou em quais sites?

7) Assinale abaixo, se você acessou algum tipo de material na internet:
a) Vídeo clipes ( ) b) Videoaulas ( ) c) Fotografia ( )
d) Filmes/séries/desenhos ( ) e) Filmagens de espetáculos ( )
f) Outros ( ) Qual? _____

8) Como foi a orientação dos professores na criação das coreográfias?

9) Como você vê a sua aprendizagem em Artes? Você aprende mais e se relaciona melhor com os conteúdos dentro da sala de aula ou participando de um projeto como o "Festival de Cultura e Arte"?

10)Comente as melhores formas de você aprender na aula de Artes/Dança.

11)Você já participou de algum projeto relacionado a tecnologia? Se sim, como foi a experiência e o que você fez?

Aluno: _____ turma:_____

APÊNDICE B

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Prezados senhor (a),

Por meio deste termo, solicito autorização para que seu dependente legal responda ao questionário de pesquisa do professor Allan Moscon Zamperini. Este está desenvolvendo a pesquisa intitulada Criaçao e Apreciação através da Tela: Analisando o Processo de Ensino e Aprendizagem da Arte Através da Imagem em Movimento. Informamos que o caráter ético desta pesquisa assegura que as informações coletadas somente serão usadas para a realização da pesquisa, também haverá sigilo e a preservação da identidade e da privacidade dos participantes. Solicitamos, ainda, permissão para a divulgação desses resultados e suas respectivas conclusões, em forma de pesquisa, preservando o já dito sigilo e a ética. Sendo o que tínhamos para o momento, agradecemos antecipadamente sua disposição e auxílio.

06 de julho de 2018_____
Assinatura do responsável