Resumo expandido

DANÇA ESCOLAR E TECNOLOGIAS: O JUST DANCE COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Ana Carolina Bombarda[1]
Higor Santos Fonseca[1]

Universidade Estadual do Paraná (Unespar)[1]

RESUMO

Nos dias atuais, as tecnologias estão demasiadamente integradas em todos os aspectos da sociedade, promovendo sua modernização e ampliando a acessibilidade das pessoas a esses recursos. Neste sentido, a tecnologia pode ser utilizada para trabalhar a unidade temática Dança no contexto escolar uma vez que existem relatos de dificuldades de trabalhar esse conteúdo pelos professores. Tendo isso em vista, o objetivo deste estudo foi de identificar as possibilidades do uso do "Just Dance" como uma ferramenta de ensino na educação física escolar. Para isso, uma revisão integrativa foi realizada com 13 estudos encontrados nas bases de dados eletrônicas: SciELO (Scientific Electronic Library Online), Portal de Periódicos CAPES, e Google Acadêmico (Google Scholar). A estratégia de busca envolveu a utilização de operadores booleanos "AND" e "OR" para combinar as palavras-chave "Just Dance", "Educação Física" e "Escola". Após a busca e análise dos estudos, identificou-se que o exergame Just Dance pode ser utilizado como possibilidade de ensino nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Just Dance[1]. Educação Física[2]. Dança Escolar[3].

1. INTRODUÇÃO

A Educação Física Escolar é um componente curricular essencial na educação básica, que "tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social" conforme determinado pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2017). No Brasil, a obrigatoriedade dessa disciplina é garantida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 (BRASIL, 1996). No entanto, estudos têm identificado uma redução no interesse dos alunos pela Educação Física (CHICATI, 2000; CELESTRINO & DOS SANTOS COSTA, 2006; JANUÁRIO et al., 2012; PALUDO, 2015). A importância da Educação Física vai além do simples desenvolvimento físico; ela é fundamental para a

formação ética e social dos estudantes, promovendo valores como respeito, dignidade e solidariedade (BRASIL, 1997). A BNCC orienta que a Educação Física não apenas contribua para o desenvolvimento de habilidades motoras, mas também para a formação crítica e reflexiva dos alunos.

Ainda no documento BNCC, a Educação física é fragmentada em práticas corporais tematizadas e cada uma compreende uma unidade temática abordada ao longo do Ensino Fundamental. Entre as práticas abordadas, a dança desempenha um papel particularmente significativo, pois integra aspectos culturais, expressivos e criativos, permitindo aos alunos explorar e expressar emoções, identidade e criatividade. A inclusão da dança no currículo de Educação Física é crucial para enriquecer a experiência educacional, promovendo uma compreensão mais ampla e integrada das práticas corporais e seu impacto na formação pessoal e social dos alunos.

De acordo com Rodrigues (2016), dança, além de representar um símbolo cultural e uma forma de expressão artística, é uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento cognitivo e motor. Sendo uma importante aliada no currículo da Educação Física, contribui para o condicionamento físico e também para a melhoria da qualidade de vida. Nessa perspectiva, Pereira et al. colocam que:

> [...] a dança é um conteúdo fundamental a ser trabalhado na escola: com ela, pode-se levar os alunos a conhecerem a si próprios e/com os outros; a explorarem o mundo da emoção e da imaginação; a criarem; a explorarem novos sentidos, movimentos livres [...]. Verifica-se assim, as infinitas possibilidades de trabalho do/para o aluno com sua corporeidade por meio dessa atividade (Pereira et al., 2001, p 61).

Partindo do pressuposto de que a dança deve ser ensinada na escola como um conteúdo da disciplina Educação Física, a literatura aponta algumas dificuldades encontradas por professores para a aplicação desse conteúdo como por exemplo não receber formação adequada e necessária para trabalhar a dança nas aulas" (Pereira, 2009). A partir disso, a tecnologia vem sido utilizada como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento dessa unidade temática. Segundo Souza, 2023, os exergames, jogos que combinam exercícios físicos com videogames, são um exemplo notável dessa integração, potencializam de forma lúdica o

ensinamento de conteúdos, promovendo uma abordagem mais dinâmica, atrativa e de maior motivação para a prática de atividade física pelos alunos.

Da mesma forma, a utilização de tecnologias no contexto das aulas de Educação Física segue essa tendência, pois essas ferramentas permitem a implementação de diversas metodologias e conteúdos, ampliando as vivências e experiências dos alunos. Além disso, as tecnologias podem influenciar positivamente a motivação dos estudantes, tornando-os mais engajados e participativos nas aulas. Assim, elas se configuram como uma estratégia eficaz para revitalizar o ensino e torná-lo mais atrativo (Loff; Chaves, 2021).

O jogo "Just Dance" é um caso específico dentro desse contexto, destrinchando e facilitando a aplicação da unidade temática de Danças. Just Dance é um jogo digital popular de dança que combina música e coreografia, onde através de tecnologias avançadas, é capaz de capturar e analisar os movimentos dos jogadores, oferecendo uma experiência de dança interativa e imersiva, possibilitando novas perspectivas para a prática da Educação Física escolar. (Prudente; Chaves, 2022)

Por isso, o trabalho pretende não apenas pesquisar o impacto da utilização do "Just Dance" como ferramenta pedagógica a fim de contribuir para o desenvolvimento de habilidades motoras, coordenação e motivação dos alunos, mas também contribuir para a evolução das práticas pedagógicas na área, alinhando-se às tendências tecnológicas e oferecendo subsídios para a implementação de abordagens inovadoras na Educação Física escolar. Portanto, o objetivo deste trabalho é identificar as possibilidades do uso do "Just Dance" como uma ferramenta de ensino na educação física escolar.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo foi realizado como uma revisão integrativa da literatura, um método que permite a síntese do conhecimento existente sobre um determinado tema e fornece uma visão geral das abordagens teóricas e metodológicas utilizadas em pesquisas anteriores. O método escolhido foi o descritivo-analítico, com uma abordagem qualitativa (Botelho; Cunha; Macedo, 2011), que possibilita uma análise detalhada e interpretativa dos dados coletados. A revisão integrativa foi escolhida por sua capacidade de integrar resultados de pesquisas anteriores de

forma sistemática, o que contribui para a construção de uma base sólida de conhecimento sobre o tema investigado.

Para a condução da pesquisa, foram selecionadas bases de dados eletrônicas amplamente reconhecidas pela comunidade acadêmica: SciELO (Scientific Electronic Library Online), Portal de Periódicos CAPES, e Google Acadêmico (Google Scholar). A escolha dessas bases se deu pela sua relevância e abrangência na disponibilização de estudos científicos de qualidade. A estratégia de busca envolveu a utilização de operadores booleanos "AND" e "OR" para combinar as palavras-chave "Just Dance", "Educação Física" e "Escola". Esta combinação foi definida com o objetivo de identificar estudos que abordassem a interseção desses temas, garantindo assim a relevância e especificidade dos resultados encontrados.

Durante o processo de busca, foi aplicado um filtro temporal para incluir apenas os estudos publicados entre os anos de 2020 e 2024. Este recorte temporal foi estabelecido para assegurar a atualidade dos dados, uma vez que as práticas e pesquisas em Educação Física, especialmente em contextos escolares, podem evoluir rapidamente, refletindo novas abordagens pedagógicas e tecnológicas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da busca revelaram a existência de 193 estudos potenciais, distribuídos da seguinte forma: 189 estudos foram encontrados no Google Acadêmico, 4 no Portal de Periódicos CAPES, e nenhum estudo pertinente foi identificado na base SciELO (Figura 1). Deste total 167 foram descartados por se encontrarem em duplicidade ou em desacordo com os critérios de elegibilidade. Sendo assim, com a leitura de 26 artigos na íntegra, 13 artigos foram selecionados para a análise.

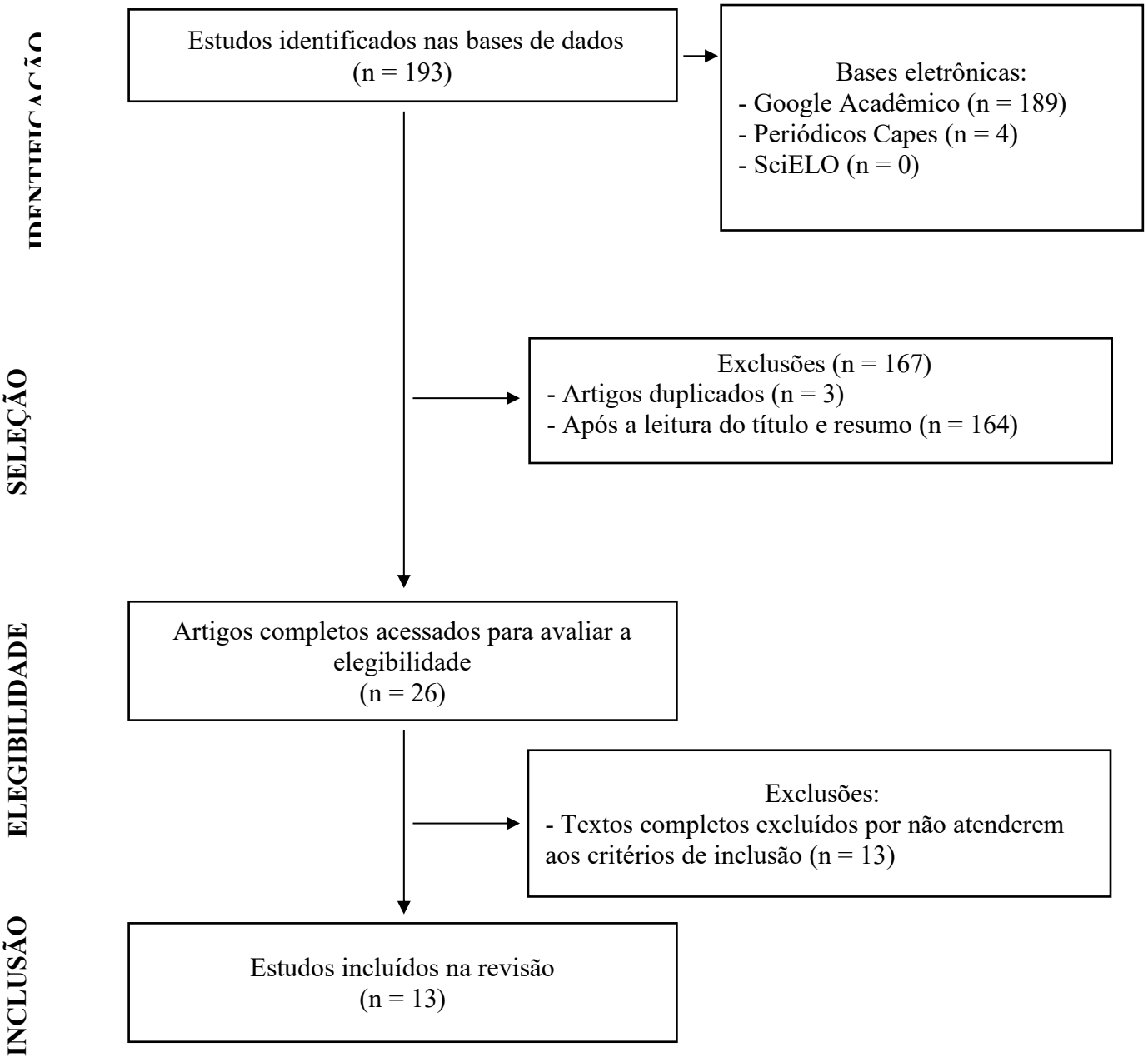


Figura 1. Fluxograma do processo de seleção dos estudos na revisão

Após a leitura prévia dos artigos identificou-se que o Just Dance e Just Dance Now pôde ser utilizado pelos professores nas aulas de Educação Física como recurso pedagógico para ser trabalhado a unidade temática Dança. Além disso, alguns autores também relataram a utilização

deste exergame como alternativa para as aulas durante o período de pandemia de COVID-19 e promoção de saúde, que serão futuramente discutidos e analisados em sessões específicas.

Tabela 1. Resultados dos estudos que investigaram o Just Dance como possibilidade de ensino nas aulas de Educação Física

Autor/ano	Título do artigo	Amostra	Tipo de estudo
Araújo; Moura. (2020)	Educação física, dança e jogos digitais: contribuições pedagógicas dos exergames	127 estudantes de 5 turmas do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE)	Pesquisa quali-quantitativa do tipo quase experimental
Marques *et al.* (2020)	Impacto do uso do videogame ativo na capacidade vital forçada e no volume expiratório forçado no 1º segundo em adolescentes escolares com excesso de peso	73 adolescentes entre 10 e 16 anos com sobrepeso ou obesidade, matriculados em duas escolas públicas de Campina Grande- PB	Ensaio clínico aleatorizado
Costa *et al.* (2021)	Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental	22 alunos, entre 11 e 12 anos; 6° ano do Ensino Fundamental; Escola pública estadual; Manaus - AM	Pesquisa descritiva-exploratória abordagem qualitativa
Silva; Matos; Velten. (2021)	Exergames como conteúdo estratégico na educação física escolar	63 escolares de faixa etária entre 9 e 11 anos, de três turmas do Ensino Fundamental I (quarto ano).	Ensaio clínico aleatorizado
Loff; Chaves. (2021)	A importância das tecnologias na motivação das aulas de educação física escolar	2 professoras de Educação Física do Município de Joinville-SC (Brasil)	Pesquisa descritiva
Costa *et al.* (2021)	Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física: Uma Experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental	22 alunos, de idade entre 11 a 12 anos, 6º ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública estadual, da cidade de Manaus – AM.	Pesquisa descritiva-exploratória abordagem qualitativa
Gouvêa; Silva; Amadeu. (2022)	Ensinar criticamente atividade física e saúde no ensino médio público no contexto pandêmico: potencialidades de um produto educacional digital	210 estudantes do Ensino Médio de um colégio público no Rio de Janeiro	Relato de experiência
Nogueira *et at*. (2022)	O trato com a unidade temática das danças No município de Fortim/CE em tempos de ensino remoto emergencial	7 professores atuantes no ensino fundamental no município de Fortim- CE.	Pesquisa descritiva-exploratória abordagem qualitativa
Souza; Salvador (2022)	Ao uso dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar: possibilidades pedagógicas entre a tecnologia e a educação física	Um professor	Relato de experiência
Holanda; Holanda; Ruiz (2022)	O uso dos exergames (EXGS) como uma ferramenta pedagógica nas aulas de educação física baseando-se na motivação intrínseca na escola estadual Paula Ângela Frassinetti	80 alunos, na faixa etária de 12-13 anos pertencentes as turmas do 8º ano escolar	Pesquisa descritiva-exploratória abordagem qualitativa
Bacelar *et al.* (2023)	Dança como conteúdo escolar da educação física durante a pandemia de COVID-19	10 professores da rede estadual e municipal da cidade de Macapá	Pesquisa descritiva com abordagem qualitativa.
Moura *et al.* (2023)	Percepção de professores e alunos sobre o uso de tecnologias interativas nas aulas de Educação Física	71 alunos, ambos os sexos, do Ensino Fundamental II (turmas a partir do sexto ano) e do Ensino Médio,	Pesquisa descritiva transversal, com abordagem quantitativa

Giongo; Neuenfeldt (2024)	Percepções de alunos do ensino médio sobre o uso de tecnologias digitais nas aulas de educação física	23 alunos do primeiro ano do Ensino Médio	Pesquisa-ação

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a análise dos estudos e resultados parciais da pesquisa, conclui-se que o exergame Just Dance é uma possibilidade de ensino da unidade temática Dança nas aulas de Educação Física, prontamente utilizado como um recurso pedagógico promovendo motivação e entusiasmo durante a prática com os alunos. Além disso, foi possível verificar como o uso das tecnologias foi inserido no contexto escolar no período da pandemia da COVID-19, onde foram relatados o uso do jogo Just Dance nas aulas online de Educação Física e a eficácia da implementação deste recurso, tanto no âmbito de participação dos alunos mediante ao momento, quanto nas metodologias inovadoras utilizadas pelos professores.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, João Gabriel Eugênio; MOURA, Diego Luz. Educação física, dança e jogos digitais: contribuições pedagógicas dos exergames. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 10, p. 284-296, 2020.

BELTRÃO MOURA, Thaiene Camila et al. Percepção de professores e alunos sobre o uso de tecnologias interativas nas aulas de Educação Física. **Educación Física y Ciencia**, v. 5, 2023.

BOTELHO, Louise Lira Roedel; CUNHA, Cristiano Castro de Almeida; MACEDO, Marcelo. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e Sociedade**, v. 5, n. 11, p. 121-136, 2011.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

COSTA, Janner Silva da et al. Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. 2021.

DE ALMEIDA BACELAR, Willem et al. Dança como conteúdo escolar da educação física durante a pandemia de covid-19. **Intercontinental Journal on Physical Education ISSN 2675-0333**, v. 5, n. 1, p. 1-10, 2024.

DE SOUZA, Rafael Fiaux; SALVADOR, Marco Santoro. O uso dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar: possibilidades pedagógicas entre a tecnologia e a educação física. **Humanidades & Inovação**, v. 9, n. 3, p. 327-336, 2022.

DOS SANTOS GOUVEA, Bruno; DA SILVA, Kátia Regina Xavier; AMADEU, Thaís Porto. Ensinar criticamente atividade física e saúde no ensino médio público no contexto pandêmico: potencialidades de um produto educacional digital. **Humanidades & Inovação**, v. 9, n. 25, p. 313-322, 2022.

GIONGO, Gabriela; NEUENFELDT, Derli Juliano. Percepções de alunos do ensino médio sobre o uso de tecnologias digitais nas aulas de educação física. **Pedagógica: Revista do programa de Pós-graduaçao em Educaçao-PPGE**, n. 26, p. 4, 2024.

HOLANDA, James Lee Taveira; DE SOUZA HOLANDA, Paula Mayara; RUIZ, Simone Cecília Paoli. O uso dos exergames (EXGS) como uma ferramenta pedagógica nas aulas de educação física baseando-se na motivação intrínseca na escola estadual Paula Ângela Frassinetti: The use of exergames (EXGS) as a pedagogical tool in physical education classes based on intrinsic motivation at Paula Ângela Frassinetti state school. **Studies in Education Sciences**, v. 3, n. 2, p. 918-940, 2022.

LOFF, Bruna Regina; CHAVES, Fernando Edi. A importância das tecnologias na motivação das aulas de educação física escolar. **El Deporte y el Tiempo Libre en la Sociedad de la Información.**

LOFF, Bruna Regina; CHAVES, Fernando Edi. A importância das tecnologias na motivação das aulas de educação física escolar. **El Deporte y el Tiempo Libre en la Sociedad de la Información**, v.1, p. 161-177,2021.

MARQUES, Sousa Marques; MELO, Fernanda Caroline Tavares; AGUIAR, Geisielly Raquel da Cruz; MEDEIROS, Morgana Monteiro Pimentel; MUNIZ, Carla Campos. Impacto do uso do videogame ativo na capacidade vital forçada e no volume expiratório forçado no 1º segundo em adolescentes escolares com excesso de peso. **Revista Interdisciplinar em Saúde,** v7.n1.p698-713, 2020.

NOGUEIRA, Pedro Henrique Silvestre et al. O trato com a unidade temática das danças no município de Fortim/CE em tempos de ensino remoto emergencial. In: **OPEN SCIENCE RESEARCH IV**. Editora Científica Digital, 2022. p. 281-297.

PEREIRA, Silvia Raquel C. et al. Dança na escola: desenvolvendo a emoção e o pensamento. **Revista Kinesis**, Porto Alegre, v.2, n. 25, p.60-61, 2001.

PRUDENTE, Paola Luzia Gomes; CHAVES, Elisângela. As apropriações da dança a partir da prática do jogo digital'Just Dance'. **ARJ–Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, 2022.

RODRIGUES, Letícia. A dança como cultura corporal: inserida na educação física da escola do campo em Minas Gerais. 2016.

SILVA, Siomara Aparecida da; MATOS, Eden Schmidt de; VELTEN, Marcella de Castro Campos. Exergames como conteúdo estratégico na educação física escolar. 2021.

SOARES, Carla Elisa Santana; DA SILVA, Jaqueline Rodrigues. Dança como conteúdo da educação física escolar. **Pensar a Prática**, v. 23, 2020.

SOUZA, Fabio Henrique Gomes. Exergames como ferramentas pedagógicas na educação física escolar. 2023.