



DANÇA POR MEIO DA TECNOLOGIA DO VÍDEO GAME PARA LUDICIDADE

Lucas Henrique Fernandes¹; Lilian Silva Moraes¹; Roberto Silva Miranda Souza²; Valéria Biondo³

¹ Graduandos em Educação Física pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

² Professor preceptor de Educação Física da EMEF Cônego Aníbal Difrância

³ Professora orientadora do subprojeto no Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

RESUMO

Nosso projeto foi desenvolvido dentro da sala de aula com alunos do 9º ano da escola Cônego Aníbal Difrância na cidade de Bauru SP, a fim de analisar o comportamento dos estudantes participantes do projeto que teve como ferramenta o videogame Xbox e o jogo Dance Central 3 para que eles sigam os movimentos mostrados na tela. O objetivo também a criação dos passos para que seus colegas copiem durante a “batalha” de dança, recriação dos movimentos inventados por outro colega e principalmente brincar na dança e se soltarem. Por meio de observação dos gestos corporais, foi possível ver as diferenças que ocorreram ao longo do processo.

Palavras-chave: Dança. Vídeo game. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

A dança é considerada um tipo de manifestação cultural e artística que pode conter sons, música e até mesmo não ter nenhum dos dois, que passou por transformações ao decorrer dos anos, tendo vários tipos de ritmos, movimentos e intencionalidade.

Segundo Ossoona (1988), nas antigas culturas a dança teve um caráter de espetáculo, manifestações populares, e na Idade Média passou a ser uma forma de entretenimento das classes altas e as do povo. Então comparado a outras épocas, ela se transformou de várias maneiras passando de espetáculo para outras formas de expressões.



Já de acordo com Verderi (2009): “O homem primitivo dançava por inúmeros significados: caça, colheita, alegria, tristeza...”, ele traz este pensamento como formas de agradecimento e para tudo que possa ter um significado nos primórdios da época.

A dança é muito importante para o equilíbrio, sociabilidade dentro de seu contexto inserido, expressões corporais, ritmos e coordenação motora, com isto a BNCC enfatiza a importância da Educação Física para o desenvolvimento integral dos alunos, promovendo não apenas a prática de atividades físicas, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, conhecimentos sobre o corpo e a importância da saúde. A BNCC também não visa a dança como algo a ser ministrada com tal importância, mas sim como algo transversal que pode ser colocada em qualquer matéria, seja ela na educação física, artes ou língua portuguesa.

E como algo que é tão importante para o nosso desenvolvimento não entra com tal obrigatoriedade? E como a dança pode conversar com a tecnologia?

De acordo com Bittencourt (2005), se não existir a parceria entre artistas e cientistas ou “artistas das máquinas”, o desenvolvimento dessa configuração artística pode ser inviável. Ou seja, a tecnologia veio de forma para que os artistas possam por meio de mídias e estratégias tecnológicas se inovarem para sua propagação em parcerias e não para que um seja o contraponto do outro.

Notamos que com a chegada da pandemia teve um aumento significativo do uso de tecnologias como celulares, tablets e computadores, segundo a agência do Brasil “a pandemia, declarada pela Organização Mundial da Saúde em março de 2020, intensificou o uso de tecnologias digitais no Brasil, passando de 71% dos domicílios com acesso à internet em 2019 para 83% no ano passado, o que corresponde a 61,8 milhões de domicílios com algum tipo de conexão à rede.” Como não tínhamos como ter o contato externo com as pessoas, teve um aumento o uso de eletrônicos em casa para uso de entretenimento, compras, socialização entre outros, logo o aumento do sedentarismo junto ao uso de tecnologias, segundo a câmara dos deputados “o aumento do sedentarismo foi um dos impactos da pandemia de Covid-19 no Brasil, conforme especialistas ouvidos pela Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados.”

A escolha de unir essas duas vertentes vem por meio de fazer com que os alunos se movimentem utilizando a dança como fator principal e usando a tecnologia como meio de ferramenta, já que nas escolas públicas dificilmente vemos a utilização de tecnologias avançadas para utilização além de informativos, propor algo competitivo com ludicidade e que



façam eles se divertirem.

O Projeto foi desenvolvido como parte das atividades do Programa Residência Pedagógica, na EMEF Cônego Aníbal Difrância localizada na Alameda Manoel Figueiredo, 1-20 - Parque Novo São Geraldo, Bauru – SP, sendo realizado com os alunos do 9º ano B.

Nosso objetivo foi em prática a dança através do videogame XBox para propiciar uma vivência tecnológica, e algo simples para mostrar como a dança ajuda nos movimentos, brincando com os colegas de sala e propor uma competição saudável. Objetivou-se também criar os passos para que os colegas copiassem durante a “batalha” de dança, recriar os movimentos inventados por outro colega e principalmente brincar na dança e se soltar.

METODOLOGIA

O Desenvolvimento a primeiro momento foi conversado com os professores responsáveis pela residência pedagógica sobre o projeto e a intenção de uma aula voltada para tecnologia envolvendo a dança e como eles reagiriam de acordo com o decorrer da aula ia se desenvolvendo. O professor preceptor do residência gostou da ideia e autorizou a aplicação do projeto.

O objetivo do projeto foi utilizar a tecnologia (vídeo game) a favor da vida mais saudável e diminuir o sedentarismo, através dos movimentos de dança utilizando o Kinect, mostrando as possibilidades em que pode ser feita uma atividade física seja através de esportes, dançar e outras variações de movimentos em outros tipos de jogos, retirando esse paradigma de que vídeo game é aquele “negócio” para ficar sentado, não se movimentar, ter a experiência de dançar músicas contagiantes e de que não é coisa de mulher, mas sim para todos que querem se movimentar, enquanto analisamos os comportamentos perante as músicas e seus colegas.

Assim que informamos que usaríamos o XBox como meio de uma atividade física notamos alguns alunos que já sinalizavam que não participariam. Assim que notamos tal ação, explicamos que esta era atividade que dificilmente teriam novamente na escola, já que depende de recursos que não são de baixo valor, outros sorridentes por ver que poderiam aproveitar a experiência. Com relação ao equipamento tivemos um pouco de dificuldades para pôr em prática em nosso projeto, mas conseguimos um emprestado.



Na hora da prática, os alunos estavam bem empolgados. Preparamos a aula utilizando o vídeo game Xbox, uma tv com som alto, uma mesa e afastando as cadeiras e deixando um espaço para a dança. Tivemos que fazer umas mudanças já que queríamos fazer uma competição em grupos. Começamos em duplas e depois em grupos, o jogo dance central 3 já tem uma modalidade de batalha em que separa os grupos e dois de cada vez batalhavam entre eles e aí ao fim de cada música eles tinham uma pontuação que era acrescentada ao final e mostrava a equipe campeã.

Nas batalhas de equipes o ponto alto era que eles tinham várias funções cada um diferente do outro, então a primeira batalha um criava movimentos e o segundo recriava os movimentos, sempre tudo com pontuação. Na segunda batalha eles olhavam quem recriava melhor os movimentos que subiam na tela da tv. Na terceira rodada de “batalhas” eles tinham que criar juntos movimentos que era junto a batida das músicas, então eles tinham que prestar atenção para criar movimentos, recriar do colega, escutar a batida da música para não fazer movimentos sem sentido e sim em cima da batida da música e por fim fazer a dança que aparecia subindo pela tela junto aos bonecos que exibiam a dança. Um aspecto positivo do jogo era que para dar início tirava fotos da equipe juntos e quando eles se viam na foto ficavam muito animados como se fosse um sentimento de ser notado, era notável o quanto eles estavam se divertindo principalmente em equipe pois tinham ajuda dos colegas, então eles se soltaram mais quando foi adicionado enquanto grupos.

Foi interessante observar que quando estavam em grupos, três alunos que inicialmente disseram que não queriam participar acabaram por formar um quarteto e “duelaram” contra outro grupo. Verificamos que eles ficavam ansiosos para conseguir os pontos, como se estivessem torcendo para algum tipo de esporte já que esse grupo que não queria ir no começo estava em uma disputa acirrada contra um grupo de meninas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a nossa análise ficamos observando as reações dos alunos como citado anteriormente. Podemos considerar que a maioria ficou feliz com a ideia do jogo Dance Central 3, já que no começo da aula o professor preceptor anunciou a não ida a quadra por questão da atividade, começaram tímidos para irem ao centro da sala e jogar, um deles ainda



citou: “ Começa você professor”, em seguida eu disse a ele: “Começo se tu for comigo”. Ele ficou meio sem graça e aflito por esperar um não vindo como resposta, mas então ele e um colega começaram e as expressões mudaram já que eles iriam “batalhar” juntos, e até aqueles que não queriam participar estavam torcendo para eles quando os pontos dobravam. Em vários momentos de euforia tivemos que chamar a atenção dos alunos pois como estavam em sala eles estavam torcendo muito alto e atrapalharia a aula nas salas ao redor.

Como resultado, foi impressionante como eles se envolveram já que por ser um 9º ano de escola municipal eles levam intrinsecamente neles aquele preconceito em dança de que é somente para mulher, que mostrar sentimentos é algo a ser debochado e ficamos felizes pois ouvimos comentários de alunos como: “Quero algum dia comprar esse vídeo game porque amei dançar jogando”, “Gosto muito deste jogo, sempre jogo com a minha irmã e dou um baile” e “Professor, vamos ter mais vezes?”, então muitos deles ficaram muito felizes por experimentar, vivenciar e fruir de algo tão estimulante como vídeo game e dança.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base em nosso objetivo e resultados a alteração de humor visivelmente foi de alguns dos alunos, cerca de 12 alunos ficaram felizes com a ideia, enquanto 5 não queriam participar de qualquer parte do projeto e 5 não esboçaram qualquer reação, e ficou ainda mais visível a euforia quando estava acontecendo a “batalha” em grupo pois estavam torcendo muito para ganhar pontos e vencer a rodada, enquanto notamos que o grupo de meninas não estava tendo tanta torcida quanto os meninos já que a classe são mais meninos do que meninas, acreditamos que seja por ser um desafio de dança para eles seria glorioso os meninos se sobressaírem às meninas.

A atividade como um todo nos mostrou como a ludicidade é importante para a educação, pois de forma lúdica é possível envolver os alunos de forma mais significativa naquilo que se propõe realizar em aula.

REFERÊNCIAS

ARAGÃO, Amanda. **Especialistas apontam aumento do sedentarismo como reflexo da pandemia de Covid-19**. Agência Câmara de Notícias. Brasília. 20/04/2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/954714-especialistas-apontam-aumento-do-sedentarismo-como-reflexo-da-pandemia-de-covid-19/#:~:text=O%20aumento%20do%20sedentarismo%20foi,de%20doen%C3%A7as%20f%C3%ADsicas%20e%20psicol%C3%B3gicas>. Acesso em 09 de nov de 2023.

BRASIL, BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em 14 de nov de 2023.

BITTENCOURT, Alessandra Torres. **A influência da tecnologia na dança**. Disponível em: http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/C%EAnica/Artigos/a_influencia_da_tecnologia_na_danca.pdf. Acesso em 15 de nov de 2023.

NITAHARA, Akemi. **Estudo mostra que pandemia intensificou uso das tecnologias digitais**. Agência Brasil. Rio de Janeiro. 25/11/2021. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-11/estudo-mostra-que-pandemia-intensificou-uso-das-tecnologias-digitais>. Acesso em: 10 de nov de 2023.

OSSONA, Paulina. **A educação pela dança**. São Paulo: Summus, 1988. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/A_educac%C3%A7%C3%A3o_pela_dan%C3%A7a/34Tw8fX-HJUC?hl=pt-



[BR&gbpv=1&dq=inauthor:%22Paulina+Ossona%22&printsec=frontcover](#). Acesso em 16 de nov de 2023.

VERDERI, Érica. **Dança na escola: uma abordagem pedagógica**. São Paulo: Phorte. 2009. Disponível em: <https://www.phorte.com.br/docencia-e-pedagogia/danca-na-escola-uma-proposta-pedagogica>. Acesso em 12 de nov de 2023.



AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES pela oportunidade de aprender através do acompanhamento na escola Cônego Aníbal Difrância, à escola também que nos abriu as portas para nos receber e pela paciência e orientação da nossa coordenadora Valéria Biondo e nosso Preceptor Roberto Silva MirandaSouza e ao UNISAGRADO por nos integrar ao Residência Pedagógica.