



## DANÇA E OS *EXERGAMES* NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ALEXANDRE RAMOS DE MEIRA; ALEX JUNIOR DRACHI

### RESUMO

A Educação Física sempre apresentou dificuldades em relação a oferta de alguns objetos de conhecimentos aos educandos, acentuando-se nos objetos apresentados como mais tradicionais, ditos como pilares do componente curricular. Este artigo, tem como objetivo relatar a experiência do desenvolvimento da proposta Danças Urbanas, com o objeto de conhecimento, utilizando como suporte metodológico os *Exergames* (videogames que exigem atividade física). Nele foi descrito a importância de desenvolver essa temática nas aulas de Educação Física e como o seu uso pode auxiliar no desenvolvimento dessa, a qual está envolta de estereótipo e preconceito em nossas aulas. Ademais compartilhar as dificuldades e as contribuições encontradas para agregar ao trabalho docente, a partir da proposta de formação e inovação do professor, além de apresentar possibilidades para diminuir as dificuldades e fragilidades no processo pedagógico. O presente estudo é de abordagem qualitativa, e do tipo narrativa autobiográfica. Foram apresentadas as dificuldades encontradas ao abordar o objeto de conhecimento Danças Urbanas trabalhado dentro da temática de Danças, como propostas pedagógicas e evidenciado a contribuição do uso do *Exergames* e sua relação positiva com o ensino do conteúdo apresentado. Constata-se também a importância de o professor apresentar maiores reflexões e comprometimento com sua qualificação profissional. O intuito desse texto, foi relatar a experiência de um professor de Educação Física em uma escola pública no município de Angatuba no estado de São Paulo sobre as Danças Urbanas. Deste modo, foram apresentadas as dificuldades encontradas ao abordar as Danças Urbanas no conteúdo de Danças e possibilidades de enfrentamento, como propostas pedagógicas.

**Palavras-chave:** Jogos digitais; Inovação; Participação ativa; Aprendizagem e Educação.

### 1 INTRODUÇÃO

A tecnologia está cada vez mais incorporada em nosso meio, inclusive dentro de nossas escolas, com a utilização de *smartphones*, *tablets*, computadores, *notebook*, *smart TV* entre outros recursos tecnológicos e digitais que permeiam a vida de todos. Em relação ao uso das tecnologias, não podemos deixar de enfatizar o quanto se fazem presentes dentro das salas de aulas, sendo utilizadas como metodologias inovadoras, ofertando a possibilidade de auxiliar com o processo de ensino e aprendizagem de nossos alunos, além de apresentar-se como uma forma de interação entre professor-professor e professor-aluno, proporcionando uma visão mais atrativa da escola para todos (OTTO, 2016).

Segundo Cavalcante (2012), o trabalho que contempla as tecnologias (novas ou não) de forma interativa nas salas de aulas, compreende a responsabilidade de situar os entendimentos dos alunos sobre o mundo natural e cultural em que vivem.

Nós professores também temos conhecimentos sobre algumas das perspectivas que são disponibilizadas por essas tecnologias, assim, podemos utilizar de nossa intencionalidade pedagógica para que possamos desenvolver atividades mais interativas, inovadoras e que

tenham como princípio a participação ativa dos estudantes em nossas aulas de Educação Física.

De acordo com Belloni (2001), quando nos referimos a Mídia-Educação nos é posto como objetivo a formação de receptores e produtores - sujeitos ativos, críticos criativos em relação a mídia e as novas tecnologias, ofertando melhores condições de cidadania na contemporaneidade. Desmistificar as tecnologias como inimigas do processo de ensino aprendizagem, empregar sentidos pedagógicos que auxiliam nesse processo, são possibilidades que o professor pode desenvolver a partir de seus conhecimentos com as novas tecnologias e utilizar seus planejamentos para inovar suas aulas e trazer aulas prazerosas, cheias de contextualização e sentido para os alunos.

Em 2007, na área da computação conhecida como Interação Homem - Computador, uma classe de games nova foi desenvolvida, tendo como nome *Exergames* ou *Exertion Games*. Na literatura, podemos encontrar alguns conceitos explicativos sobre o termo *Exergames*, segundo Graves et al. (2010), podem ser definidos como videogames que exigem atividade física para serem jogados. Por definição, é a combinação do exercício físico com o game, propiciando a fascinação pelo game em junção do exercício físico.

Diante dessas reflexões, o objetivo do presente estudo é relatar a experiência de um professor de Educação Física em uma escola pública estadual de Angatuba/SP e as contribuições encontradas ao se abordar o conteúdo de dança ao aplicar a temática de danças urbanas nas turmas de 7º anos do ensino fundamental.

O preconceito e estereótipo apresentado por vários alunos, bem como a falta de vivência por parte de muitos docentes com o tema dança, ocorre de criar uma situação de negligência com essa cultura corporal dentro das aulas de educação física, optando por desenvolver o trabalho apenas com os assuntos que são mais “prazerosos” do ponto de vista e do conhecimento do docente, ou quando muito, desenvolve de maneira superficial alguns conhecimentos ofertados nos materiais didáticos de uso obrigatório embasado no currículo.

Portanto, esse relato de experiência justifica-se pela necessidade de relatar as dificuldades e contribuições encontradas pelo docente ao ministrar a temática de dança durante as aulas de Educação Física, diante do impasse criado por alguns estudantes e da resistência posta inclusive pela falta de vivência do professor com o conteúdo.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

O presente estudo é de abordagem qualitativa, pois “não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização” (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 31), e do tipo narrativa autobiográfica, permitindo ao pesquisador relatar um acontecimento, um fato relevante que ocorreu em sua história de vida (SOUSA; CABRAL, 2015).

O relato apresentado foi desenvolvido com base na experiência pessoal no ensino do conteúdo de danças urbanas que ocorreu no mês de maio do ano de 2022 com a turma do 7º ano do ensino fundamental através da disciplina de Educação Física de uma escola estadual de Angatuba/SP.

Como princípio ético deste estudo, resalto que o nome dos alunos da escola participante do contexto no qual o relato se refere não foram identificados, sendo revelado apenas o nome do professor envolvido.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Desde o início do trabalho docente venho buscando por melhorias na prática docente, de modo que reflita na qualidade do ensino e com aulas mais significativas, desconstruindo a visão estereotipada sobre a “velha” Educação Física, essa que apresenta o desinvestimento

pedagógico do professor, oferecendo o “rola bola”.

O trabalho com o objeto de conhecimento Dança, se faz uma de minhas limitações, tenho encontrado maiores dificuldades em ofertar propostas engajadoras e significativas nos objetos de conhecimento qual não tive muita vivência, inclusive na faculdade o contato que tive com a Dança foi muito limitado, tratando sobre algumas atividades de roda e muito pouco direcionadas ao público de fundamental II ou ensino médio. Segundo Beija (2020), a falta de um domínio prévio sobre determinados conhecimentos são os argumentos mais utilizados para justificarem essa situação e o autor continua.

Logo, os professores relatam se sentirem incapazes de desenvolver um trabalho com esses conteúdos, onde a pouca experiência que tiveram com este tipo de conteúdo se resumiu a atividades na Formação Inicial e que julgam insuficientes para oferecer os alicerces na construção deste conhecimento nas aulas de Educação Física escolar (BEIJA, 2020, p. 106).

Partindo do princípio de que ao conceber meu componente de atuação como parte da área de linguagens, como consta na BNCC, e compreendendo todo seu potencial pedagógico em todas as dimensões do conhecimento, já não cabia o trabalho superficial com o tema em questão, nem tão pouco me parece válido se utilizar da desculpa das limitações para não desenvolver um trabalho melhor.

A partir de então, decidi investigar formas de superar essas limitações, ao perceber que elas já não permitiam que fosse assegurado em meu trabalho docente a melhor experiência possível, por minha parte, sobre cada um dos objetos de conhecimento que deve ser assegurado nas propostas com os alunos. Além do mais eram apresentados textos curtos e direcionados sobre danças urbanas, aqueles que continham no material didático do aluno, na sequência eram apresentados alguns vídeos e até mesmo apreciação de filmes que tratam sobre o assunto, para depois na aula prática, que costumavam ser reduzidas neste objeto de conhecimento, saíamos da sala para tentar uma ou outra vivência, qual o professor colocava alguma música do gênero para tocar e tentava verificar se os alunos se prontificavam a fazer alguns gestos e movimentos para vivenciar. No entanto, as aulas não traziam o engajamento dos alunos, e os vídeos somente com os textos não empregavam o sentido necessário para desenvolver o interesse dos alunos.

A partir do conhecimento sobre os *Exergames*, visualizei uma proposta inovadora para meu contexto de trabalho e para o contexto dos meus alunos, pois era uma nova estratégia de ensino pautada sobre um planejamento adequado e com o objetivo de assegurar a vivência e o conhecimento a partir de um suporte de ensino inovador e engajador.

A sequência didática elaborada para tratar o conteúdo danças urbanas começa a ter uma nova concepção em minhas aulas, inicia-se com levantamento de conhecimentos prévios, para conseguir identificar os saberes iniciais dos alunos sobre o assunto, utilizando de boas perguntas e realizando as primeiras aulas de forma bem dialogada com a turma, levando a registrarem somente o essencial de nossas conversas. Após todo o trabalho de sensibilização e sondagem realizado sobre dança com os alunos, lhes foi apresentado a proposta de desenvolver um primeiro contato utilizando o videogame, neste caso um Xbox 360 com *Kinect*, para que através do jogo *Just Dance 2016* todos pudessem conhecer e vivenciar alguns movimentos característicos das danças urbanas.

Após a apresentação da proposta, proporcionando uma roda de conversas sobre quem já havia vivenciado jogos eletrônicos antes, quem já havia utilizado jogos com o *Kinect*, utilizando os *Exergames*, tive poucas respostas que afirmaram já ter tido essa vivência anteriormente, apenas quatro ou cinco alunos da sala, sendo apenas dois afirmarem já terem realizado o uso desse jogo. Na sequência, foi estabelecido o combinado com os alunos de inicialmente participar quatro alunos por vez, pois é o número que o *Kinect* consegue capturar para que seja atendida a proposta do jogo.

No início, houve um misto entre alunos muito empolgados para realizar a prática e uma minoria que ainda se mostrou resistente a ideia de ter que dançar junto de toda a sala de aula.

Porém, a estratégia utilizada foi a de ir desenvolvendo a prática com os que se prontificaram, permitindo a vivência e explanando um pouco sobre o assunto durante essas vivências, contextualizando com toda a turma sobre os tipos de passes e movimentos característicos apresentados em músicas que retratavam o gênero estudado, danças urbanas, também através das imagens do jogo, podíamos observar vestimenta, locais, elementos que compõe as danças urbanas, como DJ e grafites.

Na sequência, houve um diálogo com toda a sala, sobre a proposta que estava sendo realizada ser uma atividade pedagógica, pautada no currículo, oferecendo o desenvolvimento de conhecimentos, competências e habilidades essenciais para sua formação dentro do componente curricular da Educação Física, que diante do exposto é uma proposta obrigatória, assim, conseguindo esclarecer o objetivo da aula e o empenho que demanda para conseguir ofertar metodologias diversificadas e mais prazerosas.

No decorrer da sequência didática outros textos foram apresentados, trabalhando sobre o aprofundamento das danças urbanas, foram organizados registros através de charge e história em quadrinhos sobre os elementos, características e história das danças urbanas. Outras vivências práticas se tornaram possíveis em meu planejamento, a partir do momento que proporcionei minha participação junto com eles na proposta com o *Exergame*, onde viram que o professor também apresenta fragilidades, mas ainda assim se propõe junto com eles a vivenciar e experimentar o conteúdo dança. Consegui inclusive, desenvolver com os alunos propostas de coreografias, execução de passes para as coreografias como *toprock*, *footwork*, de maneira simplificada, porém com a participação de todos da sala. Através de vídeos conseguimos entender melhor cada um dos passes realizados, os diferentes estilos que estão associados as danças urbanas.

Propor aos alunos o conhecimento sobre esse objeto de conhecimento, apresentando a forte representação masculina, principalmente quando falamos de *Breaking*, situando que este será o mais novo esporte olímpico das olimpíadas, articulando o início da proposta com o *Exergame*, mostrou-se muito eficaz e também muito gratificante, pois trouxe maior engajamento para minhas aulas sobre o objeto de conhecimento Dança, ampliou o conhecimento sobre as possibilidades a serem trabalhadas.

Agora, conto com uma metodologia que bem utilizada e com estratégias embasadas em conhecimentos científicos e direcionados, me possibilitam ampliar as possibilidades, desenvolvendo recursos para repertoriar minhas aulas, desenvolver projetos interdisciplinares, visto todo o potencial do objeto de conhecimento tratado e sua articulação com os outros componentes.

#### 4 CONCLUSÃO

O intuito desse texto foi relatar a experiência de um professor de Educação Física em uma escola pública no município de Angatuba no estado de São Paulo sobre as Danças Urbanas. Deste modo, foram apresentadas as dificuldades encontradas ao abordar as Danças Urbanas no conteúdo de Danças como propostas pedagógicas.

É notório o quanto os professores tem encontrado dificuldades diariamente para encontrar formas e maneiras para apresentar em seus planejamentos algo que vá além da qualidade de suas aulas e o material que será utilizado, tendo muitas vezes que se atentar se está de acordo com os preceitos das famílias, que não vislumbram um material pautado sobre questões educativas mais críticas. No trabalho com o tema dança, muitas vezes acabam por atribuir sentido de ideologia de gênero ou referente a sexualidade.

Os professores também necessitam apresentar maiores reflexões e comprometimento com sua qualificação profissional, visto que o tema dança é obrigatório e consta na BNCC e no Currículo Paulista, para os professores que assim como eu atuam em escolas no estado de São

Paulo.

Tal relato foi desenvolvido para evidenciar a realidade vivenciada por mim e por muitos outros professores durante suas aulas, as dificuldades encontradas ao ministrar determinados objetos de conhecimentos, as vezes por falta de vivência, por falta de formação inicial, falta de formação continuada, falta de materiais, falta de estruturas físicas e outros recursos.

Espera-se que o presente relato incentive outros professores que se encontram em situações similares, irem em busca de melhorias de suas práticas docentes, vislumbrando sempre possibilidades de metodologias, estratégias e conhecimentos que possam suprir suas fragilidades, oportunizando à suas práticas e nas vivências de seus alunos, experiências contextualizadas, significativas e que possam agregar ricamente na formação acadêmica de cada um deles, bem como é proposto o trabalho docente com cada objeto de conhecimento referenciado no currículo e nos materiais norteadores do componente curricular Educação Física.

## REFERÊNCIAS

BEIJA, João Victor Cruz. **Danças urbanas nas aulas de educação física escolar: entre a cultura juvenil e o cotidiano escolar**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal da Paraíba, Recife, 2020.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2001.

CALVACANTE, M.B. **A educação frente as novas tecnologias: perspectivas e desafios**. 2012.

GERHARDT, T. E; SILVEIRA, D. T. **Método de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. 120 p.

GRAVES, Lee et al. The effect of active video gaming on children's physical activity, behavior preferences and body composition. **Pediatric Exercise Science**, Champaign, v. 22, n.4, p. 535–546, nov. 2010.

OTTO, Patricia Aparecida. **A importância do uso das tecnologias nas salas de aula nas séries iniciais do ensino fundamental**- Florianópolis: 2016 Disponível em: [https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/168858/TCC\\_otto.pdf](https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/168858/TCC_otto.pdf)? Acesso em: 13 abr. 2023.

SOUSA; Maria Goreti da Silva; CABRAL; Carmen Lúcia de Oliveira. A narrativa como opção metodológica de pesquisa e formação de professores. **Horizontes**, v. 33, n. 2, p. 149-158, jul./dez. 2015. Disponível: <https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/149/102>. Acesso em: 10 abr. 2023.