Componente curricular: ARTE

6º ano – 2º bimestre

PROJETO INTEGRADOR

Componentes curriculares participantes: Arte e Educação Física

O que move a cultura digital?

Se mover é fundamental para a saúde física, mas também para o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e para a expressão humana. Com o desenvolvimento tecnológico, nos locomovemos cada vez mais rápido e percorremos distâncias cada vez maiores. Ao mesmo tempo, tendemos a nos tornar cada vez mais sedentários. Será, então, que precisamos nos abster dos meios eletrônicos e digitais, voltando ao passado? Ou será que podemos pensar em relações entre culturas corporais e culturas digitais?

Com o desenvolvimento tecnológico, novos games são criados, utilizando sensores que captam o movimento corporal para transformá-lo em comandos. As novas tecnologias tendem a aumentar as exigências motoras e a flexibilizar a interação do corpo com o meio eletrônico, ampliando as possibilidades corporais. Este é apenas um dos exemplos de como podemos pensar esta cultura em sua relação com a dança e com a educação física. É possível expandir a discussão colocando em questão a imagem corporal criada pelos games, ou refletindo sobre como eles ampliam o nosso repertório cultural, seja artístico ou esportivo. Neste projeto, vamos experimentar expandir nosso olhar, buscando nos games, nos esportes e na arte propostas que nos façam pensar sobre essas relações. Vamos brincar com esses games e também criar nossos próprios jogos.

Justificativa

No capítulo 4, o videogame aparece como sugestão de tema para pesquisa, reconhecendo o contato da Arte com outros âmbitos da cultura em que o jogo está presente. Na Educação Física, o jogo também aparece como unidade temática da BNCC para o sexto ano, tendo como objeto de conhecimento relacionado os jogos eletrônicos. Neste componente curricular, o jogo é visto como conteúdo específico, que encontra sua finalidade em si, muito embora possa ser meio para o aprendizado de outros conteúdos em diferentes contextos. Assim como outros temas da Educação Física, ele é visto como um elemento da cultura, com suas dimensões sociais e simbólicas próprias. O Projeto Integrador deste bimestre pretende explorar as relações entre a Educação Física e a Arte, colocando no foco do diálogo o jogo eletrônico, o esporte e a dança. Adotaremos como ponto de partida para este diálogo não somente a reflexão sobre a especificidade do movimento nas diferentes práticas corporais, mas também a influência da cultura digital nos nossos hábitos e na criação de identidades. A ideia fundamental é não pensar estes campos como excludentes entre si. Objetivamos compreender a cultura digital como um modo de expressão, reconhecendo nela oportunidades para o desenvolvimento e a experimentação de práticas corporais, sejam elas artísticas ou esportivas.

Principais competências da BNCC trabalhadas

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Principais Unidades temáticas, Objetos de conhecimento e Habilidades da BNCC

**Componente curricular:** Educação Física

**Unidades temáticas:** Brincadeiras e jogos

**Objetos do Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

**(EF67EF01)** Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

**(EF67EF02)** Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

**Componente Curricular:** Arte

**Unidades temáticas:** Dança

**Objetos do Conhecimento:** Elementos da linguagem, Processos de criação

**Habilidades:**

**(EF69AR10)** Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente, o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.

**(EF69AR12)** Investigar e experimentar procedimentos de improvisação e criação do movimento como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

Cronograma

**Total:** 4 aulas

**Etapa 1:** 1 aula.

**Etapa 2:** 1 aula.

**Etapa 3:** 1 aula.

**Etapa 4:** 1 aula.

Etapa 1 – Pesquisando e jogando

Material:

Computadores ou celulares conectados à internet.

Organização:

Individual, em duplas ou em trios.

Descrição da atividade:

Para começar esta atividade, você pode partir, com os estudantes, da seção *Para pesquisar* do Capítulo 4 do livro didático. Lá você vai encontrar algumas perguntas norteadoras, para começar a pesquisa com a turma. Esta parte da atividade pode ser feita em sala de aula ou em casa, dependendo do tempo disponível e das necessidades da turma. Com uma primeira pesquisa realizada, é possível fazer outras perguntas para desenvolver a discussão e para ajudar na escolha de alguns jogos. Quais dos jogos encontrados envolvem mais partes do corpo? Quais deles envolvem mais ou menos participantes? Há algum jogo que poderia ser jogado na escola, usando um meio eletrônico ou adaptando suas regras? O conteúdo destes jogos traz alguma reflexão sobre as diversas práticas corporais relacionadas à Educação Física, à cultura digital ou à arte?

Depois deste levantamento, realize uma conversa com os estudantes para escolher um ou mais jogos que poderão ser jogados pela turma. Esta parte da atividade pode ser aproveitada para conversar sobre aspectos éticos e culturais envolvidos nos jogos. *Que tipo de convivência eles promovem? Eles representam as identidades e respeitam as diversidades?* *Se não encontramos jogos interessantes, conseguimos adaptá-los?* Feita a conversa e escolhidos os jogos, é hora de jogar!

Etapa 2 – Pensando uma sequência de movimentos através de comandos

Organização:

Duplas ou grupos

Descrição da atividade:

Uma característica dos jogos de videogame é que eles funcionam por comandos. Nos mais tradicionais, cada botão faz com que o personagem na tela realize um determinado movimento. Será que uma sequência de movimentos de dança pode ter alguma coisa a ver com isso? Muitos dos coreógrafos que estudamos buscam a maior espontaneidade do movimento, sua fluidez e conexão com a subjetividade do bailarino. Entretanto, há outros coreógrafos que trabalharam com a ideia de padrões que podem ser repetidos e combinados de diferentes maneiras – seja partindo da improvisação ou de uma ordem preestabelecida. Alguns deles até mesmo fazem referência direta à cultura dos games.

Os diferentes modos de coreografar podem render uma boa conversa com os estudantes. Qual a diferença entre uma coreografia “programada” e uma improvisada? Posso improvisar também, ainda que esteja seguindo alguns padrões? Feita esta conversa, é hora de dividir a turma em pequenos grupos ou duplas para que criem sequências de movimentos que possam ser memorizadas e repetidas. Pensar em um movimento pode ser difícil em um primeiro momento, mas você pode estimular os estudantes com algumas perguntas relacionadas a esportes. Que jogos esportivos conhecemos? Que movimentos realizamos neles? Posso usar um de seus movimentos ou parte dele? É possível transformá-lo? É possível também buscar esses movimentos em gestos cotidianos. Tem algum movimento que você sempre repete? E na sua família? Tem algum gesto ou movimento que faz você lembrar de alguém?

Peça aos estudantes que escolham e memorizem entre cinco e dez movimentos, por pessoa ou por grupo. Depois, você pode colocar uma música e sugerir que eles dancem, combinando os diferentes movimentos. O grupo pode escolher improvisar os movimentos em ordem aleatória, ou então combinar uma sequência. A ideia, neste momento, é experimentar e se divertir com os movimentos selecionados, de maneira livre. Depois da improvisação, organize uma conversa com os alunos pensando sobre as transformações nos movimentos no processo de criação. De onde vieram os movimentos que vocês escolheram? Muda alguma coisa neles quando os tiramos de seu contexto? Muda o objetivo original desse movimento? E o jeito de realizá-lo?Como o movimento cotidiano se transforma em dança? E o movimento de um jogo esportivo?

Etapa 3 – Programando a dança

Material:

Papel, lápis, lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica, borracha, régua, tesoura escolar.

Organização:

Os mesmos grupos ou duplas da etapa anterior.

Descrição da atividade:

Agora que pesquisamos diferentes movimentos, vamos pensar em como transformá-los em comandos. Ou seja, precisamos criar um código que permita que comuniquemos o movimento a outras pessoas. Na música, o conjunto de códigos que representa os sons chama-se notação musical – a forma mais comum na música ocidental é a da partitura. Na dança, também há modos de criar uma notação, como fez o coreógrafo Rudolf Laban (apresentado no Capítulo 3), mas neste momento, deixe os estudantes livres para criar os códigos da forma como desejarem. Como podemos representar os movimentos que criamos ou que transformamos? Podemos fazer isso inventando um nome para cada um deles? E através de desenhos? Há alguma outra maneira de representá-los, além dessas? Neste momento, é possível retomar a conversa sobre os diferentes tipos de movimento e suas inspirações. Quais movimentos têm origem nos esportes? Quais deles são movimentos do cotidiano? Quais deles experimentamos em sala de aula? Quais deles tem origem em danças que aprendemos em outros lugares? Estas perguntas podem ser um ponto de partida para dividir os movimentos e começar a registrá-los.

Separe a turma em pequenos grupos para que façam cartões para cada um dos movimentos. Os cartões devem ser simples, mas podem ter mais de uma informação. Por exemplo, podemos criar cartões que contenham uma palavra ou uma pequena expressão que comunique o movimento e que tenham também um desenho que permita identificá-lo. É possível separar cores diferentes para cada tipo de cartão, dividindo-os de acordo com a conversa do início da etapa. Lembre-se que esta é apenas uma sugestão. Muitas outras maneiras de organizar, registrar e comunicar os movimentos podem surgir no encontro com a turma.

Etapa 4 – Sensores de movimento: comunicar e transformar

Material:

Cartões produzidos na etapa anterior. Papel, lápis, lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica, borracha, régua, tesoura escolar.

Organização:

Toda a turma em conjunto, ou dividida em grupos menores

Descrição da atividade:

Comece com uma reflexão conjunta sobre as etapas anteriores. Como foi a sensação de improvisar ou criar uma sequência de movimentos? O que vocês acharam da experiência? É possível relacionar o que fizemos com o comando do videogame? Qual seria a semelhança? Há alguma diferença? O que há de diferente entre o que estamos fazendo e um jogo de videogame? Nos jogos tradicionais de videogame, os personagens realizam o mesmo movimento (ou conjunto de movimentos) quando damos o comando. Mas o nosso corpo responde de jeitos diferentes a cada vez que realizamos um movimento. Sempre que nos comunicamos, a informação que emitimos passa por transformações até chegar ao seu receptor. Além disso, cada pessoa lida de modo diferente com as informações, pois elas atravessam a sua memória e seus hábitos, sendo interpretadas de maneira singular. Não há um jeito certo ou errado de dançar! E essas diferenças podem ser o que há de mais interessante na dança de cada um.

Depois desta conversa, reflita com os alunos se seria possível criar um jogo que incorporasse o dispositivo dos comandos (como em jogos de *videogame*) ao mesmo tempo em que propusesse criar coreografias de modo experimental. Como podemos usar nossos cartões para isso? A partir dessa conversa, crie com a turma regras para jogar. Pode ser um jogo envolvendo a turma inteira, ou jogos diferentes, criados por grupos menores. É importante que as regras sejam escritas, para que o jogo possa ser jogado novamente, inclusive por outros jogadores.

Disponibilize um tempo para que os alunos joguem, depois realize uma roda de conversa final. Perguntas do percurso podem ser retomadas neste momento. Será que algo mudou no nosso jeito de pensar a cultura digital? E os jogos esportivos? Eles têm algo a ver com a dança?

Avaliação

Sugere-se, sempre, nos Projetos Integradores, que a avaliação do projeto seja processual e qualitativa. Ou seja: que todos os produtos do percurso sejam analisados e que os procedimentos sejam avaliados por meio de reflexões coletivas e/ou individuais, de acordo com percepção dos professores sobre desempenho dos estudantes. Os objetivos a serem alcançados podem ser discutidos com o grupo de alunos nos momentos prévios e posteriores às atividades. Neste projeto, é importante ter em vista a participação dos estudantes e também o desenvolvimento da reflexão proporcionado pelas atividades. Avalie também a capacidade dos estudantes de opinar e de ouvir diferentes pontos de vista sobre conteúdos éticos, principalmente aqueles que envolvem a diversidade cultural e as identidades.

Referências complementares para o professor

**Livro**

SANTANA, Ivani. *Dança na cultura digital*. Salvador: EDUFBA, 2006.\*

\*disponível em formato *e-book* em diversos *sites*