

JUST DANCE COMO POSSIBILIDADE NA DANÇA CRIATIVA EM CONTEXTO ESCOLAR

LEANDRO SMOUTER

Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual do Centro-Oeste/UNICENTRO

DR. SILVANO DA SILVA COUTINHO

Doutor em Saúde Pública pela Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo/USP
Professor do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual do Centro-Oeste/UNICENTRO

Resumo | Este texto evidencia experiências pedagógicas com o conteúdo de dança na educação básica durante o ano de 2016. A dança é um conteúdo estruturante da disciplina de Educação Física neste âmbito. Portanto, propor e discutir a viabilidade do *just dance* como possibilidade tecnológica em duas aulas de dança criativa dentro do contexto escolar é o propósito deste trabalho. Foram realizadas duas intervenções com uma turma de 6º ano do ensino fundamental de um colégio situado na cidade de Irati, PR, nas quais utilizou-se o *just dance* como artifício metodológico. Assim, concluiu-se que o *just dance* se configurou como uma possibilidade viável no processo de ensino e aprendizagem, tornando-se uma estratégia pertinente para o professor trabalhar com a dança criativa no contexto escolar.

Palavras-chave | Dança; Corpo; Tecnologia.

INTRODUÇÃO

A Educação Física é disciplina do currículo da educação básica brasileira (BRASIL, 2013) e um de seus conteúdos estruturantes é a dança (PARANÁ, 2008). Quanto à circunstância em foco, Silva et al. (2012) destacam que os professores de Educação Física reconhecem a importância da dança, porém que eles encontram dificuldades em desenvolvê-la nesse

contexto. Simultaneamente, Maldonado e Bocchini (2014) ressaltam que a imperícia com o conteúdo de dança é uma barreira para o docente no âmbito escolar, a qual explica parte da estagnação da abordagem do referido conteúdo na Educação Física.

Ademais, a dança é um desfecho da linguagem corporal manifestada pelo ser humano e expressada por meio do movimento corporal, sendo que o movimento é dotado de sentidos e significados, assim ele pode revelar o estado de felicidade, hábitos de vida, costumes, dentre outras facetas do homem (SILVA et al., 2012). Nessa perspectiva, quando o homem se movimenta, o seu corpo materializa códigos sociais como, por exemplo, estender a mão para uma pessoa que passa por você em um corredor significa que você a conhece e a respeita, mesmo sem precisar necessariamente explicar isso.

Na dança não é diferente, cada estilo de dança remete a um tipo de significado. Todavia, não é a dança por si só que representa algo, já que a dança é constituída de movimentos e expressões que refletem características de cada estilo ou técnica (CASTRO, 2008). Ademais, a dança criativa é uma das orientações específicas para o conteúdo de dança na Educação Física segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCE's) (PARANÁ, 2008).

Nessa lógica, Silva et al. (2012) dialogam que a dança criativa é uma boa alternativa para intervenção no contexto escolar, pois oportuniza o maior envolvimento dos alunos, já que explora os movimentos que os alunos conseguem realizar, porém não sabem que podem ser feitos devido ao reduzido repertório motor que possuem.

A principal característica da dança criativa é o conhecimento de novos movimentos corporais pelos alunos (ARCE e DÁCIO, 2007). Portanto, diferencia-se da execução de coreografias complexas e predefinidas que nem todos os alunos são capazes de dominar e, inclusive, o próprio professor, fato que causa a auto exclusão dos alunos da aula. Assim, a auto exclusão configura como um dos motivos da dificuldade que os professores encontram no desenvolvimento do conteúdo em cheque (KLEINUBING e SARAIVA, 2009).

Para Arce e Dácio (2007), a abordagem da dança no contexto escolar não pode se restringir ao preenchimento de horário ocioso, ou então, ser

trabalhada só na dimensão teórica, para ir além disso, o professor necessita de alternativas que possibilitem o seu trabalho, dentre essas alternativas está o jogo eletrônico *just dance*¹.

O *just dance* contribui significativamente para o processo de aprendizagem do movimento associativo, entendendo que nessa proposta o aluno precisa passar por experiências com o movimento para que a partir delas ele possa criar novas variações, assim atingindo o propósito da dança criativa (PIAJET e INHELDER, 1993).

Além disso, o uso do *just dance* é uma forma de aproximar-se do contexto cultural dos alunos, o qual é marcado pela interação com jogos eletrônicos. Desse modo, o *just dance* transforma-se em artifício tecnológico do processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para aproximar o professor dos alunos, tendo em vista que a tecnologia envolve os dois no mesmo contexto, deixando a aula mais dinâmica e de fácil compreensão (SILVA, SILVA e COELHO, 2016). Visto que outra dificuldade em relação ao ensino da dança na escola é a diferença etária entre professor e aluno, a qual dificulta o diálogo consonante entre eles devido a diferença de contextos que os envolvem. Portanto, o uso de artifícios tecnológicos pode contribuir para aproximar o diálogo entre professor e aluno durante o processo de ensino.

Diante do exposto, Tezani (2011) diz que o uso de estratégias ligadas à tecnologia no processo de escolarização possibilita oportunidades tanto para o professor quanto para os alunos de desenvolver novas competências e habilidades sociais, das quais uma delas, neste caso, é a capacidade de se expressar por meio do movimento corporal consciente.

Para Malaquias e Peixoto (2016), a formação do professor tem peso decisivo na utilização de ferramentas de cunho tecnológico durante o processo de ensino. Todavia, o professor só irá utilizar as ferramentas que lhe oferecerem segurança durante a ação pedagógica, sendo que a segurança é adquirida em grande parte por vivências práticas durante o processo formativo. Porém, essa posição não é unânime, já que o

1. *Just Dance* em português significa 'apenas dance' e se constitui de modo geral, em movimentos realizados pelos alunos orientados por um dançarino virtual reproduzido através de jogo eletrônico que exemplifica movimentos de diferentes danças.

processo formativo do professor se estende por toda a sua carreira, assim ele sempre está em busca de atualizações, as quais são importantes quando se objetiva o uso de artifícios tecnológicos para enriquecer suas aulas.

Assim, propor e discutir a viabilidade do *just dance* como possibilidade tecnológica em duas aulas de dança criativa dentro do contexto escolar é o propósito deste trabalho.

DESENVOLVIMENTO

O conteúdo aqui exposto é um recorte do projeto de intervenção intitulado “dança criativa na Educação Física”, desenvolvido por meio da inserção acadêmica no contexto escolar, a qual foi possibilitada pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado à Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO) *campus* de Irati, PR. O PIBID é uma iniciativa do governo federal regulada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) via Ministério da Educação (MEC). Além disso, o PIBID se ramifica em subprojetos específicos dentro da universidade, dentre eles, o subprojeto da Educação Física.

Seguindo esse trilha, os acadêmicos que fazem parte do programa desenvolvem ações pedagógicas no contexto escolar, as quais são orientadas tanto pelo supervisor interno na universidade, quanto pelo supervisor externo na escola, neste caso, o professor de Educação Física. No corpo das ações desenvolvidas, encontra-se a elaboração e o desenvolvimento de um projeto de intervenção para alunos da educação básica, assim as duas aulas discutidas neste manuscrito integram o referido projeto, que além das duas aulas aqui discutidas, conta com mais seis intervenções realizadas em uma turma de 6º ano do ensino fundamental de um colégio com dependência administrativa estadual, situado na cidade de Irati, região centro sul do estado do Paraná.

Com intuito de dar boa visibilidade à proposta, organizou-se dois quadros demonstrativos: quadro I e quadro II. O quadro I enfatiza a ordem das aulas, os objetivos traçados e as atividades propostas. Já o quadro II explica a organização pedagógica das atividades com base no nome da atividade, organização dos alunos e principal objetivo a ser

cumprido pelos discentes. Assim, os dois quadros no conjunto retratam uma forma de inserir o *just dance* no processo de ensino e aprendizagem do conteúdo de dança criativa.

Quadro I – Aulas de dança criativa envolvendo o *just dance*

Aulas	Objetivo	Atividades
1ª	Entender e vivenciar o <i>just dance</i>	O que é <i>just dance</i> ? Apenas dance Contextualização
2ª	Instigar a realização de movimentos corporais oriundos da criatividade dos alunos	Vamos criar De quem é a vez? Contextualização

Fonte: elaboração própria.

Quadro II – Organização pedagógica das atividades²

Nome da atividade	Organização dos alunos	Principal objetivo a ser cumprido pelos alunos na atividade
O que é <i>just dance</i> ?	Sentados em círculo na sala de vídeo	Compreender o que é o <i>just dance</i> por meio da explicação do professor
Apenas dance	Distribuídos no espaço da sala de vídeo	Dançar, realizando movimentos a partir dos exemplos dados pelo dançarino virtual
Vamos criar	Divididos em grupos na sala de vídeo	Pensar e discutir no grupo possíveis movimentos que podem ser realizados a partir do que vivenciaram com o <i>just dance</i>
De quem é a vez?	Divididos em grupos na sala de vídeo de modo que todos possam se ver ao mesmo tempo (círculo)	Realizar movimentos oriundos da criatividade quando for a vez do seu grupo e realizar os movimentos do grupo que estiver comandando ²
Contextualização	Sentados em círculo na sala de vídeo	Realizar questionamentos ao professor e acompanhar possíveis feedbacks do professor em relação ao conteúdo da aula.

Fonte: elaboração própria.

- Os comandos dos movimentos de um grupo para outro são realizados de acordo com a alteração do ritmo musical que embala a atividade, sendo que a alteração é comandada pelo professor.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante do exposto, o uso do jogo *just dance* viabilizou o domínio do professor sobre uma ferramenta que possui moldes ajustados pela tecnologia e, sobretudo, o alinhamento dela ao trabalho pedagógico, cujos conhecimentos historicamente construídos foram considerados, já que o uso do jogo considerou a proposta de aprendizagem associativa idealizada e discutida por Piajet e Inhelder (1993). Nesse sentido, Silva, Silva e Coelho (2016) ressaltam que é importante o docente saber explorar o potencial dos artifícios tecnológicos durante a ação pedagógica e, principalmente, inseri-los ao lado dos fundamentos teóricos que sustentam o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, essa é a intenção quando se propôs a 1ª aula com o *just dance* (Quadro I), tendo em vista que o colégio onde o projeto foi desenvolvido não disponibilizava o Xbox³, o que não inviabilizou o desenvolvimento da aula, já que as exposições dos movimentos realizados pelo dançarino virtual foram transformadas em vídeo⁴ e reproduzidas a partir do Notebook⁵ por meio de um Datashow⁶.

Nessa ótica, Malaquias e Peixoto (2016) analisaram o discurso de professores no estado de Goiás para dialogar sobre o uso de ferramentas tecnológicas na escola, no entanto, constataram que os professores têm uma visão restrita do tema em questão, pois associavam o uso de tecnologia na escola apenas ao uso da sala de informática, entretanto, sabe-se que a utilidade tecnológica vai além disso, inclusive, para dentro da própria sala de aula, a qual foi transformada em sala de vídeo a partir

3. Xbox é a marca de um videogame desenvolvido pela Microsoft, no qual o jogo *just dance* pode ser reproduzido.
4. O download de vídeos também pode ser feito no site *youtube* digitando o descritor *just dance*.
5. Notebook é um computador completo miniaturizado, espécie de laptop com a área aproximada de uma página de papel e com pouco mais de 7 cm de altura.
6. Datashow é um sistema multimídia para projeção que, com o auxílio de um computador, apresenta informações, slides, mensagens, vídeos ou textos numa tela apropriada.

dos equipamentos utilizados na proposta defendida neste manuscrito. Além disso, salienta-se que os equipamentos utilizados nesta proposta podem ser manuseados em mais espaços no âmbito escolar como, por exemplo, pátio interno, quadra poliesportiva, dentre outros.

De acordo com Marques (1997), a proposta de trabalho com a dança criativa desperta a imprevisibilidade nos mais diversos aspectos do aluno, portanto, a imprevisibilidade vai além do movimento corporal, despertando estranheza nos que ainda cultivam traços da didática tradicional, pois formar um ser humano imprevisível pode não ser interessante para uma sociedade conservadora, assim, além de superar os desafios de ensinar a dança, o professor precisa superar os desafios que a própria instituição advoga. Inclusive, essa foi uma dificuldade encontrada na experiência de ensino com o *just dance*.

Diante deste quadro, Guelda e Sadalla (2008) defendem o ensino da dança na escola como um conteúdo que não entenda o corpo como objeto, logo ele não pode ser ajustado para apenas reproduzir uma coreografia definida, mas sim, motivado a explorar movimentos que o corpo pode realizar – dança criativa, entendendo que cada corpo possui suas subjetividades, as quais refletem em movimentos variados e, isso foi evidente quando se realizou a atividade “de quem é a vez” (Quadro II).

Em outras palavras, o que está se tentando dizer é que o papel da escola não é formar cidadãos que aceitem e sigam um modelo preestabelecido de sociedade, pois é evidente que nem todos se encaixam no modelo, e assim estariam sendo “obscurecidos”, da mesma forma como se “obscurece” um aluno quando se retira ele da apresentação quando não consegue executar uma coreografia, pois ele vai “prejudicar” a apresentação, porém, ele pode ocupar funções que auxiliam os mais hábeis, e na sociedade não é diferente, entretanto, a dança na escola não pode cultivar esses preceitos. Nessa tessitura, Gariba e Franzoni (2007) grifam em seus discursos que ensinar dança de maneira pedagógica, é dar ao aluno a possibilidade de se expressar criativamente, sem exclusão, fazendo da dança uma linguagem corporal com caráter transformador e não reprodutor.

Sob outro prisma, Silva et al. (2012) entendem que o movimentar-se é uma essência humana, e isso é próprio de sua natureza, no entanto, por características evolutivas que atuam sobre esse mesmo homem, o movimentar-se é extremamente regulado pelas representações sociais e culturais. Por exemplo, se uma pessoa começar a dançar na calçada da rua entre as pessoas, isso causa estranheza nos que por ali passam, pois socialmente entende-se que a dança só é “normal” em uma festa, ritual, dentre outros momentos. Essas representações contribuem para agravar a timidez dos alunos em vivenciar a dança.

Portanto, a estratégia do *just dance* também contribui para minimizar a timidez dos alunos no momento da aula, pois suas atenções se voltam para o dançarino virtual e não para os corpos de seus colegas, fazendo com que se expressem sem se preocuparem com a reação de quem os veem. Esse fato pode ser um dos interstícios abordado pelo professor durante a atividade de “contextualização” (Quadro II), da mesma forma como foi realizado quando conduzido este projeto, assim dialogando com os alunos que eles são capazes de realizar a dança quando não se prendem à timidez.

Em linhas gerais, Gariba e Franzoni (2007) destacam que a discussão do ensino da dança no contexto escolar deve estar com maior frequência no discurso acadêmico, para que esse conteúdo seja cada vez mais desenvolvido na escola. Desse modo, iniciativas com o intuito de propor e pensar a prática docente viabiliza a ampliação e o compartilhamento de conhecimentos inerentes à ação pedagógica dirigida pelo conteúdo de dança na educação básica.

CONCLUSÃO

Sem mais, há de perfazer que o *just dance* se configurou como uma possibilidade viável no processo de ensino e aprendizagem, materializando-se numa estratégia interessante para o professor trabalhar com a dança criativa no contexto escolar. No entanto, não basta apenas trabalhar a dança na escola, mas sim, pensá-la em conjunto com a formação do

aluno esclarecido e consciente sobre suas ações perante a sociedade e isso certamente é construído através de um longo processo que clama ser o escopo de mais trabalhos acadêmicos seguindo essa linha.

REFERÊNCIAS

ARCE, C.; DÁCIO, G. M. Adança criativa e o potencial criativo: dançando, criando e desenvolvendo. **Revista Eletrônica Aboré**, Manaus, n. 3, p. 16, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Secretaria de Educação Básica (SEB). **Diretrizes curriculares nacionais da educação básica**. Brasília: MEC/SEB, 2013.

CASTRO, D. L. Expressão e criatividade de movimentos na escola: dançando uma conexão com o universo. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, Santo André, v. 3, n. 4, p. 158-162, dez. 2008.

GARIBA, C. M. S.; FRANZONI, A. Dança escolar : uma possibilidade na Educação Física. **Movimento**, Porto Alegre, v. 13, n. 2, p. 155-171, mai./ago. 2007.

GUALDA, L. R.; SADALLA, A. M. F. D. A. Formação para o ensino de dança: pensamento de professores. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 8, n. 23, p. 207-220, jan./abr. 2008.

KLEINUBING, N. D.; SARAIVA, M. D. C. Educação Física escolar e dança: percepções de professores no ensino fundamental. **Movimento**, Porto Alegre, v. 15, n. 4, p. 193-214, out./dez. 2009.

MALAQUIAS, A.; PEIXOTO, J. Formação de professores para o uso de tecnologias na educação: a visão dos professores do estado de Goiás. **Ciclo Revista**, Goiânia, v. 1, n. 2, p. 1-7, abr. 2016.

MALDONADO, D. T.; BOCCHINI, D. Educação física escolar e as três dimensões do conteúdo: tematizando as danças na escola pública. **Conexões**, Campinas, v. 12, n. 1, p. 181-200, jan./mar. 2014.

MARQUES, I. A. Dançando na escola. **Motriz**, Rio Claro, SP, v. 3, n. 1, p. 20-28, jun. 1997.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná (SEED). **Diretrizes Curriculares da Educação Básica: Educação Física**. Curitiba: SEED, 2008.

PIAJET, J.; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

SILVA, K. D.; SILVA, T. C. D.; COELHO, M. A. P. **O uso da tecnologia da informação e comunicação na educação básica**. Anais do encontro virtual de documentação em software livre e congresso internacional de linguagem e tecnologia online. Belo Horizonte: UFMG. 2016. p. 1-5.

SILVA, M. C. D. C. E. et al. A importância da dança nas aulas de Educação Física – Revisão Sistemática. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 11, n. 2, p. 38-54, jul./dez. 2012.

TEZANI, T. C. R. A educação escolar no contexto das tecnologias da informação e da comunicação: desafios e possibilidades para a prática pedagógica curricular. **Revistafaac**, Bauru, v. 1, n. 2, p. 35-45, abr./set. 2011.

Recebido: 20 outubro 2016

Aprovado: 03 janeiro 2017

Endereço para correspondência:

Leandro Smouter

Rua Matias Kolicheski, 157

Centro

Irati – PR

CEP: 84500-000

leandrosmouter@hotmail.com