



MATERIAIS DIDÁTICOS INTERATIVOS PARA O ENSINO INTERDISCIPLINAR ENTRE A DANÇA E A MATEMÁTICA

Palavras-Chave: MATERIAL DIDÁTICO, ENSINO, ARTE

Autoras:

Maria Isabel Torres dos Santos [Instituto de Artes – UNICAMP]
Prof.^a Dr.^a Juliana Moraes [orientadora; Instituto de Artes – UNICAMP]

RESUMO:

Esta pesquisa partiu de um trabalho interdisciplinar realizado entre 2020 e 2021¹, sob a orientação da professora Dr.^a Juliana Moraes, que obteve um resultado positivo quanto à interação entre o balé clássico e a matemática. Com o objetivo de seguir a mesma metodologia aplicada, este estudo previa elaborar um material didático interativo a fim de favorecer o ensino interdisciplinar entre a dança, não somente o balé clássico, e a matemática, visando facilitar o processo de ensino-aprendizagem de ambas as linguagens. Porém, durante seu desenvolvimento, houve uma readequação da proposta, passando a desenvolver um material didático para o professor, estruturado a partir de brincadeiras folclóricas e levantando possibilidades de variações de ritmo, espacialidade, níveis, apoios e ações para cada jogo popular.

INTRODUÇÃO:

Os materiais didáticos são recursos pedagógicos previstos para as escolas brasileiras desde o Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), em 1988, cujos objetivos foram definidos somente em 2017, com a Base Nacional Comum Curricular. Bandeira (2009) esclarece que existem três tipos de materiais didáticos: os audiovisuais, os impressos e os de novas tecnologias. Cada um desses suportes, à sua maneira, favorece a aprendizagem em sua aplicação. Observando-se especificamente os livros didáticos de Arte, é de suma importância que, por meio desses instrumentos, os estudantes possam refletir, pensar, elaborar ideias, estimular suas criatividade e construir um conhecimento artístico (LOYOLA, 2016). Em

¹ “Interdisciplinaridade no ensino do balé: como tornar acessível os aspectos matemáticos inerentes ao balé como ferramenta auxiliar no ensino-aprendizagem dessa linguagem da dança.” – Pesquisa realizada por Maria Isabel T Santos, sob a orientação da professora Dr.^a Juliana Moraes. Número do processo FAPESP: 2020/09277-9, CAAE: 40678920.6.0000.8142.

paralelo, é fundamental que o professor seja uma pessoa envolvida em arte, capaz de provocar estímulos na turma. Pode-se considerar que é a combinação destes dois fatores que oportuniza a aprendizagem e posiciona o docente como um mediador na condução da experiência criativa.

Para este estudo, houve a produção de um material didático tendo como base o Currículo Paulista de Arte do Ensino Fundamental I e II, desenvolvido em 2019. No processo de escolha das habilidades a serem trabalhadas, notou-se a recorrência da temática de brincadeiras e de jogos que valorizam elementos da cultura popular através da investigação e da experimentação. Deste modo, por possibilitar o desenvolvimento da imaginação, da competição, da colaboração e da socialização (FONSECA, SILVA, COSTA, 2022), brincadeiras e jogos folclóricos foram definidos como o foco principal do material. Propôs-se também remontagens de tais brincadeiras a fim de viabilizar uma aprendizagem atrativa. Além disto, para esta pesquisa, houve a produção de um material didático direcionado para o professor. Durante sua leitura, o docente terá acesso a explicações de como reproduzir e de como adaptar cada jogo de acordo com a realidade da turma. O objetivo final deste recurso é o de viabilizar que o docente proporcione uma experiência artística e criativa aos seus alunos.

Ao longo do desenvolvimento do material, foram feitos testes de aplicabilidade junto a grupos de crianças de 4 a 6 anos e de 8 a 10 anos. Estes encontros foram fundamentais para o reconhecimento de aspectos positivos e negativos das propostas, que puderam ser aperfeiçoadas.

METODOLOGIA:

Esta pesquisa ganha caráter qualitativo, posto que se baseia no modo da interpretação das experiências individuais dos envolvidos. Este projeto busca uma produção inédita de um material didático, assim como sua aplicação, buscando entender sua funcionalidade. Portanto, na primeira etapa deste projeto houve estudos teóricos sobre quatro questões principais:

1. Contextualização histórica dos materiais didáticos nas redes de ensino do Brasil;
2. Análise das habilidades previstas para o ensino de Arte;
3. Estudos sobre interdisciplinaridade da dança no contexto escolar;
4. Organização das temáticas a serem trabalhadas e desenvolvimento dos recursos pedagógicos.

A segunda etapa da pesquisa foi de caráter prático, quando procedimentos pedagógicos foram aplicados em um espaço de dança para grupo de estudantes de 4 a 6 anos e de 8 a 10 anos. Nesta fase, pretendeu-se:

1. Aplicar variações criadas para os jogos;
2. Entender a funcionalidade das dinâmicas;
3. Readequar as propostas que forem pertinentes.

DISCUSSÃO:

Para este material didático, fez-se uso de brincadeiras folclóricas como batata-quente, amarelinha, o mestre mandou, coelho sai da toca, dentre outras. Para cada brincadeira, houve a proposição de três variações, cujo objetivo foi o de que os alunos praticantes fossem capazes de melhorar suas habilidades de atenção, de concentração e de motricidade. Dentre as variações, pode-se citar as de alternância de ritmo, de qualidade de movimento, de plano, de pulso, de nível e de direção.

As práticas ocorreram durante as aulas de dança, em momento marcado pela turma como a “hora de brincar”. Dentre as ações deste estudo, vale citar a aplicação da brincadeira ‘batata-quente’, em que foi proposta mudanças rítmicas na canção, falando-se muito rápida e lentamente. As variações eram de escolha de quem gerenciava a rodada e o grupo deveria passar a ‘batata’ na mesma velocidade proposta. Nesta prática, foi notória a dificuldade da turma em manter a constância rítmica lenta, uma vez que, pela ansiedade de não ficar com o objeto na mão para não ser queimado e automaticamente desclassificado do jogo, o grupo em geral ultrapassava o ritmo proposto.



Foto 1: brincando de batata-quente com a turma de 4 a 6 anos

Vale destacar que esta brincadeira em específico foi constantemente pedida pelas alunas para que se repetisse e, conforme isto foi ocorrendo, tornou-se perceptível a tentativa da turma em tentar acertar o ritmo sugerido, em que elas verbalizavam entre si para ir mais devagar ou mais rápido.

De modo geral, as brincadeiras propostas foram melhor executadas na turma de 8 a 10 anos, nas quais as crianças eram capazes de realizar as dinâmicas logo na primeira proposta, ao contrário da turma de 4 a 6 anos, que foram aprimorando as habilidades conforme os jogos eram repetidos.

BIBLIOGRAFIAS CITADAS:

BANDEIRA, Denise. **Materiais didáticos**. Curitiba, PR: IESDE, 2009.

DA FONSECA MATHIAS, Carlos Eduardo; DA SILVA FRANÇA, Elisangela; COSTA, Kelly Regina Miranda. **Brincadeiras e jogos populares nos ensinamentos de educação infantil e fundamental**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 8, n. 7, p. 263-274, 2022.

HÖFLING, Eloisa de Mattos. **Notas para discussão quanto à implementação de programas de governo: em foco o Programa Nacional do Livro Didático**. Educação & Sociedade, v. 21, p. 159-170, 2000.

LOYOLA, Geraldo Freire. **Professor-artista-professor: materiais didáticos-pedagógicos e ensino-aprendizagem em arte**. 2016.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. **Currículo Paulista**, SEDUC/Undime SP. São Paulo: SEDUC/SP, 2019.