

Dança na Escola: Uma abordagem a partir dos exergames

Resumo - O presente trabalho é de caráter qualitativo descritivo, e tem como objetivo identificar a visão de alunos de Ensino Fundamental sobre Dança. A amostra foi composta por 12 alunos de 8º e 9º anos, de uma escola particular do interior de São Paulo. Segundo a bibliografia, vemos que o ensino de Dança dentro das escolas é, em muitos casos, inexistente, ou somente é usada como atrativo em datas comemorativas. Além disso, questões como preconceito, vergonha, padrões e modelos, também influenciam na participação e interesse dos alunos pela Dança. Utilizando para tal três experiências: Dança Criativa, Reprodução Coreográfica e Dança no *exergame*. Foi aplicado um questionário e suas respostas foram analisadas. Concluímos que a prática mais aceita pelos alunos foi a Dança no *exergame*, e que a melhor tática para o ensino da Dança no ambiente escolar é utilizar de todas as três experiências, sendo possível assim que o aluno vivencie várias formas e desmistifique o que é a Dança para si e para a sociedade em que está inserido.

Palavras-chave: Exergame; Dança Criativa; Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

Quando olhamos para a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) vemos uma infinidade de possibilidades pedagógicas e de conteúdo para as aulas de Educação Física. Segundo este documento, notamos que a unidade temática Dança é conteúdo de dois componentes curriculares: Artes e Educação Física, com diferentes abordagens e enfoques.

Nas Artes, a Dança “se constitui como prática artística pelo pensamento e sentimento do corpo, mediante a articulação dos processos cognitivos e das experiências sensíveis implicados no movimento dançado”, ou seja, a dança busca, através do movimento, fazer o aluno refletir sobre o mundo e sobre si mesmo, trazendo novas interpretações e visões do seu entorno. Já na Educação Física, a Dança “explora o conjunto das práticas corporais caracterizadas por movimentos rítmicos, organizados em passos e evoluções específicas, muitas vezes também integradas a coreografias”, para tal, o professor deve levar em consideração a sociedade em que o aluno está inserido, fazendo com que o aluno pense sobre a sua realidade de forma crítica, analisando preconceitos, estéticas e padrões impostos pela sociedade, e, a partir disso, identificar a sua cultura (BRASIL, 2017).

Seguindo o pensamento de que a Dança é encontrada em mais de um componente curricular, Strazzacappa e Morandi (2013, p. 16) nos colocam que ela é ‘jogada de um lado para o outro’, sendo considerada “ora como complemento das aulas de música..., ora como conteúdo da Educação Física, presente nas comemorações cívicas do calendário escolar”, ou então quando é considerada uma atividade em si, com uma disciplina própria, normalmente é extracurricular e não obrigatória, não gerando muita adesão.

Strazzacappa e Morandi (2013) apresentam ainda mais uma dificuldade em se ensinar dança no ambiente escolar: a sensação de que a disciplina não tem um conteúdo próprio.

A dança trabalha com o corpo, mas isso a educação física também faz. A dança desenvolve noções rítmicas, mas a música também. A dança amplia as noções espaciais da criança e do adolescente, situando-os no tempo e no espaço e

desenvolvendo sua expressão corporal, mas o teatro também. A dança preocupa-se com a educação estética, mas as artes plásticas também. A dança proporciona o desenvolvimento da criatividade e da sensibilidade, mas isso todas as linguagens artísticas proporcionam...Então, afinal, o que é exclusivo da dança? (STRAZZACAPPA; MORANDI, 2013, p. 16)

A partir dessas constatações, vemos que a dança não é um conteúdo valorizado dentro do ambiente escolar. A dança, nos casos em que está presente, se resume somente a coreografias montadas pelo professor para algumas datas comemorativas, como festas juninas, dias dos pais, das mães, Natal, etc. (PEREIRA; HUNGER, 2009; BATALHA; CRUZ, 2019).

Entretanto, quando analisamos o porquê ensinar Dança no ambiente escolar, vemos que vai muito além de uma simples coreografia. Estimular a criação de uma linguagem corporal, entendendo a diversidade de ritmos nacionais e internacionais, de acordo com a região e contexto de cada escola, desmistificar preconceito e padrões de beleza e estética, reconhecer e, conseqüentemente, valorizar os movimentos da sua cultura e também de outras, analisar criticamente como a Dança é apresentada pela mídia e no que isso influencia na vida do aluno, dentre muitos outros, são questões que podem ser trabalhadas na escola a partir deste conteúdo (BRASIL, 2017). Se as crianças são condicionadas a sempre copiarem as danças nas mesmas condições, a experiência não estimula o uso da criatividade, imaginação e autonomia do aluno, fazendo com que sua visão de mundo e de si mesmos fiquem limitados.

Temos, além dos fatores já citados previamente, outras razões que dificultam o ensino de dança na escola, como, por exemplo, o preconceito com relação à essa prática, tanto dos alunos quanto dos pais e da sociedade. Os meninos são os mais atingidos por esse preconceito, pelo pensamento sexista de que essa é uma prática com características femininas, pelos movimentos do corpo e expressão dos sentimentos e que meninos não devem demonstrar suas fragilidades (PEREIRA; HUNGER, 2009). Sendo assim, muitos professores usam como tática para uma adesão maior dos alunos a mudança no nome do conteúdo “dança” para “expressão corporal”, “atividades rítmicas”, suavizando os pré-conceitos atrelados à palavra “dança” (MARQUES, 1997).

Mesmo no âmbito da dança, vemos a distinção entre gêneros, como nos apontam Kleinubing, Saraiva e Francischi (2013), que dizem que em um ambiente de dançarinos de hip-hop – uma dança considerada mais masculina – as mulheres têm certa participação, mas com a função de adicionar elementos femininos à dança, reduzidas a um papel secundário. Ela também coloca que esse cenário pode encontrar mudança com uma simples ressignificação de como vemos os movimentos, apreciando a dança não pelos “corpos masculinos e femininos que dançam, mas por sujeitos que encontram na dança...um novo modo de expressarem-se a si mesmos e de se relacionarem com o mundo do qual fazem parte” (KLEINUBING; SARAIVA; FRANCISCHI, 2013, p. 77).

Importante ressaltar que essa ressignificação já está no BNCC como parte das competências específicas, ou seja, além de ser recomendada, é possível formar esse pensamento crítico e trabalhar essas desmistificações com a Dança no ambiente escolar. Marques (1997) ainda aponta o medo de se trabalhar com a concepção do chamado “corpo-eu”, no que as outras pessoas têm que a prática da dança atinge o subconsciente e libera os pensamentos e traumas escondidos de cada indivíduo, causando a perda do controle sobre o próprio corpo e pensamentos.

Como outra possível justificativa temos o processo de formação dos professores. Kleinubing, Saraiva (2010), Pereira e Hunger (2009) nos mostram em suas pesquisas, que há várias razões para que o ensino de dança no ambiente escolar esteja obsoleto. A mais citada pelos professores nas pesquisas é o pouco contato e vivência na graduação com esses conteúdos, normalmente de dois semestres somente (PEREIRA; HUNGER, 2009; SOUSA;

HUNGER, 2019). Desta forma, o profissional não tem confiança, conhecimento, e qualificação necessários para o ensino de dança no ambiente escolar, como citado por alguns dos professores na pesquisa de Kleinubing e Saraiva (2010, p. 198): “não possuir conhecimento e vivência suficiente para desafiar-me a trabalhar de forma eficiente a dança” (Professor L), e “não estar preparado suficiente para conduzir as aulas” (Professor I)”.

Outra dificuldade enfrentada é identificar o que é conteúdo da Dança no ambiente formal e no ambiente informal, visto que os dois universos podem colidir pois, por vezes, tenta-se reproduzir dentro do ambiente escolar o que é ensinado em academias e escolas de dança (BATALHA; CRUZ, 2019). Batalha e Cruz (2019) nos colocam ainda que mesmo os professores com formação em Dança acreditam que é difícil explicar qual a especificidade do conteúdo na escola, visto que é extremamente diverso e amplo, e tentar explicá-lo pode limitar essa diversidade, ou então por realmente não estar claro para os professores essa visão da Dança no ambiente formal.

Além disso, a escola proporciona pouca ou nenhuma abertura para o ensino desse conteúdo dentro das aulas (SOUSA; HUNGER, 2019), resumindo-o a reprodução de danças em datas comemorativas como dia dos pais, dia das mães, natal, entre outros, como já citado anteriormente. Isso acaba desestimulando os professores a procurarem uma formação complementar fora da graduação – cursos, congressos, festivais - para que aprofundem seus conhecimentos e se sintam aptos a ministrarem esse conteúdo. Ademais, os conteúdos mais comumente procurados pelos alunos no ambiente escolar são os esportes, em sua maioria massiva o “quarteto fantástico” (futebol, voleibol, basquete, handebol), estimulando ainda mais o professor a se manter em sua zona de conforto (SANTOS, 2016).

Uma vez que o professor escolhe trabalhar com dança dentro da escola, ele pode seguir diferentes abordagens, que terão diferentes resultados com os alunos, portanto, dentro deste estudo, trabalharemos especificamente com três experiências diferentes: Dança Reprodução, Dança Criativa e Dança nos *Exergames*, que serão abordadas a seguir.

A Dança Reprodução tem como base a cópia de movimentos de um determinado padrão, que deve ser seguido rigorosamente por quem está dançando, seja esse padrão um vídeo, um professor, um artista específico, etc. Pautada na pedagogia diretiva, ou seja, o professor transmite o conhecimento e o aluno aprende, a clássica cena que ainda vemos no ambiente formal hoje em dia (CORREA; SILVA; SANTOS, 2017), traz o professor como único detentor do conhecimento, e o aluno, o local para onde será transmitido esse conhecimento. Por apresentar um padrão a ser seguido, vemos que a reprodução classifica os movimentos em corretos e errados, pois “exigem uma técnica corporal com movimentos codificados” (SCARPATO, 2001, p. 58), ou seja, impossibilita o aluno de mostrar sua criatividade, expressar suas emoções, sentimentos e se encontrar no meio em que está inserido, limitando-o a uma simples imitação sem crítica e sem significado para o mesmo. Essa situação é comumente vista em datas comemorativas nas escolas, nas quais claramente notamos que o “correto” é o padrão apresentado pelo professor e que todas as crianças têm que copiar-lo sem erros (CORREA; SILVA; SANTOS, 2017; SANTOS, 2016; MOURA; NASCIMENTO; CRUZ, 2018).

Ao contrário da Dança Reprodução, a Dança Criativa traz um olhar totalmente diferente da dança para o ambiente escolar, uma vez que “ensinar dança na escola vai muito além de reproduzir o que se vê na mídia, ou o que o professor traz de casa pronto para passar aos seus alunos” (SANTOS; FIGUEIREDO, 2003, p. 109). Baseada na pedagogia não-diretiva, na qual o professor age como mediador para fazer o conhecimento presente no aluno florescer, tem como princípio a liberdade total de criação e expressão (CORREA; SILVA; SANTOS, 2017).

O mais conhecido pesquisador sobre dança criativa é Rudolf Laban, que em seus extensos estudos sobre dança defende que o movimento é um meio de interação e

comunicação do ser. Através deste, o indivíduo é capaz de adquirir conhecimentos, interagir com os outros e com o seu entorno, suprir suas necessidades, encontrar autossuficiência em si mesmo e integrar corpo e mente (SCARPATO, 2001).

Seguindo o pensamento de Laban, podemos trazer a Dança Criativa para o ambiente escolar, possibilitando ao aluno uma compreensão maior de mundo, visto que “torna-se, para o aluno, um campo vivenciado de muitas experiências do movimento humano e, também, um campo de resgate cultural e social do ser humano na sociedade contemporânea” (SANTOS; FIGUEIREDO, 2003, p. 109). A dança criativa proporciona ao aluno a possibilidade de tornar-se mais sensível a vários aspectos de si mesmo que antes eram desconhecidos ou inexplorados.

Buscando melhorar a inserção da dança no ambiente escolar, procuramos ferramentas tecnológicas que pudessem ser opções para o ensino deste conteúdo. As novas tecnologias se desenvolvem e se sobrepõem umas às outras muito rapidamente, como nos coloca Ferreira (2010), e se tornam parte importante do nosso dia-a-dia. A todo momento estamos com o celular na mão, seja para tirar uma foto ou enviar uma mensagem a um amigo, para trabalhar e estudar usamos computadores, nos momentos de lazer podemos relaxar vendo um filme na TV ou jogando nos consoles de videogames, essas são, entre muitas outras, algumas formas de usar as tecnologias no nosso cotidiano.

Dentre as novas tecnologias, surgiram os revolucionários *exergames* para consoles de vídeo games. Os *exergames* trazem os jogos virtuais – muitas vezes considerados causadores de sedentarismo, comportamentos violentos, introversão social, problemas para dormir, entre outros pontos negativos (ARAUJO; BATISTA; MOURA, 2017) – com uma nova proposta de diversão e movimentação para todas as faixas etárias. Por serem interativos, imersivos e envolventes, o autor nos coloca que são ótimas ferramentas pedagógicas, trazendo conteúdos uma vez negligenciados ou considerados difíceis de ensinar pelos professores, como a dança e as lutas, de uma forma lúdica e divertida (ARAUJO; BATISTA; MOURA, 2017).

A partir de suas características básicas - a imersão, a interação e o envolvimento - é possível pensar em sua utilização como meio de ampliação das formas de ensino-aprendizagem. A realidade virtual nos possibilita conhecer, visitar, aprender sobre lugares distantes ou mesmo aqueles que não existem mais. É, portanto, um recurso potencializador do espaço da sala de aula tradicional, podendo ser utilizada como uma forma de motivação dos alunos, uma vez que é dotada de alto poder de ilustração, e constitui-se como uma ferramenta educacional que oportuniza diferentes experiências. (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p. 112)

Para essa pesquisa, utilizamos o jogo *Just Dance* para console de Xbox 360, pois, conforme nos mostra Silva (2013), é um jogo feito para todas as idades, gêneros e pensado em atender o maior e mais diversificado público possível, portanto não apresenta distinção entre movimentos “femininos ou masculinos”. Utiliza o método de “espelho”, que, assistido pela plataforma Xbox Kinect que identifica o jogador e como ele se move no ambiente, consiste na cópia da movimentação feita por um personagem pelo jogador. Ao final do jogo, é dada uma pontuação de acordo com sua performance, aumentando assim o fator motivacional do jogador por ser desafiante, não obrigando que este entenda de dança ou seja profissional em algum ritmo para poder jogar e se divertir. Segundo Araujo, Batista e Moura (2017, p. 538), o Xbox Kinect é a plataforma mais indicada para ser trabalhada no ambiente escolar por “representar a solução mais útil para compartilhar experiências de *exergames* no ambiente educacional, além disso, tem alta difusão entre os jovens, flexibilidade tecnológica e custo acessível”.

Por mais que seja uma ferramenta pedagógica com grande potencial no ambiente escolar, alguns professores ainda se sentem receosos ou incapazes de usá-las. Ferreira (2010, p. 197) nos coloca que a perda do contato humano é fator preocupante dos profissionais, pois

“eles temem que a aula se torne extremamente tecnológica e que o relacionamento professor-aluno vá se perdendo”. Outros fatores citados pelo autor são as situações das escolas no Brasil, com a falta de dinheiro algumas vezes até para suprimentos básicos, e o despreparo dos professores para utilizar essas ferramentas tecnológicas. Isso mostra uma visão ultrapassada de tecnologia, a visão de que as máquinas vão tomar o lugar das interações humanas, sendo que, na realidade, é tudo uma questão do professor ser criativo e adequar o uso dessas tecnologias à sua realidade (VAGHETTI; BOTELHO, 2010).

No entanto, devemos nos atentar ao uso dos *exergames* como ferramentas dentro da escola. Os jogos de videogame não são substitutos para nenhuma atividade real (SOUZA, 2018), são apenas meios de voltar o interesse do aluno para a dança (ou qualquer outro conteúdo trabalhado na escola), estimulando o aprendizado e a movimentação corporal (ARAÚJO; BATISTA; MOURA, 2017).

Vale ressaltar também que, durante minha graduação, participei do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), e durante um período de intervenções trabalhei justamente com os *exergames* para duas turmas grandes, com aproximadamente 25 alunos cada, de Ensino Fundamental II. Em razão das aulas se mostrarem muito interessantes e divertidas para os alunos, com ótimos resultados, se mostrou ainda mais motivador colocar os *exergames* nesta pesquisa.

A partir destas considerações, vimos a necessidade de identificar a visão dos alunos sobre a Dança no ambiente escolar, utilizando para tal, três experiências diferentes: experiência 1 com Dança Criativa, experiência 2 com Reprodução Coreográfica e experiência 3 com Dança no *exergame*, analisando suas preferências e as possíveis justificativas para suas falas em cada um dos momentos.

METODOLOGIA

A presente pesquisa se trata de uma análise qualitativa descritiva. A intervenção foi aplicada a uma amostra de 12 alunos, de turmas de 8º e 9º anos do ensino fundamental, de uma escola particular em São José do Rio Pardo – SP. Do total de 12 alunos, cinco são meninos e sete são meninas, na faixa etária de 13 a 16 anos. Os alunos de 8º e 9º anos foram convidados pela coordenação da escola a participarem de uma pesquisa, não sabendo previamente do que se tratava. Após a manifestação de interesse dos alunos, foi entregue o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (anexo II), com todas as explicações e instruções da pesquisa, para que seus respectivos responsáveis pudessem assina-lo.

O tempo para aplicação da pesquisa foi curto, respeitando os pedidos da escola. Me disponibilizaram cerca de 2 horas com os alunos, durante o horário escolar, para que os mesmos não fossem prejudicados por faltar às aulas do dia. Somente um pesquisador acompanhou a intervenção.

Para melhor organização, no momento da aplicação, separei a intervenção em quatro experiências, da seguinte maneira: Dança Criativa, Reprodução Coreográfica, Dança no *exergame* (*Just Dance*) e aplicação de um questionário.

No primeiro momento, foram aplicadas aos alunos uma variedade de atividades relacionadas à expressão corporal, improvisação e criação de movimentos, para estimular a imaginação e criatividade de formas sutis e lúdicas. Utilizei músicas intencionalmente com ritmos calmos e relaxantes, sem letra, para que o foco dos alunos estivesse totalmente em si e na criação dos movimentos, e que a música fosse somente um acompanhamento no fundo. Na última atividade, que necessariamente envolve a criação de uma sequência, os alunos elegeram por meio de discussão a música base para as outras etapas da intervenção.

A primeira atividade foi de conscientização corporal. Pedi aos alunos que se sentassem, fechassem os olhos para melhorar a concentração e o foco, escutassem uma música calma e realizassem o que era instruído – movimentar certas partes do corpo,

concentrando sua atenção e energia. Mover os dedos, os braços, os pés, as pernas, fazer círculos com a cabeça, entre outros, foram alguns dos comandos passados aos alunos, sempre com a voz calma e baixa, de forma que a combinação de música mais tom de voz calmo criassem um ambiente propício para as seguintes atividades.

Na segunda atividade pedi aos alunos que se dividissem em duplas para realizar o exercício de espelho, onde, acompanhados de música, um aluno seria o criador dos movimentos e o outro o seu espelho, copiando-o. Os alunos tinham total liberdade para realizar os movimentos que quisessem e foram incentivados a usar todos os planos – alto, médio e baixo – bem como diferentes velocidades – lento e rápido. Após algum tempo, troquei os espelhos e quem realizaria os movimentos, para que todos tivessem a oportunidade de criar.

Na terceira atividade, agrupei gradualmente os alunos em grupos, até que todos estivessem juntos. Primeiro pedi que formassem três grupos de quatro pessoas, após algum tempo, dois grupos de seis pessoas e, por último, os 12 alunos em um único grupo. A atividade consiste em que um aluno que no meio e realize uma série de movimentos, outra vez com total liberdade, enquanto todos os outros o copiam. Salientamos que os alunos eram livres para realizar quantos movimentos quisessem e, quando achassem que seu momento já acabou, também para trocar de lugar com um colega.

Na última atividade os alunos foram instruídos a que, partindo de uma discussão onde todos pudessem dar sua opinião, escolhessem uma música e construíssem uma sequência de duas oitavas para a mesma, também através de discussão. As opções de músicas apresentadas aos alunos foram as seguintes: Maluma – El Tiki, Beyonce – Single Ladies, Daddy Yankee – Limbo, Katy Perry – Birthday, Jessie J – Bang Bang, Fifth Harmony – Worth It, Enrique Iglesias – Bailando e Justin Bieber – Sorry. Essas músicas foram escolhidas pelos pesquisadores, com base nas músicas disponíveis nos jogos *Just Dance* utilizados neste trabalho e em questões temporais, ou seja, os alunos teriam que conhecer a música, portanto foram escolhidas as mais recentemente lançadas e/ou com cantores famosos que aparecem na mídia. Após breve debate, os alunos optaram pela música Worth It, do grupo feminino Fifth Harmony e começaram a criação de sua coreografia em conjunto.

Na segunda etapa da intervenção, utilizando a mesma música escolhida pelos alunos, criei uma sequência coreográfica também de duas oitavas. Essa sequência coreográfica não foi construída com os alunos, portanto, ilustra de forma clara a Reprodução Coreográfica que normalmente ocorre no ambiente escolar. Os alunos aprenderam a coreografia, explicando em detalhes os movimentos, os quais foram praticados várias vezes pelos mesmos durante cerca de 20 minutos. Após sanarem todas as dúvidas e treinarem, os alunos se sentiram prontos para reproduzirem a coreografia sozinhos. Surgiram mais dúvidas nesse momento, porém, para manter o caráter de reprodução coreográfica, acompanhei os alunos uma última vez na Dança, pedindo a todos que copiassem meus movimentos.

Passamos então para a terceira parte da intervenção, a experiência com o *exergame Just Dance*. Seguindo a música previamente escolhida, os alunos dançaram a coreografia apresentada no jogo, seguindo suas instruções. O jogo funciona com o método de “espelho”, ou seja, os movimentos realizados pelo personagem no jogo são copiados pelos jogadores, seguindo o mesmo ritmo e lateralidade. O console permite jogar até quatro pessoas por vez, que têm seus movimentos capturados pela plataforma Xbox Kinect, da Microsoft.

Após a última experiência com Dança, apliquei o questionário online de forma individual para os alunos, sendo obrigatório responde-lo completo, contendo 15 questões, mais especificamente, 10 questões abertas e cinco fechadas (Anexo I), que foi disponibilizado através de computadores da escola e celulares dos próprios alunos. O questionário foi elaborado pelos pesquisadores, visando descobrir as preferências dos alunos durante a experiência realizada, suas percepções e opiniões sobre o que vivenciaram. Para identificar as

falas dos alunos durante a análise, numeramos os alunos de 1 a 12, a fim de não expor as identidades dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentaremos nossa análise qualitativa descritiva através das seguintes categorias que foram organizadas em três momentos, de acordo com o desenvolvimento desta investigação e as respostas coletadas através do questionário respondido pelos alunos, e discutiremos com a literatura específica.

Dança Criativa

Notamos que os princípios da Dança Criativa vão ao encontro das competências específicas de Educação Física para o Ensino Fundamental II colocadas aos professores pela BNCC; estimulam os debates, a experimentação e diversão em diferentes experiências em grupo, a recriação dos valores das atividades corporais, entre outros.

Através de falas como “eu pude dançar com meus amigos sem alguém para me julgar, até mesmo juntamos nossas ideias” (aluno 8) e “permitiu que a minha criatividade saísse livre” (aluno 7), notamos o quanto é importante esse estímulo. Não nos limitamos somente à Dança, mas em todas as disciplinas escolares, é importante estimular ideias e a criação própria, pois, somente através do pensamento crítico, podemos formar cidadãos com valores, caráter, participativos e humanos (MARQUES, 2011).

Deve partir do pressuposto de que o movimento é uma forma de expressão e comunicação do aluno, objetivando torná-lo um cidadão crítico, participativo e responsável, capaz de expressar-se em variadas linguagens, desenvolvendo a auto-expressão e aprendendo a pensar em termos de movimento. (SCARPATO, 2001, p. 59)

Com o questionário, notamos que a Dança Criativa apareceu como preferida em três questões: qual a dança os alunos se sentiram mais livres, qual dança foi a mais difícil e qual dança menos gostaram de vivenciar. Com suas respostas, podemos notar que os alunos evidenciaram a liberdade de criação dos passos e a falta de julgamento, justamente por ser uma coreografia livre e criada pelos mesmos. Ao mesmo tempo, quando a colocam como opção que menos gostaram e a mais difícil o mesmo fator de criação dos passos implica na sua dificuldade. Por não estarem acostumados a práticas que os façam pensar e se expressar deste modo, aliado também ao fato de ser a primeira prática desse tipo dentro da escola, seus argumentos convergiram para a “falta” de uma coreografia real, pois não seguiram uma coreografia passada por algum professor, e também para falas como “não sou criativo” (aluno 5).

É importante que a escola seja um lugar propício ao florescimento dessas ideias, e que o aluno se sinta livre para explorar seu potencial, pois o ambiente formal possui a tendência de ceifar pensamentos, colocando os alunos como telas em branco a serem moldadas (CORREA; SILVA; SANTOS, 2017), como se o aluno por si só não possuísse a capacidade de agregar no processo de conhecimento. Essa limitação de pensamento pode ser identificada nas falas dos alunos 5 e 9: “não sou criativo” e “não teve uma real coreografia”. Encontramos ainda na fala do aluno 9 outro problema, a falta de confiança em seu próprio trabalho. Os próprios alunos, através dos debates e troca de ideias, montaram sua coreografia, porém, por não ter sido “validada” pelo professor, por não ter um padrão de certo e errado, a coreografia não é considerada “real”.

Sobre a fala do aluno 8, apresentada anteriormente, de sua alegria em dançar sem ser julgado, Sousa e Hunger (2019) nos colocam que essa é uma das razões para que o ensino da dança não seja sistematizado dentro do ambiente escolar. O medo de ser julgado a todo tempo

“refere-se ao preconceito, relacionado ao gênero, especialmente pelos meninos, por questões que envolvem a sexualidade (machismo), vergonha e inibição em relação ao conteúdo de dança” (SOUSA; HUNGER, 2019, p. 9) fazendo com que a adesão às aulas de Dança, que já é pequena quando há a disciplina dentro da escola, seja menor ainda por conta de padrões de sexualidade que a sociedade impõe, o medo de que tenham que realizar algum movimento que não condiz com o que representa “ser feminino” e “ser masculino” para a maioria (KLEINUBING; SARAIVA; FRANCISCHI, 2013, p. 75).

Devemos levar em conta também o quão enriquecedor é este processo de criação, pois cada aluno possui uma bagagem corporal (ALMEIDA; GODOY, 2012), que carrega consigo toda a cultura e costumes da sociedade em que este está inserido, fazendo com que cada um possa tanto contribuir quanto levar consigo conhecimentos e valores compartilhados pelos outros colegas de sala.

Reprodução Coreográfica

“...achei legal copiar a professora” (aluno 5)

“...os passos foram mais difíceis” (aluno 1)

“...não teve muito divertimento” (aluno 4)

Vemos na fala do aluno 5, mais uma vez, a necessidade do professor como um norte. Porém, até que ponto o professor deveria ser o sinônimo de um modelo perfeito a ser seguido? Marques (*et al*, 2014) nos coloca que o professor pode fazer muito mais do que simplesmente impor aos alunos um “aprender-mecânico”, sem pensamentos ou expressão própria. Marques (1998) revela que a cópia é muitas vezes desassociada da parte teórica e pensante da dança, sendo considerado somente a estética dos passos e a técnica. Quando a dança valoriza em demasia a técnica, resulta na desestimulação dos alunos que não tem um repertório motor tão grande, ou não estão acostumados com a dança em si.

O papel do professor, mesmo na reprodução, deveria ser permitir aos seus alunos que se apropriem de seus passos, e a partir destes, expressem seus próprios pensamentos, ideias e emoções, isso seria o “aprender-artístico”. Podemos dar um exemplo muito claro voltado para o campo da Arte: quando um artista tenta reproduzir uma pintura famosa, a obra nunca será exatamente igual à original, pois a intenção do pintor ao reproduzi-la foi outra. Ao pintar, ele coloca suas próprias técnicas, estilo e conhecimentos na reprodução, que não são iguais à do pintor da obra original, resultando assim, em uma obra externamente parecida, mas internamente com significados e representações completamente diferentes (MARQUES *et al*, 2014).

Para chegar à esse ponto, o professor precisa oferecer aos alunos estratégias de ensino que permitam esse “aprender-artístico” e conceder espaço e liberdade para que se apossam de sua coreografia e a façam renascer como uma nova, cheia de significados e com o próprio estilo do aluno.

...o problema não está na utilização das técnicas específicas da dança, mas sim na forma como elas são levadas ou apresentadas aos sujeitos, pois as técnicas são construídas culturalmente, porém quando retiradas dos seus contextos de criação e transpostas para outros contextos, deve haver o cuidado para não transformá-las em simples imposição de movimentos a serem apenas repetidos e copiados. (MARQUES *et al*, 2014, p. 856)

Souza (2011, p. 37) também nos coloca que, sendo a Dança imbuída de aspectos culturais e sociais relacionados à época, deve-se sempre buscar um “trabalho equilibrado entre a sugestão de um modelo e a motivação para a criação livre de seus próprios modelos”, reforçando assim a ideia de que o professor nunca pode ser um norte vazio de significados

para seus alunos, mas sim buscar expandir o universo de conhecimento dos mesmos através dos seus movimentos.

A partir destes pontos, podemos relacionar as outras duas falas, dos alunos 1 e 4. Um alega que não “há divertimento”, outro que “os passos foram muito difíceis”, porém vale salientar essas duas afirmações estão diretamente ligadas às considerações feitas acima. Acreditamos que uma vez que o processo de aprendizagem não tem significado para o aluno, ele se torna vazio, exaustivo e, conseqüentemente, sem diversão.

Segundo o questionário, os alunos classificaram a Reprodução Coreográfica como a dança menos divertida, na qual eles se sentiram menos livres e a vivência que eles menos gostariam de repetir novamente, comparada com as outras experiências deste estudo.

Dança no *exergame*

Notamos através do questionário que a experiência com os *exergames* se mostrou inovadora e muito atrativa ao alunos. Falas como “interagimos nos passos de dança no videogame” (aluno 4), “rimos muito” (aluno 11), “todos riram e se divertiram” (aluno 6) e “é mais agitada e tem interação com os colegas” (aluno 7) são algumas das que evidenciam que o que atrai a atenção para os *exergames* é a diversão que o jogo em si proporciona e a interação entre os alunos.

Estudos como os de Vaghetti, Vieira, Botelho (2016), Gonçalves, Santos, Mota (2018), Lindberg, Seo, Laine (2016), Gibbs, Quennerstedt e Larsson (2017) corroboram com a ideia de que os *exergames* são excelentes ferramentas pedagógicas para aliar o ensino-aprendizagem tanto de modalidades esportivas como de danças, trazendo a motivação como seu carro-chefe para a adesão à essa prática. Gonçalves, Santos e Mota (2018) colocam que além da motivação, podemos encontrar também a “interação social, satisfação, aprendizagem, benefícios para a saúde e novas experiências nas aulas de educação física” (p. 76) além de “maior facilidade para o aprendizado, desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras e a melhora na capacidade de orientação espacial e na socialização” (ABREU *et al*, 2008 apud GONÇALVES; SANTOS; MOTA, 2018, p. 76) como fatores importantes nos *exergames*.

A dança no *exergame* conquistou os alunos nos quesitos “mais divertida”, segundo as respostas do questionário aplicado, sendo a experiência na qual os alunos mais se divertiram e que seus amigos, na visão de cada aluno, também mais disfrutaram. Ficou em primeiro lugar também nas respostas sobre a experiência que gostariam de vivenciar novamente.

Quando perguntamos aos alunos se alguma vez haviam vivenciado a Dança no ambiente escolar, todos responderam que não, apenas em ambientes informais ou academias de dança. Portanto, refletimos que se a Dança começasse a ser introduzida a eles agora, os *exergames* seriam uma forma leve e descontraída de começar a trabalhar com esse conteúdo, visto que as coreografias dos jogos são produzidas para que todos tenham acesso às mesmas, não importando sexo ou faixa etária e, conseqüentemente, desmistificando certos preconceitos que pode estar enraizados nos alunos, por costumes culturais e sociais.

CONCLUSÃO

Concluimos, enfim, que a melhor abordagem, na verdade, é usar de todas as experiências citadas ao longo do trabalho, adaptando-as para que o professor possa obter o melhor resultado possível no ambiente escolar. Portanto, seguindo as respostas dos alunos no questionário, colocamos como sugestão uma abordagem aos professores: primeiro a experiência com os *exergames*, a seguir a Dança Criativa, e por último, a Reprodução Coreográfica (ressignificada).

É importante também que o professor trabalhe sempre com o viés de desmistificar o significado da dança na escola, alinhando suas aulas com os objetos de estudo e competências específicas apresentados no BNCC, que têm a finalidade de apresentar ao aluno a maior

variedade possível de vivências na Educação Física. A desmistificação é válida tanto para uma maior adesão às aulas, quanto para que os alunos vejam com outros olhos as práticas que são normalmente estereotipadas pela sociedade.

Na experiência com Dança Criativa vemos que seria necessária uma abertura total do alunos em relação aos seus sentimentos e sensações, portanto, deve-se iniciar anteriormente um trabalho para quebrar essas barreiras, de modo que o aluno possa se expressar sem restrições, preconceitos e julgamentos. O professor deve trabalhar sempre baseado no respeito ao próximo, lembrando aos alunos que os mesmos não serão juízes durante estas aulas, mas sim “entendedores” e receptores dos sentimentos e emoções de seus colegas.

Na experiência de Reprodução Coreográfica, ressaltamos outra vez a necessidade de tirar do ambiente escolar a prática da cópia sem sentido e vazia de significados aos alunos. O aluno precisa entender o significado por detrás de seus movimentos e ter a liberdade, caso queira, de mudá-los para algo que faça sentido de acordo com a sua visão de mundo.

Já com a Dança no *Exergame* trazemos a tecnologia, tão temida por alguns professores, como uma ferramenta aliada ao processo de ensino, visto que nas respostas do alunos ela foi a favorita em vários quesitos, vemos que uma forma de despertar o interesse e autonomia dos alunos pelo ensino da Dança. Sugerimos ainda, que o primeiro contato de crianças que nunca vivenciaram a Dança na escola seja justamente por essa ferramenta tecnológica, pois, a partir da mesma, o professor tem a liberdade de refletir com os alunos sobre vários temas: mídias, tecnologia, dança, padrões estéticos, entre muitos outros.

Temos consciência de que não são todas as escolas que possuem ou podem adquirir um console de *Xbox 360*, portanto deixamos como sugestão aos professores que se apropriem de vídeos do jogo *Just Dance* que podem ser facilmente encontrados em sites como *Youtube*, e usar a TV para transmitir aos alunos, visto que este é um aparelho usualmente encontrado em escolas.

Incentivamos também mais pesquisas acerca do uso de *exergames* no ensino da Dança, em outras faixas etárias e séries escolares, visto que são escassas as referências desse tema e como os alunos se interessam e são estimulados por esse mundo dos jogos eletrônicos. Também esperamos que os professores busquem maneiras originais e estimulantes para o ensinar a Dança, e suas tantas nuances e temas variados, dentro da escola.

ANEXO I

Questionário

Questão 1 – Qual foi a dança mais divertida para você?

() Dança 1 () Dança 2 () Dança 3

Questão 2 – Na sua opinião, em qual das danças você sentiu que seus amigos se divertiram mais?

() Dança 1 () Dança 2 () Dança 3

Questão 3 - Em qual das práticas você se sentiu mais livre e à vontade com a dança? Por quê?

R: _____

Questão 4 - Qual foi a dança que você MAIS gostou? Por quê?

R: _____

Questão 5 - Dentro os itens abaixo, quais te chamaram atenção na dança que MAIS gostou?

() Diversão () Aula diferente () Pode se movimentar mais
() Uso mais a imaginação () Interação com os colegas
() Coreografia da dança

Questão 6 - Qual foi a dança que você MENOS gostou? Por quê?

R: _____

Questão 7 - Você já teve alguma experiência com dança nas aulas de Educação Física? Conte resumidamente como foi.

R: _____

Questão 8 - Quais danças poderiam entrar para as aulas de Educação Física? Por quê?

R: _____

Questão 9 - Quais danças NÃO deveriam entrar para as aulas de Educação Física?

Por quê?

R: _____

Questão 10 - Das danças praticadas hoje, qual você gostaria de vivenciar outra vez?

Por quê?

R: _____

Questão 11 - Em qual das danças você sentiu mais dificuldade? Por quê?

R: _____

Questão 12 – Nome: _____

Questão 13 – Ano: () 8° ano () 9° ano

Questão 14 – Sexo: () Feminino () Masculino

Questão 15 – Idade: _____

ANEXO II

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

_____ (nome do aluno), _____ (idade), _____ (RG ou CPF), neste ato representado _____ por _____ mim, _____ (nome do pai, mãe ou representante legal), _____ (idade), _____ (RG ou CPF), está sendo convidado a participar de um estudo denominado “Dança e escola: possibilidades de diálogo”, cujos objetivos e justificativas são: analisar possíveis intervenções de dança dentro da escola, sendo que esse não é um conteúdo comum dentro das aulas de Educação Física. É uma pesquisa que futuramente será um Trabalho de Conclusão de Curso, etapa obrigatória para a graduação no curso de Licenciatura em Educação Física no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas – Muzambinho (IFSULDEMINAS) da aluna Ana Caroline Tavares Lucas.

A participação no referido estudo será no sentido de participar de uma aula com diferentes tipos de dança (primeiro um mais criativo, no qual algumas atividades de expressão corporal e imaginação serão realizadas, segundo mais reprodutivo, no qual o aluno somente terá que copiar uma coreografia, e o terceiro com um jogo de videogame chamado *Just Dance*), e responder um questionário sobre a experiência, com questões sobre o que mais gostou e o que não gostou.

Fui alertado de que, da pesquisa a se realizar, é possível esperar alguns benefícios para o meu representado, tais como: vivenciar uma atividade diferente em horário de aula, interagir com os colegas de uma forma divertida, e praticar uma atividade física.

Recebi, por outro lado, os esclarecimentos necessários sobre os possíveis desconfortos e riscos decorrentes do estudo, levando-se em conta que é uma pesquisa, e os resultados positivos ou negativos somente serão obtidos após a sua realização. Assim, possíveis dores musculares e cansaço após a prática das atividades pode ocorrer.

Estou ciente de que a sua privacidade (do aluno) será respeitada, ou seja, seu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de qualquer forma, o (a) identificar, será mantido em total sigilo.

Também fui informado de que pode haver recusa à participação no estudo, bem como pode ser retirado o consentimento a qualquer momento, sem precisar haver justificativa, e de que, ao sair da pesquisa, não haverá qualquer prejuízo à assistência que vem recebendo.

Os pesquisadores envolvidos com o referido projeto são Ana Caroline Tavares Lucas e Tuffy Felipe Brant, vinculados ao IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, e com eles poderei manter contato pelo telefone: (19) 992494402.

É assegurada a assistência do meu representado durante toda a pesquisa, bem como me é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da participação de _____(nome do aluno).

Enfim, tendo sido orientado quanto ao teor de todo o aqui mencionado e compreendido a natureza e o objetivo do estudo, autorizo a participação de _____(nome do aluno) na referida pesquisa, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, pela participação.

_____(cidade), ____/____/____(data)

Nome do Responsável pelo aluno

Assinatura do Responsável pelo aluno

Discente do curso de Educação Física do IFSULDEMINAS – campus

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Fernanda de Souza; GODOY, Kathya Maria Ayres de. Prática educativa em dança: reflexões sobre a ação na escola. XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino – UNICAMP, livro 1, p. 001272, Campinas, 2012. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/13143965-Pratica-educativa-em-danca-reflexoes-sobre-a-acao-na-escola.html>>. Acesso em: 20 abr. 2020

ARAÚJO, João Gabriel Eugênio; BATISTA, Cleyton; MOURA, Diego Luz. *Exergames* na educação física: uma revisão sistemática. **Movimento**, vol. 23, núm. 2, abr-jun, 2017, p. 529-541. Escola de Educação Física Rio Grande do Sul, Brasil. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/1153/115351637007.pdf>>. Acesso em: 01 abr. 2020.

BARACHO, Ana Flavia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os *exergames* e a educação física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan-mar, 2012.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011, p. 229.

BATALHA, Cecília Silvano; CRUZ, Giselli Barreto. Ensino de dança na escola: concepções e práticas na visão de professores. **Revista Educação, Artes e Inclusão**, Florianópolis, v. 15, núm. 1, jan-mar, 2019, p. 72-97. ISSN 1984-3178. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5965/1984317815012019072>>. Acesso em: 4 mar. 2020.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

CORRÊA, Josiane Franken; SILVA, Iassanã Martins da; SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos. Concepções Pedagógicas no ensino de dança: apontamentos. **Revista da FUNDARTE**, Montenegro, p.31-44, ano 17, nº 34, agosto/dezembro, 2017. Disponível em: <<http://seer.fundarte.rs.dov.br/index.php/RevistadaFundarte/index>>. Acesso em: 8 mar. 2020.

FERREIRA, Mirza. Ensino de dança e novas tecnologias: existe uma fronteira? *In*: TOMAZZONI, Airton; WOSNIAK, Cristiane; MARINHO, Nirvana (org.). **Algumas perguntas sobre dança e educação**, Joinville: Nova Letra, 2010. p. 193-198.

GIBBS, Béatrice; QUENNERSTEDT, Mikael; LARSSON, Hakan. Teaching dance in physical education using exergames. **European Physical Education Review**, vol. 23, n. 2, p. 237–256, May 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1356336X16645611>>. Acesso em: 1 abr. 2020.

GONÇALVES, Jane Kelli Ribeiro; SANTOS, Joanan Ribeiro dos; MOTA, Priscila Silva Alves. Aproximações entre os *exergames* e os conteúdos da educação física escolar. **Revista Saúde Física e Mental**, v. 6, n. 1, p. 74-90, 2018.

KLEINUBING, Neusa Dendena; SARAIVA, Maria do Carmo. Educação física escolar e dança: percepções de professores no ensino fundamental. **Movimento**

(ESEFID/UFRGS), Porto Alegre, v. 15, n. 4, p. 193-214, jan. 2010. ISSN 1982-8918. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/4610/6953>>. Acesso em: 25 mar. 2020.

KLEINUBING, Neusa Dendena; SARAIVA, Maria do Carmo; FRANCISCHI, Vanessa Gertrudes. A dança no Ensino Médio: reflexões sobre estereótipos de gênero e movimento. **Rev. educ. fis. UEM**, Maringá, v. 24, n. 1, p. 71-82, Mar. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-30832013000100008&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 24 mar. 2020.

LINDBERG, Renny; SEO, Jungryul; LAINE, Teemu H. Enhancing Physical Education with Exergames and Wearable Technology. **IEEE transactions on learning technologies**, vol. 9, n. 4, p. 328-341, out-dez, 2016.

MARQUES, Danieli Alves Pereira; SURDI, Aguinaldo Cesar; ASSIS, Marília Del Ponte de; KUNZ, Elenor. Das técnicas específicas e do mundo vivido: implicações sobre o imitar e o criar na dança. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 17, n. 3, p. 849-864, jul.-set., 2014.

MARQUES, Isabel A. Corpo, dança e educação contemporânea. **Pro-Posições**, v. 9 n° 2, Jun., 1998

MARQUES, Isabel A. Dançando na escola. **Motriz**, Rio Claro, v. 3, n. 1, jun. ,1997.

MARQUES, Isabel A. Notas sobre o corpo e o ensino da dança. **Caderno pedagógico**, Lajeado, v. 8, n. 1, p. 31-36, 2011.

MOURA, Thais Norberta Bezerra de; NASCIMENTO, Fabilane Arrais de; CRUZ, Talia Nogueira da. A dança nas aulas de educação física no ensino médio: utilização de um jogo educativo. **Revista Interdisciplinar**, v. 11, n. 3, p. 49-55, jul. ago. set. 2018.

PEREIRA, Mariana Lolato; HUNGER, Dagmar Aparecida Cynthia França. Limites do ensino de dança na formação do professor de Educação Física. **Motriz**, Rio Claro, v.15, n.4, p.768-780, out.-dez., 2009

SANTOS, Laryssa Almeida Rocha. Dança na Educação Física escolar: A importância da prática no ensino infantil. 46f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

SANTOS, Rosirene Campêlo dos; FIGUEIREDO, Valéria Maria Chaves. Dança e inclusão no contexto escolar, um diálogo possível. **Pensar a Prática**, vol. 6, p. 107-116, Jul.-Jun., 2002-2003.

SILVA, Felipe André Candido da. Ensino de dança com jogos digitais: uma proposta metodológica. 42f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.

SCARPATO, Marta Thiago. Dança educativa: um fato em escolas de São Paulo. **Cad. CEDES**, Campinas, v. 21, n. 53, p. 57-68, Abr. 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32622001000100004&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 20 mar. 2020.

SOUSA, Nilza Coqueiro Pires de; HUNGER, Dagmar Aparecida Cynthia França. Ensino da dança na escola: enfrentamentos e barreiras a transpor. **Educación Física y Ciencia**, v. 21, n. 1, p. e070, jun. 2019.

SOUZA, Maria Inês Galvão. O ensino da dança na escola: técnica ou criatividade? **Cadernos de Formação RBCE**, p. 32-42, jan. 2011.

SOUZA, Vítor Henrique Santana de. *Exergames* como ferramenta pedagógica na educação física escolar: visão dos professores de Brazlândia-DF. 2018. 69 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) — Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

STRAZZACAPPA, Marcia; MORANDI, Carla. **Entre a arte e a docência**: A formação do artista de dança. Campinas: Papirus Editora, 2013.

VAGHETTI, César Augusto Otero; BOTELHO, Sílvia Silva da Costa. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências & Cognição**, [S.l.], v. 15, n. 1, p. pp. 64-75, abr. 2010. ISSN 1806-5821. Disponível em: <<http://cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/292/162>>. Acesso em: 12 Abr. 2020.

VAGHETTI, César Augusto Otero; VIEIRA, Karina Langone; BOTELHO, Sílvia Silva da Costa. Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de *Exergames* no currículo. **Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, Vol. 26, n. 51, p. 03 – 18, Jan-Abr. 2016.