

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES – PPG-ART-MP**

VANDERLAN SOARES DOS SANTOS

**CINECLUB: REFLEXÕES SOBRE A PRESENÇA DA VIDEODANÇA EM UMA
ESCOLA DE ENSINO MÉDIO DE MANAUS**

MANAUS

2023

VANDERLAN SOARES DOS SANTOS

CINECLUB: REFLEXÕES SOBRE A PRESENÇA DA VIDEODANÇA EM UMA
ESCOLA DE ENSINO MÉDIO DE MANAUS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes IES - Associada – Universidade Federal do Amazonas/Universidade do Estado do Amazonas para obtenção do título de Mestre em Artes, sob a orientação do(a) Prof.(a). Dr.(a). Yara dos Santos Costa Passos

Linha de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

MANAUS

2023

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

S237c Santos, Vanderlan Soares dos
Cineclub : reflexões sobre a presença da videodança em uma
escola de ensino médio de Manaus / Vanderlan Soares dos Santos
. 2023
80 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Yara dos Santos Costa Passos
Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade
Federal do Amazonas.

1. Ensino-Aprendizagem. 2. Dança-Educação. 3. Videodança. 4.
Cineclube. I. Passos, Yara dos Santos Costa. II. Universidade
Federal do Amazonas III. Título

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES

VANDERLAN SOARES DOS SANTOS

CINECLUB: REFLEXÕES SOBRE A PRESENÇA DA VIDEODANÇA EM UMA
ESCOLA DE ENSINO MÉDIO DE MANAUS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes IES - Associada – Universidade Federal do Amazonas/Universidade do Estado do Amazonas para obtenção do título de Mestre em Artes, sob a orientação do(a) Prof.(a). Dr.(a). Yara dos Santos Costa Passos.

Linha de pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

Aprovado em: 31/10/2023.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Yara dos Santos Costa Passos - Presidente
Universidade Federal do Amazonas/UFAM

Prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros - Membro interno
Universidade Federal do Amazonas/UFAM

Prof. Dr. João Fernandes Neto - Membro externo
Universidade do Estado do Amazonas/UEA

Profa. Dra. Amanda da Silva Pinto – Suplente externo
Universidade do Estado do Amazonas/UEA

Profa. Dra. Meireane R. R. de Carvalho – Suplente externo
Universidade do Estado do Amazonas/UEA

MANAUS

2023

DEDICATÓRIA

Esta dissertação é dedicada com amor e gratidão à minha família, meu porto seguro e minha razão de ser. A minha esposa, a incrível Rosi Rosa, que esteve ao meu lado em cada etapa deste percurso, irradiando confiança, apoio e alegria. Ao meu pequeno príncipe, Benjamin, cujo sorriso é a luz que ilumina meus dias e minha motivação suprema.

A minha mãe, Maria Lúcia, uma fonte incansável de amor e sabedoria, que investiu não apenas em minha educação, mas também em minha jornada como ser humano. Suas palavras de incentivo e apoio incondicional sustentaram meu espírito ao longo desta jornada.

E à minha orientadora excepcional, a Profa. Dra. Yara dos Santos Costa Passos, cuja dedicação, generosidade e encorajamento foram bússolas nesse desafio acadêmico. Seu comprometimento com o meu crescimento e sucesso nesta dissertação foi inestimável.

A cada um de vocês, minha família e minha orientadora, eu dedico este trabalho com o coração repleto de amor e gratidão. Obrigado por serem a inspiração que me impulsionou a alcançar este marco significativo em minha jornada acadêmica e pessoal.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, por me abençoar com a vida, saúde e força para conquistar essa jornada e realizar um sonho tão importante.

À Professora Yara, minha orientadora, cuja orientação foi não apenas atenciosa, mas também generosa. Sua orientação não só me encorajou a superar meus próprios limites, mas também me desafiou a ir além do que eu acreditava ser possível. Sua paciência e tranquilidade foram essenciais para meu crescimento.

Aos Professores Dr. João Fernandes Neto e Renato Antônio Brandão Medeiros, que contribuíram significativamente para a melhoria da pesquisa após a banca de qualificação. Suas sugestões e críticas construtivas foram inestimáveis.

À Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida, que não apenas apoiou, mas também abriu suas portas para que eu pudesse conduzir minha pesquisa. Sua colaboração foi fundamental.

Aos meus colegas de trabalho, que, como professores, compartilharam minha jornada e acreditaram em mim. Sua torcida e incentivo foram inestimáveis.

Aos amigos que, de várias maneiras, ofereceram seu tempo e palavras de ânimo antes e durante meu programa de mestrado. Suas contribuições foram fundamentais para o meu sucesso.

Por fim, à minha família, em especial à minha amada esposa, Rosi, meu filho Benjamin e minha mãe, Maria Lúcia, que são verdadeiramente os pilares da minha vida e os maiores motivos pelos quais busquei realizar este sonho. Suas infindáveis doses de amor, apoio e compreensão fizeram toda a diferença.

“O ensino de arte não é ensinar a fazer algo. É alimentar o espírito criativo dentro de si e abrir outras maneiras de olhar o mundo.”

(Mary Lou Cook)

RESUMO

O estudo teve como foco de pesquisa, investigar quais são as colaborações da linguagem da videodança no processo de ensino e aprendizagem de artes em uma turma de estudantes do primeiro ano do ensino médio, relacionando a prática cênica no desenvolvimento intelectual e artístico dos participantes da pesquisa, além de refletir sobre a importância da mesma na escola, como instrumento de socialização, para a formação de cidadãos críticos, participativos e responsáveis. A metodologia é qualitativa de cunho exploratório, a coleta de dados foi feita por meio de observação direta com aplicação de roda de conversas durante o processo criativo e apresentação de um produto final na Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida. Adotamos algumas referências como Neves (2018), Theotono (2018) e Araujo (2019) para discutir sobre a dança e o cinema, na perspectiva da videodança no ensino básico, buscando analisar as propostas pedagógicas que mais contribuiriam no ensino da videodança em sala de aula. Aparentemente trabalhar a videodança na disciplina de arte parece ser um algo simples, mas a arte vai além de qualquer expectativa, ela trabalha com questões cognitivas e emocionais, despertando a capacidade criadora e preparando os alunos para o cotidiano.

Palavras-chave: Ensino-Aprendizagem; Dança-Educação; Videodança; Cineclube.

ABSTRACT

The study aimed to investigate the contributions of videodance language in the teaching and learning process of arts for a group of first-year high school students. It aimed to relate scenic practice to the intellectual and artistic development of the participants, while reflecting on its significance within the school environment as a tool for socialization. This study also considered its role in shaping critical, participatory, and responsible citizens. The research followed a qualitative and exploratory methodology, involving data collection through direct observation and conversational sessions during the creative process, culminating in a final presentation at Nossa Senhora Aparecida State School. References were drawn from scholars such as Neves (2018), Theotono (2018), Araujo (2019), and Barreto (2005) to explore the intersection of dance and cinema in the context of videodance in basic education. Implementing videodance in the art curriculum may seem straightforward, but art goes beyond expectations, engaging with cognitive and emotional aspects, nurturing creative capacity, and preparing students for their daily lives.

Keywords: Teaching and learning; Dance education; Videodance; Cineclub

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Grupo Movimento Urbano no ano de 2010.	13
Figura 2. Grade de fotos dos membros do grupo movimento urbano no ano de 2010.	14
Figura 3. Registro dos alunos do Pibid, no ano de 2017. Fonte: Selfie feita pelo próprio autor.....	15
Figura 4. Em aula de House Dance no Projeto Criançando no ano de 2017. Fonte. Print de Registro videográfico feito no celular.....	15
Figura 5. Primeira apresentação oficial da Companhia Fragmento de Rua no Teatro Amazonas em 2017. Fonte. Fotografia de Tayná Satere.....	16
Figura 6. Cena da filmagem do vídeodança Equilíbrio, em cena a artista Beatriz Gonçalves, 2017. Fonte: Print de registro videografico feito pelo autor.....	17
Figura 7. Registro de pratica de filmagem na Oficina com os alunos do 6º período da graduação de dança da UEA. Fonte. Autor.....	19
Figura 8. Registro de pratica de filmagem na Oficina com os alunos do 6º período da graduação de dança da UEA. Fonte. Autor.....	19
Figura 9. Esquema representativo de busca sistematizada. Fonte: autor.....	55
Figura 10. Participantes em estudo na parte externa da escola. Fonte autor.	56
Figura 11. Participantes em estudo na biblioteca da escola. Fonte autor.	56
Figura 12. Participantes da pesquisa em estudo na biblioteca da escola. Fonte: autor.....	57
Figura 13. Participantes em estudo na parte externa da escola. Fonte autor	61

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1 - TRAJETÓRIA ARTÍSTICA: UM OLHAR PESSOAL ATRAVÉS DO TEMPO	10
CAPÍTULO 2 - A DANÇA E O CINEMA NA ESCOLA	21
2.1 A Dança na Escola	32
2.2. O Cinema.....	33
2.2.1 O Audiovisual	35
2.2.2 Vídeodança, ensino e aprendizagem da dança com mediação tecnológica	37
2.3 A Integração da Dança na Escola: Explorando Processos de Ensino-Aprendizagem.....	43
CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA E CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	45
3.1 DELINEAMENTO DO ESTUDO	46
3.1.1. ASPECTOS METODOLÓGICOS DA INVESTIGAÇÃO	48
3.2 PESQUISA DE CAMPO	49
3.2.1. Participantes da Pesquisa	49
3.3 COLETA DE DADOS.....	50
CAPÍTULO 4 - RESULTADOS E DISCUSSÕES	54
4.1 Percepções dos Estudantes sobre a contribuição da Vídeodança	57
4.2 Integração da Videodança com o Ensino de Arte	58
4.3 Criatividade e Imaginação dos Estudantes.....	58
4.4 Comparação com Estudos Anteriores	59
4.5 Limitações e Implicações.....	59
4.6 A experiência da vídeodança em sala de aula – considerações finais	59
CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
REFERÊNCIAS	65

INTRODUÇÃO

Inicialmente, encarava a dança como uma atividade lúdica e prazerosa, sentindo a necessidade de praticá-la todos os dias. Por momentos, em minha condição, até cogitei que minha vida não era minha, mas sim da Dança, em suas variadas formas. Sinceramente, me dediquei com intensidade. De forma análoga à dança, o vídeo surgiu de maneira magnífica em minha vida em 2017, durante minha graduação, quando fui introduzido ao termo "vídeodança" pela primeira vez.

O mais interessante da vídeodança, é que ela caminha em dois campos que me identifico bastante, o audiovisual e a arte cênica, possibilitando pensar a criação em dança, além da caixa cênica, pensar a dança para que seja mediada pela tela, tirando-a da tridimensionalidade e trazendo-a para a bidimensionalidade.

Quando esta dissertação ainda era projeto, no período pandêmico, eu já estava formado há mais de três anos no curso de Licenciatura em Dança, pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA) – campus Escola Superior de Artes e Turismo (ESAT), dançava profissionalmente na companhia Fragmento de Rua e fazia trabalhos, principalmente, para alunos do curso de dança da UEA, e fazia minhas produções independentes para o canal do Youtube. Não previa, nem por um instante, que a pesquisa que relacionava dança e mediação tecnológica se tornaria uma possibilidade viável que muitas professoras e professores viriam a utilizar de forma imposta pelo contexto pandêmico da doença causada pelo SARS-CoV-2 (Covid-19) em que nos encontrávamos, principalmente aqueles que não estavam familiarizados com termos como videoconferência, vídeodança e afins.

Entre as produções audiovisuais que elaborei durante esses anos, destaco: vídeodança RESISTIR, EXPERIMENTO, DNA, FEELING, N.U.V.E.M, LAÇOS, REMINISCENCIA, LUA NA PRAIA, O HOMEM DA ARENA, SENTIR, ANTES DE NÓS LAÇOS, RECOMECE, RISCO, RECONNECT, ÁTOMO E RUÍNA¹, algumas destas produções foram para a Companhia de Dança Fragmento de Rua no qual sou membro, e outras para artistas independentes da cidade de Manaus.

Em 2021 tive a oportunidade de ministrar um curso de “Gravação e Edição de Vídeo e Dança” pelo Liceu de Artes e Ofícios Claudio Santoro/Secretaria de Estado

¹ Link de acesso ao canal da Fragmento de Rua < [Fragmento de Rua - YouTube](#) >.

de Cultura e Economia Criativa, no período de dois meses, em formato virtual, pois estávamos no período de *lockdown*. E foi uma das experiências mais importantes e significativas para minha carreira como *filmmaker*² e *videomaker*³. Em outros momentos tive a oportunidade de ministrar *workshop* para as turmas dos 6º períodos da graduação em Dança na Escola Superior de Artes e Turismo/Universidade do Estado do Amazonas (ESAT/UEA) nos anos de 2020 e 2022, a convite da Professora Yara Costa⁴, pela disciplina de Estudos Contemporâneo do Corpo VI, a qual tem como foco as relações de criação em dança mediada pela tecnologia.

Já no período do mestrado, coordenei o projeto "CINECLUB: EXPERIÊNCIA FORMADORA EM VIDEOARTE NO ENSINO MÉDIO", vinculado ao Programa Ciência na Escola, desenvolvido pela Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC-AM) - Edital: EDITAL N. 004/2021 - PCE, com duração de seis meses, de julho a dezembro/2021, realizado na Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida com os alunos do 1º ano do ensino médio. O projeto tinha como objetivo produzir videoarte com conhecimento artístico, explorando as tecnologias para documentação de histórias poéticas, colocando em prática conceitos, procedimentos e atitudes desenvolvidas no aprendizado escolar, a partir da utilização de câmera, corpo e elementos das artes, despertando no aluno a capacidade de desenvolver seus filmes, contextualizando de maneira que faça sentido para si mesmo e para a comunidade a qual a escola está inserida.

Além destas experiências citadas acima, também busquei entender melhor como funciona o processo de estudo, filmagem e edição da linguagem do audiovisual, participei de eventos virtuais, palestras e fiz cursos preparatórios. Todas essas experiências formam uma parte da justificativa desta pesquisa, que me levaram para a proposta de refletir sobre o seguinte questionamento, qual é a contribuição do ensino da videodança nas aulas de arte para alimentar a imaginação e desenvolver a

² Filmmaker - é alguém que cria filmes, geralmente com um foco em produções cinematográficas de maior qualidade e complexidade. Eles estão envolvidos em todas as etapas da produção cinematográfica, desde a concepção da ideia até a pós-produção.

³ Videomaker - é alguém que cria vídeos, abrangendo uma variedade mais ampla de conteúdo audiovisual, que pode incluir desde vlogs e tutoriais até vídeos de eventos e pequenas produções comerciais.

⁴ Profa. Dra. Yara dos Santos Costa Passos, vem sendo responsável pela disciplina citada desde o ano de 2018, no Curso de Dança, da Escola Superior de Artes e Turismo/Universidade do Estado do Amazonas.

criatividade dos estudantes da escola pública denominada “Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida”, localizada na cidade de Manaus/Amazonas? Para responder a esse questionamento, este estudo se baseia no Projeto Cineclub, juntamente com uma revisão da literatura, a fim de investigar e compreender a influência do ensino da videodança no contexto das aulas de arte.

Para tanto, adotamos algumas referências (Neves, 2018; Theotono, 2018; Araujo, 2019) para discutir sobre a dança e o cinema, na perspectiva da vídeodança no ensino básico, buscando analisar as propostas pedagógicas que mais contribuíram no ensino da vídeodança em sala de aula. Aparentemente trabalhar a vídeodança na disciplina de arte parece ser um algo simples, mas a arte vai além de qualquer expectativa, ela trabalha com questões cognitivas e emocionais, despertando a capacidade criadora e preparando os alunos para o cotidiano.

As propostas pedagógicas a respeito do ensino de arte em sala de aula estão constantemente sendo revisadas, buscam metodologias e procedimentos pós-positivistas, abandonando o ensino tradicional, cujo papel do professor era o de personagem principal/dono da verdade, e passando a refletir e entender a importância que o estudante, as suas experiências e contextos de vida são importantes para o seu ensino e aprendizagem em sala de aula (Freire, 1921-1997). Essa mudança acionou a busca por novas estratégias de ensino em arte e principalmente incluir as novas tecnologias digitais no sentido de contribuição para o ensino e aprendizagem em arte, de forma mais eficiente e atrativa para as gerações mais jovens.

Com o avanço tecnológico e a popularização dos *smartphones*, que são dispositivos móveis com múltiplas funcionalidades, como agenda, calendário, gravação de vídeos, edição de fotos e outras, várias pesquisas têm explorado maneiras de melhor utilizar esses recursos em sala de aula. Essa abordagem busca promover a autonomia do aluno no manuseio da tecnologia, permitindo que ele desenvolva sua imaginação e criatividade.

Atualmente, muitos professores mantêm uma compreensão equivocada e discriminatória de que a arte na escola se resume a entretenimento e está restrita a momentos de festividades e datas comemorativas. No entanto, essa visão está sendo gradualmente modificada devido ao crescimento dos estudos sobre o ensino de arte no Brasil.

Esta dissertação está organizada em quatro seções distintas. A primeira seção aborda "A Dança e o Cinema na Escola", explorando conceitos e significados dessas duas áreas e destacando a conexão entre elas. A segunda seção é dedicada à "Videodança", onde o conceito dessa linguagem é apresentado e discutido em relação à sua aplicação no contexto escolar atual e na formação dos alunos. A terceira seção aborda os "Materiais e Métodos" utilizados na pesquisa, descrevendo detalhadamente a abordagem metodológica adotada. Por fim, a quarta seção traz os "Resultados e Discussões", onde os dados coletados são apresentados e analisados, promovendo uma reflexão aprofundada sobre os achados da pesquisa.

CAPÍTULO 1 - TRAJETÓRIA ARTÍSTICA: UM OLHAR PESSOAL ATRAVÉS DO TEMPO

O meu nome é Vanderlan Soares dos Santos, sou um artista da Dança e professor, resido na cidade de Manaus, estado do Amazonas. O meu nascimento ocorreu em 16 de agosto de 1990, na cidade de Maués, localizada no interior do estado do Amazonas. Com 33 anos de idade, detenho uma graduação em Licenciatura em Dança pela prestigiosa Universidade do Estado do Amazonas (UEA) e atualmente estou concluindo um programa de pós-graduação nas áreas de Artes da Cena e Biomecânica. Além disso, estou no processo de finalização do meu Mestrado Profissional em Artes.

Acrescentando ao meu percurso acadêmico, também atuo como bailarino, coreógrafo e diretor artístico, exercendo a liderança da Companhia de Dança Fragmento de Rua desde o ano de 2017. Com grande entusiasmo, aguardo a oportunidade de compartilhar as minhas experiências que contribuíram para a minha trajetória e formação.

Meus pais moravam em uma pequena casa de madeira, localizada em uma rua que, naquela época, não era asfaltada. Lembro-me vividamente de uma estrada coberta de barro e pedregulhos. Éramos uma família numerosa, composta por minha mãe, meu pai, seis irmãos e duas irmãs, todos vivendo juntos em uma casa pequena que tinha apenas uma sala, dois quartos e uma cozinha. Minhas memórias dessa fase são vagas, afinal, eu tinha apenas 2 anos de idade na época.

Quando estava prestes a completar três anos de idade, meu irmão mais novo nasceu, e pouco tempo depois, meu pai faleceu. Acredito que essa perda tenha sido um momento extremamente difícil para nossa família. Minha mãe costuma contar que, meses após a partida dele, eu me aproximei dela e disse que ele havia chegado e estava comigo, sentado na cama. Minha frase naquele momento foi simples: "Mamãe, papai chegou, ele está aqui." Esse acontecimento deixou uma marca profunda nela, e ela ainda se lembra desse momento até hoje.

Não tenho nenhuma lembrança dele, como o seu rosto ou sua personalidade. Sempre fico imaginando como seriam as características dele. Após esse período, minha mãe encontrou um novo companheiro, e mudamos para a comunidade onde ele vivia. Essa comunidade era chamada Nossa Senhora de Jesus, em Ipixuna, localizada na região norte do território de Maués, quase na fronteira com o território de Boa Vista do Ramos. Nossa mudança ocorreu no ano de 1995, quando eu tinha 4 anos, e meu irmão tinha 2 anos de idade.

Crescemos em um lugar muito bonito e natural, onde aprendemos a realizar tarefas como plantar, colher, caçar, pescar, tecer e aproveitar tudo o que a natureza nos oferecia. Foi, sem dúvida, a fase mais incrível e maravilhosa da minha vida. Iniciei minha jornada na alfabetização aos 7 anos de idade e continuei até a terceira série do ensino fundamental 1. Aos 11 anos, mudei-me para a área urbana de Maués com meus irmãos, pois comecei a frequentar a escola na quarta série.

A partir daí comecei a vivenciar a vida na cidade e a vida ribeirinha, todo período de férias do meio e final de ano, passava na casa na comunidade, pois era o lugar onde eu mais gostava de estar.

Quando meus irmãos compraram um computador desktop em 2003, fiquei bastante curioso e interessado em aprender a fundo sobre informática, na época era inovador, e estava crescendo no mercado de trabalho, então já tinha essa visão de me profissionalizar na área. Aprendi a navegar na internet, principalmente para estudos, e as vezes para diversão, jogava o famoso Pinball, xadrez e os jogos de cartas, eram o que tinham disponíveis. Em seguida aprendi a trabalhar no Word, Powerpoint e Excel, estudando em sites e blogs da época.

Nesse período, os CDs (*Compact Disc*) e DVDs (*Digital Video Disc*) estavam ganhando popularidade e gradualmente substituindo o vinil e as fitas cassete como a mídia dominante para música, vídeo e armazenamento de dados no Brasil e em

muitos outros países. Isso ocorreu devido à sua qualidade de som superior, maior capacidade de armazenamento e durabilidade em comparação com as mídias anteriores.

Em meados de 2005 comecei a trabalhar com o programa chamado Nero. Sua principal função era a gravação de CDs e DVDs, sendo amplamente empregado para criar cópias de discos, registrar músicas, vídeos, documentos e diversos tipos de dados em mídias ópticas. Além disso, o Nero disponibilizava recursos para a concepção e impressão de capas personalizadas para os discos, bem como ferramentas de edição de vídeo e áudio. Naquela época, era uma das escolhas principais para a gravação de mídias e para a administração de conteúdo em discos ópticos em computadores pessoais.

Foi por meio do Nero que adquiri habilidades para realizar minhas primeiras edições de áudio, criar cópias de dados e desenvolver capas personalizadas. Posteriormente, grupos de dança da cidade começaram a procurar meus serviços, o que marcou o início da minha colaboração com eles. Durante essa fase, a cidade promovia diversos concursos de dança, o que despertou em mim o desejo de também participar da dança, além de atuar como editor de música para esses grupos.

Lembro-me da primeira vez que participei de uma coreografia, foi no ano de 2006 na quadra da escola que estudava. Todos os anos a escola realizava um festival que havia diversas apresentações, com teatro e dança. E um dos meus vizinhos tinha um grupo de Dança de Rua chamado de *Scorpions Dance*⁵ e sempre quando eles dançavam eu estava lá prestigiando, por que eu achava muito legal e queria fazer aqueles passos. Em uma das apresentações que eles iam fazer no festival de dança da Igreja Católica São Pedro, dias antes eles foram fazer a edição da música e foi quando eu perguntei se poderia dançar com eles, e a resposta foi sim. Na época eles eram bem populares na cidade e nos festivais, pois faziam um trabalho excelente e para mim foi uma experiência que me direcionou ao artista que sou hoje.

Em 2007 fui participar do grupo Danç'art de Dança Folclore e Popular, na época eles participavam também dos festivais que tinham na cidade e do Festival de Boi de Parintins. Junto com outros jovens desse mesmo grupo, criamos o grupo Movimento Urbano (M.U), pois queríamos fazer trabalhos com a Dança de Rua. E foi um trabalho

⁵ Grupo de Dança de Rua da cidade de Maués, estiveram em atividade de 2003 a 2008.

que deu certo, passamos a ser campeões em todos festivais da cidade e até ganhamos duas vezes em um festival de Boa Vista do Ramos. Um evento que me marcou muito foi o Grito da Periferia, que foi realizado na orla da cidade de Parintins em 2008, tinha como foco as Danças de Rua, com apresentações de grupo e batalhas.

O grupo M.U juntamente com o Danç'art participaram do Festival de Parintins em 2009 e 2010. Dançamos nos rituais do Boi Caprichoso. Nesses dois anos, minha convivência me fez acreditar ainda mais no potencial transformador da dança e da arte, capacitando-nos a tornar nossos sonhos realidade, como bem destacou Rudolf Laban (1990) ao afirmar que o movimento é a ferramenta que nos permite concretizar nossas aspirações, e a dança age como a linguagem que traduz esses sonhos em realidade.



Figura 1. Grupo Movimento Urbano no ano de 2010. Fonte: autor.

O grupo M.U permaneceu em atividade até o final de 2011, mas a motivação diminuiu devido à redução dos festivais de dança na cidade. À medida que os dançarinos envelheciam e a necessidade de continuar os estudos e trabalhar se tornava mais premente, o grupo se dispersou. No entanto, como eu não queria abrir mão da dança, decidi buscar uma graduação na área.



Figura 2. Grade de fotos dos membros do grupo movimento urbano no ano de 2010. Fonte:autor.

Outro fator importante foi a criação do canal no Youtube no dia 13 de abril de 2009. Na época utilizada apenas para estudos, e já havia muito conteúdo de dança na qual era o conteúdo de estudo. Mas só produzi meu primeiro vídeo em 2012, foi uma tentativa de fazer um *trailer* para um dos dançarinos do grupo, e é possível identificar nos cortes e transições do vídeo⁶ que era um trabalho amador, mas que já trazia concepções de ângulos e planos, mas ainda com pouca movimentação de câmera.

Em 2014, comecei meu curso de Licenciatura em Dança na Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Minha graduação foi repleta de experiências enriquecedoras, incluindo participação em vários projetos de extensão. Entre março de 2014 e fevereiro de 2015, integrei o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). No primeiro semestre de 2015, atuei como monitor na disciplina de Anatomia Humana, e no segundo semestre, na disciplina de Cinesiologia. Em 2016,

⁶ Bboy Will TRAILER, MAUÉS 2012, link de acesso < <https://youtu.be/s9lsnyNzZ24> >

voluntariamente, continuei como monitor nas disciplinas de Anatomia, Fisiologia e Biomecânica.



Figura 3. Registro dos alunos do Pibid, no ano de 2017. Fonte: Selfie feita pelo próprio autor.

Em 2017, retornei ao PIBID e também participei como monitor no projeto de Extensão em Danças Urbanas chamado "Criançando", que era coordenado pela Professora Dra. Jeanne Chaves de Abreu na Escola Superior de Artes e Turismo (ESAT). Através desse projeto, no mesmo ano, eu e alguns colegas da faculdade decidimos iniciar nossa própria Companhia de Dança, que inicialmente foi chamada de Fragmento Urbano. Entretanto, em 2019, tivemos que alterar o nome para Fragmento de Rua devido à existência de uma companhia com o mesmo nome em São Paulo-SP.



Figura 4. Em aula de House Dance no Projeto Criançando no ano de 2017. Fonte. Print de Registro videográfico feito no celular.

Desde a criação da companhia, ocupo os cargos de diretor, intérprete e coreógrafo, e ao longo desses anos, realizamos diversas produções artísticas.

Uma das experiências de grande importância que contribuiu para minha compreensão da vídeodança ocorreu durante a graduação, especificamente na disciplina de Processos Coreográficos. Essa disciplina foi ministrada pelo Prof. Dr. Valdemir de Oliveira, e recorro-me claramente da necessidade de empreender diversos processos corporais como parte da criação de um vídeodança, que constituía um dos trabalhos avaliativos.



Figura 5. Primeira apresentação oficial da Companhia Fragmento de Rua no Teatro Amazonas em 2017. Fonte. Fotografia de Tainá Satere.

1.1. Da ideia à publicação

O canal do YouTube desempenhou um papel fundamental no meu interesse pela produção de vídeos, especialmente conteúdo relacionado à dança. Foi em 2014 que iniciei um projeto de videoaulas de Break Dance⁷ no canal. O objetivo era transmitir os passos fundamentais dessa dança para novos dançarinos, mas no final, apenas três vídeos foram produzidos.

⁷ Break é uma palavra inglesa que significa quebrar. As quebras acompanham o ritmo sincopado da música que caracteriza o estilo. É competitiva, acrobática e muito técnica. (Voss, 2012, p. 10)

O primeiro vídeo recebeu o título "Trailer do CANAL Vanderlan Santos⁸", enquanto o segundo foi intitulado "*How to Breaking | Top Rock / Two Step | Class 01*"⁹. O terceiro vídeo levava o título "*How to Breaking | Top Rock / Salsa Step | Class 02*"¹⁰. Embora esses vídeos tenham sido produzidos, percebi que eles ainda eram bastante iniciantes e amadores. Os principais motivos que me levaram a não continuar com o projeto foram a falta de equipamento adequado para filmagem e edição, bem como a ausência de um espaço apropriado para as gravações.

Em 2017, dei início a um projeto de publicação das batalhas de dança realizadas na cidade, o que impulsionou o crescimento do meu canal de forma rápida. Nesse mesmo período, comecei a criar vídeodanças para o canal. A minha primeira vídeodança, intitulada " Equilíbrio"¹¹, contou com a participação da intérprete Beatriz Gonçalves¹². Na época, eu ainda estava na fase final da minha graduação.

A filmagem do vídeo foi realizada com uma câmera Canon e uma lente de 50mm, na sala de dança conhecida como Sapopema (ESAT). Esse vídeo foi publicado no canal em 05 de dezembro de 2017. A partir dessa experiência, explorei outras produções em vídeodança, enquanto continuava a aprimorar meu entendimento sobre esse gênero artístico em constante evolução.

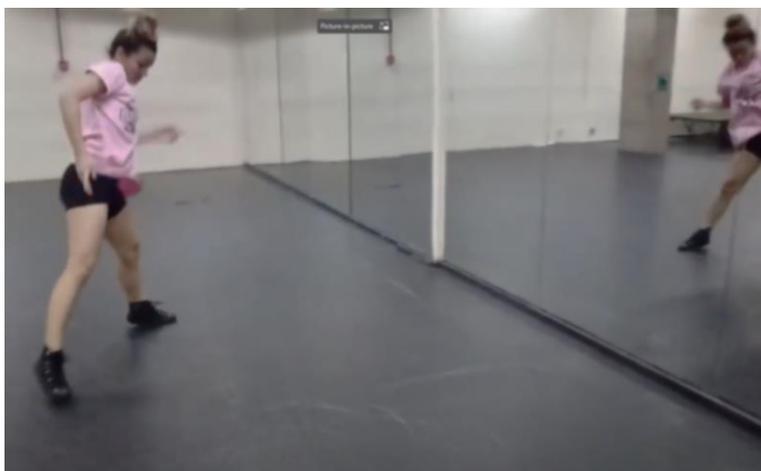


Figura 6. Cena da filmagem do vídeodança Equilíbrio, em cena a artista Beatriz Gonçalves, 2017. Fonte: Print de registro videográfico feito pelo autor.

⁸ Link de acesso < <https://youtu.be/QVgeOFwCO5M> >

⁹ Link de acesso < <https://youtu.be/E0OpkajbC2g> >

¹⁰ Link de acesso < <https://youtu.be/pp9Qq6LMFdY> >

¹¹ Link de acesso < <https://youtu.be/P9MZVoHC8s4> >

¹² Beatriz é artista/intérprete e professor de Dança Contemporânea e Danças Urbanas, também fez parte da Cia Fragmento de Rua.

Entre as produções audiovisuais que desenvolvi ao longo desses anos, destaco obras como "RESISTIR", "LIBERDADE", "EXPERIMENTO", "DNA", "FEELING", "N.U.V.E.M", "LAÇOS", "REMINISCENCIA", "LUA NA PRAIA", "O HOMEM DA ARENA", "SENTIR", "ANTES DE NÓS", "LAÇOS", "RECOMECE", "RISCO", "RECONNECT", "ÁTOMO" e "RUÍNA". Essas obras foram organizadas em uma playlist¹³ para facilitar o acesso aos espectadores. Além disso, algumas dessas produções foram criadas em colaboração com a Companhia de Dança Fragmento de Rua, da qual sou membro, enquanto outras foram desenvolvidas em parceria com artistas independentes da cidade de Manaus.

1.2. Da experimentação para o lugar de Professor

Em 2021 tive a oportunidade de ministrar um curso de “Gravação e Edição de Vídeo e Dança” pelo Liceu de Artes e Ofícios Claudio Santoro/Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa, no período de dois meses, em formato virtual, pois estávamos no período de *lockdown*. E foi uma das experiências mais importantes e significativas para minha carreira como *filmmaker*¹⁴ e *videomaker*¹⁵. Em outros momentos tive a oportunidade de ministrar *workshop* para as turmas dos 6º períodos da graduação em Dança na Escola Superior de Artes e Turismo/Universidade do Estado do Amazonas (ESAT/UEA) nos anos de 2020 e 2022, a convite da Professora Yara Costa¹⁶, pela disciplina de Estudos Contemporâneo do Corpo VI, a qual tem como foco as relações de criação em dança mediada pela tecnologia.

¹³ Link de acesso a playlis de vídeodanças <

https://www.youtube.com/playlist?list=PLC1hyrZEsnnYpv9TwtKGhkOPrOGPWwl_Y >

¹⁴ Filmmaker - é alguém que cria filmes, geralmente com um foco em produções cinematográficas de maior qualidade e complexidade. Eles estão envolvidos em todas as etapas da produção cinematográfica, desde a concepção da ideia até a pós-produção.

¹⁵ Videomaker - é alguém que cria vídeos, abrangendo uma variedade mais ampla de conteúdo audiovisual, que pode incluir desde vlogs e tutoriais até vídeos de eventos e pequenas produções comerciais.

¹⁶ Profa. Dra. Yara dos Santos Costa Passos, vem sendo responsável pela disciplina citada desde o ano de 2018, no Curso de Dança, da Escola Superior de Artes e Turismo/Universidade do Estado do Amazonas.



Figura 7. Registro de prática de filmagem na Oficina com os alunos do 6º período da graduação de dança da UEA. Fonte. Autor.



Figura 8. Registro de prática de filmagem na Oficina com os alunos do 6º período da graduação de dança da UEA. Fonte. Autor.

Já no período do mestrado, coordenei o projeto "CINECLUB: EXPERIÊNCIA FORMADORA EM VIDEOARTE NO ENSINO MÉDIO", vinculado ao Programa Ciência na Escola, desenvolvido pela Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC-AM) - Edital: EDITAL N. 004/2021 - PCE, com duração de seis meses, de julho a dezembro/2021, realizado na Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida com os alunos do 1º ano do ensino médio. O projeto tinha como objetivo produzir videoarte com conhecimento artístico, explorando as tecnologias para documentação de histórias poéticas, colocando em prática conceitos, procedimentos e atitudes desenvolvidas no aprendizado escolar, a partir da utilização de câmera, corpo e elementos das artes, despertando no aluno a capacidade de desenvolver seus filmes, contextualizando de maneira que faça sentido para si mesmo e para a comunidade a qual a escola está inserida.

Além destas experiências citadas acima, também busquei entender melhor como funciona o processo de estudo, filmagem e edição da linguagem do audiovisual, participei de eventos virtuais, palestras e fiz cursos preparatórios. Todas essas experiências formam uma parte da justificativa desta pesquisa, que me levaram para a proposta de refletir sobre o seguinte questionamento, qual é a contribuição do ensino da vídeodança nas aulas de arte para alimentar a imaginação e desenvolver a criatividade dos estudantes da escola pública denominada "Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida", localizada na cidade de Manaus/Amazonas? Para responder a esse questionamento, este estudo se baseia no Projeto *Cineclub*, juntamente com uma revisão da literatura, a fim de investigar e compreender a influência do ensino da vídeodança no contexto das aulas de arte.

Essas experiências tiveram um impacto profundo em minha trajetória acadêmica e profissional. Após 12 anos de estudos nas áreas das danças e do desenvolvimento do corpo, compreendi a importância de cuidar da saúde do meu "instrumento de trabalho"¹⁷ como artista. Por isso, estou em busca de uma compreensão mais aprofundada das possíveis contribuições da dança nos aspectos cognitivos e físicos.

¹⁷ A expressão "instrumento de trabalho" é frequentemente utilizada no contexto artístico e não é atribuída a um autor específico. Ela é usada para se referir ao próprio corpo do artista, que é sua ferramenta principal para criar e executar sua arte. Portanto, não é uma citação de um autor específico, mas sim uma expressão comum no campo das artes.

CAPÍTULO 2 - A DANÇA E O CINEMA NA ESCOLA

Antes de adentrarmos nos tópicos definidos para fundamentar esta pesquisa, é relevante destacar o panorama da revisão da literatura apresentado no Quadro 1. Este panorama revela um aumento significativo nas pesquisas sobre vídeodança na escola nos últimos anos, impulsionado pelo avanço tecnológico de dispositivos e ferramentas virtuais. Muitos professores têm buscado inovar suas metodologias em sala de aula, visando promover o incentivo, a inclusão e a liberdade no ambiente de ensino (Neves, 2018). Essa análise crítica do estado da arte da vídeodança na escola é fruto de um exercício valioso realizado durante o mestrado na disciplina “Poéticas e Processos da Criação em Artes” ministrada pela profa. Dra. Rosemara Staub de Barros, proporcionando um aprendizado significativo durante esse processo e ainda representa um trabalho de um aprendiz nesse campo em constante desenvolvimento.

A pandemia da COVID-19, que se instalou globalmente, trouxe mudanças profundas ao cenário educacional. Com as medidas de distanciamento social e o fechamento temporário das instituições de ensino, educadores foram desafiados a adaptar suas práticas pedagógicas para ambientes virtuais. Isso incluiu o uso crescente de recursos digitais e tecnológicos, os quais se mostraram essenciais para a continuidade do ensino. Nesse contexto, a vídeodança e outras formas de expressão artística ganharam destaque, uma vez que proporcionaram uma alternativa viável para manter o engajamento dos estudantes e fomentar sua criatividade.

Paralelamente, o cinema também enfrentou dilemas relacionados ao uso de recursos digitais na educação. Os desafios incluíram a seleção de conteúdos audiovisuais apropriados, a adaptação desses materiais para o ambiente virtual, e o desenvolvimento de estratégias de ensino que aproveitassem plenamente o potencial do cinema como ferramenta pedagógica. Assim, em consonância com a vídeodança, o cinema passou a desempenhar um papel relevante no enriquecimento do processo educacional, explorando a linguagem audiovisual como um meio eficaz de comunicação e aprendizado.

Esse cenário de inovação e adaptação, precipitado pela pandemia, evidencia o papel transformador da tecnologia na educação, e o quanto ela pode enriquecer as práticas educacionais em áreas como a dança e o cinema, promovendo uma aprendizagem mais inclusiva, flexível e dinâmica. Essas transformações são um

reflexo do constante desenvolvimento da pedagogia, que busca aproveitar as oportunidades oferecidas pelo avanço tecnológico para nutrir a imaginação e a criatividade dos estudantes.

Todavia, referente a obrigatoriedade do cinema na escola, e não pretendemos emitir juízo de valor, a Lei 13.006/14, de acordo com o lócus da presente investigação, o Colégio Estadual Pedro Sacramento – CEPS, mesmo sancionada há quatro anos, ainda é desconhecida pelos profissionais de ensino. Persiste uma lacuna entre a sua existência e a prática do seu objeto, que é o cinema nacional para todo o ensino básico. Contudo, a arte cinematográfica chega, fragilmente, até a sala de aula, por meio de um querer dos professores leigos para a instrução e uso do cinema. No entanto, se esses mestres não possuem um saber, dispõem de certa vontade ainda que seja para atrelar o conteúdo do filme com as suas disciplinas (Neves, 2018, p. 175).

A integração da dança e do cinema na educação é fundamental, desafiando os estudantes a explorar sua expressão física e narrativas visuais. Conforme observado por Laban (1990), o movimento transcende as palavras, possibilitando a comunicação de emoções e ideias por meio do corpo. Paralelamente, o cinema, como destacado por Hitchcock (2013), oferece uma plataforma rica para contar histórias e criar experiências visuais envolventes. Essas duas linguagens se fundem de maneira inovadora na vídeodança, uma abordagem poderosa na educação. A vídeodança permite que os estudantes incorporem movimento e tecnologia, estimulando a criatividade e a imaginação, como ressaltado por Fernandes (2000), que faz eco aos pensamentos de Pina Bausch, enfatizando que a dança é uma linguagem que se manifesta por meio de imagens. Portanto, é crucial reconhecer a dança e o cinema como linguagens enriquecedoras no processo educacional, capacitando os estudantes a se expressarem de maneiras profundas e significativas.

A dança na educação é uma prática que promove o desenvolvimento da consciência corporal, estimulando os estudantes a explorar seus corpos e emoções. Essa abordagem, respaldada por teóricos renomados, como Rudolf Laban (1978), que enfatizou a importância da consciência corporal e do movimento expressivo, e por pesquisadoras contemporâneas, como Isabel Marques, autora de "Dançando na escola" (2007), que discute o papel da dança na educação, destaca a capacidade da dança de estimular a criatividade e a expressão pessoal. Dessa forma, os estudantes podem não apenas aprimorar suas habilidades físicas, mas também desenvolver aspectos fundamentais que transcendem o movimento físico.

Ao introduzir o conceito de vídeodança, autores como Santaella (2013) explicam que essa forma de expressão combina a linguagem da dança com a tecnologia do cinema, permitindo que os estudantes criem obras que unem movimento, narrativa e imagem. A vídeodança oferece uma plataforma interdisciplinar onde os estudantes podem explorar conceitos artísticos e tecnológicos, conforme argumenta também Araújo (2019), que destaca a interseção criativa entre dança e cinema.

Além disso, é fundamental ressaltar que o cinema desempenha um papel significativo na aprendizagem. De acordo com Mauerhofer (2008), o cinema é uma ferramenta educacional que estimula o pensamento crítico, promove a empatia e ajuda os estudantes a compreender diferentes culturas e perspectivas. Portanto, a combinação de dança e cinema na educação cria um ambiente propício para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação dos estudantes.

Data do Trabalho	Autor(es)	Título da Pesquisa	Relação Ensino-Arte abordada
2008	TRIDAPALLI, Gladistoni dos Santos	<i>Aprender investigando: a educação em dança é criação compartilhada</i>	<i>Este estudo aponta para a investigação/criação como uma possível estratégia de operação no processo educacional de dança.</i>
2008	ROMERO, José da Silva	<i>Vídeodança: o movimento no corpo plural</i>	<i>A pesquisa investigou a vídeodança como uma ação artística que apresentou pressupostos próprios de comunicação e linguagem, promovendo o cruzamento de elementos da dança, videoarte, performance e tecnologia digital.</i>
2008	CAZÉ, Clotildes Maria de J. Oliveira	<i>Corpos que Dançam aprendem : análise do espaço da dança na rede pública estadual de Salvador/BA</i>	<i>Neste estudo verificou, se a dança tem ocupado o espaço preconizado Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB nº. 9.394/96 e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais/1998. Realizou-se um estudo de caráter diagnóstico a partir do mapeamento da DIREC 1 - A e DIREC 1 - B buscando identificar as escolas públicas que contemplam a dança no currículo.</i>
2009	NUNES, Ana Paula	<i>CINEMA, DANÇA, VÍDEODANÇA (entre-linguagens)</i>	<i>Após séculos do dualismo corpo-mente e da supremacia da razão sobre o sensível, as práticas culturais evidenciam uma revalorização da experiência, do corpo e por conseguinte da dança, em um contexto de superprodução e exposição de imagens. Dessas práticas culturais, neste trabalho são consideradas as relações entre o cinema e a dança. Depois da apresentação das histórias de formação do campo da dança e do cinema, passa-se ao breve relato do encontro dos dois campos através de três formas de “casamento” entre a dança e o cinema: o cinema musical, o cinema do corpo e a vídeodança. Observa-se que os dois primeiros tipos de casamento estão claramente dentro do campo cinematográfico, enquanto a vídeodança – uma nova manifestação artística, que não é só vídeo, nem só dança, muito menos o somatório simplesmente do vídeo com a dança – está marcadamente presente no campo da dança. A partir de um ponto de vista do campo do cinema, analisa-se a formação do campo da vídeodança e as transversalidades de outras manifestações. Conclui-se que a vídeodança possui três filiações básicas: o cinema, a videoarte e a performance.</i>

2011	PINTO, Amanda da Silva	<i>Dança como área de conhecimento: dos parâmetros curriculares nacionais-pcns a sua implementação no sistema educacional do município de Manaus.</i>	<i>Esta dissertação tratou da proposição do campo de conhecimento Dança na Escola, especificamente na Proposta Curricular (PC) do Sistema Educacional de Manaus, referenciando-se nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para a Dança. Com referência nesses Parâmetros, os quais tratam a Dança como campo específico de conhecimento, é que se busca identificar, nesta investigação, as lacunas teóricas presentes entre seus pressupostos e a PC do Sistema Educacional de Manaus, além das lacunas entre as teorias vigentes em ambos os documentos.</i>
2011	COSTA, Susana França da	<i>Vídeodança na educação: crianças que operam e editam.</i>	<i>Esta pesquisa investigou como as crianças elaborariam a mescla de vídeo e dança, recorrendo a seus imaginários, poéticas, fantasias e performances, revelando uma potência de produzir arte como mecanismo de resistência num contexto de vulnerabilidade social.</i>
2013	CURVELO, Marília Nascimento	<i>A (in)visibilidade da dança nas escolas de ensino médio da rede pública estadual de Salvador.</i>	<i>Este estudo discutiu a presença/ausência da dança nas escolas de Ensino Médio da rede pública estadual de Salvador partindo das concepções da Sociologia das Ausências e das Emergências, e de recortes historiográficos sobre propostas do Ensino Médio e do ensino das Artes e da Dança, presentes no sistema educacional brasileiro e da Bahia.</i>
2013	FERNANDES NETO, João	<i>Senhoras de Andrade: O Corpo, a Dança e as novas Tecnologias na obra de Moacir Andrade</i>	<i>discutir o intercâmbio das linguagens artísticas das artes plásticas e a dança, a releitura de nossas obras bem como sua nova interpretação e a sua maior difusão para a população, possibilitar o encontro de artistas de outras linguagens com obras já consagradas, representar à pintura desse grande artista através da dança contemporânea e a utilização de novas tecnologias. Vale considerar que a presente pesquisa visa discutir as relações existentes entre a as artes plásticas e a dança e como estas influenciam no comportamento e pensamento do corpo contemporâneo e como assume seu papel de transformadora, reflexiva, questionadora, contribuindo assim com novos valores da arte contemporânea.</i>
2015	SOUSA, Sílvia Azevêdo	<i>Ensino de dança na escola: um estudo de atualização de referenciais sobre a compreensão de corpo na formação de professores em João Pessoa/pb.</i>	<i>Esta pesquisa buscou a compreensão de corpo (sendo este uma pessoa, criança, adolescente, jovem ou adulto) no ensino de dança na educação formal pública, tendo o estudo do caso o referencial teórico/metodológico no contexto da formação continuada de professores de Artes e Educação Física em João Pessoa, Paraíba.</i>

2015	SANTOS, Bruna Bardini dos	Vídeodança na escola: reflexões sobre o corpo e a dança no contexto escolar	Esse estudo compreendeu quais particularidades tornaram-se pontos de sustentação para a efetivação de uma prática pedagógica comprometida com o conteúdo específico da vídeodança, com o contexto social dos(as) alunos(as) e, ao mesmo tempo, com o fomento à produção de conhecimentos em dança na escola.
2017	GONÇALVES, Camila Correia Santos	Dança no ambiente escolar – por um conhecimento com ações emancipatórias	O objetivo desta pesquisa foi fazer uma análise, e apresentar argumentações, a partir do ponto de vista do professor de Dança acerca do ensino desta na escola
2018	NEVES, Mônica Medina Santos Almeida	LUZ, CÂMERA, AÇÃO: imaginação e criatividade potencializadas com a experiência do cinema na escola, a partir da Lei 13.006/14	Este estudo analisou como a experiência do cinema na escola, a partir da Lei 13.006/14, pode potencializar a imaginação e a criatividade, discutiu a imaginação e criatividade no campo da arte e sua importância para a educação básica
2018	THEOTONIO, Diogo Angeli	Dramaturgia virtual: a atuação da câmera e do processo de edição na expressividade da vídeodança.	A pesquisa propôs um estudo prático e teórico no campo artístico da vídeodança, explorou a construção de uma dramaturgia específica para essa linguagem a partir da perspectiva da câmera, do processo de edição e também entendeu e delimitou as fronteiras e os modos de interferência do tempo e do espaço na criação e expressividade da vídeodança.
2018	NASCIMENTO, Marcelo Soares do	Vídeodança e Improvisação	A presente pesquisa tem como escopo desenvolver o Vídeodança a partir de processo de improvisação. Para o alcance dos objetivos utilizou-se como metodologia uma pesquisa bibliográfica com análise qualitativa e exploratória, onde propôs-se um diálogo entre a dança e o ambiente que através dessa intervenção artística pode-se descrever como ocorre o processo da construção da vídeodança. O resultado da pesquisa apresentou que criar o vídeodança não é um trabalho isolado, é necessário o envolvimento de outros profissionais. Esse fato foi a experiência adquirida nos laboratórios experimentais, onde estes se deram pela necessidade de explorar os ângulos da câmera, os planos de filmagem, as experimentações em improvisação corpo/ambiente ou corpo/contato

2019	ARAUJO, Ana Carolina de	<i>Vídeodança na escola: processos de criação entre crianças e uma artista-docente no ensino fundamental I</i>	<i>Esta pesquisa compõe-se como a síntese das investigações de uma artista-docente sobre o potencial do ensino de dança na construção de saberes sensíveis a partir da realização de processos criativos interdisciplinares, mais especificamente, de vídeodança com crianças em uma escola de educação integral do município de Campinas.</i>
2019	KIRCHER, Alessandra Liotto	<i>Propostas compositivas para estabelecer relações entre os Corpos que operam na criação em vídeodança</i>	<i>A presente pesquisa tem como objetivo descrever, refletir e analisar os efeitos de duas propostas compositivas e formativas no processo de criação da vídeodança Encontros. As propostas elaboradas para este estudo foram intituladas de Prática perceptiva para um olhar atento e Vivência com a câmera, tendo como intuito estabelecer relações e o trânsito de funções entre os corpos que operam na criação em vídeodança. Pretende-se com esta pesquisa contribuir para a criação, produção e avanço do conhecimento em vídeodança, sob o viés de investigar os efeitos destas propostas tanto como recurso compositivo como ferramenta para compreensão do trabalho em conjunto nesta arte.</i>
2020	ARRIECHE, Luana Echevengua	<i>Poéticas visuais: enquadramentos femininos em vídeodança</i>	<i>Este trabalho versa sobre o processo de criação em vídeodança, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Pelotas, na linha de pesquisa Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano, no qual me proponho criar vídeodança(s) imbricada(s) à pesquisa em arte. Esta pesquisa instiga a percepção de novas e pessoais possibilidades de articulação entre as expressões artísticas: neste caso, da Dança e das Artes Visuais, assim como expande narrativas sobre o fazer em vídeodança.</i>

2021	SILVA, Adriano André Rosa da	Coreoedição: fluxo criativo na vídeodança	Esta dissertação discute a criação de imagem por meio da coreoedição, tendo como objetivo refletir, por meio de técnicas e processos criativos em videodança, formas de gravação e edição de imagens. Apresenta um percurso artístico-docente, por meio de experiências entre a dança e o cinema, dialogando com autores da montagem, como Sergei Eisenstein (2002), Andrei Tarkovsky (1998) e Maya Deren (1960). Também se faz refletir, nesta dissertação, as relações conscientes e cinestésicas do processo de coreoedição, pois o ato de coreoeditar é um processo coreográfico corporal. Por fim, aponta a videodança e a coreoedição como uma possibilidade artística que pode ser vivenciada por diversos artistas, sejam do audiovisual ou das artes cênicas, pois no processo dessa pesquisa foi identificado a singularidade do corpo que se expressa ao videodançar, criando poéticas por meio de imagens em movimento utilizando câmeras, softwares de computadores e aplicativos de celular.
2022	ALMEIDA, Samuel Leandro de	Intermedialidade entre corpo e vídeo: a criação poética e Dramatúrgica em videodança	O presente trabalho visa apresentar os resultados da pesquisa de mestrado desenvolvida com o objetivo de estudar o conceito de intermedialidade e evidenciá-lo na videodança através da criação poética e dramatúrgica. A metodologia foi construída a partir de uma revisão bibliográfica, de uma análise comparativa entre elementos históricos e obras audiovisuais produzidas na pesquisa e de processos criativos. Assim, a presente pesquisa elucida a criação de protocolos dramatúrgicos intermediáticos na videodança e a descreve enquanto um produto de combinação de mídias
2022	GOMES, Clarissa Martins	(INS)PIRAÇÃO: A trajetória da criação de uma videodança através do ensino remoto	a presente pesquisa tem o intuito de analisar um processo de criação em videodança compartilhado entre docente e discentes com base na experiência de ensino remoto. A narrativa e a a/r/tografia são os referenciais metodológicos escolhidos para discorrer sobre os caminhos percorridos que culminam na criação da videodança (Ins)PirAção, protagonizada pela artista-docente autora dessa pesquisa, inspirada em criações estudantis realizadas durante o ensino remoto no ano de 2020.

2022	ALVES, Erika Kraychete	<i>Entre telas e janelas: um olhar ressignificado para o uso da videodança como metodologia no ensino-aprendizagem em dança</i>	<i>O objetivo é refletir e analisar de que forma e com que meios a linguagem videodança em questão, em seus aspectos formativos processuais e não apenas como material de resultado artístico, pode ser considerada como uma singular abordagem metodológica para o ensino-aprendizagem em Dança em tempos de mediação online, a partir dos pressupostos da pedagogia da ubiquidade e da educação para/da era digital. Para a área da Educação, em tempos de pandemia e isolamento social, a presente pesquisa investigativa pode contribuir ao se propor a apontar formas híbridas de ensino-aprendizagem em [vídeo]dança, criar estruturas de registro do processo de criação e formação e integrar os participantes, em suas trajetórias de aprendizes do movimento dançante, por meio de avançadas tecnologias de comunicação.</i>
2023	CORREA, Luciana Soprano	<i>Uso da videodança como uma prática pedagógica</i>	<i>A seguinte pesquisa visa utilizar a videodança como uma prática pedagógica, capaz de desenvolver nos alunos várias competências citadas no componente de Artes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Conclui-se que, é perceptível o quanto o docente de Artes necessita estar sempre em busca de métodos e práticas, que possam estimular não somente a apreciação da Arte, mas também a Arte como forma de conhecimento, capaz de preparar o aluno para o mundo, e a videodança trabalhada como uma prática pedagógica de forma intencional, dentro de um contexto de ensino, pode, sem dúvidas, gerar uma aprendizagem positiva.</i>
2023	MOTA, Kátia Regina Vieira	<i>Formação em dança e aulas mediadas por tecnologias: Impactos e contribuições do formato de ensino remoto no curso superior de dança no período pandêmico.</i>	<i>Este trabalho aborda a formação superior em dança mediado pelas tecnologias: impactos e contribuições do formato de ensino remoto no curso de Dança da Escola Superior de Artes e Turismo/ESAT da Universidade do Estado do Amazonas/UEA no período pandêmico. O estudo revelou ainda que durante o período pandêmico o grupo de docentes entrevistados no que tange o uso das novas tecnologias na fase de aulas remotas, segundo eles trouxeram certas limitações ao trabalho pedagógico e dentre essas citamos ausência de formação continuada em tecnologias digitais e a limitação de conexão em rede e acesso à internet.</i>

Quadro 1 - Resultado dos trabalhos relativos encontrados na pesquisa sistemática de literatura no Periódicos Capes, Catálogo de Teses e Dissertações CAPES, SciELO e Repositório Institucional UEA. Fonte: Elaboração do autor.

Dentre as referências apresentadas no Quadro 1, serão destacados alguns conteúdos, a seguir.

O estudo de Romero (2008) apresenta a vídeodança como uma manifestação de caráter interdisciplinar, mediada por um aparato tecnológico de registro, que concretiza e apresenta novas significações para o corpo que se revela nas imagens capturadas, articuladas, redimensionadas e processadas com os recursos infográficos, promovendo assim, dentro da contemporaneidade, questões e reflexões sobre o corpo, estética artística e cultura digital. Já na pesquisa de Costa (2011) que a amostra são crianças, faz um trabalho pensando em desenvolver a autonomia criativa das crianças, como trago a citação a seguir:

as imagens das crianças nas vídeodanças constituídas por elas próprias ganham dimensões de resistência aos estados cotidianos em que se encontram, de vulnerabilidade. Passam de vítimas para senhoras de suas horas, de suas linhas de tempo. As crianças que operam e editam as imagens de suas danças passam por uma experiência revigorante: agora elas têm vez e voz. Para contar as suas histórias, para dançar as suas danças, para brincar de mudar de cor. Não se contentam em ser apenas crianças em situação de vulnerabilidade. São crianças-devires também. Por isso, a questão de dar vez a elas, eu, que na posição de professora, tinha a vez e a voz (Costa, 2011, p. 77).

Cazé (2008) apresenta um fato importante de que a Dança não está presente na disciplina Arte em escolas públicas estaduais de Salvador/BA, demonstrando que a proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais/1998 não tem sido respeitada. Percebe-se que a dança não tem ocupado o seu espaço de possibilidades de construção do conhecimento no ensino básico na rede pública estadual da cidade de Salvador/Bahia; também não tem sido entendida como ação cognitiva do corpo, linguagem artística e educacional, e nem como uma atitude ética, estética e política.

O compromisso com esta área de conhecimento nos possibilitou apresentar um entendimento de Dança que aponta para uma ação cognitiva do corpo, uma linguagem artística e educacional que constrói conhecimento, sendo também uma atitude ética, estética e política; enfim, uma forma de estar no mundo" (Cazé, 2008, p. 103).

Pinto (2011), faz um estudo sobre a Dança como campo específico de conhecimento, busca identificar as lacunas teóricas presentes entre seus pressupostos e a PC do Sistema Educacional de Manaus, com isso, apresenta uma

problemática também nos professores sem conhecimento específico na área, que entendem a dança de uma forma diferenciada do que é proposto nos Parâmetros.

Para Curvelo (2013) existem poucas iniciativas de dança nas escolas de Ensino Médio da rede estadual em Salvador, e que estes são pequenos focos de resistência para o ensino da Dança nesse nível de educação. Como observamos a dança como área de conhecimento caminha distante de como realmente deveria, ela permanece na (in)visibilidade do Sistema Educacional, que estimula a hierarquização dos saberes, não favorece a sua inserção na matriz curricular das escolas e nem o reconhecimento dessa linguagem artística como área de conhecimento. E Sousa (2015) contribui apontando para a dificuldade de atualização, no que concerne às maneiras dualistas para agir/pensar o corpo que dança na escola, principalmente na Educação Física.

No estudo de Santos (2015) afirma-se que o ensino de vídeodança na escola é capaz de reorientar os modos de pensar-fazer dança e educar para a Comunicação.

Gonçalves (2017) apontar como os modelos educacionais de ensino/aprendizagem comprometidos com uma formação emancipatória colaboram para os entendimentos de corpo não dualistas e da Dança como mediação educacional e campo de conhecimento. Ressalto, como parte dos resultados, proveitosas possibilidades de diálogo entre diferentes profissionais, entre professor e alunos bem como entre a escola de educação básica e a universidade.

Theotonio (2018) faz um panorama histórico sobre o surgimento da vídeodança — da relação entre a dança e cinema — com ênfase na aproximação entre a câmera e o movimento, e aborda as mudanças estéticas desenvolvidas nas artes neste período, ressaltando como estas mudanças afetaram as artes em geral, bem como os conceitos sobre narrativa e dramaturgia do fazer dessa linguagem.

Araújo (2019) revela a importância da inserção da dança enquanto arte na escola, na perspectiva de um processo de construção de saberes pautado no desenvolvimento da criatividade e da criticidade, objetivando contribuir para a formação de cidadãos que, plenamente, se movam no mundo de forma ética e autônoma.

2.1 A Dança na Escola

A dança é uma forma poderosa de expressão artística que desempenha um papel fundamental no desenvolvimento físico, emocional e intelectual dos seus praticantes. Martha Graham, renomada dançarina e coreógrafa, afirmou que "a dança é a linguagem oculta da alma", ressaltando a capacidade da dança de transmitir emoções e pensamentos que muitas vezes são difíceis de serem expressos verbalmente. Para Silva (2004), o dançar não é apenas reproduzir movimentos, significa sentir e compreender a intenção de cada gesto. Bragança (2010) afirma que dançar suscita movimento, na sua mais ampla forma de existir, juntamente com emoções, criatividade, alegria, criticidade, espontaneidade e expressão. Nesse sentido, a dança na escola pode promover a autoconfiança e a autoestima dos estudantes. Martha Graham também declara que "o movimento é uma forma de liberdade". Ou seja, através da dança, os alunos podem explorar seu próprio corpo, descobrir suas capacidades e se sentir mais confiantes em suas habilidades.

A dança também pode desempenhar um papel importante na aprendizagem acadêmica e na formação de cidadãos conscientes e empáticos. Laban (1978), coreógrafo e teórico do movimento, nos apresenta o pensamento de que o aprendizado acontece a partir do movimento. Essa premissa transgredir todos os paradigmas de aprendizagem, criação de conhecimento, ordem de prioridades e organização social. Por esse motivo, teorias recentes muitas vezes falham ao indicar conceitos e desenvolver arcabouços interessantes e até mesmo fascinantes, que são inerentemente incoerentes e inconsistentes, por não perceberem essa premissa fundamental, a qual Laban sabiamente identificou e na qual baseou sua obra. Ao integrar a dança em diferentes disciplinas, como matemática, geografia, história e ciências, por exemplo, os alunos podem visualizar conceitos abstratos e complexos de uma forma mais concreta, tornando a aprendizagem mais envolvente e significativa.

A dança enquanto prática pedagógica, não pode ser resumida apenas em aquisição de habilidades ou entretenimento, mas como um viés importante pelo qual contribui no aprimoramento das habilidades sociocognitivo, no desenvolvimento das capacidades e potencialidades humanas e sua relação com o mundo, servindo como área de conhecimento e contribuindo para o desenvolvimento da criatividade,

imaginação, além de ajudar no processo de construção de conhecimento (Marques, 2005; Pinto, 2011).

A dança é assegurada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), ou seja, a Lei nº 9.394 de 1996. De acordo com Brasil (1996) é quando o ensino da arte, se torna componente curricular obrigatório da educação básica.

Somente a partir de 2016 que as quatro linguagens artísticas são inseridas no texto da LDB. O primeiro movimento que coloca a dança em voga são os Parâmetros Nacionais Curriculares (1998). Contudo, os Parâmetros, não têm força de lei, apenas sugerem os conhecimentos a serem abordados na Educação Básica. Mas esse documento foi fundamental para garantir um lugar de conhecimento da dança na disciplina de Artes e estimular as futuras discussões em relação ao assunto.

A dança não foi mencionada na LDB de 1996, mas passou a fazer parte em uma versão publicada posterior, especificamente o volume seis do PCN, já trazendo nessa versão as linguagens artísticas a serem desenvolvidas nesse componente curricular, como destaca Corrêa e Santos (2019) as Artes Visuais, a Dança, a Música e o Teatro, com o acréscimo de Artes Audiovisuais para o Ensino Médio.

2.2. O Cinema

O cinema tem a capacidade comunicativa de criar e produzir realidades, sejam reais ou fictícias. Para Apolinário (2012), o cinema tem o papel de linguagem, que estimula diversas possibilidades de interpretação e representações, apoiadas na sensibilidade de cada indivíduo que se propõem a tentar entender as nuances e as tantas possibilidades presentes nela, envoltas nos mais diversos enredos, temas, tempo e espaço.

O cinema na escola possui um poderoso potencial para despertar o interesse dos alunos, estimular a reflexão crítica e enriquecer o processo de aprendizagem. Conforme salientado por Buckingham (2003), o cinema desempenha o papel de preencher as lacunas existentes em nossas vidas, despertando uma sensação intensa de vitalidade. Essa citação destaca a capacidade única da sétima arte em nos transportar para outras realidades, despertando emoções e ampliando nossos horizontes. Ao incorporar o cinema nos conteúdos educativos, a escola proporciona aos alunos uma experiência enriquecedora que vai além do simples entretenimento,

convidando-os a refletir, explorar diferentes perspectivas e mergulhar em narrativas cativantes. Dessa forma, o cinema se torna uma valiosa linguagem artística capaz de estimular o pensamento crítico e promover uma educação mais envolvente e significativa.

Além disso, o cinema na escola desempenha um papel importante na promoção da compreensão e do diálogo intercultural. Como afirmado por Jean-Luc Godard, o cinema é um meio de explorar a diversidade humana (Godard, 2022). Ao exibir filmes de diferentes culturas e temas, os alunos têm a oportunidade de se familiarizar com perspectivas e experiências diversas, o que contribui para o desenvolvimento da empatia e do respeito pela pluralidade. O cinema proporciona uma janela para outras culturas, permitindo que os alunos mergulhem em narrativas que expandem seus horizontes e promovem a compreensão mútua. Ao entrar em contato com diferentes formas de expressão cinematográfica, os estudantes são incentivados a questionar preconceitos, estereótipos e a desenvolver uma visão mais aberta do mundo. Dessa forma, o cinema na escola não apenas entretém, mas também educa, capacitando os alunos a se tornarem cidadãos globalmente conscientes e culturalmente sensíveis.

O cinema também se destaca como uma linguagem artística de grande relevância na educação. A capacidade do cinema em refletir eventos históricos, sociais e políticos de maneira envolvente e memorável é notável. Essa característica auxilia na compreensão dos acontecimentos passados e presentes. Ao explorar a linguagem cinematográfica, os estudantes têm a oportunidade de imergir em narrativas que despertam emoções, ampliam horizontes e estimulam a reflexão crítica. O cinema desempenha um papel singular na educação, permitindo que os alunos explorem diversas perspectivas e interpretações, enriquecendo, assim, seu entendimento do mundo ao seu redor.

No entanto, é importante ressaltar que o cinema não é apenas uma ferramenta, mas sim uma linguagem artística única. Como disse André Bazin (2018), crítico de cinema francês, em seu trabalho "O que é o cinema?", o cinema é um novo modo de expressão que se inscreve no âmbito das artes e das letras, destacando que o cinema possui suas próprias técnicas narrativas, estéticas e simbólicas, que o distinguem como uma forma de arte completa e autônoma.

Além disso, Bazin também afirmou em seu trabalho que "acredito que, mais do que qualquer outra arte, o cinema é a arte própria do amor. O próprio romancista, em suas relações com seus personagens, precisa mais de inteligência que de amor; sua maneira de amar é principalmente compreender" (Bazin, 2018, p. 329). Essa citação ressalta a capacidade do cinema de transmitir emoções profundas e complexas, permitindo que os espectadores se conectem emocionalmente com as histórias e os personagens retratados na tela.

Bazin evidencia a natureza distintiva e poderosa do cinema como linguagem artística. Ao utilizar suas técnicas narrativas, estéticas e simbólicas, o cinema tem a capacidade de transmitir mensagens, despertar emoções e promover uma compreensão mais profunda da condição humana. Assim, o cinema transcende sua função meramente informativa e se torna uma forma de expressão que permite aos espectadores explorar e vivenciar o mundo de maneiras únicas e cativantes.

Ademais, o cinema pode abordar temas complexos e desafiadores, como ética, moralidade e justiça, levantando questionamentos importantes e estimulando a discussão crítica entre os estudantes. Os filmes apresentam diferentes perspectivas e pontos de vista, incentivando a reflexão e o desenvolvimento do pensamento crítico.

Ao incorporar o cinema como linguagem artística no contexto educacional, os alunos têm a oportunidade de explorar e apreciar o poder do cinema como uma forma de expressão criativa, cultural e socialmente relevante. Além disso, o cinema na escola também pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades audiovisuais e tecnológicas dos estudantes. Ao envolvê-los em projetos relacionados ao cinema, como produção de vídeos ou edição de imagens, eles aprimoram suas habilidades técnicas e de comunicação, preparando-se para a era digital em que vivemos.

Em suma, o cinema na escola é uma prática valiosa para enriquecer o processo educacional, despertar o interesse dos alunos, promover a reflexão crítica e ampliar seus horizontes. Ao incorporar o cinema no currículo escolar, capacitamos os alunos a ver o mundo de maneira mais ampla e profunda, desenvolvendo habilidades essenciais para a vida contemporânea.

2.2.1 O Audiovisual

O audiovisual, como forma de expressão e comunicação, tem sido objeto de estudo e pesquisa, revelando sua influência e relevância na sociedade contemporânea. Bordwell e Thompson (2014) destacam que o cinema, enquanto forma de arte, permite aos espectadores embarcarem em jornadas emocionais e experimentarem diferentes perspectivas. Além disso, Weber (2009) ressalta que filmes, séries e programas de televisão têm o potencial de moldar percepções, atitudes e visões de mundo das pessoas, influenciando suas identidades e valores. McQuail (2012) enfatiza que os meios de comunicação, incluindo o audiovisual, moldam as percepções do público sobre o mundo e afetam seu modo de pensar, agir e se engajar socialmente. Por sua vez, Jenkins (2016) observa que a internet e as plataformas de streaming democratizaram o acesso à produção e distribuição de conteúdo audiovisual, ampliando o alcance de novas vozes e perspectivas. Diante dessas citações, fica evidente que o audiovisual desempenha um papel significativo na sociedade, não apenas como forma de entretenimento, mas também como agente de transformação cultural e social.

A linguagem audiovisual é composta pela combinação de elementos sonoros e visuais, representando uma fusão de duas naturezas distintas. Essa forma de comunicação engloba artefatos culturais que exercem influência sobre os sentidos da visão e audição dos seres humanos. Na sociedade moderna, esses dois sentidos têm ganhado destaque, uma vez que a modernidade promove um distanciamento das pessoas em relação ao mundo natural e à natureza em si. Atualmente, é comum ouvir ou ler sobre a pós-modernidade, uma era que sucede a modernidade e traz consigo novas características e dinâmicas culturais.

Assim, para Fredric Jameson:

No modernismo ainda subsistem algumas zonas residuais da natureza, ou do ser, do velho, do mais velho, do arcaico; a cultura ainda pode fazer alguma coisa com tal natureza e trabalhar para reformar esse referente. O pós-modernismo é o que se tem quando o processo de modernização está completo e a natureza se foi para sempre. É um mundo mais completamente humano do que o anterior, mas é um mundo no qual a cultura se tornou uma segunda natureza. (Jameson, 1987, p. 13).

A dança e o cinema são duas formas de expressão artística que têm o poder de cativar e emocionar as pessoas. Quando combinadas, trazem consigo um potencial incrível para enriquecer o aprendizado nas escolas. Através do cinema, é possível

explorar diferentes estilos de dança e criar histórias envolventes que despertam a curiosidade e o interesse dos alunos.

A escola é um ambiente propício para incentivar o contato com a arte e a cultura de forma mais abrangente, e a combinação da dança com o vídeo é uma maneira eficaz de alcançar esse objetivo. Além de introduzir os alunos a diferentes estilos de dança, a utilização do cinema como meio de ensino permite a ampliação dos conhecimentos sobre a história da dança, diferentes técnicas, coreografias e até mesmo sobre os grandes bailarinos que marcaram época.

Um dos maiores benefícios dessa abordagem é tornar o aprendizado mais atraente e dinâmico, já que o cinema possui um poder único de envolvimento emocional. Através de filmes que retratam a dança, os alunos são imersos em histórias que despertam emoções e os fazem refletir sobre questões sociais e emocionais. Isso cria um ambiente seguro para que eles possam expressar suas próprias emoções e experimentar a dança como uma forma de autoexpressão.

Além disso, o audiovisual na escola proporciona uma experiência mais completa e rica para os alunos, pois permite que eles vejam a dança em ação e apreciem as diversas possibilidades que ela oferece. Através dos vídeos, pode-se abordar diferentes estilos e ritmos de dança, como ballet clássico, dança contemporânea, danças urbanas e até mesmo estilos tradicionais de diferentes culturas.

A inclusão do audiovisual na escola também oferece a oportunidade de explorar a dança como uma forma de exercício e atividade física. Ao assistir e praticar coreografias, os alunos podem perceber os benefícios da dança para a saúde e o bem-estar, incentivando um estilo de vida mais ativo.

2.2.2 Vídeodança, ensino e aprendizagem da dança com mediação tecnológica

A era digital trouxe consigo uma revolução que permeou todos os aspectos da nossa vida cotidiana, moldando não apenas a forma como nos comunicamos, mas também a maneira como trabalhamos, aprendemos e interagimos com o mundo. Neste contexto, o conceito de ubiquidade digital emergiu como uma característica marcante dessa era, prometendo uma presença constante e onipresente da

tecnologia na nossa existência. A ubiquidade digital não é apenas a disseminação de dispositivos eletrônicos conectados; é uma transformação profunda na maneira como experimentamos a realidade.

De acordo com Mark Weiser (1991), um dos pioneiros na discussão sobre a computação ubíqua, a ubiquidade digital envolve a integração transparente da tecnologia no nosso ambiente, de tal forma que ela se torne quase imperceptível, mas ao mesmo tempo, desempenhe um papel fundamental em nossas vidas. Essa integração é essencial para entender como a tecnologia digital se tornou tão profundamente enraizada em nossas vidas cotidianas. Afirma também que a tecnologia atinge seu potencial máximo quando se torna imperceptível e se integra de maneira orgânica ao tecido da vida cotidiana.

A ubiquidade digital vai além da mera presença de *smartphones*, *laptops* e outros dispositivos eletrônicos. Ela se manifesta na forma como usamos esses dispositivos para acessar informações, nos comunicarmos com os outros e até mesmo na maneira como monitoramos nossa saúde e bem-estar. A Internet das Coisas (IoT) exemplifica essa ideia, conectando não apenas nossos dispositivos, mas também nossas casas, carros e até mesmo nossos corpos.

A pandemia global de COVID-19, que irrompeu no início de 2020, teve um impacto profundo na forma como experimentamos a ubiquidade digital, especialmente no ambiente escolar. Com *lockdowns* e medidas de distanciamento social em vigor, as escolas foram forçadas a se adaptar rapidamente a novos modelos de ensino à distância e híbrido. A dependência de ferramentas digitais para a continuidade da educação nunca foi tão evidente.

A pandemia acelerou a adoção e a difusão da tecnologia digital nas salas de aula, com professores e alunos utilizando plataformas online para aulas remotas, compartilhamento de recursos educacionais e colaboração virtual. Isso trouxe desafios significativos, como a necessidade de equidade no acesso à tecnologia e a adaptação dos métodos de ensino tradicionais para um ambiente digital.

De acordo com especialistas em educação, como Prensky (2001), essa mudança na forma como a tecnologia é usada no ensino pode ser vista como uma transição de um modelo de "ensino tradicional" para um modelo de "aprendizagem digital". Isso implica uma maior ênfase na autonomia do aluno, na colaboração online e na personalização do aprendizado.

Atualmente estamos na era da ubiquidade digital, onde a comunicação é mediada por avançadas tecnologias de informação, e isso tem transformado significativamente as relações de ensino e aprendizagem no ambiente escolar no século 21.

Conforme elucidado por Pérez Gómez (2015), a tecnologia da informação assumiu, na contemporaneidade, a função de um meio que possibilita a participação efetiva e interativa dos indivíduos envolvidos no processo de aprendizagem, transcendendo a mera utilização como instrumento de armazenamento de dados. Dado que a "informação é continuamente gerada, consumida, atualizada e modificada, emergem, em conjunto, novas práticas relacionadas à leitura, escrita, aprendizagem e reflexão" (Pérez Gómez, 2015, p. 18).

Na era contemporânea caracterizada pela ubiquidade tecnológica, os agentes envolvidos no processo educacional encontram-se permanentemente interligados a uma diversidade de dispositivos multifacetados, a exemplo de *smartphones*, *tablets* e *laptops*. Essa interconexão incessante confere acesso ininterrupto a conteúdos audiovisuais, os quais são disseminados por meio de plataformas digitais consagradas, como Youtube e Vimeo. Importante salientar que tal constante ligação não se limita a um mero ato de consumo passivo, mas também dá origem a novas e fecundas potencialidades no âmbito da criação individual e coletiva, as quais reverberam no contexto do processo de ensino e aprendizagem no campo das artes corporais, notadamente no domínio da dança.

Desde o início dos anos 2000, as ferramentas tecnológicas têm desempenhado um papel expansivo na ampliação das aptidões dos estudantes no que tange à comunicação e expressão de suas próprias concepções. Dentro do contexto da expressividade, as manifestações artísticas se estabelecem como modalidades de linguagem especialmente propícias, capazes de estender uma malha de possibilidades pedagógicas mais abrangentes, as quais podem envolver e atrair aqueles estudantes que são reconhecidos como nativos digitais, isto é, aqueles que nasceram e cresceram em um ambiente permeado pelas novas tecnologias.

A vídeodança constitui-se como uma manifestação artística e comunicativa que emerge da tradição da videoarte, tendo suas raízes situadas na segunda metade da década de 1960 nos Estados Unidos. Essa forma de expressão singular opera por

meio de uma síntese simbiótica e de caráter experimental, entrelaçando as linguagens inerentes à esfera da dança, do vídeo e das tecnologias digitais.

Na contemporaneidade, dispositivos de comunicação móvel, mais especificamente smartphones equipados com câmeras digitais e uma variedade de aplicativos voltados para a manipulação de imagens e áudio, têm substancialmente expandido as perspectivas inerentes à prática artística comunicativa ubíqua. Dentro deste contexto imersivo, o âmbito da Educação, inevitavelmente influenciado pela onnipresença da informação como um elemento simbólico preponderante nas nossas redes de interação social, encontra-se no cenário atual enunciando abordagens educacionais inovadoras que se desdobram em contextos de ensino formais, não-formais e informais.

Essa transformação na educação é particularmente evidente no campo das artes corporais, como a dança. A vídeodança, por exemplo, constitui-se como uma manifestação artística e comunicativa que emergiu da tradição da videoarte. Suas raízes estão situadas na segunda metade da década de 1960 nos Estados Unidos. Essa forma de expressão singular opera por meio de uma síntese simbiótica e de caráter experimental, entrelaçando as linguagens inerentes à esfera da dança, do vídeo e das tecnologias digitais.

Na contemporaneidade, dispositivos de comunicação móvel, mais especificamente smartphones equipados com câmeras digitais e uma variedade de aplicativos voltados para a manipulação de imagens e áudio, têm substancialmente expandido as perspectivas inerentes à prática artística comunicativa ubíqua. Essa expansão permite que os estudantes não apenas consumam conteúdo digital, mas também se tornem criadores ativos.

Desde o início dos anos 2000, as ferramentas tecnológicas têm desempenhado um papel expansivo na ampliação das aptidões dos estudantes no que tange à comunicação e expressão de suas próprias concepções. Dentro do contexto da expressividade, as manifestações artísticas se estabelecem como modalidades de linguagem especialmente propícias, capazes de estender uma malha de possibilidades pedagógicas mais abrangentes, as quais podem envolver e atrair aqueles estudantes que são reconhecidos como nativos digitais, isto é, aqueles que nasceram e cresceram em um ambiente permeado pelas novas tecnologias.

Segundo Stumpenhorst, a tecnologia tem o potencial de conferir aos alunos "opções e liberdade para determinar de que maneira desejam evidenciar e documentar sua trajetória de aprendizado" (Stumpenhorst, 2018, p. 98). Isso se traduz em uma mudança significativa na dinâmica do ensino e da aprendizagem, onde os alunos não são apenas receptores passivos de informações, mas também agentes ativos na criação de conhecimento.

Essa abordagem de aprendizagem ativa e participativa tem sido impulsionada pela ubiquidade digital, que permite que os estudantes acessem uma ampla gama de recursos educacionais, colaborem com colegas e professores em tempo real e desenvolvam suas habilidades de pesquisa e análise em um ambiente digital rico em informações.

Portanto, a ubiquidade digital não apenas transformou a forma como vivemos no século XXI, mas também está redefinindo fundamentalmente o processo de ensino e aprendizagem, capacitando os educadores a explorar novas abordagens pedagógicas e permitindo que os alunos se envolvam de maneira mais ativa e criativa em sua própria educação. Esta é uma mudança profunda que está moldando o futuro da educação e da sociedade como um todo.

Desse modo, percebe-se que as Artes estão cada vez mais imbricadas às Tecnologias Digitais (TD). Neste sentido, o objeto de estudo dos pesquisadores é trabalhar a dança e o movimento na perspectiva da vídeodança, visto que é um cenário de experimentação artística que permite remodelar a realidade a partir de elementos cinematográficos e audiovisuais (Guedes, 2022, p. 02).

Nesse sentido, emerge uma pedagogia fundamentada no conceito de ubiquidade, fundamentada nas ferramentas de mediação tecnológica. Entre essas ferramentas, as experiências envolvendo *vídeodanças* estão gradualmente sendo concretizadas como parte integrante desse panorama educacional transformador.

Num primeiro olhar, a vídeodança pode ser erroneamente considerada uma empreitada de simplicidade singela; contudo, a arte transcende quaisquer previsões superficiais, interagindo profundamente com questões de ordem cognitiva e emocional. Essa forma de expressão não apenas incita a faculdade criativa inerente, mas também capacita os alunos, preparando-os de maneira abrangente para os desafios do cotidiano.

A vídeodança se destaca como uma forma de expressão artística híbrida, que entrelaça as esferas da dança e do audiovisual, proporcionando uma experiência singular, tanto visual quanto sensorial. A dança, como amplamente debatido, é uma linguagem que se traduz por meio de imagens. Nesse contexto, a vídeodança desempenha um papel crucial, amalgamando a dança com a dimensão cinematográfica.

Esse formato artístico atua como uma ferramenta de democratização da dança, fomentando a criatividade e, ao mesmo tempo, preservando as criações coreográficas. A vídeodança desafia os limites convencionais da expressão artística, explorando novas fronteiras de possibilidades e aprofundando a compreensão e a apreciação da linguagem da dança.

Em Manaus, destaca-se que a pesquisa sobre vídeodança iniciou em 2005, com os primeiros Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) defendidos no Curso de Dança da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Por ser uma linguagem que requer um espaço interdisciplinar nas suas produções, contou com a colaboração de profissionais do audiovisual e de espaços adequados para realização de mostras locais, nacionais e internacionais de vídeodança em Manaus. Para maiores esclarecimentos deste processo histórico, indicamos o TCC da egressa em Licenciatura do Curso de Dança, Luciana Soprano, que se encontra no repositório da biblioteca da ESAT¹⁸, esta pesquisa utilizou a vídeodança como uma prática pedagógica, capaz de desenvolver nos alunos várias competências citadas no componente de Artes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e concluiu que a vídeodança trabalhada como uma prática pedagógica de forma intencional, dentro de um contexto de ensino, pode, sem dúvidas, gerar uma aprendizagem positiva.

Ainda em relação a produção acadêmica sobre as produções acadêmicas dentro da UEA, ressaltamos: a dissertação de Mestrado do professor João Fernandes Neto, com o título 'Senhoras de Andrade: o corpo, a dança e as novas tecnologias na obra de Moacir Andrade', de 2013 pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Letras e Artes (PPGLA), o estudo discutiu as relações existentes entre a as artes

¹⁸ Os TCCs e a dissertação comentados, podem ser encontrados na página da UEA: <http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/handle/riuea/4895>

plásticas e a dança e como estas influenciam no comportamento e pensamento do corpo contemporâneo e como assume seu papel de transformadora, reflexiva, questionadora, contribuindo assim com novos valores da arte contemporânea, e como produto final duas obras de vídeodança contextualizaram a releitura de duas obras de Andrade e o diálogo com novas tecnologias nesse processo de hibridação das artes; TCC do Marcelo Soares do Nascimento com o título "Vídeodança e Improvisação" de 2018, que desenvolve o vídeodança a partir de processo de improvisação, no qual apresenta como resultado a importância da participação de vários profissionais no processo de fazer o vídeodança.

2.3 A Integração da Dança na Escola: Explorando Processos de Ensino-Aprendizagem

A escola e os processos de ensino e aprendizagem são temas fundamentais na educação, abordados por diversos autores que buscaram compreender e aprimorar a prática educativa ao longo do tempo. Segundo Paulo Freire, renomado educador brasileiro, "a educação não pode ser vista como um ato de depositar informações, mas como um ato de criação e recriação". Essa citação ressalta a importância da escola como espaço de construção do conhecimento, onde o papel do educador é mediar e estimular a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. A atitude dialógica é, antes de tudo, uma atitude de amor, humildade e fé nos homens, no seu poder de fazer e de refazer, de criar e de recriar (Freire, 1997, p. 81).

Além disso, Jean Piaget (1896-1980), psicólogo suíço, afirmou que "a inteligência não pode ser desenvolvida sem ação, e o que o homem deve fazer, a criança tem que aprender a fazer". Essa citação enfatiza a necessidade de uma abordagem educativa que valorize a experimentação e a prática como base para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. A escola deve proporcionar oportunidades para que os alunos aprendam fazendo e construam o conhecimento a partir de suas próprias experiências. No contexto das relações interpessoais na escola, Paulo Freire (2019) afirmou que "a educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem". Essa reflexão nos lembra que a construção de um ambiente educacional saudável e acolhedor é essencial para o desenvolvimento integral dos alunos. O afeto, o respeito

e o cuidado são elementos fundamentais para promover relações positivas entre educadores e estudantes, favorecendo a aprendizagem e o bem-estar de todos os envolvidos.

Outro aspecto relevante é a importância da contextualização do ensino. Como Paulo Freire (1996) destacou, "não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino". Essa citação nos lembra que a escola deve ser um espaço de diálogo entre conhecimentos teóricos e práticos, estimulando a curiosidade e a investigação por parte dos alunos. A contextualização do ensino, relacionando os conteúdos às experiências de vida dos estudantes, torna o aprendizado mais significativo e relevante.

Em suma, a escola e os processos de ensino e aprendizagem são fundamentais para o desenvolvimento dos indivíduos e da sociedade como um todo. Valorizar a participação ativa dos alunos, promover relações afetivas e acolhedoras, e contextualizar o ensino são elementos essenciais para uma educação transformadora. Como afirmou Paulo Freire (1991), "a educação é um ato político". É por meio da educação que podemos construir uma sociedade mais justa, crítica e igualitária.

A escola e os processos de ensino e aprendizagem no Brasil e no Amazonas são temas de extrema relevância, discutidos por diversos autores que buscam compreender e aprimorar a educação no país. No contexto do Amazonas, a geografia e a diversidade cultural da região são considerações fundamentais. Conforme apontado por Milton Santos (2002), o lugar desempenha um papel fundamental na formação da cultura. Sua obra ressalta a importância de uma educação que leve em conta as particularidades do ambiente amazônico, valorizando a cultura e os conhecimentos locais. Dessa forma, é essencial desenvolver abordagens educacionais que promovam uma conexão significativa entre o ambiente, a cultura e os processos de ensino-aprendizagem, proporcionando uma educação mais contextualizada e inclusiva para os alunos dessa região.

Além disso, a abordagem pedagógica também é um aspecto importante a ser considerado. Ana Mae Barbosa (2008), pesquisadora em educação artística, reforça que "a educação é um ato político. E a educação artística é ainda mais política". Essa citação nos lembra que o ensino e a aprendizagem devem ser pautados por uma perspectiva crítica, inclusiva e voltada para o desenvolvimento integral dos alunos.

No entanto, é preciso reconhecer os desafios enfrentados pelo sistema educacional brasileiro. Segundo Carlos Rodrigues Brandão, antropólogo e educador brasileiro, "o Brasil não tem um sistema de ensino, tem um sistema de avaliação". Essa reflexão nos alerta para a necessidade de superar uma cultura de provas e avaliações quantitativas, buscando práticas pedagógicas que valorizem a construção do conhecimento e a formação de habilidades e competências.

No contexto do Amazonas, especificamente, é fundamental levar em consideração a diversidade sociocultural e geográfica da região. Segundo Freire (1997) o aprendizado da língua implica o aprendizado de uma cultura e vice-versa. Essa citação destaca a importância de valorizar e preservar a diversidade linguística e cultural presente na região amazônica, reconhecendo-a como um recurso valioso para o processo de ensino e aprendizagem.

Em resumo, a escola e os processos de ensino e aprendizagem no Brasil e no Amazonas envolvem desafios e oportunidades. A educação é um agente transformador, capaz de mudar vidas e contribuir para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Nesse sentido, é necessário considerar a diversidade cultural, valorizar as práticas pedagógicas críticas e contextualizadas, e superar uma cultura de avaliação centrada apenas em resultados. Somente assim poderemos promover uma educação que seja verdadeiramente inclusiva, emancipadora e que respeite as particularidades de cada região, como é o caso do Amazonas.

CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA E CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Fortin e Gosselin (2014) destacam que a pesquisa no campo das artes oferece uma abordagem ampla para explorar artistas, os processos subjacentes à sua produção e as obras resultantes desse processo.

A concepção da pesquisa no campo do audiovisual foi inspirada por uma experiência durante a disciplina "Performance & Gênero: Discurso sobre o Corpo e Imagem", sob a orientação da Professora Doutora Vanja Poty Sandes Gomes Menezes. Durante esse período, surgiu a oportunidade de coordenar o projeto "CINECLUB: EXPERIÊNCIA FORMADORA EM VIDEOARTE NO ENSINO MÉDIO", do Programa Ciência na Escola, uma iniciativa da Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC-AM), conforme previsto no Edital Nº 004/2021 - PCE. Sua

execução abrangeu um período de seis meses, de julho a dezembro de 2021, e ocorreu na Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida, com a participação dos alunos do 1º ano do ensino médio.

Este projeto teve como objetivo principal a integração de conteúdos interdisciplinares relacionados às artes de audiovisual, dança e cinema. Propôs-se a abordar temas que faziam parte do currículo do ensino médio, como as artes e culturas da região amazônica, incluindo tecnologias, danças, músicas, costumes, instrumentos musicais e pinturas corporais.

A proposta envolveu a realização de um curso de formação em audiovisual e dança na Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida, direcionado aos alunos do 1º ano (turmas 5, 6, 7 e 8) do Ensino Médio. O curso foi ministrado pelo professor responsável da sala, em colaboração com os alunos selecionados para participar do projeto.

O encerramento do projeto ocorreu por meio de uma exibição do filme produzido durante as aulas, proporcionando uma maneira de compartilhar as produções e difundir o conhecimento dentro da comunidade escolar. O foco foi incentivar a produção coletiva e abordar aspectos interdisciplinares na criação dos filmes.

O "Cineclub: experiência formadora em videoarte no ensino médio" buscou contribuir para o desenvolvimento do protagonismo dos alunos por meio de pesquisa, investigação e produção de histórias que foram compartilhadas com a comunidade escolar por meio da arte.

Além disso, o projeto permitiu que os educandos tivessem uma experiência prática e concreta, envolvendo-se com conceitos e valores científicos em suas próprias observações. Por se tratar de um tema integrado ao currículo do 1º ano do ensino médio, o projeto foi uma proposta organizada e construtiva dos conteúdos, com a participação de todos no processo de construção do conhecimento.

3.1 DELINEAMENTO DO ESTUDO

A pesquisa em questão adota uma abordagem qualitativa e tem como objetivo principal investigar a contribuição do ensino da vídeodança nas aulas de arte para alimentar a imaginação e desenvolver a criatividade dos estudantes da escola pública

denominada “Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida”. O estudo foi dividido em duas partes distintas, cada uma com seus objetivos e métodos de investigação específicos.

Na primeira etapa da pesquisa, realizamos uma busca sistematizada, com o propósito de analisar o estado da arte no campo da vídeodança e sua influência no ensino e aprendizagem nas aulas de artes. Destacamos a busca por estudos realizados no contexto brasileiro, com uma ênfase especial no estado do Amazonas. Além disso, limitamos nossa pesquisa a estudos que discutem o tema no contexto pós-pandêmico.

Nesta fase, a pesquisa envolveu uma revisão abrangente da literatura, com a finalidade de identificar as tendências, lacunas e insights relevantes em relação à vídeodança no cenário educacional, particularmente no contexto do Amazonas, considerando a realidade da escola.

A segunda etapa da pesquisa foi realizada por meio de um estudo de campo envolvendo estudantes participantes do Projeto Cineclub: Experiência Formadora em Videoarte no Ensino Médio. Este estudo de campo teve como objetivo principal explorar as percepções, experiências e impacto da vídeodança no processo de ensino e aprendizagem. Foi conduzido no contexto do ensino médio, onde os estudantes participaram ativamente do projeto Cineclub, que envolve a criação e apreciação de conteúdo de videoarte, com foco na vídeodança. O foco estava em entender como o ensino da vídeodança alimentou a imaginação e desenvolveu a criatividade dos estudantes.

Durante esta fase da pesquisa, coletamos dados qualitativos por meio de rodas de conversa, observações e análise de materiais produzidos pelos estudantes. O objetivo era obter uma compreensão aprofundada das experiências dos estudantes, identificando como o ensino da vídeodança influenciou o desenvolvimento de suas capacidades criativas.

O delineamento da pesquisa foi escolhido com base na necessidade de abordar a complexa interação entre o ensino da vídeodança, a imaginação e a criatividade dos estudantes da "Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida". A abordagem qualitativa permite uma análise detalhada e rica das experiências dos participantes, enquanto a revisão sistematizada da literatura contribui para um entendimento amplo das tendências e lacunas na pesquisa existente.

3.1.1. ASPECTOS METODOLÓGICOS DA INVESTIGAÇÃO

A metodologia adotada nesta pesquisa segue uma abordagem sistemática de Revisão de Literatura Narrativa (RLN), respaldada pela recomendação de Martins (2001), que enfatiza sua capacidade de proporcionar acesso a um vasto acervo de conhecimento gerado por autores que se dedicaram previamente ao tema em questão. Nesse sentido, conduzimos minuciosas buscas em diversas fontes de informações, incluindo documentos legais, websites, livros, periódicos científicos, artigos indexados e bases de dados eletrônicas renomadas, tais como Periódicos CAPES, Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, SciELO e o Repositório Institucional da UEA.

Essas buscas nos permitiram identificar temas centrais da pesquisa, delimitando áreas de estudo que ainda carecem de investigação aprofundada. Importante ressaltar que a RLN se caracteriza pela flexibilidade, dispensando a necessidade de critérios de busca explícitos e rígidos.

Utilizamos descritores pertinentes, tais como "Dança-Educação", "Videodança", "Ensino-aprendizagem" e "Educação básica", combinando-os estrategicamente com operadores booleanos (AND, OR e NOT). Por exemplo, uma expressão de busca utilizada foi "videodança OR ensino de arte AND ensino-aprendizagem OR educação básica AND videodança NOT Covid."

As fontes de informação fundamentais para esta revisão de literatura desempenharam um papel crucial na localização e seleção das fontes de dados que embasaram a elaboração deste capítulo. A revisão da literatura concentrou-se na análise de produções científicas disponíveis nas bases de dados eletrônicas previamente citadas.

Nesse processo, identificamos e selecionamos um conjunto de 21 artigos, empregando palavras-chave pertinentes, tais como "Videodança na Educação," "Dança Educação," "Dança na Escola" e "Videodança Covid." A seleção englobou estudos publicados no período de 2008 a 2023, com foco em artigos em língua portuguesa, a fim de abranger pesquisas mais recentes no contexto pós-pandemia.

Ressalta-se que não incluímos pesquisas que não disponibilizaram acesso aos resumos e documentos completos para leitura. O processo de seleção iniciou-se com

uma análise preliminar com base nos títulos dos trabalhos e, posteriormente, uma avaliação mais aprofundada foi realizada com base nos resumos dos artigos escolhidos. Essa abordagem rigorosa assegurou a relevância e qualidade dos estudos selecionados para esta revisão da literatura.

É relevante notar que a maioria das pesquisas selecionadas se concentra na prática da vídeodança, enquanto outra parcela está relacionada à Dança Educação, embora todas apresentem vínculos com a temática do "ensino de arte". Durante o processo de seleção. Dos estudos escolhidos, seis deles exploram a integração da dança no contexto da disciplina de arte, enquanto os outros concentram-se especificamente na discussão sobre a vídeodança. Essa revisão de literatura permitiu aprofundar a compreensão dos aspectos relacionados à criatividade, autonomia no processo de criação e ao uso das tecnologias digitais no ensino e aprendizagem das artes, evidenciando a relevância desses temas na educação artística no Brasil.

3.2 PESQUISA DE CAMPO

A pesquisa foi realizada na Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida, localizada em Manaus, Amazonas. As primeiras oficinas ocorreram na sala de aula, envolvendo explicações teóricas e uso de quadro e pincel. As oficinas de dança e técnicas de filmagem foram conduzidas na quadra, enquanto as filmagens aconteceram no pátio e no laboratório. Essa fase preparatória e de formação em dança em conjunto com a filmagem teve uma duração de 16 horas.

3.2.1. Participantes da Pesquisa

O estudo envolveu 10 participantes, com idades entre 15 e 17 anos, matriculados no 1º ano do ensino médio da Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida, localizada no bairro Nossa Senhora Aparecida, na região sul de Manaus. Os participantes foram cuidadosamente selecionados e adotaram nomes de frutas para preservar sua identidade e anonimato, respeitando rigorosamente os princípios éticos da pesquisa.

Entre esses participantes, 3 deles eram bolsistas do programa da Fapeam (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas) e foram identificados

como "Manga," "Morango," e "Uva." Esses estudantes demonstraram um comprometimento excepcional e uma dedicação notável à pesquisa.

Os outros 7 participantes, que optaram por se voluntariar e receberam os nomes fictícios de "Maçã," "Abacaxi," "Pêssego," "Pera," "Kiwi," "Melancia," e "Laranja," também contribuíram de maneira significativa para o estudo, compartilhando suas perspectivas valiosas e experiências.

A seleção dos participantes foi realizada após uma análise criteriosa, levando em consideração vários critérios, incluindo a disponibilidade dos estudantes, seus históricos acadêmicos, desempenho escolar, e a frequência nas oficinas de dança e cinema.

A decisão de adotar pseudônimos relacionados a frutas foi tomada para garantir o anonimato completo dos participantes e respeitar sua privacidade. Essa medida foi adotada em consonância com as diretrizes éticas e regulatórias da pesquisa, uma vez que os detalhes pessoais e a identidade dos participantes não foram revelados em nenhum momento do estudo.

Por meio da inclusão desses estudantes com nomes fictícios de frutas, o estudo buscou não apenas proteger a identidade dos participantes, mas também capturar uma ampla gama de experiências e perspectivas que enriqueceram a análise e contribuíram para uma compreensão mais completa do impacto das atividades de dança e cinema no contexto educacional.

3.3 COLETA DE DADOS

A coleta de dados adotou uma abordagem multifacetada, empregando diversas técnicas para obter uma compreensão abrangente das experiências, percepções e significados atribuídos pelos participantes. Isso foi feito em consonância com as diretrizes de Denzin e Lincoln (2006) e visou investigar como o ensino da vídeodança impacta a imaginação e criatividade dos estudantes da Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida.

As técnicas de coleta de dados incluíram:

Roda de Conversa: Realizamos rodas de conversa com os participantes para explorar suas experiências pessoais com as aulas de vídeodança e entender como essas experiências influenciaram sua imaginação e criatividade.

Observação: Realizamos observações diretas das ações coletivas durante as oficinas e estudos.

Análise Documental: Analisamos uma variedade de documentos, como registros de atividades em sala de aula, trabalhos dos estudantes, diários de campo e outros materiais relevantes. Esses documentos foram usados para contextualizar e enriquecer nossa compreensão das percepções dos estudantes.

Essa abordagem diversificada permitiu uma investigação abrangente e aprofundada dos efeitos do ensino da vídeodança no desenvolvimento da imaginação e criatividade dos estudantes da Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida.

3.4 CAMINHOS METODOLÓGICOS

A pesquisa foi executada seguindo um processo meticuloso composto por dez etapas distintas, nas quais foram conduzidas oficinas de vídeodança com os estudantes. Essas atividades foram cuidadosamente estruturadas com o objetivo de cultivar e incentivar a imaginação e a criatividade dos participantes, explorando a convergência entre a linguagem da dança e as possibilidades oferecidas pela tecnologia audiovisual.

1) **Planejamento e preparação:** Nesta etapa, definimos os objetivos e perguntas de pesquisa detalhadas. Realizamos uma revisão bibliográfica aprofundada para fundamentar teoricamente a pesquisa. Também estabelecemos critérios para a seleção dos participantes, como idade, nível escolar e interesse em arte. Além disso, elaboramos o plano de oficinas de vídeodança, incluindo atividades e materiais.

2) **Recrutamento dos Participantes:** Entramos em contato com a administração da escola para obter permissão e apoio. Enviamos convites e informações sobre a pesquisa aos pais/responsáveis dos estudantes. Realizamos apresentações nas salas de aula para explicar os objetivos da pesquisa e motivar a participação dos alunos.

3) **Coleta de Dados:** Durante esta etapa, conduzimos as oficinas de vídeodança em sessões separadas para grupos de estudantes. Além disso, realizamos as rodas de conversa com os participantes, usando um roteiro semiestruturado que abordou suas percepções sobre vídeodança, imaginação e

criatividade. Também organizamos grupos focais com diferentes grupos de estudantes para explorar suas experiências coletivas e opiniões sobre o tema.

4) **Análise de Dados:** Transcrevemos os registros dos grupos focais. Realizamos uma análise de conteúdo das transcrições para identificar temas e padrões relacionados à contribuição da vídeodança para a imaginação e criatividade.

5) **Desenvolvimento de Temas:** Identificamos os principais temas emergentes das rodas de conversa e grupos focais. Categorizamos as respostas dos participantes em relação à influência da vídeodança no estímulo à imaginação e criatividade.

6) **Triangulação e Validação:** Comparamos os resultados obtidos na observação e nas rodas de conversas para verificar a consistência e corroborar as conclusões. Realizamos uma revisão reflexiva para garantir que as interpretações estejam fundamentadas nos dados.

7) **Discussão e Interpretação:** Interpretamos os resultados à luz da literatura existente sobre ensino de arte, criatividade e aprendizagem através da tecnologia. Relacionamos os achados com as teorias e conceitos discutidos na revisão bibliográfica.

8) **Conclusões e Implicações:** Resumimos as conclusões em relação à contribuição da vídeodança para a imaginação e criatividade dos estudantes. Discutimos as implicações práticas para o ensino de arte nas escolas e possíveis benefícios pedagógicos.

9) **Limitações e Recomendações:** Identificamos limitações do estudo, como possíveis vieses ou restrições metodológicas, e propusemos recomendações para futuras pesquisas relacionadas ao ensino de arte, vídeodança e criatividade.

10) **Redação do Relatório Final:** Elaboramos o relatório da pesquisa, incluindo introdução, revisão bibliográfica, metodologia, resultados, discussão, conclusões e referências.

Este processo meticuloso de pesquisa nos permitiu explorar em profundidade o impacto da vídeodança nas aulas de arte e seu papel no estímulo à imaginação e criatividade dos estudantes da Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida.

O projeto intitulado "Cineclub: uma experiência formadora em Videoarte no Ensino Médio" teve uma duração total de 6 meses, dos quais 5 meses foram dedicados à implementação das oficinas e à elaboração do relatório em conjunto com

os alunos participantes. O sexto mês foi destinado à produção do relatório final, sob a responsabilidade do coordenador, o Professor Vanderlan Santos.

Durante os cinco meses de execução do projeto, apenas quatro deles foram alocados para a condução das atividades práticas e de estudo em parceria com os alunos. É relevante notar que três dos alunos envolvidos eram bolsistas do Projeto da FAPEAM, enquanto outros sete participaram voluntariamente como colaboradores na pesquisa.

A seguir, descrevemos as etapas que compuseram a realização do projeto, com duração de 6 meses:

Mês 1: Preparação e Seleção dos Alunos

- **Seleção dos Alunos:** Escolha dos estudantes com base em critérios de disponibilidade e assiduidade nas aulas.
- **Explicação Inicial do Tema:** Apresentação do tema da pesquisa aos alunos, utilizando textos informativos e científicos para avaliar conhecimentos prévios e despertar o interesse.

Mês 2: Estudos Teóricos e Contextualização

- **Estudo do Cinema e suas Vertentes:** Realização de estudos teóricos sobre cinema, abrangendo videoarte, documentário, filmes comerciais, vídeodança e clipes.
- **Estudo da Dança:** Exploração de conceitos de dança, com ênfase na dança contemporânea, e sua relação com técnicas corporais.

Mês 3: Exploração da Pintura Corporal e Tecnologia

- **Estudo da Pintura Corporal:** Investigação sobre a pintura corporal, seus significados culturais e promoção da reflexão dos alunos por meio de aulas práticas.
- **Estudo da Tecnologia:** Exploração do papel da tecnologia na sociedade atual e sua relevância como ferramenta educacional.

Mês 4: Integração de Temas e Relações Interdisciplinares

- **Estabelecimento de Relações entre Temas:** Promoção da compreensão coletiva e interdisciplinar, conectando os temas estudados até o momento.
- **Sanar Dúvidas:** Resposta às dúvidas que possam surgir ao longo das aulas.

Mês 5 e 6: Preparação para o Produto Final

- **Apresentação do Produto Final:** Preparação dos alunos para a apresentação dos temas abordados e compartilhamento de suas experiências no projeto.

CAPÍTULO 4 - RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, apresentaremos os resultados da pesquisa, onde exploramos as percepções dos estudantes sobre a contribuição da vídeodança para o estímulo à imaginação e criatividade. Além disso, discutiremos a integração da vídeodança com o ensino de arte, o impacto nas habilidades criativas e a comparação com estudos anteriores.

O objetivo deste estudo consistiu em investigar a contribuição do ensino da vídeodança nas aulas de arte para alimentar a imaginação e desenvolver a criatividade dos estudantes da Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida, situada na cidade de Manaus, Amazonas, bem como avaliar sua aplicabilidade na disciplina de artes no contexto escolar. Inicialmente, conduziu-se uma revisão de literatura, com ênfase na identificação de estudos realizados no Brasil que se debruçassem sobre o ensino de arte, especificamente aqueles que explorassem o campo da vídeodança no ambiente escolar. Um total de 21 artigos foram selecionados, os quais ofereceram dados relevantes relacionados à dança educação e à vídeodança no contexto do ensino de arte, fornecendo informações valiosas para compreender os conteúdos e diretrizes práticas a serem considerados na aplicação em escolas.

Adicionalmente, para promover uma discussão mais abrangente, foram incorporados outros artigos que permitiram investigar abordagens de avaliação e resultados relacionados ao núcleo central da pesquisa, que é a vídeodança. Para sistematizar os estudos selecionados, elaborou-se uma tabela que destacou informações como ano de publicação, autor, título e resumo dos resultados dessas pesquisas. E a seguir foi criado um esquema representativo de como foi feita a busca sistematizada desses estudos.

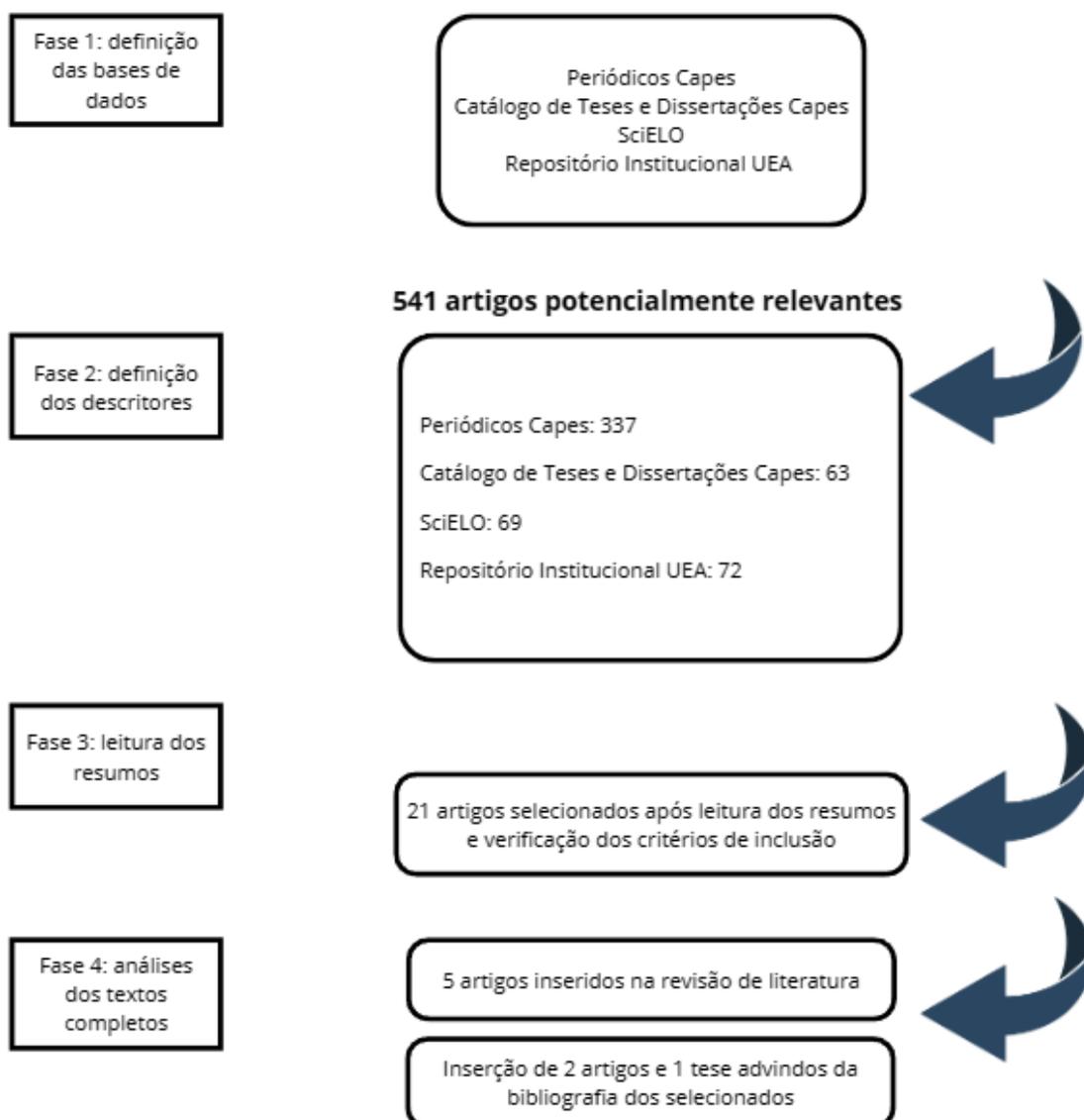


Figura 9. Esquema representativo de busca sistematizada. Fonte: autor.

A pesquisa de campo foi realizada de maneira ampla nas instalações da Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida, que desempenhou um papel central como cenário para as oficinas de dança e vídeo. As atividades foram desenvolvidas tanto nas dependências da quadra escolar quanto em salas de aula especialmente preparadas para esse fim. Além disso, as sessões de filmagem ocorreram em diversas localizações, abrangendo não apenas o pátio da escola, mas também espaços como o laboratório e a biblioteca. Esse enfoque proporcionou uma significativa diversidade de cenários e ambientes propícios para a exploração e investigação das práticas de vídeodança.



Figura 10. Participantes em estudo na parte externa da escola. Fonte autor.

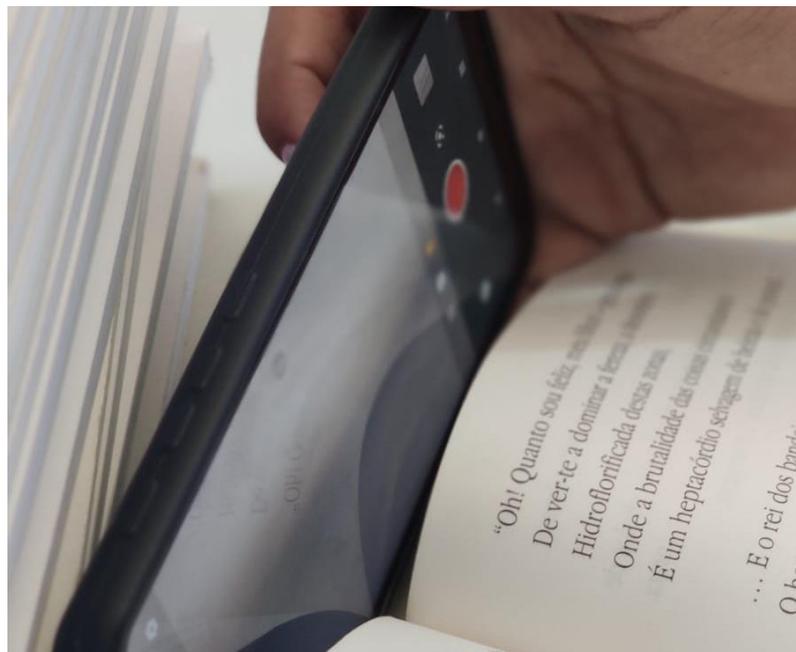


Figura 11. Participantes em estudo na biblioteca da escola. Fonte autor.

A relação entre o ambiente escolar e o enfoque teórico e estético foi estabelecida de forma harmoniosa, empregando o método da prática como pesquisa. Essa abordagem possibilitou a imersão do pesquisador na experiência compartilhada com os alunos durante o processo artístico-pedagógico, resultando na descoberta de

propostas que permitiram aos estudantes assumirem-se como autores e criadores de sua própria arte.

Ao longo das oficinas, os alunos ocuparam diferentes espaços da escola, criando ambientes e explorando a natureza, os sons e a interferência humana nesses locais. Durante esse processo, eles tiveram a oportunidade de descobrir novos movimentos, aguçar seus sentidos e explorar sua criatividade. A utilização de *smartphones* possibilitou que experimentassem uma ampla gama de possibilidades, incluindo pesquisa, experimentação, criação e momentos de diversão coletiva. Os processos criativos foram desenvolvidos de maneira interdisciplinar, envolvendo as linguagens da dança e cinema. Não se estabeleceu uma hierarquia entre essas linguagens, tampouco entre as funções desempenhadas pelos participantes do grupo. A transição entre as funções de dançarino, cinegrafista, diretor, compositor da trilha sonora e editor ocorreu de maneira fluida, reconhecendo a importância de cada área para o resultado.



Figura 12. Participantes da pesquisa em estudo na biblioteca da escola. Fonte: autor.

4.1 Percepções dos Estudantes sobre a contribuição da Vídeodança

Durante as rodas de conversas, os estudantes compartilharam suas percepções sobre o impacto das aulas de vídeodança em sua imaginação e criatividade. Suas respostas indicaram que a vídeodança desempenhou um papel significativo nesse processo.

Ao responder à pergunta "Como você descreveria a sua compreensão inicial de vídeodança antes de participar das oficinas de dança e cinema?", os estudantes destacaram vários pontos essenciais, incluindo:

"A vídeodança nos fez explorar movimentos e expressões de uma maneira completamente nova. Isso me ajudou a abordar a dança com maior criatividade," compartilhou "Manga," um dos bolsistas do programa da Fapeam (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas).

"Ao filmarmos nossas próprias coreografias, pudemos experimentar e compreender como transmitir emoções e contar histórias por meio da dança. Essa experiência expandiu consideravelmente nossa imaginação," refletiu "Morango," um dos bolsistas do programa.

"A fusão da dança com a tecnologia nos fez repensar a maneira como narramos histórias, desencadeando nossa criatividade na criação de coreografias mais envolventes," acrescentou "Pera," um dos voluntários do estudo, que também demonstrou uma participação ativa e valiosa na pesquisa.

4.2 Integração da Videodança com o Ensino de Arte

Os estudantes também destacaram como a vídeodança se integrou ao ensino de arte de maneira sinérgica. Eles perceberam a vídeodança como uma forma de expressão artística única que se alinha com os objetivos gerais do ensino de arte. Suas observações incluem:

"A vídeodança não era apenas sobre dançar; era sobre criar arte visual em movimento. Isso nos fez apreciar a conexão entre diferentes formas de arte," compartilhou "Pêssego," um dos participantes voluntários.

"As aulas de vídeodança nos ajudaram a entender que a arte não está limitada a telas ou palcos. Podemos criar arte com nossos próprios corpos," refletiu "Laranja," outro dos participantes voluntários.

4.3 Criatividade e Imaginação dos Estudantes

Os estudantes relataram mudanças significativas em sua abordagem à criatividade e imaginação após participarem das aulas de vídeodança. Eles sentiram

que essas aulas os ajudaram a pensar de forma mais expansiva e a desenvolver suas habilidades criativas. Exemplos notáveis incluem:

"Eu costumava pensar em coreografias como movimentos específicos, mas agora vejo isso como uma forma de expressar minhas ideias e sentimentos. Isso me tornou um dançarino mais criativo," compartilhou "Melancia," um dos participantes voluntários.

"A vídeodança me fez olhar para o mundo ao meu redor de maneira diferente. Comecei a ver movimentos em coisas que antes eu não notava, o que é muito emocionante," refletiu "Kiwi," outro dos participantes voluntários.

4.4 Comparação com Estudos Anteriores

Os resultados desta pesquisa corroboram muitas das descobertas em estudos anteriores sobre a vídeodança e sua influência no estímulo à imaginação e criatividade dos estudantes. Eles também se alinham com a literatura existente sobre a integração da vídeodança no ensino de arte.

4.5 Limitações e Implicações

Embora este estudo tenha fornecido *insights* valiosos sobre a contribuição da vídeodança para a imaginação e criatividade dos estudantes, é importante reconhecer algumas limitações. Por exemplo, a amostra de estudantes era relativamente pequena, e os resultados podem não ser generalizáveis para todas as populações estudantis. Além disso, a pesquisa foi conduzida em uma única escola, o que pode limitar a aplicabilidade dos resultados em diferentes contextos educacionais.

As implicações deste estudo são vastas. Ele destaca a importância de incorporar a vídeodança no currículo de ensino de arte, não apenas como uma forma de dança, mas como uma ferramenta poderosa para promover a imaginação e criatividade dos estudantes. Além disso, sugere a necessidade de expandir pesquisas nesse campo para avaliar seu impacto em uma escala mais ampla.

4.6 A experiência da vídeodança em sala de aula – considerações finais

A experiência com os alunos durante o processo criativo revelou-se enriquecedora sob diversas perspectivas. Em primeiro lugar, os estudantes demonstraram uma notável receptividade à abordagem da vídeodança, respondendo de maneira entusiástica às atividades propostas. Esse entusiasmo, por sua vez, refletiu-se em um elevado grau de engajamento nas oficinas, caracterizado pela dedicação na experimentação de movimentos, no manuseio de equipamentos tecnológicos e na expressão de suas ideias por meio da dança.

A interação dos alunos com a vídeodança também permitiu identificar a emergência de importantes aspectos cognitivos e emocionais. Observou-se que, ao se envolverem na criação de coreografias para as filmagens, os estudantes desenvolveram habilidades de resolução de problemas, experimentação e tomada de decisões de forma autônoma. Essa autonomia criativa proporcionou-lhes a oportunidade de explorar sua própria imaginação e criatividade, alinhando-se com os conceitos discutidos nas obras de Amabile (2008) e Guilford (1950) sobre o papel da autonomia na geração de ideias originais.

Além disso, a vídeodança promoveu a expressão individual e coletiva, possibilitando que os alunos comunicassem suas percepções, sentimentos e reflexões por meio da dança e do audiovisual. Esse processo não apenas reforçou a importância da expressão artística como um canal de comunicação, mas também ampliou a compreensão dos estudantes sobre a dança como uma linguagem acessível e significativa para a expressão de suas identidades e visões de mundo, o que ressoa com as concepções de Barbosa (2002) sobre a dança como manifestação cultural.

A análise das obras finais produzidas pelos alunos, durante a etapa de apreciação, proporcionou um contexto para discutir as relações entre a vídeodança e os conceitos teóricos de criatividade e imaginação. As obras revelaram uma riqueza de abordagens, desde narrativas pessoais até representações abstratas de emoções e ideias. Esse espectro de criações evidenciou a capacidade da vídeodança de estimular a imaginação dos estudantes, permitindo-lhes explorar uma variedade de perspectivas artísticas.

Em conformidade com as teorias de Sternberg (1996) e Gardner (1995) sobre a criatividade, as obras dos alunos ilustraram como a vídeodança pode ser uma ferramenta para a expressão criativa em ambientes educacionais. Ela forneceu um

espaço para os estudantes integrarem suas experiências pessoais, conhecimento cultural e técnicas de movimento em produções únicas, refletindo a ideia de que a criatividade é um processo que se nutre da interação entre diferentes domínios de conhecimento.

Nesse contexto, os resultados da pesquisa demonstraram como o ensino da vídeodança pode ser uma via para nutrir a imaginação e desenvolver a criatividade dos estudantes em contextos escolares.

Por fim, a vídeodança emerge como uma linguagem artística contemporânea que não apenas dialoga com a cultura digital, mas também nutre a imaginação e promove a criatividade, habilidades essenciais para a formação integral dos estudantes e para sua participação ativa em uma sociedade cada vez mais complexa e diversa.

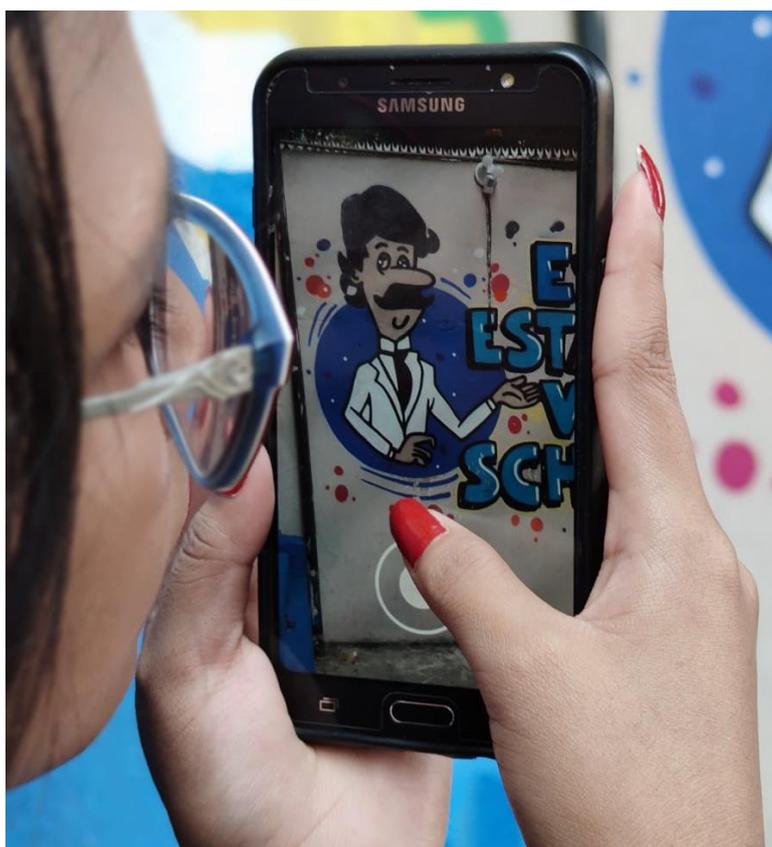


Figura 13. Participantes em estudo na parte externa da escola. Fonte autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de uma indagação específica, a saber: “qual é a contribuição do ensino da vídeodança nas aulas de arte para alimentar a imaginação e desenvolver a criatividade dos estudantes da escola pública denominada Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida?”, localizada na cidade de Manaus/Amazonas, empreendemos uma pesquisa de cunho qualitativo que delinea o estado do saber concernente ao processo de ensino-aprendizagem na esfera da dança mediada pela tecnologia.

Podemos observar que o ensino de Arte no Brasil ainda apresenta muitos pontos problemáticos em relação ao ensino e a importância da vídeodança e da dança na educação básica, seja em escola estadual ou municipal. Por essa razão podemos concluir que é importante a reflexão sobre a inclusão e cumprimento dos PCNs e PC dispostos. Para que a Dança e a Videodança sejam utilizadas como área de conhecimento contribuindo no ensino, no desenvolvimento da imaginação, autonomia e a criatividade dos nossos estudantes nas aulas de arte.

Através da integração entre dança e tecnologia audiovisual, os alunos puderam experimentar a liberdade criativa, explorando sua imaginação de maneiras inovadoras. A vídeodança, portanto, surge como uma prática pedagógica potente para enriquecer o ensino de arte nas escolas, alinhando-se com a crescente ênfase na importância das competências criativas e do pensamento crítico no século XXI (Bertrand, 2001).

No entanto, é crucial reconhecer que, assim como qualquer abordagem pedagógica, o sucesso da vídeodança como ferramenta de ensino está intrinsecamente ligado ao contexto educacional, às práticas pedagógicas e ao apoio institucional. É fundamental que futuras pesquisas e implementações considerem esses fatores, visando otimizar o potencial da vídeodança como uma estratégia eficaz para nutrir a imaginação e promover a criatividade dos estudantes na disciplina de arte.

Ao finalizar esta pesquisa, é crucial memorizar quem eu sou atualmente, refletindo sobre o aprendizado obtido durante esse trajeto acadêmico. Vale ressaltar que, embora tenha investigado a contribuição da vídeodança nas aulas de arte, há aspectos que não pude abordar integralmente. A teoria das cores e técnicas avançadas de edição, por exemplo, ficaram além do escopo deste estudo.

A vídeodança, ao permitir a fusão entre dança e tecnologia audiovisual, promoveu a autonomia criativa dos alunos, facilitou a expressão artística e contribuiu para o enriquecimento do ensino de arte. Seu potencial como uma prática pedagógica relevante para o século XXI reforça a importância de sua consideração nas discussões sobre o futuro do ensino de arte nas escolas.

Esta discussão reforça a importância de explorar a vídeodança como uma prática pedagógica que transcende as fronteiras convencionais do ensino de arte, permitindo aos alunos experienciar a arte de maneira significativa, autêntica e pessoal. A relação entre a imaginação, criatividade e vídeodança, conforme observada neste estudo, contribui para o crescente corpo de conhecimento sobre os benefícios do ensino de arte no desenvolvimento integral dos estudantes, fortalecendo seu potencial como cidadãos críticos, reflexivos e culturalmente engajados.

Dessa forma, conclui-se que a vídeodança pode, de fato, ser uma linguagem pedagógica valiosa para aprimorar o ensino de arte, especialmente no que diz respeito ao estímulo à imaginação e à promoção da criatividade. No entanto, é relevante ressaltar que o sucesso dessa abordagem depende da integração efetiva do currículo escolar, da formação docente adequada e do apoio institucional para a realização de projetos que envolvam a vídeodança.

A vídeodança oferece um espaço de expressão artística que vai além das palavras, permitindo aos estudantes explorar novas formas de comunicar suas ideias, emoções e perspectivas. Esse processo criativo enriquecedor não apenas contribui para o desenvolvimento individual, mas também fortalece a sensibilidade estética e a apreciação pela arte.

No entanto, vale destacar que este estudo não é isento de limitações. A pesquisa foi realizada em um contexto específico, em uma escola estadual em Manaus, Amazonas, o que pode limitar a generalização dos resultados para outras regiões ou contextos educacionais. Além disso, a amostra de estudantes participantes foi relativamente pequena, o que pode influenciar a representatividade dos resultados.

Portanto, sugere-se que pesquisas futuras explorem a aplicação da vídeodança em diferentes contextos e com amostras mais amplas, a fim de fornecer uma compreensão mais abrangente de seus efeitos sobre a imaginação e a criatividade dos estudantes. Além disso, investigações adicionais podem se concentrar em

estratégias específicas de integração do vídeodança no currículo escolar e na formação de professores para esse fim.

Em resumo, esta pesquisa proporcionou processos criativos valiosos sobre a contribuição do ensino da vídeodança em um ambiente educacional. A vídeodança, ao permitir a fusão entre dança e tecnologia audiovisual, promoveu a autonomia criativa dos alunos, facilitou a expressão artística e contribuiu para o enriquecimento do ensino de arte. Seu potencial como uma prática pedagógica relevante para o século XXI, reforça a importância de sua consideração nas discussões sobre o futuro do ensino de arte nas escolas.

REFERÊNCIAS

AMABILE, T. M.; KHAIRE, M. **Creativity and the role of the leader**. Harvard Business Review, EUA, oct. 2008.

APOLINÁRIO, Juciane Riacarte. *Cinema: historicidades, interpretações, representações e sensibilidades*. In: Buriti, Iranilson. (ORG.). **Identidades e sensibilidades: o cinema como espaço de leituras**. Campina Grande, Paraíba: Eduepb, 2012.

ARAUJO, Ana Carolina de. **Videodança na escola**: Processos de criação entre crianças e uma artista-docente no ensino fundamental I. Mestrado em ARTES DA CENA Instituição de Ensino: Universidade Estadual de Campinas.

BARBOSA, A. M. **Arte-educação no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, Debates, 2002.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Mutações do conceito e da prática**. In: BARBOSA, Ana Mae. *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

BAZIN, André [1918-1958] **O que é o cinema?**: André Bazin. Título original: Qu'est-ce que le cinéma? / Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

BERTRAND, Y. (2001). **Teorias Contemporâneas da Educação**. Horizontes Pedagógicos. Lisboa: Instituto Piaget.

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Portugal: Porto Editora, 1994.

BORDWELL, David; KRISTIN, Thompson. **A arte do cinema**: Uma introdução. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora da Unicamp: São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

BRAGANÇA, Ana Paula Fernandes. **Dança Criativa e Expressão Corporal: as contribuições das linguagens artísticas no contexto escolar**. Artigo

(especialização) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desporto, Curso de Especialização em Educação Física Escolar, RS, 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC /SEF, 1998.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** no 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

BUCKINGHAM, David. **Media education: Literacy, learning and contemporary culture** [Educação para os Meios: literacia, aprendizado e cultura contemporânea]. Cambridge: Polity, 2003.

CAPELATTO, Igor. **Vídeodança** / Igor Capelatto, Kamilla Mesquita. Guarapuava: Unicentro, 2014.

CAZÉ, Clotildes Maria de J. Oliveira. **Corpos que Dançam Aprendem: Análise do Espaço da Dança na Rede Pública Estadual Salvador-Bahia**. Mestrado em DANÇA Instituição de Ensino: Universidade Federal Da Bahia, Salvador, 2008.

COSTA, Susana França da. **VIDEODANÇA NA EDUCAÇÃO: trajetórias de crianças que operam e editam**. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, 2011.

CURVELO, Marília Nascimento. **A (in)visibilidade da dança nas escolas de Ensino Médio da rede pública estadual de Salvador**. Mestrado em DANÇA Instituição de Ensino: Universidade Federal Da Bahia, Salvador, 2013.

DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. **Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa**. In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FERNANDES, Ciane. **Pina Baush e Wuppertal dança-teatro: repetições e transformações**. São Paulo: Hucitec, 2000.

FORTIN, S.; GOSSELIN, P. **Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico**. In: Art Research Journal, Natal, RN, v. 1, p. 1-17, jan./jun. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/download/5256/4314/>. Acesso em: 31 ago. 2023.

FREIRE, Paulo. **"A EDUCAÇÃO é um ato político"**. In: Cadernos de Ciência, Brasília, n. 24, p.21-22, jul./ago./set. 1991.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática de liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Professora sim, tia não: cartas a quem ousa ensinar**. São Paulo: Olho d'Água, 1997.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997.

GARDNER, H.; WALTERS, J. Uma versão aperfeiçoada. In: GARDNER, H. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artmed, 1995.

GODARD, Jean-Luc. **História(s) do cinema** [livro eletrônico] / Jean-Luc Godard; tradução Zéfere. -- São Paulo: Círculo de poemas, 2022. ePub

GÓMEZ, A. I. Perez. **Educação na Era Digital: a escola educativa**. Tradução Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015.

GONCALVES, Camila Correia Santos. **DANÇA NO AMBIENTE ESCOLAR – Por um Conhecimento com Ações Emancipatórias**. Mestrado em DANÇA Instituição de Ensino: Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

GUEDES, A. L.; SCARIOT, F. F.; DIAS, A. G. **EXPERIMENTAÇÕES EM VIDEODANÇA**: a influência do audiovisual na visualidade da dança. Revista da Fundação Nacional de Artes de Montenegro, setembro, 2022.

GUILFORD, J. P. **Creativity**. American Psychologist, 5(9), 444-454. 1950.

HITCHCOCK, Alfred. Hitchcock/organização Mariana Pinheiro. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura; Banco do Brasil; Zipper Produções, 2013.

JENKINS, H. **Convergência e conexão são o que impulsiona a mídia agora**. Intercom – RBCC. São Paulo, v.39, n.1, p.213-219, jan./abr. 2016.

JAMESON, Fredric. **Afterword: On eurocentric Lacanians**. International Journal of Zizek Studies, V. 13No. 1 (Autumn, 1987).

LABAN, Rudolf. **Domínio do Movimento**. 4. Ed. São Paulo: Summus, 1978.

_____. **Dança educativa moderna**. São Paulo: Ícone, 1990.

M. WEISER. **“The computer for the 21st century,”** Scientific american, vol. 265, no. 3, pp. 94–104, 1991.

MARQUES, IA. **Dançando na escola**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita**: história do livro, da imprensa e da biblioteca. 3. ed. São Paulo: Ática, 2001.

MAUERHOFER, Hugo. **A psicologia da experiência cinematográfica**. In: XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: Graal, 2008.

McQUAIL, Denis. **Atuação da mídia**: comunicação de massa e interesse público. Porto Alegre: Penso, 2012.

NEVES, Monica Medina Santos Almeida. **LUZ, CÂMERA, AÇÃO: Imaginação e Criatividade com a experiência do Cinema na Escola, a partir da Lei 13.006/14**. Mestrado em ENSINO Instituição de Ensino: Universidade Estadual Do Sudoeste Da Bahia, 2018.

PIAGET, J. **Biologia e conhecimento**: ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos. Petrópolis: Vozes, 2003.

PINTO, Amanda da Silva. **Dança como Área de Conhecimento**: Dos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs a sua Implementação no Sistema Educacional do Município de Manaus. Mestrado em DANÇA Instituição de Ensino: Universidade Federal Da Bahia, Salvador, 2011.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**, Part II: Do They Really Think Differently? (MCB University Press, Vol. 9 No. 6). 2001.

ROMERO, José da Silva. **Videodança**: o movimento no corpo plural. Mestrado em EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA Instituição de Ensino: Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2008.

SANTOS, Bruna Bardini Dos. **VIDEODANÇA NA ESCOLA**: reflexões sobre o corpo e a dança no contexto escolar. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: Universidade Federal Do Paraná, 2015.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTOS, M. **A natureza do espaço**. Técnica e tempo. Razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 2002.

SILVA, A. R. **Possibilidades pedagógicas do dançar na escola**. Monografia de Especialização, 2004.

SILVA, Vlândia Queiroz E. **O terceiro corpo na performance cibergigital**: a reconfiguração do corpo em trabalhos de arte telemática. Mestrado em ARTES CÊNICAS Instituição de Ensino: Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

SOUSA, Sílvia Azevedo. **ENSINO DE DANÇA NA ESCOLA**: Um Estudo De Atualização De Referenciais Sobre A Compreensão De Corpo Na Formação De Professores Em João Pessoa/Pb. Mestrado em DANÇA Instituição de Ensino: Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015.

STUMPENHORST, J. **A nova revolução do professor**: práticas pedagógicas para uma nova geração de alunos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

STEMBERG, R.J. & Lubart, T. I. **Investing in creativity**. American Psychologist. (1996).

TRIDAPALLI, Gladistoni dos Santos. **Aprender Investigando**: A Educação em Dança é Criação Compartilhada. Mestrado em DANÇA Instituição de Ensino: Universidade Federal Da Bahia, Salvador, 2008.

THEOTONIO, Diogo Angeli. **Dramaturgia Virtual**: A Atuação da Câmera e do Processo de Edição na Expressividade da Videodança. Mestrado em ARTES DA CENA Instituição de Ensino: Universidade Estadual de Campinas, 2018.

THOMPSON, J. B. **A Mídia e a Modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 2014.

VOSS, Rita Ribeiro. **BREAK, MOVIMENTO CORPORAL E MUDANÇAS SOCIAIS**: O pockemon crew da ópera de Lyon. Universidade Federal de Pernambuco ((UFPE), 2012.

WEBER, Max, 1864-1920. **Economia e Sociedade**: fundamentos da sociologia compreensiva / Max Weber; trad. de Regis Barbosa e Karen Elsabe Barbosa; ver. Téc de Gabriel Cohn, 4ª ed. – Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000, 2009 (reimpressão).

APÊNDICE A – RODA DE CONVERSA

Questões norteadoras das rodas de conversa

1. Como você descreveria a sua compreensão inicial de vídeodança antes de participar das oficinas de dança e cinema?
2. Após participar das oficinas, como você percebe a relação entre a dança e o cinema na vídeodança?
3. Quais aspectos da vídeodança despertaram o seu interesse durante as atividades das oficinas?
4. Ao criar uma vídeodança, que desafios você identificou no processo de integração entre movimento corporal e linguagem cinematográfica?
5. Como a experiência nas oficinas influenciou a sua percepção sobre o papel da câmera na captura do movimento e da expressão corporal?
6. Quais elementos do processo de produção de vídeodança você considera mais desafiadores? Por quê?
7. De que forma as oficinas de dança e cinema contribuíram para a sua apreciação da arte da dança e do audiovisual?
8. Ao observar as suas próprias criações de vídeodança, como você acha que a combinação de dança e cinema amplia as possibilidades de expressão artística?
9. Você acredita que a participação nas oficinas influenciou a maneira como você enxerga a relação entre corpo, movimento e tecnologia? De que maneira?
10. Considerando a sua experiência nas oficinas, como você vê o potencial da vídeodança como ferramenta educacional e artística?

Data: ___/___/2022

1. Informações gerais:

Nome: _____

Email: _____

APÊNDICE B – MODELO TCLE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O(a) senhor (a) está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa **A CÊNICA DANÇADA E GRAVADA: A IMPORTÂNCIA DA VÍDEODANÇA NO ENSINO DE ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA**/Mestrado Profissional em Artes-PROFARTES (Convênio UFAM-UEA) / Linha de pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes, cuja pesquisadora responsável é **Vanderlan Soares dos Santos**.

O objetivo principal do estudo é investigar qual é a contribuição do ensino da vídeodança nas aulas de arte para alimentar a imaginação e desenvolver a criatividade dos estudantes.

O convite para a participação na pesquisa, se deve ao fato de que o(a) mesmo(a) se enquadra nos critérios pré-estabelecidos na pesquisa e está participando das aulas na Escola Estadual Nossa Senhora Aparecida.

O(A) Sr(a). tem plena liberdade de recusar a vossa participação como aluno(a) ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma para a continuidade do vosso aprendizado em dança nas aulas. Contudo, resalto que a sua participação é muito importante para a execução da pesquisa.

Caso concorde, a participação do(a) aluno(a) na pesquisa se dará a partir dos seguintes elementos:

1. Participar das rodas de conversa coordenado pela pesquisadora do projeto. Com registro fotográfico e em vídeo da vossa participação e a utilização de sua opinião na pesquisa.
2. Registro fotográfico e em vídeo da participação do(a) aluna(a) nos laboratórios e experimentações de dança que ocorrerão durante as aulas na academia.
3. Registro fotográfico e em vídeo da participação do(a) aluna(a) no processo criativo final da pesquisa.

Todas as informações obtidas nas rodas de conversas serão transcritas e armazenadas, em arquivos digitais, mas somente terão acesso às mesmas a pesquisadora.

Toda pesquisa com seres humanos envolve riscos aos participantes. Nesta pesquisa os riscos para o(a) Sr.(a) são dados por se tratar de uma atividade física e pode

desencadear dores musculares, mas que podem ser minimizadas com repouso para descanso da musculatura em casos extremos. Para isso, o pesquisador tem conhecimentos teóricos e práticos para agir com responsabilidade, segurança e prudência na aplicação das aulas, sem causar danos nos participantes.

Informo que existe a pretensão de elaborar publicações acadêmicas, como artigos científicos, sobre os resultados alcançados na pesquisa para serem apresentados e discutidos em eventos científicos locais, regionais, nacionais e/ou internacionais. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto e serão omitidas todas as informações que permitirem identificar sua família.

Também são esperados os seguintes benefícios com esta pesquisa: a contribuição dos alunos para o aprimoramento das formas do ensino de Arte, e, na mesma proporção, acredita-se que, na medida em que os laboratórios de dança forem sendo desenvolvidos, os alunos possam refletir acerca dessa experiência e desenvolver um olhar sensível à produção de vídeodança.

Se julgar necessário, o(a) Sr(a) dispõe de tempo para que possa refletir sobre a vossa participação na pesquisa, consultando, se necessário, seus familiares ou outras pessoas que possam ajudá-los na tomada de decisão livre e esclarecida. (Res. 466/2012-CNS, IV.I.c).

Garantimos ao(à) Sr(a), o ressarcimento das despesas que possam ser geradas em decorrência da participação do(a) aluno(a) na pesquisa, ainda que não previstas inicialmente. Caso ocorram, as formas de ressarcimento serão discutidas e definidas diretamente entre a pesquisadora e o(a) sr(a).

Asseguramos ao(à) Sr(a) o direito de assistência integral gratuita devido a danos diretos/indiretos e imediatos/tardios decorrentes da participação no estudo ao participante, pelo tempo que for necessário.

Reforçamos a garantia ao(à) Sr(a) sobre a manutenção do sigilo e da privacidade de vossa participação e de seus dados durante todas as fases da pesquisa e posteriormente na divulgação científica.

O(A) Sr(a). pode entrar em contato com o pesquisador responsável **Vanderlan Soares dos Santos**, a qualquer tempo para informação adicional no e-mail **vanderbare@hotmail.com** ou pelo telefone **(92) 99386-3387**.

O(A) Sr(a). também pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Amazonas (CEP/UFAM) e com a

Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando pertinente. O CEP/UFAM fica na Escola de Enfermagem de Manaus (EEM/UFAM) - Sala 07, Rua Teresina, 495 – Adrianópolis – Manaus – AM, Fone: (92) 3305-1181 Ramal 2004, E-mail: cep@ufam.edu.br. O CEP/UFAM é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Este documento (TCLE) será elaborado em duas VIAS, que serão rubricadas em todas as suas páginas, exceto a com as assinaturas, e assinadas ao seu término pelo(a) Sr(a) e pela pesquisadora responsável, ficando uma via com cada um.

CONSENTIMENTO PÓS-INFORMAÇÃO

Li e concordo com a participação do(a) aluno(a)
_____ na pesquisa.

Manaus/AM - ____/____/____

Assinatura do Participante

Assinatura do Pesquisador Responsável

APENDICE C – PLANO DE AÇÃO

Oficina 1: Introdução à Vídeodança e Exploração do Movimento Criativo

Objetivo: Introduzir os estudantes à vídeodança e promover a exploração do movimento criativo através de atividades iniciais.

Atividades:

1. Apresentação e Discussão (30 minutos):

- Apresentar o conceito de vídeodança e sua importância na expressão artística;
- Iniciar uma discussão sobre a intersecção entre dança e cinema.

2. Atividade de Aquecimento (15 minutos):

- Realizar uma atividade de aquecimento físico e de expressão para preparar os estudantes para a movimentação

3. Exploração do Movimento (45 minutos):

- Guiar os estudantes através de uma série de exercícios de movimento criativo, enfatizando a conexão entre corpo e imaginação.

4. Registro em Diário (15 minutos):

- Pedir aos estudantes que reflitam sobre suas experiências no movimento criativo e anatem em um diário suas impressões e emoções.

Materiais:

- Espaço adequado para a movimentação;
- Música para o aquecimento e a exploração do movimento;
- Diários para os estudantes registrarem suas reflexões.

Oficina 2: Exploração da Câmera e Coreografia para a Câmera

Objetivo: Familiarizar os estudantes com os conceitos básicos de filmagem e coreografia para a câmera.

Atividades:

1. Discussão sobre a Câmera (30 minutos):

- Explorar os diferentes tipos de ângulos e movimentos de câmera e como eles podem influenciar a percepção visual.

2. Atividade Prática de Filmagem (60 minutos):

- Dividir os estudantes em grupos e atribuir a cada grupo uma pequena coreografia;
- Orientar os grupos na filmagem da coreografia, experimentando diferentes ângulos e movimentos de câmera.

3. Edição Básica (45 minutos):

- Introduzir os estudantes à edição de vídeo básica, mostrando como cortar e montar os vídeos filmados.

4. Apresentação e Discussão (30 minutos):

- Assistir aos vídeos editados dos grupos e discutir as escolhas de filmagem e edição.

Materiais:

- Câmeras de vídeo ou smartphones para a filmagem;
- Computadores com software de edição de vídeo;
- Espaço para apresentar os vídeos.

Oficina 3: Composição e Narrativa na Vídeodança

Objetivo: Explorar a composição visual e a criação de narrativas na vídeodança.

Atividades:

1. Discussão sobre Composição Visual (30 minutos):

- Explorar princípios de composição visual, como enquadramento, linha de visão e equilíbrio.

2. Atividade de Criação de Narrativa (60 minutos):

- Proporcionar uma história ou tema para os estudantes incorporarem em sua coreografia para a câmera.

3. Filmagem e Edição da Narrativa (90 minutos):

- Os estudantes filmam suas coreografias com a narrativa incorporada e realizam a edição dos vídeos.

4. Apresentação e Discussão Finais (45 minutos):

- Assistir às vídeodanças finalizadas, discutir as escolhas de composição e narrativa.

Materiais:

- Câmeras de vídeo ou smartphones para a filmagem;
- Computadores com software de edição de vídeo.