

## UTILIZANDO VÍDEOS DO JUST DANCE® PARA VIVENCIAR A DANÇA NO ENSINO FUNDAMENTAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA<sup>1</sup>

Bruno Tavares Felix do Nascimento,

Centro Acadêmico de Vitória – Universidade Federal de Pernambuco (CAV-UFPE)

Viktor Hugo Cavalcanti Correia

Centro Acadêmico de Vitória – Universidade Federal de Pernambuco (CAV-UFPE)

Raquel da Silva Aragão,

Centro Acadêmico de Vitória – Universidade Federal de Pernambuco (CAV-UFPE)

### RESUMO

*PALAVRAS-CHAVE: cultura corporal; educação física; exergames*

### INTRODUÇÃO

A dança é considerada um meio pelo qual o homem expressa diversos acontecimentos da sua vida através de ritmos e sons. Por meio dos movimentos corporais ele consegue expressar sentimentos (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.56). Na escola, a dança é vivenciada desde o Ensino Infantil até o Ensino Médio, como conteúdo da cultura corporal das aulas de Educação Física, possibilitando aos alunos uma reflexão mais ampla sobre este aspecto (PERNAMBUCO, 2013). Uma das possibilidades de trabalhar o conteúdo dança na escola é através de recursos didáticos. Dentre esses encontram-se os *exergames* que são conceituados como jogos interativos que utilizam do movimento corporal para gerar movimentos no mundo virtual (LIN, 2015). Um dos *exergames* que tem a dança como objetivo é o Just Dance®, desenvolvido pela empresa Ubisoft®. Contudo, devido aos altos custos para aquisição de equipamentos de captação de movimento pelas escolas públicas brasileiras, a utilização desse tipo de recurso acaba sendo inviabilizada. Todavia, outros meios podem ser utilizados para proporcionar uma vivência parecida com a dos *exergames*, sendo um desses meios a utilização de vídeos durante as aulas. O objetivo deste trabalho é demonstrar

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

a utilização de vídeos do jogo Just Dance® para trabalhar a dança nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental.

## METODOLOGIA

O trabalho retrata um relato de experiência, ocorrido durante o estágio obrigatório da disciplina: Estágio em Educação Física Escolar - Ensino Fundamental. Segundo Gil (2008), o relato de experiência descreve uma vivência que possa contribuir de forma significativa para a área de atuação. A vivência aconteceu durante a aula do conteúdo Dança, em uma turma com 30 alunos do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Pedro Ribeiro, localizada no município de Vitória de Santo Antão (PE). As aulas de Educação Física foram realizadas na quadra poliesportiva da escola e possuíam duração de 50 minutos, e foi dividida em três momentos com objetivos diferentes. O primeiro momento teve como objetivo o aquecimento para a prática da aula. Na sequência, o objetivo foi familiarizar os estudantes com a necessidade de repetir movimentos apresentados no vídeo, desta forma, foi utilizado um jogo de imitação. O último momento, compreendia a prática em si com os vídeos do jogo Just Dance®. Para este momento foi utilizado um projetor multimídia com saída de áudio acoplado a um computador. A projeção era realizada em uma tela que permitia que todos os estudantes tivessem boa visualização do conteúdo exibido. Os vídeos utilizados foram acessados através do site Youtube®.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao iniciarmos a aula, relatamos que o conteúdo trabalhado seria a Dança. Alguns estudantes começaram expressar que não gostavam de dançar. Essas falas vão ao encontro do estudo de Cordovil et al (2018) que entrevistaram 17 estudantes e perguntados quais dos cinco conteúdos da cultura corporal eles tinham mais interesse em vivenciar nas aulas Educação Física, apenas 10% escolheram a dança. Para tentar quebrar esse paradigma, iniciamos a aula com um aquecimento lúdico utilizando balões de festa. O objetivo era fazer com que os alunos realizassem diferentes movimentos sem deixar o balão cair. Na segunda parte da aula, realizamos um grande círculo com intuito de trabalhar a improvisação utilizando essa atividade como preparativo e familiarização para o uso do Just Dance®. O processo de criação e movimentação, irá proporcionar uma melhor consciência corporal e

estimular a criatividade (DE MEDEIROS e DE ANDRADE, 2020). Nessa atividade, os alunos criaram um movimento e os demais alunos replicaram. Ao chegarmos ao objetivo principal da aula e iniciarmos a exposição dos vídeos sendo apresentados cinco músicas diferentes, notamos que todos os alunos estavam participando. Mesmo sem a presença do videogame com a captação dos movimentos, nenhum aluno mostrou falta de interesse em continuar dançando. O estudo de Lin (2015) mostrou algo parecido, onde mesmo sabendo que estavam dançando um vídeo, os participantes continuaram demonstrando esforços semelhantes àqueles que utilizavam o videogame com sensor.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os vídeos das músicas do Just Dance® são uma possibilidade para trabalhar o conteúdo Dança nas aulas de Educação Física, mas vale lembrar que o professor deve ter noção de como utilizar esse recurso didático em sua aula, para assim despertar o interesse do aluno, facilitando o processo de aprendizagem. Outro ponto a ser considerado é que a exposição prolongada aos *exergames* podem gerar resultados negativos nos alunos, como por exemplo, a diminuição do interesse (SUN, 2013). Porém, quando utilizado de forma balanceada, a ludicidade presente nesta atividade é uma estratégia de engajamento dos estudantes ao conteúdo visto que atividades lúdicas irão proporcionar experiências motivadoras, despertando o interesse desse aluno durante as aulas, colaborando assim com o processo de aprendizagem (DA SILVA, 2011).

### REFERÊNCIAS

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

CORDOVIL, A. P. R. et al. O espaço da Educação Física na escola: um estudo sobre os conteúdos das aulas no Ensino Médio. **Pensar a prática**, v. 18, n. 4, 2015.

DA SILVA, A. G. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física Infantil**. 2011. 74f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Departamento de Estudos do Movimento Humano da Universidade Estadual de Londrina, UEL, Londrina, 2011.

DE ANDRADE, C. R.; DE MEDEIROS, A. C. Improvisação e criação em dança: percursos e desvios com as crianças. **Rebento**, v. 1, n. 13, 2021.



CONBRACE  
CONICE 2021  
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e  
Ciências do Esporte  
no tempo presente:

Defender Vidas,  
Afirmar as Ciências

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. – são Paulo: Atlas, 2008.

LIN, J-H. “Just Dance”: The effects of exergame feedback and controller use on physical activity and psychological outcomes. **Games for health journal**, v. 4, n. 3, p. 183-189, 2015.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. **Parâmetros para a educação básica de Pernambuco: parâmetros na sala de aula: educação física – ensino fundamental e médio**. Recife, 2013.

SUN, H. Impact of exergames on physical activity and motivation in elementary school students: A follow-up study. **Journal of Sport and Health Science**, v. 2, n. 3, p. 138-145, 2013.

