

A DANÇA E SUAS EXPRESSÕES: A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

THE DANCE AND ITS EXPRESSIONS: THE GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL TOOL IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

Izabele Trindade Caldas ¹

RESUMO

INTRODUÇÃO: Se tratando da dança como componente curricular na educação básica e as práticas metodológicas da mesma na educação física escolar, achou-se necessário o trato deste componente alinhado ao método da gamificação como um mecanismo para apropriação do saber. **OBJETIVO:** Conhecer e refletir sobre a dança no campo das linguagens utilizando da gamificação como ferramenta de aprendizado. **METODOLOGIA:** A pesquisa foi fundamentada de natureza qualitativa com enfoque exploratório, descritivo e de campo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A dança na escola deve ser inserida de forma contínua no aprendizado do aluno, então através deste, percebemos que a utilização da gamificação como um diferencial nas aulas de educação física escolar traz uma maior proximidade dos alunos entre o componente curricular e a realidade cotidiana deles, além de tratar o conhecimento com dinâmicas que contrapõem o ensino mais tradicional.

PALAVRAS-CHAVE: Dança; Educação Física Escolar; Gamificação.

ABSTRACT

INTRODUCTION: When dealing with dance as a curricular component in basic education and its methodological practices in school physical education, it was necessary to deal with this component in line with the gamification method as a mechanism for the appropriation of knowledge. **OBJECTIVE:** To know and reflect on dance in the field of languages using gamification as a learning tool. **METHODOLOGY:** The research was based on a qualitative nature with an exploratory, descriptive and field approach. **FINAL CONSIDERATIONS:** Dance at school must be continuously inserted in student learning, so through this, we realize that the use of gamification as a differential in school physical education classes brings students closer between the curriculum component and reality their daily lives, in addition to treating knowledge with dynamics that oppose more traditional teaching.

KEYWORDS: dance; school physical education; gamification.

¹ Mestranda em Ciências da Educação pela ACU - Absolute Christian University. Especialista em Educação Física Escolar pela Universidade Estadual da Paraíba. Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: izabeletcaldas@hotmail.com. Currículo Lattes: lattes.cnpq.br/4072328948307858 .

INTRODUÇÃO

A dança promove sensação de bem-estar, trazendo equilíbrio emocional e por isso contribui na formação do ser humano como um todo e no resgate de sua auto-estima. Pretende-se, com o movimento e a dança, proporcionar ao indivíduo uma consciência do seu corpo de forma global e entender a importância do conhecimento, deste e de suas possibilidades para seu bom funcionamento, além de melhorar as relações sociais.

Na escola, a dança se torna fundamental para estimular a capacidade de crítica das práticas corporais que permeiam a sociedade. VAGO (1997), afirma que essas práticas corporais não devem ser tratadas e passadas como mera transmissão de práticas da cultura de movimento já produzidas fora da escola, como se elas fossem intocáveis. Trata-se exatamente de transformar essa cultura, possibilitando que a educação física possa intervir na cultura corporal da sociedade.

Na busca de recursos didáticos pedagógicos que favoreçam o interesse do aluno no tema estudado e assim, contribuir para novas metodologias de ensino, o planejamento e a atuação do projeto seguiu através de um cronograma, onde se caracterizou pela utilização de vários tipos de jogos digitais que poderiam ser desenvolvidos na sala de aula, entendendo que mesmo no ambiente como a sala de aula, os professores podem e devem utilizar-se de outros modelos de aulas que não sejam as tradicionais. Na dança, o desafio maior do professor é saber direcioná-la de tal maneira que não se resume apenas a técnica, mas sim, a aplicação pedagógica de seus conteúdos de maneira objetiva, criativa e interativa. Dessa forma, muitas das inovações que usamos em nossa rotina foram desenvolvidas a partir das necessidades do cenário social e da apropriação de novas Tecnologias Digitais, o que também levou ao conhecimento e prática de metodologias diferenciadas de ensino como Gamificação. Segundo Kapp (2012, p. 76) “a gamificação

é o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”. Fardo (2013) nos lembra ainda que na educação é necessário novas abordagens e estratégias no sentido de influenciar de forma positiva os estudantes, incentivando-os a adquirir conhecimentos sem que para isso seja um processo desanimador ou desmotivador. A questão determinante não está na tecnologia em si, mas na forma com o qual se encara essa tecnologia, usando-a como estratégia de aprendizagem. (JONASSEN, 1996).

Nesse sentido, utilizar a gamificação como um diferencial nas aulas de educação física escolar pode vir a criar uma maior proximidade dos alunos entre o componente curricular e a realidade cotidiana deles. Tendo em vista que muitos dos alunos já utilizam seus aparelhos para jogos digitais, analisar outras possibilidades desse uso relacionado às habilidades a serem desenvolvidas nas aulas de educação física constitui um terreno importante de verificação.

O conceito de gamificação proporciona ferramentas encontradas nos games que apoiam determinado processo, tais processos como sistemas de recompensa, sistemas de feedback, objetivos e regras claras, interatividade, interação, diversão, competitividade, entre outros, assim possibilitando inserir elementos dos jogos, atingir o mesmo grau de motivação e engajar os participantes em um processo semelhante quando ocorre a interação com um game prazeroso. (FARDO, 2013, p. 65)

Nesse sentido o estudo teve como objetivo principal analisar como a gamificação, enquanto metodologia de ensino aplicada a área de educação física, pode vir a promover uma maior aproximação dos discentes com os objetos do conhecimento, para isso utilizou-se de ferramentas digitais enquanto estratégias de ensino aprendizagem aplicados à área de educação física escolar, especificamente o conteúdo dança na escola.

Por isso, diante da disponibilidade que a disciplina de educação física oferece para o desenvolvimento da dança na escola, achou-se necessário contextualizar esse conhecimento, levando o aluno a apropriar-se dos conceitos sobre o movimento, sua origem e os benefícios que esse conteúdo pode proporcionar, pois só assim os alunos serão capazes de refletir e analisar sobre esse novo conhecimento e opinar a respeito dele com propriedade.

OBJETIVO

Conhecer e refletir sobre a dança no campo das linguagens e sua relação com a história, sociedade e cultura na contemporaneidade, levando em consideração os conteúdos principais, tais como: contextos da dança (elementos históricos, culturais e sociais), fatores do movimento (espaço, tempo, fluência, peso), aspectos e estruturas do movimento, aspectos estéticos (vestuário, adereços), repertórios, improvisação e composição coreográfica, utilizando da gamificação como ferramenta de aprendizado.

METODOLOGIA

A pesquisa foi fundamentada de natureza qualitativa com enfoque exploratório, descritivo e de campo. Segundo Severino (2007), a pesquisa de campo trata-se de um estudo em que o objeto/fonte é abordado em seu meio ambiente próprio, sendo assim diretamente observados, sem intervenção e manuseio por parte do pesquisador. O Projeto foi realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Ademar Veloso da Silveira, localizada no município de Campina Grande/PB. O desenvolvimento do projeto foi no tempo de 20 semanas totalizando 2 Bimestres e dividida em duas partes. A **1ª parte** do projeto será feita uma explanação sobre o conteúdo dança, onde utilizaremos o recurso audiovisual contendo imagens sobre a história da dança, sua origem e como ela

chegou até os dias atuais. Em seguida a visualização de um vídeo contendo vários estilos de dança e a professora irá promover um diálogo com os alunos sobre o que eles observaram e identificaram como importantes no vídeo, fazendo uma relação sobre o que eles entendem por dança e pedindo para que identifiquem na pesquisa que fizeram quais os ritmos estão presentes na escola e no bairro de bodocongó.

Na **2ª parte**, a professora e os alunos irão trabalhar através da gamificação os estilos de dança, sua história, vestimentas e características. Neste momento utilizaremos jogos tais como caça - palavras, quiz, palavras cruzadas, anagrama, entre outras. Todos esses jogos serão utilizados através da ferramenta wordwall, um site educativo que disponibiliza várias formas de ensinamento. Através dele será possível observar os resultados alcançados por cada aluno, de um forma não convencional, interativa e atrativa para os discentes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

ATIVIDADES
1
<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação de Slides: sobre dança, identificação e caracterização da dança em seus aspectos históricos, culturais e sociais; ● Aplicação do primeiro Jogo digital através da ferramenta Wordwall - Quizz (programa TV) contendo questões do conteúdo abordado. ● Link: https://wordwall.net/play/15654/381/4357
2
<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação do Slides: Fatores de movimento (peso, fluência, espaço e tempo). ● Discussão a partir da visualização vídeo. ● Aplicação do Jogo digital através da ferramenta Wordwall - Caça palavras (13 palavras) contendo palavras do conteúdo abordado. ● Link: https://wordwall.net/play/15699/097/2502
3
<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação dos Slides: Aspectos e estruturas do movimento. ● Aplicação do Jogo digital através da ferramenta Wordwall - perseguição do labirinto contendo figuras do conteúdo

<p>abordado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Link: https://wordwall.net/play/17461/949/772
4
<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação dos Slides: Aspectos estéticos (vestuários e adereços). ● Aplicação do Jogo digital através da ferramenta Wordwall - questionário contendo figuras e perguntas sobre o conteúdo abordado. ● Link: https://wordwall.net/play/14461/622/2486
5
<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação dos Slides: Repertórios, improvisação e composição coreográfica. ● Aplicação do Jogo digital através da ferramenta Wordwall - jogo da memória com figuras de dança de vários gêneros sobre o conteúdo abordado e jogo de combinação, perguntas e respostas, figuras e nomes sobre o conteúdo abordado. ● Link: https://wordwall.net/play/15935/784/6603 ● Link: https://wordwall.net/play/16869/968/6577

TABELA 1 – Descrição de atividades elaboradas durante a pesquisa.

O projeto teve início no dia 24 de maio de 2021 com a primeira abordagem sobre o conteúdo dança. No momento inicial a professora perguntou sobre o que eles entendiam por dança, seu conceito, a preferência por algum estilo de dança e se já tinha visto esse conteúdo na escola em que estudou. Após a breve discussão, onde os alunos participaram respondendo que entre os estilos de dança os que se destacaram foram o forró, a dança de rua, o samba e a capoeira. Um dos pontos que chamou a atenção foi justamente quando perguntado se as pessoas vivenciaram algum estilo de dança na escola e prontamente as que responderam de forma positiva, falaram que a dança foi tratada apenas em algum evento da escola. Ainda nessas primeiras aulas, houve a apresentação do conteúdo dança em seus aspectos históricos, culturais e sociais através de slides que mostram o conceito da dança e como foi sua trajetória até os dias atuais. Após toda explanação sobre os aspectos históricos, foi realizado o 1º jogo digital através da ferramenta do Wordwall, um quiz (programa de TV), com perguntas, figuras e jogos de tempo para cada respostas. O jogo digital trouxe uma forma leve de fixar o conteúdo e ainda incentivou a atenção do aluno através das

pontuações que o mesmo iria fazendo conforme o jogo ia passando na sua tela.

Durante as aulas demos continuidade ao conteúdo sobre dança através da apresentação de slides e vídeos e com a exibição dele foi possível ser tratado e discutido alguns conteúdos específicos da dança, tais como: fatores do movimento (espaço, tempo, fluência, peso), repertórios, aspectos Coreológicos (dançarino, som, movimento e espaço), composição coreográfica. Como esses conteúdos não são vistos com frequência pelos alunos, foi observada certa dificuldade no entendimento, mas que logo foi entendido. Após essa abordagem, os alunos puderam vivenciar mais um jogo digital, sendo este já conhecido por alguns, o caça a palavras. Palavras como dança, ritmo, expressão, criatividade, música, som, cultura, peso, fluência, movimento, improvisação, tempo e espaço, fizeram parte desse jogo, onde eles teriam que procurar cada um deles em um menor tempo.

No 3 tópico localizado na tabela, além de discutirmos sobre aspectos e estruturas do movimento, também abordamos temas como a dança e pluralidade cultural especificando o preconceito com os que dançam e a classe social, onde foram discutidos sobre quem pode dançar determinado estilo de dança. Outro ponto relevante foi dança e saúde, onde os alunos puderam reconstruir pensamentos formados por eles, que por muitas vezes tinham ligações com problemas sociais, tais como as drogas, percebendo então que não podemos formar pensamentos apenas a partir do que vimos. Desse modo, o Jogo digital que foi apresentado nessas aulas tem o nome “perseguição do labirinto”, que contém figuras dos mais variados cenários na dança, desde o balé, street dance, dança moderna, breaking, mostrando a variedade de pessoas que podem dançar, sem distinção de raça, classe social ou crença.

Nas últimas aulas, os debates se intensificaram com perguntas que geraram a participação de todos, quando perguntado se alguém já havia conhecido sobre

alguns estilos de dança individual e em grupo e eles responderam que sim na academia e até em filmes infantis. Então, prontamente a educadora contou sobre a história desses ritmos e explicou com clareza sobre as características de cada movimento. Observou-se que os alunos gostaram bastante e entenderam que a dança deve ser conhecida não só pelo brilho do movimento, mas como também sua origem, suas raízes. Além disso, falou-se sobre várias curiosidades e características próprias de estilos de danças, entre eles a origem, possibilitando assim, o entendimento sobre os movimentos e sua relação com os africanos (em alguns estilos de dança). Por fim, tivemos mais um jogo digital, um questionário contendo figuras e perguntas sobre o conteúdo abordado, tais como: 1 - Qual dessas imagens representa o frevo? 2 - O forró é típico de qual festa popular brasileira? 3 - Qual dessas imagens representa a dança do ventre? 4 - Qual dança essa figura representa? 5 - Que dança é essa?.

Quando falando sobre repertórios, improvisação e composição coreográfica alguns dos estilos falado foi a dança de rua ou street dance (estilo americano), deste foi possível falar sobre fatores históricos afirmando que a dança de rua surgiu através da cultura americana, mas que quando chegou ao Brasil esse estilo de dança aderiu características próprias, a exemplo disso temos a inclusão de movimentos da capoeira. Além disso, a dança de rua faz parte da cultura do hip hop, composto pela dança, o rap e o grafite. Iniciou-se então a discussão sobre a diferença do grafite e da pichação, entendendo que o grafite é uma arte e que pode, além disso, trazer muitas mensagens através desta forma de linguagem. Como figurino, os dançarinos apresentam-se compostos por calça folgada para que tenha mais mobilidade, blusa, boné e tênis. Ao final tivemos como jogos digitais o jogo da memória e jogo de perguntas e respostas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dança na escola se tornou um desafio ao longo do tempo para os professores de educação física, visto que é um conteúdo vivenciado no dia a dia do aluno, mas tratado na escola muitas vezes apenas através de eventos, na apresentação de coreografias, tendo assim um conhecimento muito restrito sobre cada estilo de dança. Porém, o presente projeto buscou-se tratar a dança com uma metodologia diferenciada da tradicional, a metodologia de projetos que possibilitou o desenvolvimento do trabalho a partir da participação da professora e do aluno. Além disso, utilizamos a gamificação como um diferencial nas aulas de educação física escolar e através disso, uma maior proximidade dos alunos entre o componente curricular e a realidade cotidiana deles.

REFERÊNCIAS

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Cited-UFRGS, v. 11, n. 1, 2013.

JONASSEN, D. **O uso das tecnologias na Educação à Distância e a aprendizagem construtivista**. Em aberto, Brasília, n.70, ano 16, abr./jun., 1996.

KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer, 2012. Disponível em: . Acesso em: jan. 2021.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico** – 23. ed. rev. e atual. – São Paulo: Cortez, 2007.

VAGO, Tarcísio Mauro. **Rumos da EF escolar: o que foi, o que é, o que poderia ser**. UFMG, 1997.