



DANÇAS DAS CORES NA EDUCAÇÃO FÍSICA-UMA EXTENSÃO TECNOLOGICA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Michael Jordão Milliano dos Santos¹; Carlos Alexandre Rogério Souza Paes¹; Deborah Ferreira Lins²; Roberto Silva Miranda²; Camila Mieli Moreira Santos²; Valéria Biondo³; Maristela Pinheiro Cavini³

¹ Graduandos em Educação Física pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

² Professores preceptores da EMEF Cônego Aníbal Difrância e EMEF Etelvino Rodrigues Madureira respectivamente

³ Professoras orientadoras dos subprojetos no Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO.

RESUMO

O projeto desenvolve conhecimentos sobre danças populares no 5º ano do ensino fundamental, usando tecnologias digitais. O estudo mostra a dificuldade de ensinar dança nas aulas de educação física e os benefícios dessa prática para os alunos. O projeto busca superar os preconceitos em relação à dança, tornando-a divertida e interessante com recursos tecnológicos. Os objetivos são desenvolver conhecimentos sobre danças populares, vivenciar a dança na escola, identificar elementos das danças e reconhecer cores ou letras. O projeto foi realizado em duas escolas de Bauru - SP, com atividades como vídeos, tapetes de dança e jogo das cores. O projeto foi bem-sucedido, com boa participação e feedback dos alunos. O trabalho em equipe, a criação de materiais e o uso de tecnologias foram fundamentais para atrair os alunos. O projeto cumpriu seus objetivos, oferecendo uma experiência divertida e educativa sobre dança.

Palavras-chave: dança, educação física, tecnologia digitais, danças populares, jogo das cores.

INTRODUÇÃO



A dança é uma forma de arte que envolve o movimento do corpo, geralmente acompanhado de música, e que pode expressar diferentes sentimentos, ideias e culturas (Conexão Escola SME, 2021). A dança é também uma atividade física que traz benefícios para a saúde, o bem-estar e o desenvolvimento dos indivíduos, especialmente das crianças. No entanto, a dança é um conteúdo pouco explorado nas aulas de educação física, por diversos motivos, como a falta de espaço, de conhecimento dos professores e de interesse dos alunos. Essa situação revela a necessidade de se repensar a forma de ensinar e aprender dança na escola, buscando torná-la mais atrativa, divertida e significativa para os estudantes. Uma das possibilidades para isso é o uso de tecnologias digitais, que podem ampliar as possibilidades de criação, interação e aprendizagem na dança. Além disso, o uso de cores na dança pode enriquecer ainda mais a experiência dos alunos, pois as cores podem transmitir sensações, emoções e significados, e podem ser utilizadas de diversas formas na dança, como na escolha do figurino, dos adereços e das coreografias. (Pinho, 2017). Caiusca (2019) diz que a dança das cores é uma proposta pedagógica que utiliza as cores como elementos de expressão, comunicação e aprendizagem na dança. Segundo o autor, a dança das cores pode contribuir para: desenvolver a percepção sensorial, a memória, a atenção e a criatividade dos alunos; estimular a diversidade cultural, a interdisciplinaridade e a participação dos alunos; promover a ludicidade, o prazer e a alegria nas aulas de dança; ampliar o repertório de movimentos, ritmos e coreografias dos alunos; favorecer a integração, a cooperação e o respeito entre os alunos.

Este projeto tem como tema o desenvolvimento de conhecimentos sobre danças populares no 5º ano do ensino fundamental, utilizando tecnologias digitais e cores. O projeto surgiu a partir da observação dos alunos integrantes do grupo, que constataram a inexistência do conteúdo "dança" de forma prática nas aulas de educação física, conforme discutido no artigo "O conteúdo Dança em aulas de educação física: temos o que ensinar?" (Brasileiro, 2003). O projeto busca superar os paradigmas em relação à dança nas aulas de educação física, tornando a prática divertida e envolvente para os alunos por meio do uso de recursos tecnológicos. O objetivo geral do projeto é desenvolver conhecimentos sobre danças populares, bem como cores ou letras a partir de intervenções tecnológicas digitais. Os objetivos específicos são: vivenciar a dança na prática, no ambiente escolar, com apoio de



recursos tecnológicos; identificar elementos típicos das danças populares e do mundo; e reconhecer cores ou letras (no caso de alunos daltônicos ou com deficiência visual). O projeto foi implementado em duas escolas municipais da cidade de Bauru - SP, como parte do Residência Pedagógica, do Unisagrado, envolvendo atividades como assistir a vídeos temáticos, criar tapetes de dança coloridos e realizar o jogo das cores, semelhante ao jogo "Just Dance" com músicas temáticas.

METODOLOGIA

Os integrantes do grupo elaboraram um plano de aula para o 5º ano do ensino fundamental, envolvendo os conteúdos de dança, cores e cultura popular brasileira. O plano de aula continha os objetivos, os materiais, as estratégias, as avaliações e as referências bibliográficas do projeto.

Os integrantes do grupo pesquisaram e selecionaram vídeos sobre o tema do Boi-Bumbá, uma manifestação cultural típica da região Norte do Brasil, que envolve dança, música, teatro e cores. Os vídeos escolhidos foram: as lendas do Boi e do Pai Francisco e mãe Catarina, que explicam a origem e o significado do Boi-Bumbá; e o vídeo sobre o festival de Parintins (Caprichoso e Garantido), que mostra a disputa entre os dois bois, representados pelas cores azul e vermelho, respectivamente. Além dos vídeos, os integrantes do grupo criaram dois vídeos utilizando o software de edição "Camtasia 2021" (versão 21.0.11), que consistiam em quatro retângulos coloridos que apareciam na tela ao som de duas músicas típicas do Boi-Bumbá: "Boi Bumbá" e "Boi de Carro". Os vídeos tinham o objetivo de servir como base para o jogo das cores, uma atividade que envolvia dança e cores. Para o jogo das cores, os integrantes do grupo também confeccionaram 15 tapetes de cartolina, utilizando a cartolina rosa como base e recortando as demais em quatro partes para colar na cartolina base e formar o tapete de quatro cores: vermelho, azul, amarelo e verde. Os tapetes tinham o objetivo de servir como suporte para os alunos se movimentarem de acordo com as cores que apareciam nos vídeos.

Os integrantes do grupo realizaram o projeto em duas escolas municipais da cidade de Bauru - SP: EMEF Etelvino Rodrigues Madureira e EMEF Conego Aníbal Difrancia. O



projeto foi aplicado para duas turmas de 5º ano, com cerca de 25 alunos cada. O projeto teve a duração de duas aulas de 50 minutos cada, sendo uma aula teórica e uma aula prática. Na aula teórica, os integrantes do grupo explicaram aos alunos o que seria abordado na aula, os objetivos, as regras e as orientações. Em seguida, os integrantes do grupo levaram os alunos para a quadra, onde colocaram o notebook e o monitor sobre uma mesa e conectaram uma caixa de som portátil. Os alunos se sentaram em volta da mesa e assistiram aos vídeos sobre o tema do Boi-Bumbá, que foram selecionados previamente. Após os vídeos, os integrantes do grupo fizeram algumas perguntas aos alunos para verificar a compreensão e o interesse deles sobre o tema. Na aula prática, os integrantes do grupo explicaram aos alunos como funcionaria o jogo das cores, que consistia em pisar na cor do tapete que correspondia à cor que aparecia no vídeo. Os integrantes do grupo dividiram os alunos em dois grupos, devido ao número limitado de tapetes, e distribuíram os tapetes para um dos grupos. O outro grupo ficou apenas observando. Os integrantes do grupo iniciaram o vídeo do jogo das cores e orientaram os alunos a se movimentarem de acordo com as cores. Após o término do vídeo, os integrantes do grupo inverteram os grupos, para que todos os alunos pudessem participar do jogo. O mesmo procedimento foi repetido com o outro vídeo do jogo das cores. Já na escola EMEF CÔNEGO ANÍBAL DIFRÂNCIA, a dança foi abordada desde o início do ano letivo de 2023, com a professora de artes Deborah Ferreira Lins, eu professor Roberto Silva Miranda, Junto aos professores, foi trabalhado vários estilos de dança dentro eles, salsa, hip-hop, forró, axé e frevo. Em um segundo momento os próprios alunos criaram o tapete do “jogo das cores”, na escola EMEF CÔNEGO ANÍBAL DIFRÂNCIA, foram confeccionados cerca de 30 tapetes. Recursos utilizados na Escola: data show, caixa de som, televisão, projetor de vídeo, celular.

Os integrantes do grupo avaliaram o projeto de acordo com os objetivos propostos, observando o desempenho, a participação, a interação, a expressão e a aprendizagem dos alunos. Os integrantes do grupo também solicitaram aos alunos que fizessem uma autoavaliação, respondendo a algumas questões sobre o que aprenderam, o que gostaram, o que não gostaram e o que sugeriam para melhorar o projeto. Os integrantes do grupo também fizeram uma autoavaliação, analisando os pontos positivos e negativos do projeto, as



dificuldades e os desafios enfrentados, as soluções e as alternativas encontradas, e as possibilidades de aprimoramento do projeto.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O projeto "Dança das Cores" teve como objetivo desenvolver conhecimentos sobre danças populares, bem como cores ou letras a partir de intervenções tecnológicas, utilizando tapetes de cartolina e vídeos com animações. O projeto foi aplicado em duas escolas municipais de Bauru, São Paulo, Brasil: EMEF Etelvino Rodrigues Madureira e EMEF Cônego Aníbal Difrancia, como parte do programa de residência Pedagógica, financiado pela CAPES e em parceria com o Uisagrado.

Na primeira escola, EMEF Etelvino Rodrigues Madureira, o projeto foi aplicado em duas aulas, com 25 alunos do 4º ano do ensino fundamental. Nessas aulas, foi utilizado apenas o vídeo com a animação mais lenta, que mostrava as cores e as letras correspondentes em português e em inglês. Os alunos foram divididos em grupos de cinco e cada grupo recebeu um tapete de cartolina com quatro quadrados coloridos. Os alunos deveriam pisar no quadrado da cor ou da letra que aparecia no vídeo, seguindo o ritmo da música. Os alunos demonstraram interesse e entusiasmo pela atividade, mas também relataram que a atividade foi fácil e que gostariam de um desafio maior. Alguns alunos sugeriram que a atividade fosse feita com números ou com palavras em inglês. A atividade durou cerca de 100 minutos (duas aulas) e não foi possível aplicar o vídeo com a animação mais rápida, que mostrava apenas as cores, sem as letras.

Na segunda escola, EMEF Conego Aníbal Difrancia, o projeto foi aplicado em três aulas, com 30 alunos do 5º ano do ensino fundamental. Nas duas primeiras aulas, os alunos produziram os tapetes de cartolina, recortando e colando os quadrados coloridos. Cada aluno fez o seu próprio tapete, com as cores de sua preferência. Na terceira aula, foram utilizados os dois vídeos, o mais lento e o mais rápido, e os alunos fizeram a atividade individualmente, com o seu próprio tapete. Os alunos se mostraram motivados e engajados pela atividade, e também relataram que a atividade foi divertida e desafiadora. Alguns alunos tiveram dificuldade em acompanhar o ritmo da música, especialmente no vídeo mais rápido, mas



também demonstraram persistência e vontade de melhorar. A atividade durou cerca de 50 minutos e foi possível observar a aprendizagem dos alunos sobre as cores e as letras em português e em inglês.

O projeto "Dança das Cores" foi bem-sucedido na sua execução e nos feedbacks dos alunos, mas também apresentou alguns desafios e limitações. A principal dificuldade foi a adequação do tempo e do conteúdo às diferentes realidades das escolas e dos alunos. Na primeira escola, o projeto foi aplicado em apenas uma aula, o que não permitiu finalizar todas as atividades planejadas e tornou a atividade prática menos desafiadora para os alunos. O ideal seria utilizar mais aulas em sequência para aplicar todo o conteúdo e adaptar o nível de dificuldade dos vídeos de acordo com o público-alvo. Na segunda escola, o projeto foi aplicado em três aulas, o que possibilitou que os alunos produzissem os tapetes de dança e realizassem a atividade prática com mais tempo e autonomia. Dessa forma, o projeto se tornou menos complexo para os integrantes e mais significativo para os alunos.

Outro desafio foi a elaboração dos conteúdos e dos recursos tecnológicos, que demandou um grande esforço e tempo dos integrantes do projeto. A parte de confecção dos tapetes levou cerca de três a quatro horas, a edição dos dois vídeos mais duas horas e a elaboração do plano de aula cerca de uma hora, totalizando sete horas (sem contabilizar a pesquisa prévia). Se pensarmos que utilizamos sete horas ou mais para executar uma ou duas aulas na escola, entendemos o quanto é complexo e desafiador entregar conteúdos bem elaborados e que incentivem a participação do aluno nas aulas. Por isso, é importante que os projetos sejam planejados com antecedência e que haja uma divisão de tarefas entre os integrantes, de acordo com a disponibilidade e a habilidade de cada um. No nosso caso, cada membro do grupo teve, ao menos, uma função no projeto e participou, ao menos, de uma das etapas do projeto (pesquisa ou levantamento de conteúdo, elaboração do plano de aula, elaboração dos tapetes de cartolina, edição dos vídeos do jogo das cores, execução da aula, elaboração e revisão do relatório e documentação do projeto e elaboração dos slides de apresentação).

Apesar dos desafios, o projeto também trouxe muitos benefícios e aprendizados para os integrantes e para os alunos. Os integrantes puderam desenvolver habilidades de pesquisa, planejamento, organização, comunicação, criatividade, colaboração e tecnologia. Os alunos



puderam desenvolver conhecimentos sobre danças populares, cores e letras, além de habilidades de coordenação motora, ritmo, atenção, memória, linguagem e interação social. Os feedbacks dos alunos foram positivos e eles afirmaram (oralmente) que gostaram muito da atividade e gostariam de fazê-la novamente. Percebemos que é possível trabalhar a dança de uma forma divertida e prazerosa para os alunos que gere engajamento e participação e ainda a utilização de recursos tecnológicos aproximou os alunos das atividades.

O objetivo principal de desenvolver conhecimentos sobre danças populares, bem como cores ou letras a partir de intervenções tecnológicas foi cumprido com sucesso, além dos objetivos específicos de vivenciar a dança na prática no ambiente escolar e identificar cores ou letras. O projeto "Dança das Cores" foi uma experiência enriquecedora e gratificante para todos os envolvidos e que pode ser replicada e adaptada em outros contextos educacionais

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "Dança das Cores" foi uma experiência enriquecedora e inovadora, que buscou integrar a tecnologia, a arte e a educação em uma proposta lúdica e interativa. O projeto atingiu o seu objetivo de desenvolver conhecimentos sobre danças populares, cores e letras em português e em inglês, utilizando tapetes de cartolina e vídeos com animações. O projeto também proporcionou aos alunos momentos de diversão, criatividade, cooperação e aprendizagem significativa.

No entanto, o projeto também enfrentou alguns desafios e limitações, como a adequação do tempo e do conteúdo às diferentes realidades das escolas e dos alunos, e a elaboração dos conteúdos e dos recursos tecnológicos, que exigiu um grande esforço e tempo dos integrantes do projeto. Esses desafios evidenciam a necessidade de um planejamento prévio e de uma divisão de tarefas entre os integrantes, bem como de uma avaliação contínua e de uma flexibilidade para adaptar o projeto às demandas e às possibilidades de cada contexto.

Portanto, o projeto "Dança das Cores" foi uma iniciativa válida e relevante, que contribuiu para o desenvolvimento de competências e habilidades dos alunos, bem como para a valorização da cultura e da diversidade. O projeto também abriu caminhos para novas



“visões, olhares” e propostas que envolvam a tecnologia, a arte e a educação de forma integrada e criativa

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> >. Acesso em: 26 mar. 2023.

BRASILEIRO, Lívia Tenório. **O conteúdo “Dança” em aulas de educação física: temos o que ensinar?** Pensar a Prática 6: 45-58. 2003. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Arte/artigos/danca.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2023.

BRASILEIRO, Lívia Tenório. **O conhecimento no currículo escolar: o conteúdo dança em aulas de Educação Física na perspectiva crítica**. 2001. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2001. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2646>>. Acesso em 26 mar. 2023.

CAIUSCA, Alana. **Manifestação artística que utiliza o corpo para produzir movimentos ritmados**. [s.l.]. 2019. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/danca>>. Acesso em: 6 mai. 2023.

CULTURA DO AMAZONAS. **Boi-Bumbá Caprichoso (Evolução) 2019 - 3ª noite**. Youtube, 03 de agosto de 2019. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=F-UDHwVbGpI> >. Acesso em: 25 mar. 2023.

GOGONI, Ronaldo. **Como jogar Just Dance**. 2022. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/como-jogar-just-dance-pc-playstation-xbox-e-switch/>>. Acesso em: 26 mar. 2023.

MARANHÃO ÚNICO. **Pai Francisco e Mãe Catarina**. Youtube, 27 de junho de 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aJ69v3IKAaw>>. Acesso em: 25 mar. 2023.

SANT’ANNA, Daniel Vieira. **Recursos digitais para o ensino e aprendizagem na educação básica**. São Paulo: Cultura Acadêmica. 2022. Disponível em: < <https://acervodigital.unesp.br/handle/unesp/381398> >. Acesso em: 26 mar. 2023.

TURMA DO FOLCLORE. **Lenda do Boi-Bumbá: Turma do Folclore**. Youtube, 16 de agosto de 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CQ7ma59SBn8>>. Acesso em: 25 mar. 2023.



AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa gratidão a todas as pessoas e instituições que contribuíram para a realização deste trabalho. Em especial, agradecemos:

À CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pelo apoio financeiro e pela oportunidade de participar do programa de iniciação à docência. À instituição de ensino Unisagrado, pela formação acadêmica e pela infraestrutura disponibilizada para o desenvolvimento do projeto. Às escolas municipais EMEF Conego Aníbal Difrancia e EMEF Etelvino Rodrigues Madureira, pela parceria e pela acolhida dos alunos e dos professores envolvidos no projeto. À Profa. Dra. Valéria Biondo, pela orientação, pelo incentivo e pela confiança no meu trabalho. À Profa. Dra. Maristela Pinheiro Cavini, pela coorientação, pela colaboração e pelo apoio técnico e pedagógico. À professora Deborah Ferreira Lins, pela supervisão, pela dedicação e pelo carinho com os alunos e com os integrantes do projeto. A todos os alunos que participaram do projeto, pela alegria, pela curiosidade e pela disposição em aprender e se divertir com a dança das cores.