

O USO DE JOGOS PARA ENSINO REMOTO DA DANÇA NAS ELETIVAS DO ENSINO MÉDIO: UMA EXPERIÊNCIA COMO RESIDENTE DO CURSO DE DANÇA

Renata Roth Pinto, Denise Vendrami Parra

O ensino da Arte sempre foi muito desvalorizado em nosso País. Dentre as linguagens artísticas, o ensino da dança sempre foi colocado em último plano dentro da carga horária escolar de base comum, mesmo a Dança sendo uma das fazeres artísticos mais praticados em nosso território nacional. Para ampliar áreas de saber dos estudantes, bem como mantê-los na escola fora do horário de base comum, as orientações governamentais possibilitaram a criação de componentes curriculares eletivos. Durante a permanência da Residência Pedagógica do Curso de Licenciatura em Dança da UFC na EEMTI José Valdo Ribeiro Ramos, foram desenvolvidas ações no Componente curricular Arte e nas disciplinas eletivas Dança e Expressões Artísticas Contemporâneas. Nestas ações buscou-se fazer utilização de jogos e aplicativos, propondo um ensino da dança com a produção de conteúdos transversais. No presente artigo, busco relatar minhas experiências na escola, com a criação e utilização dos jogos e de materiais tecnológicos, bem como também fazer uma análise dos itinerários formativos propostos no Catálogo de Componentes Eletivos de 2021 pelo Governo do Estado do Ceará, no que tange aos assuntos do ensino da dança. Discute-se, ainda, sobre uma melhor inserção e valorização da dança na escola formal, desde a ampliação da abordagem do ensino de dança, da contratação de profissionais da área para o ensino de base comum, mas também, pelo incentivo das eletivas na área das artes e do corpo, como aliadas ao desenvolvimento de um ensino que garanta a abrangência dos campos de saber e da autonomia dos estudantes em relação aos interesses pessoais.

Palavras-chave: Ensino. Jogos. Dança.