

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE ARTE - PROCESSOS DE DANÇA ATRAVÉS DO JOGO DE TRILHA PROPOSITIVO “ARRODEANDO NO PASSINHO”

Moran Hawana Campos Alves¹

Em consonância com o Eixo 3 (ENSINO DA ARTE: SUJEITOS E PROCESSOS EDUCATIVOS). O proposto trabalho surgiu a partir da análise das turmas nas aulas de Arte, dentro da linguagem da dança, onde os estudantes no geral apresentam muita resistência para dançar, principalmente os meninos dos anos finais da educação básica. Pela necessidade de falta de recurso, como um jogo manipulável que pudesse ajudar os professores de Arte, que tenham ou não uma formação específica em dança, para conseguir trabalhar os objetos de conhecimento e habilidades específicas de produção prática. O autor criou um jogo de trilha, intitulado “Arrodeando no Passinho”, no intuito de desenvolver tais habilidades práticas e reforçar o senso de identidade regional dos estudantes, através de danças pernambucanas e a valorização da mesma.

O referido material segue a lógica de jogo de trilha e suas regras são: ao jogar o dado o pino se movimentará a quantidade de casas conforme o número que caiu. Caso caia em uma casa azul, realizará o desafio da carta dela, se concluir o desafio avança uma casa, caso não conclua, retrocederá duas casas. Caso caia em uma casa vermelha, realizará o desafio dela, se concluir o desafio avança duas casas, caso não conclua, retrocederá três casas! Se ao avançar ou regredir de casas (após a recompensa ou penalidade do jogo) o pino cair em uma casa de desafio (azul ou vermelha), o pino será desafiado novamente, podendo o pino avançar de novo ou retroceder, é uma regra para dar mais dinamismo ao jogo. Obs.: o jogo pode ser jogado de modo individual ou em grupo de até 06 estudantes por pino. Por se tratar

¹Professor II e formador de Arte nas redes municipais SEDUC - Caruaru - PE e SEMEC - Riacho das Almas - PE e pós-graduando - Especialização em Formação de Professores de Artes para uma Escola das Adolescências. E-mail: moranhawana.c.a@gmail.com.

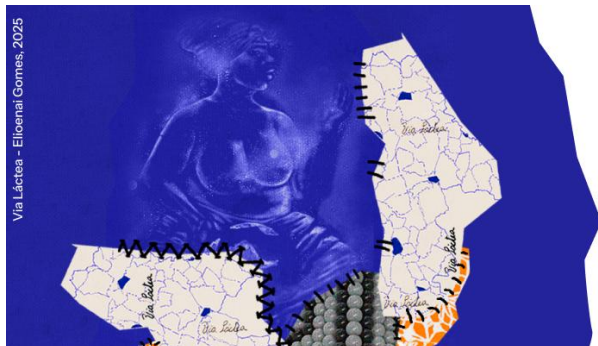
de um jogo pedagógico em dança, recomenda-se ser em grupo, para estimular a competição saudável e o trabalho em equipe, tendo em vista que muitos estudantes têm timidez para dançar só.

Figura 1 – Tabuleiro do jogo “Arrodeando no Passinho”



Fonte: O autor.

Dentro do jogo são 13 (azuis) cartas de desafio (menos complexas) e 9 (vermelhas) mais complexas de danças pernambucanas, tais como brega funk, ciranda, coco de roda, forró, frevo, maracatu, quadrilha e xaxado. Seguindo as numerações que estão nas casas das respectivas cores do tabuleiro da figura 1 e Levando em consideração que para a confecção do “Arrodeando no Passinho” teve como referencial teórico o livro de proposições artísticas, Grapefruit (1964), da multiartista Yoko Ono, discussões sobre o corpo lúdico e o ensino de dança na escola de Isabel Marques, pedagogia de Paulo Freire com o regionalismo na educação, abordagem triangular de Ana Mae Barbosa e o entendimento de



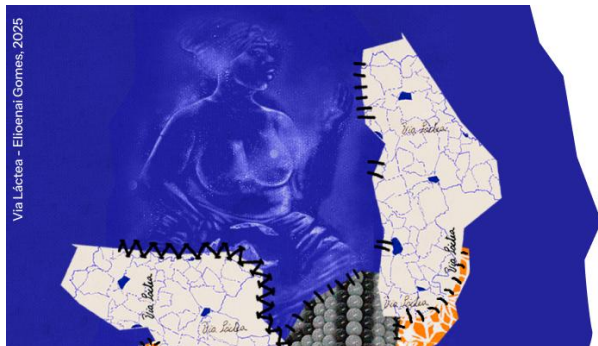
Fernando Hernández sobre a cultura visual, que inspirou as cartas de proposições do jogo como os desafios de trends de dança do aplicativo TikTok.

Figura 2 – Cartas propositivas de desafio Azul 02 (frente e verso) e Vermelho 18 (frente e verso) do jogo “Arrodeando no Passinho”



Fonte: O autor.

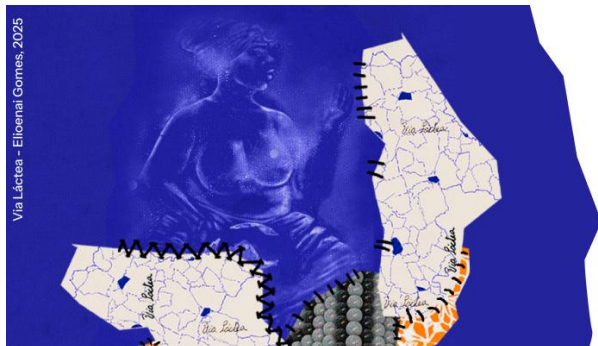
Todos os desafios das cartas seguem a lógica de instrução como na figura 2, sendo as cartas azuis: **02** (Faça o passinho do brega funk "chapuletei": 1. Jogue o braço direito pra frente e pare – CHA!; 2. Agora o esquerdo – PU!; 3. Finja que bate uma bola de basquete pro lado com o braço direito – LE! 4.Dê mais uma batida com a mesma mão – TEI!); **05** (imite um passo de quadrilha: “olha a chuva!” – agache e levante dizendo a frase); **08** (gire o braço como no maracatu, como se carregasse uma sombrinha estilizada); **10** (bata o pé no ritmo do coco: três batidas e um grito de animação); **13** (reproduza o “dois pra lá, dois pra cá” básico do forró); **16** (faça o “ataque” do xaxado: simule que está apontando uma espingarda para frente e siga caminhando para frente, dando pisadas alternadas sempre com a perna elevada ao lado do quadril e depois pisa a frente do corpo. Dê 5 passos); **21** (robozinho do Brega: imite um robô maluco com braços duros e rebolado nos ombros. Finalize com uma pose engraçada); **24** (faça o passo base da ciranda, apenas a transferência de peso para frente e para trás, as mãos para sobem na ida e descem na volta do corpo); **27** (faça um “passo de festa junina”: mexa os braços como se segurasse um chapéu de palha); **32** (simule a pedalada base do piseiro com pequenos saltos ao



pedalar e o braço esquerdo flexionado na altura do peito apoiando o braço direito que simula segurar um chapéu de vaqueiro). **35** (passinho do brega funk: deixe o joelho semiflexionado com as mãos para frente, depois bata de modo cruzado um braço em cada perna, faça repetida duas vezes); **41** (faça o “xaxado batido”, com três batidas do pé e uma palma no final) e **46** (cante uma música junina e invente um passo para ela)

Cartas vermelhas: **18** (monte um mini frevo: corra no lugar com joelhos altos e braços soltos por 10s); **29** (imite a energia do frevo com dois giros rápidos e dois agachamentos); **38** (Maracatu Real: marche como em um cortejo com postura, gingado e giro final com braço no alto); **43** (Coreografia Nordestina *Express*: o grupo escolhe um ritmo - frevo, forró, brega ou outro - e você improvisa); **49** (dança do Galo da Madrugada: desfile com alegria, 3 passinhos animados livres e pose final com braços abertos); **51** (imitar um dançarino de brega funk, com movimentos exagerados e engraçados); **54** (mistura junina explosiva - Piseiro *Edition* - 1 passo de quadrilha - “olha a cobra!” - 1 de xaxado e 1 de piseiro); **57** (escolha um ritmo nordestino e faça uma mini coreografia de 3 passos) e **60** (final nordestino! Crie uma coreografia coletiva no ritmo do frevo ou forró com todos os jogadores).

Após a aplicação do jogo em 10 turmas do 6º ao 9º ano em Riacho das Almas - PE, a aceitação superou a resistência, que foi observada em poucos casos e motivada por questões religiosas ou de timidez. Nos 6º e 7º anos, os alunos formaram grupos principalmente por gênero (meninos contra meninas, com raras exceções) e o foco principal era a competição. Essa dinâmica confirma que a gamificação, com seus elementos de disputa, pode criar uma nova estrutura educacional, como apontado por Noia et al. (2019). Já os estudantes do 8º e 9º ano preferiram formar grupos mistos e demonstraram uma abordagem mais fluida e crítica durante o jogo e a execução dos movimentos propostos nas instruções. Além dos estudantes experienciarem a prática de dança e o conhecimento sobre a cultura popular de Pernambuco, os alunos desenvolveram habilidades de leitura e competências socioemocionais como empatia, autoconhecimento e trabalho em



equipe. O jogo também contribuiu para o desenvolvimento de competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Figura 3 – Mosaico da aplicação do jogo “Arrodeando no Passinho” em turmas do 6º ao 9º ano na Escola Municipal Mário da Mota Limeira - Riacho das Almas - PE, material de impressão do jogo em papel fotográfico 180g.

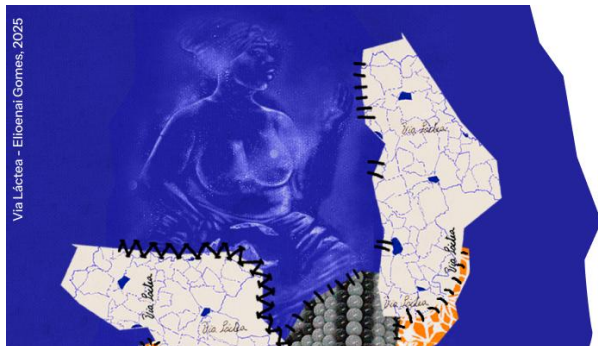


Fonte: O autor.

REFERÊNCIAS

A Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais / Ana Mae Barbosa, Fernanda Pereira da Cunha (orgs.). — São Paulo : Cortez, 2010.

BEZERRA, Amanda Patrícia da Costa. Elaboração do texto didático sobre danças folclóricas pernambucanas para a educação física escolar. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Ciências da Saúde, Departamento de Educação Física, Recife, 2022.



BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. São Paulo: Paz e Terra, 1974

HERNÁNDEZ, Fernando. A Cultura Visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. (Orgs.). Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2011, p. 31-49.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2000

MARQUES, Isabel. Corpos lúdicos: corpos que brincam e jogam. IN: ULBRA (org). O lúdico na prática pedagógica. Brasília: Editora IBPEX, 2008.

Marques I. Dançando na escola. São Paulo: Cortez; 2003.

Marques I. Ensino de dança hoje: textos e contextos. São Paulo: Cortez; 1999.

NOIA, Ricardo dos Santos; DIAS, Eduardo de Jesus; HORTA, Thiago dos Santos; SCHIMIGUEL, Juliano; ARAUJO JR., Carlos Fernando de. KAHOOT: Um Recurso Pedagógico para Gamificar a Aula de Língua Portuguesa. Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento, [S. l.], v. 8, n. 4, p. 1-12, 2019.

ONO, Yoko. Grapefruit. New York: Simon & Schuster, São Paulo: Editora Bregantini, 2000.