

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

VANESSA SCHIVINSKI MAMORÉ

*JUST DANCE* NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

CURITIBA

2025

VANESSA SCHIVINSKI MAMORÉ

## JUST DANCE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Artigo apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná, como requisito à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Orientadora: Profa. Ma. Cris Betina Schlemmer.

CURITIBA


2025

## TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Mídias na Educação da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **VANESSA SCHIVINSKI MAMORÉ**, intitulada: **JUST DANCE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA**, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua aprovação no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.


Curitiba, 26 de Novembro de 2025.

Documento assinado digitalmente  
 **CRIS BETINA SCHLEMMER**  
Data: 27/11/2025 21:38:34-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**CRIS BETINA SCHLEMMER**  
Presidente da Banca Examinadora

**AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE**

Avaliador Interno

Documento assinado digitalmente  
 **AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE**  
Data: 05/12/2025 15:24:04-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

## ***Just Dance* nas aulas de Educação Física: Relato de Experiência**

Vanessa Schivinski Mamoré

### **RESUMO**

O presente trabalho é um relato de experiência desenvolvido em um Colégio Estadual de Curitiba, durante o mês Setembro de 2025, que consistiu na implementação do conteúdo Dança por meio do jogo *Just Dance*, considerado um *exergame* nas aulas de Educação Física de cinco turmas do ensino médio. O objetivo geral deste relato de experiência é descrever e refletir sobre a utilização do *exergame Just Dance* como ferramenta pedagógica para facilitar o processo de ensino aprendizagem da Dança nas aulas de Educação Física, analisando os impactos na motivação, participação e aprendizagem dos estudantes do ensino médio, a partir de uma intervenção pedagógica orientada metodologicamente pela pesquisa-ação. Os resultados indicaram que o *Just Dance* ampliou significativamente o interesse dos estudantes pela dança, reduzindo resistências iniciais relacionadas à timidez, vergonha e desconhecimento. Observou-se aumento progressivo da participação, especialmente quando as atividades foram transferidas para espaços amplos e quando as turmas puderam escolher suas *playlists*, o que reforçou protagonismo e autonomia. A vivência desencadeou um ambiente lúdico e cooperativo, ressignificando a percepção da dança como prática distante ou altamente técnica. Além disso, a intervenção realizada no intervalo escolar mobilizou grande número de estudantes e gerou demanda espontânea pela continuidade da atividade, evidenciando impacto positivo no clima escolar e na integração entre as turmas. De modo geral, o *exergame* mostrou-se uma estratégia eficaz para articular cultura digital e cultura corporal, promovendo aprendizagens significativas mesmo sem equipamentos específicos.

Palavras-chave: 1. *Just Dance* 2. Cultura Digital 3. Cultura Corporal 4. Educação Física Escolar. 5. Dança

### **1. INTRODUÇÃO**

Vivemos em um período histórico, no qual o uso da tecnologia digital deu saltos gigantescos, principalmente influenciada pela pandemia-Covid 19. Parte significativa das crianças e adolescentes, têm acesso direto às mídias digitais, que estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano e por isso, tornaram-se elementos essenciais na sociedade contemporânea, influenciando de modo geral aspectos voltados a nossa forma de se relacionar, comunicar, trabalhar e de acessar as informações.

Dentro do contexto escolar, vivemos esse período de transformação com a inserção das ferramentas tecnológicas para fins pedagógicos e, como reflexo da

cultura digital na qual estamos imersos. Nesse sentido, Kenski (2018) entende cultura digital como um conjunto de perspectivas relacionadas à incorporação das tecnologias digitais e aos avanços decorrentes de seu uso, especialmente no que diz respeito às possibilidades de interação, comunicação, compartilhamento e formas de agir que se configuram a partir das conexões em rede presentes na sociedade contemporânea.

Portanto, a escola, enquanto espaço de formação humana e cultural, precisa incorporar as tecnologias contemporâneas para criar experiências educativas mais significativas e favorecer o desenvolvimento integral dos estudantes. De acordo com Freire (1996), em uma sociedade em que o conhecimento se apresenta de forma cada vez mais fragmentada, corre-se o risco de que os indivíduos sejam afastados de uma compreensão mais plena de si e do mundo. Por isso, torna-se essencial uma concepção de educação que promova a integração dos saberes e ofereça uma perspectiva ampla, capaz de contribuir para a formação de sujeitos críticos, conscientes e autônomos.

Diante das diversas práticas pedagógicas já desenvolvidas para o ensino da Dança no ensino médio, este trabalho se justifica pela necessidade de explorar metodologias inovadoras, capazes de ampliar o envolvimento, a motivação e o engajamento tanto da professora quanto dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Essa busca dialoga com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que destaca competências relacionadas ao uso das tecnologias nas diferentes áreas e linguagens. Nesse contexto, os *exergames* — termo que combina *exercise* (exercício) e *games* (jogos) — configuram-se como uma possibilidade pedagógica, por integrarem movimentos corporais à interação com o ambiente digital, sendo frequentemente classificados nos documentos educacionais como uma categoria específica dentro dos jogos eletrônicos.

Buscando compreender o cenário atual em que estamos inseridos, ou seja, o âmbito educacional atrelado a cultura digital, emerge a seguinte questão: de que forma o *exergame* (jogo eletrônico) *Just Dance*, pode ser utilizado nas aulas de Educação Física para criar significado e motivação para o ensino do conteúdo Dança?

A partir dessas reflexões iniciais, o presente trabalho se propõe a relatar e analisar a experiência desenvolvida em um Colégio Estadual de Curitiba, durante o mês Setembro de 2025, que consistiu na implementação do conteúdo Dança por meio do jogo *Just Dance*, considerado um *exergame* nas aulas de Educação Física de cinco turmas do ensino médio. O objetivo geral deste relato de experiência é descrever e

refletir sobre a utilização do *exergame Just Dance* como ferramenta pedagógica para facilitar o processo de ensino aprendizagem da Dança nas aulas de Educação Física, analisando os impactos na motivação, participação e aprendizagem dos estudantes do ensino médio, a partir de uma intervenção pedagógica orientada metodologicamente pela pesquisa-ação.

## 2. REVISÃO DA LITERATURA

Esse relato de experiência foi fundamentado na perspectiva progressista de uma educação formal que possibilite o acesso ao que foi produzido culturalmente pela humanidade, conforme afirma Saviani (2013). De acordo com o autor, a Educação Formal, deve primar pelo acesso contínuo dos conhecimentos produzidos pela humanidade, internalizando e superando os mesmos de acordo com as necessidades do momento histórico.

É a partir dessa premissa, que esse relato de experiência é compreendido como uma pesquisa-ação, isto é, sob a égide de Silva et al (2021), ao contextualizar que evidenciar pela prática pedagógica a escuta pelo diálogo entre os partícipes é um processo fundamental para que haja interatividade e a construção de empatia a partir das vivências que serão narradas.

Além disso, corrobora-se com as autoras, ao se entender que a escola é um espaço dinâmico, cheio de possibilidades e que o professor precisa organizar sua mediação nas zonas de desenvolvimento proximal dos estudantes que ainda não foram incorporadas e desenvolvidas pelo seu psiquismo.

A prática corporal de Dança, juntamente com as Lutas, são as práticas mais antigas na história, porém, na sociedade atual, possuem fatores desenvolvidos historicamente que comprometem significativamente o sentido e o significado dos adolescentes para sua vivência. Diante disso, essa revisão de literatura foi desenvolvida a partir de dois vieses da Dança, são elas: sua relação com a Cultura Corporal e sua apresentação na BNCC (2018).

### 2.1 CULTURA DIGITAL E BNCC

Com os avanços tecnológicos, os estudantes do ensino médio passaram a integrar um contexto marcado pela cultura digital, caracterizada pelo acesso constante a dispositivos e redes de informação. Conforme Lévy (1999), a cibercultura,

transforma as formas de comunicação, aprendizagem e construção do conhecimento, uma vez que os sujeitos estão imersos em fluxos contínuos de dados e interações mediadas pelas tecnologias digitais. Para os docentes, essa realidade torna cada vez mais evidente que a popularização da internet e dos celulares modificou profundamente as maneiras de interagir, aprender e ensinar no ambiente escolar.

A cultura digital promove um cenário desafiador para os profissionais da educação, sendo necessário repensar as práticas pedagógicas, tornando-as mais conectadas com o cotidiano dos estudantes, por já terem essa facilidade em compreender as diferentes linguagens do meio digital.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), reconhece a importância das tecnologias digitais no âmbito da Educação Básica por meio da Competência Geral nº 5, que versa sobre a utilização das tecnologias digitais de maneira crítica, significativa, ética e responsável. Enfatizando essa competência para o Ensino Médio, devemos considerar também o uso de maneira autônoma, criativa e colaborativa.

Portanto, vive-se um período crucial de mudança de paradigma pedagógico, o da educação digital, que exige integração das tecnologias digitais no contexto escolar atrelado ao papel dos docentes, em busca de metodologias inovadoras para a construção de experiências significativas, como afirma Moran (2007), “a educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos.”

Diante desse cenário, a inserção dos jogos eletrônicos pode representar uma estratégia inovadora capaz de integrar essa gama tecnológica trazida pelos estudantes às práticas corporais presentes na Educação Física escolar.

## 2.2 CULTURA CORPORAL E DANÇA

A Educação Física é um componente curricular importante, na medida em que transmite a produção cultural da sociedade e, possibilita o direito de se apropriar dessa gama historicamente construída. Neste sentido, entende-se a Educação Física como uma área de conhecimento da cultura corporal e a Educação Física escolar como uma área/disciplina que introduz e integra o estudante nesta área da cultura, formando o ser humano que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, capacitando-o para

usufruir dos jogos, dos esportes, das danças, das lutas e das ginásticas em benefício do exercício crítico da realidade na qual está inserido (Coletivo de Autores, 1992).

A nossa percepção de mundo pode ser compreendida a partir do nosso corpo e das relações que estabelecemos com o ambiente. Sendo assim devemos considerar que as concepções de corpo mudaram de acordo com as inúmeras transformações da sociedade. Não é objetivo deste estudo aprofundar nas concepções de corpo criadas ao longo da história, porém cabe deixar claro que essas mudanças são determinadas por aspectos sócio-históricos e culturais, que, dessa forma, direcionam as possibilidades de compreender e conceber o corpo.

Num processo de questionamento sobre o corpo, suas implicações e relações com a cultura digital, pode-se refletir sobre o ser humano enquanto influenciado culturalmente, pois segundo Daolio (2001, p.39), “no corpo estão inscritas todas as regras, todas as normas e todos os valores de uma sociedade específica, por ser ele o meio de contato do indivíduo com o mundo que o cerca.”

Nesse sentido, considera-se a existência de uma contínua apropriação da cultura por meio do corpo. Tal apropriação se dá de maneiras diferentes no interior de diversos contextos e num constante processo. Assim, abre-se a reflexão sobre a percepção do corpo e suas manifestações culturais. De acordo com Santos (1983, p.26) “a cultura é dinâmica e passa por processos de transformações tal qual as sociedades. É um processo”. Desta forma, corpo, cultura e tecnologia seguem conectados por estarem sempre em transformação.

Dentre as diversas manifestações culturais existentes, a dança é uma das formas mais antigas de expressão do ser humano. Segundo Bregolato (2000, p.73),

(...) a dança é tão antiga como a própria vida humana. Nasceu na expressão das emoções primitivas, nas manifestações, na comunhão mística do homem com a natureza. O homem que ainda não falava, se utilizou do gesto rudimentar para expressar suas emoções num ritmo natural. A dança na vida do homem primitivo tinha muito significado, porque fazia parte de todos os acontecimentos de sua vida. (Bregolato, 2000, p.73)

A dança comunica e expressa, exterioriza sentimentos que adormecem dentro de nós. Dançar significa conectar-se à vida, um simples movimento nos remete a leveza de ser, estar e pertencer ao cosmos. A dança quando utilizada como forma de conhecimento, traz um tipo diversificado de percepção de si, dos outros, do meio e das relações que nele se estabelecem. Permite ao ser humano exprimir o que sente, suas críticas e contribuições para determinada situação, pois a partir da dança, o



indivíduo interage com todo o universo que o envolve explorando-o de diferentes formas, imprimindo suas mensagens subjetivas no bojo de suas relações humanas.

Para Marques (1997, p. 23) “o corpo em movimento, portanto, assume um papel fundamental hoje em dia, e a dança enquanto forma de conhecimento torna-se praticamente indispensável para vivermos presentes, críticos e participantes em sociedade”.

Após essas considerações, podemos pensar em como a dança pode ser apropriada por meio da inserção das tecnologias digitais, no caso, a partir do *Just Dance* como possibilidade pedagógica, capaz de explorar a dança de maneira lúdica e significativa.

### 2.3 EXERGAMES E JUST DANCE NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Os *exergames* têm se consolidado como uma possibilidade pedagógica relevante na Educação Física escolar, sobretudo pelo potencial de aproximar a cultura corporal de movimento do universo digital no qual os estudantes estão imersos. Esses jogos eletrônicos se caracterizam por utilizar o movimento real dos usuários para gerar ações no ambiente virtual, promovendo experiências em que corpo e tecnologia se entrelaçam. Baracho, Gripp e Lima (2012) definem os *exergames* como jogos capazes de “captar e virtualizar os movimentos reais dos usuários”, permitindo que a prática corporal seja reinterpretada por meio da mediação digital. Essa perspectiva também é reforçada por Cruz e Enohi (2020), que compreendem os *exergames* como ferramentas que rompem com a lógica sedentária associada aos videogames tradicionais, na medida em que exigem movimentação ampla e engajamento físico dos jogadores.

Na Educação Física escolar, os *exergames* representam uma alternativa para aproximar, vincular, despertar o interesse dos estudantes, pois contemplam os jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas, porém um dos obstáculos encontrados para sua ampla consolidação nas práticas docentes, é a falta dos equipamentos específicos nas escolas, no caso dos *exergames* geralmente os equipamentos necessários são: tv, videogame, consoles de videogame, câmera de captação de movimentos, óculos de realidade virtual, entre outros.

No caso do presente relato, o *Just Dance* surge como uma possibilidade para despertar nos estudantes o interesse pelo conteúdo da Dança, já que apresenta uma série de coreografias (para todos os públicos), onde a proposta central é seguir ritmo

da música e imitar as coreografias. Como a grande maioria dos jogos eletrônicos, o *Just Dance* se organiza a partir de 4 níveis: fácil, médio, difícil e extremo, com coreografias que variam na intensidade e complexidade dos movimentos que devem ser executados, incluindo interação com os demais participantes. O jogo utiliza uma avaliação por meio de uma escala de pontuação de acordo com a precisão dos movimentos realizados.

### 3. METODOLOGIA

Esse relato de experiência tem como procedimentos metodológicos a auto narrativa da prática pedagógica desenvolvida a partir do método da pesquisa-ação. Mesmo com um caráter narrativo, ainda se trata de uma pesquisa qualitativa, foi constituído como um instrumento investigativo dos fatores externos que podem desenvolver significado e sentido para a vivência, aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes através da Unidade Temática da Dança.

Entende-se por pesquisa-ação

Como pesquisa social e com forte comprometimento com a transformação de situações microescolares, Thiollent (2011), na figura de precursor, no Brasil, evidencia a definição da pesquisa-ação. Um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (Thiollent, 2011, p. 20 *apud* Silva et al 2021)

Os registros da experiência foram através de observação a partir de anotações em diário de campo, para identificar se foram estabelecendo relação motivacional da aprendizagem da Dança durante as aulas, considerando que a mesma prática pedagógica foi desenvolvida com cinco turmas do ensino médio de um colégio estadual de Curitiba/PR, durante o mês de setembro de 2025. Os elementos observados foram o diálogo síncrono com os estudantes, fatores motivacionais, significados constituídos pelas particularidades das vivências que quando necessários foram registrados com fotos e vídeos ao longo do desenvolvimento das aulas.

#### 3.1 UNIVERSO DE PESQUISA E AMOSTRA

A amostra consistiu em 5 turmas do período da manhã de um Colégio Estadual na cidade de Curitiba no estado do Paraná, totalizando 150 estudantes, com a faixa etária entre 14 e 17 anos, sendo desses 89 do gênero feminino e os outros 61 do sexo masculino. A taxa de *dropout* foi de 24 estudantes que não participaram de todas as aulas. A observação ocorreu ao longo do mês de setembro, totalizando 8 aulas.

### 3.2 ETAPAS DA PESQUISA

Para organização da presente implementação foi realizado um planejamento semanal, conforme tabela abaixo. Consideramos como indicadores de desempenho no planejamento verbal, o dispêndio de interesse na melhora da execução do movimento corporal, a participação verbal perante os pares e o nível de motivação que gerou significado e intensificação da participação.

QUADRO 1 – CRONOGRAMA DE IMPLEMENTAÇÃO DAS ATIVIDADES

Semana	Etapas	Objetivos	Atividades
01 a 05 de Setembro	Mapeamento e Contextualização	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender o repertório cultural dos estudantes;</li> <li>- Identificar os interesses</li> <li>- Vivenciar a dança com prática corporal dentro do contexto escolar.</li> </ul>	Mapa mental, Vídeos e Oficina de Danças com professor convidado
09 a 12 de Setembro	<i>Just Dance</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionar o contato com o <i>Just Dance</i></li> </ul>	Vivência de <i>Just Dance</i> em sala
15 a 19 de Setembro	<i>Just Dance</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular a autonomia e protagonismo dos estudantes;</li> <li>- Ampliar o envolvimento dos estudantes</li> </ul>	Criação de lista de reprodução e Vivência <i>Just Dance</i> no espaço externo
22 a 26 de Setembro	<i>Just Dance</i> no Intervalo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planejar e implementar intervenção para disseminação da dança</li> </ul>	Organização de <i>Just Dance</i> no intervalo para as turmas da escola

		dentro do contexto escolar.	
--	--	-----------------------------	--

FONTE: A autora (2025)

Devido a prática pedagógica ter sido aplicada apenas nas aulas do mês de setembro, considera-se que houve pouco tempo para a realização de cada etapa para a garantia da qualidade esperada, no entanto, foi possível mensurar a intensificação do envolvimento dos estudantes.

#### 4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

A aplicação da prática pedagógica foi dividida em 3 fases: mapeamento, oficina de danças urbanas e oficina direcionada ao *Just Dance*. Em virtude do tempo destinado à análise dos indicadores algumas etapas foram suprimidas do cronograma, como a instrumentalização e problematização e incorporadas sutilmente nos momentos de reflexão e autoavaliação.

##### 4.1 DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO DA PESQUISA

O mapeamento acerca do repertório cultural e vivências dos alunos acerca do tema “dança” foi a primeira etapa da pesquisa. Para a contextualização do conteúdo proposto, foi realizado um brainstorming (chuva de ideias) junto aos alunos, a partir do seguinte questionamento: O que é dança? As respostas obtidas, em sua maioria, contemplaram a dança como arte, movimento, expressão, exercício físico, autoconhecimento, música, ritmo, sincronia, corpo entre outras definições.

Diante das respostas, os estudantes foram instigados a pensar sobre a dança dentro de uma realidade mais próxima, buscando-se exemplos concretos em seus cotidianos. Ficou nítida a resistência e a polêmica em falar sobre o tema entre os jovens, porém é a partir dessas questões que conseguiu-se despertar a curiosidade, envolvimento e motivação para a participação, e nesse sentido evidenciou-se o que Daolio (1992), aponta sobre o corpo carregar marcadores culturais.

Foi possível verificar que a dança entre a maioria dos jovens difundiu-se por meio de redes sociais como o TikTok, de programas televisivos em sua perspectiva competitiva, porém poucos tiveram a oportunidade de presenciar algum espetáculo



Aluno E: *“dançar dá muita vergonha”*

Após o mapeamento da proximidade dos alunos com o tema, foi realizada uma Oficina de Danças Urbanas. Nessa proposta, foi convidado um professor externo para realizar uma vivência prática com os estudantes. O professor fez uma breve contextualização sobre sua vivência da dança e também abordou elementos teóricos sobre a modalidade estudada. Em seguida organizou os estudantes em várias filas pela quadra para ensinar alguns movimentos básicos. A prática durou cerca de 40 minutos e todos os estudantes presentes participaram, não foram observadas questões de gênero nem outras manifestações que pudessem ser depreciativas. Das observações nessa vivência, os elementos mais visíveis foram: timidez, vergonha e receio da exposição corporal. Seguem alguns comentários no fechamento da proposta:

Aluno A: *“o professor estava muito animado e isso ajudou a enfrentar a vergonha”*

Aluno B: *“achei os movimentos difíceis”*

Aluno C: *“foi interessante, nunca tinha feito nada parecido”*

Aluno D: *“fiquei no fundo porque não queria ser visto”*

Aluno E: *“percebi que tenho dificuldades em seguir ritmo”*

Esse movimento confirma a compreensão de Marques (1997), para quem o corpo em movimento é um modo de estar no mundo e de produzir conhecimento, e que a dança, enquanto linguagem, possibilita ao sujeito construir novas formas de perceber-se e expressar-se. Observou-se que, mesmo diante da timidez inicial, a vivência coletiva facilitou a participação, demonstrando que a aprendizagem corporal ocorre também pela interação e pela observação, em consonância com a concepção de educação como prática dialógica, conforme Freire (1996).

As duas primeiras fases aplicadas nesta pesquisa tiveram a intenção de preparação dos alunos para o momento de aplicação do *exergame Just Dance*, chegando, enfim, à aplicação da mídia em sala de aula.

Para introdução da atividade, questionou-se sobre quem conhecia o *Just Dance* e, a maioria dos estudantes já tinha tido acesso em algum momento fora do contexto escolar. Abordou-se, nesse momento, os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, propondo o *Just Dance* como disparador para o conteúdo abordado.

A primeira parte dessa vivência foi realizada em sala de aula, utilizando a TV por meio dos vídeos do *Just Dance* que estão disponíveis no Youtube, uma vez que nem a escola nem a professora possuem os recursos (videogame e câmera de captação de movimento) em seu acervo. Vale ressaltar, que em nenhum momento, nesse formato, notou-se desmotivação pela falta de interação real entre os estudantes e o equipamento, pelo contrário, percebeu-se que a interação se deu realmente com a intensidade de um jogo com captação real dos movimentos.

Foram selecionadas 5 músicas e os estudantes foram desafiados a dançar, sendo que a participação, envolvimento e motivação, seriam critérios de avaliação do trimestre. Primeiramente, houve um movimento de resistência em todas as turmas por parte de algumas pessoas, visto como natural, devido a elementos como vergonha, timidez, exposição.

Apenas em uma turma, um estudante se recusou a participar e apenas observou. Nas demais, verificamos que os estudantes mais tímidos se posicionaram no fundo da sala, mais escondidos. Aos poucos os alunos, foram se soltando e, de maneira descontraída, foi possível notar o aspecto lúdico que o jogo despertou nos estudantes para além da dança que estava sendo realizada, superando inclusive, qualquer aspecto que poderia ser competitivo caso estivessemos utilizando o “*exergame* real” (devido a pontuação que é gerada a partir da captação de movimentos).

Repetiu-se a vivência em sala por duas aulas e, na segunda vez, os estudantes demonstraram expectativa e animação. No segundo momento (mais duas aulas), ampliou-se o espaço da prática, saindo da sala de aula e levando a TV móvel para a quadra (espaço mais amplo, restrito a turma, porém com visibilidade para outras pessoas).

Foi solicitado que cada turma organizasse uma lista de reprodução própria com uma seleção de 5 danças presentes nas playlists do *Just Dance* via Youtube. Manteve-se uma boa adesão, conforme as coreografias foram sendo realizadas, era perceptível o aumento da alegria, empolgação e alterações fisiológicas devido à realização de atividade aeróbica (coração acelerado, suor, cansaço):

Aluno A: “*Just dance já joguei em casa com meus irmãos*”

Aluno B: “*Já fiz em casa, mas sem gente olhando*”

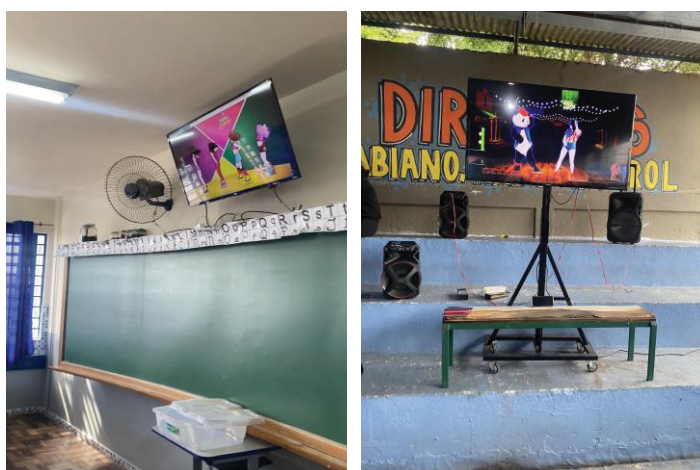
Aluno C: “*Nossa como a gente fica animado com esse jogo*”



Aluno D: *“No começo dá vergonha, mas como todo mundo fez junto, achei que foi bom porque ninguém ficava só olhando”*

Aluno E: *“Foi muito divertido, mesmo na quadra, a turma estava animada e, pudemos escolher nossas músicas”*

FIGURA 2: ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS DE VIVÊNCIA COM O EXERGAME



FONTE: Autora (2025)

No momento em que se introduziu o exergame *Just Dance* como recurso pedagógico, a aproximação dos estudantes com a atividade ocorreu de maneira mais rápida e espontânea. Esse comportamento confirma a imersão dos jovens na cultura digital, conforme descrito por Kenski (2018), já que as interfaces tecnológicas fazem parte de seu cotidiano e de suas formas de significar o mundo. A facilidade de adaptação ao jogo, mesmo sem o uso completo dos equipamentos tradicionais (videogame e câmera de movimento), reforça a ideia de Lévy (1999) de que as tecnologias digitais constituem novos espaços de interação e aprendizagem, ampliando possibilidades de engajamento e construção de sentido.

A utilização do *Just Dance*, nesse momento, serviu como disparador para o trabalho com dança dentro das aulas, na sequência, a continuidade da proposta pedagógica seguiu para a organização da proposta de avaliação do trimestre, sendo a organização de um festival de dança interno das turmas envolvidas.

Após a vivência nas turmas foi criada uma comissão organizadora para ampliar essa atividade para os demais estudantes da escola. Essa comissão juntamente com a professora, definiram uma data (última sexta-feira de setembro - 26/09/2025) e solicitaram autorização à direção da escola para realizar a intervenção no intervalo,



que acenou positivamente para a expansão do projeto. A playlist do jogo *Just Dance* foi preparada e a proposta foi divulgada para os estudantes da escola durante a semana via sistema de rádio. No dia marcado, os equipamentos foram montados e um pequeno espaço foi delimitado (reflexo da expectativa baixa em relação a adesão dos estudantes), acreditando que os estudantes teriam vergonha da exposição no horário do intervalo.

Porém, para surpresa de todos a atividade foi um sucesso, tanto pelo número de estudantes que se movimentaram, quanto pelo entorno, formado por uma plateia que apreciou de maneira respeitosa quem estava participando, incluindo o diretor da escola que ficou impressionado. Em seguida, chegaram à professora e à direção inúmeros pedidos de que essa intervenção (*Just Dance* no intervalo) fosse realizada semanalmente. A comissão organizadora também gravou partes desse momento e produziu um vídeo que foi divulgado nas redes sociais oficiais da escola.

Aluno A: *“Just dance no intervalo, foi incrível, melhor atividade que já aconteceu”*

Aluno B: *“Nunca tem nada para fazer no intervalo, hoje foi diferente”*

Aluno C: *“Fiquei com vergonha de dançar, mas até para quem estava olhando foi algo novo, eles deram um show!”*

Aluno D: *“Poderia ter mais vezes essa atividade no intervalo, melhor do que ficar sentado”*

Diretor auxiliar: *“Fiquei impressionado como essa atividade mobilizou os estudantes e movimentou a escola. Quem estava dançando se divertiu e, quem estava ao redor, soube respeitar e apreciar o momento.”*

FIGURA 3: REGISTROS *JUST DANCE* NO INTERVALO



FONTE: Autora (2025)

Quando a intervenção se ampliou para o intervalo escolar, os resultados alcançaram outro patamar. O sucesso da atividade, tanto pelo número de participantes quanto pela recepção da comunidade escolar, demonstra que a cultura digital pode gerar processos de engajamento coletivo capazes de transformar o clima escolar. Essa mobilização espontânea corrobora com o que Moran (2007) defende ao afirmar que as mídias, quando integradas pedagogicamente, ampliam a comunicação, a interação e o interesse autêntico pela aprendizagem.

Ao longo de todas as etapas do *Just Dance* (vivências práticas), como professora e pesquisadora, houve o movimento constante e variável entre participação prática com os jovens, o que fortaleceu vínculos de interação importantes para o processo de ensino aprendizagem, intervenção em situações pontuais e observação sem interferências.

#### 4.2 ENVOLVIMENTO, MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO

A partir da implementação dessa intervenção pedagógica por meio do *Just Dance*, ficou nítido que os *exergames* podem despertar e ampliar o interesse dos estudantes pelo conteúdo da Dança, mediando aprendizagens corporais significativas. Nesse sentido, com as práticas realizadas em sala e depois na quadra, pode-se romper com a lógica da mera reprodução técnica de movimentos e aproximar a dança da vivência cotidiana e das referências culturais presentes na realidade dos estudantes. Principalmente pelo dinamismo e ludicidade, a vivência foi prazerosa e evidenciou a relevância da cultura digital como parte constitutiva da prática pedagógica contemporânea.

Esse movimento corrobora com a afirmação de Santos et al. (2025) de que o *Just Dance* ressignifica a visão de dança que se tem dentro do contexto escolar, deslocando o foco de qualquer tipo de desempenho técnico e valorizando a expressão e o envolvimento coletivo, ampliando o sentido educativo da prática corporal. Essa ressignificação da experiência corporal também é apontada pelo Coletivo de Autores (1992), que defende que a Educação Física escolar deve possibilitar o acesso e a vivência crítica das manifestações da cultura corporal, ampliando o repertório dos estudantes para produzir, reproduzir e transformar práticas sociais. A ludicidade do *exergame*, aliada à possibilidade de experimentar movimentos sem julgamento

técnico, aproxima a dança das vivências cotidianas dos jovens e a insere em um contexto que lhes é familiar: o da cultura digital.

Durante o processo de desenvolvimento das etapas, observou-se como a proposta se constituiu como uma prática dialógica, tornando os estudantes protagonistas do processo de ensino-aprendizagem, de forma autônoma e crítica — aspecto evidente na composição das playlists e na organização da intervenção com as demais turmas. Essa experiência reafirma os princípios da Competência Geral nº 5 da BNCC (2018), que orienta para o uso das tecnologias digitais de modo crítico, consciente e ético, favorecendo a comunicação, o acesso e a circulação de informações, a produção de conhecimento, a resolução de problemas e o exercício da autoria e do protagonismo em diferentes contextos sociais e educacionais.

Em síntese, podemos dizer que o jogo do *Just Dance*, enquanto *exergame*, pode ser compreendido como uma prática corporal contemporânea, pois é capaz de articular cultura digital e cultura corporal de movimento, como estratégia para o ensino do conteúdo da Dança.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das vivências realizadas com o *exergame Just Dance*, foi possível verificar que sua utilização como recurso pedagógico contribuiu significativamente para a participação, motivação e engajamento dos estudantes no conteúdo de dança, impulsionando a continuidade do trabalho que culminou no Festival de Dança que aconteceu no final de outubro.

Foi notável como a abordagem lúdica, aliada aos recursos tecnológicos digitais contribuíram para a inclusão de todos (independente de habilidades específicas ou vivências anteriores), possibilitando um ambiente favorável para o processo de ensino aprendizagem, permeado pela intencionalidade e mediação da professora, pois segundo Kenski (2012) é assim que se transforma o uso da tecnologia em instrumento pedagógico significativo, ou seja, ao planejar e conduzir as etapas - do mapeamento inicial à organização do “*Just Dance* no intervalo”, ampliou-se o sentido formativo do uso da tecnologia digital, superando seu caráter de entretenimento.

A presente pesquisa, reforça a importância da integração entre os elementos da cultura digital, da cultural corporal e das tecnologias digitais, demonstrando que a

busca por estratégias e metodologias inovadoras pode aproximar e despertar o interesse dos estudantes para novas práticas relacionadas ao conteúdo da Dança.

É importante salientar que mesmo com limitações, sem os equipamentos convencionais e do pouco tempo que foi destinado, o *Just Dance* se mostrou eficaz para que os estudantes pudessem refletir sobre o que é a Dança e onde ela se faz presente em seus cotidianos, rompendo a visão inicial de algo distante ou espetacularizado e, passando a ser algo possível, principalmente dentro do contexto escolar.

Um desdobramento relevante é que, atualmente, consolidou-se um grupo pequeno de estudantes que formalizaram uma proposta junto aos professores de Educação Física e Direção, para organizarem quinzenalmente no intervalo da sexta-feira, um espaço destinado ao *Just Dance* na escola, o que vem acontecendo e tende a se consolidar cada vez mais, reforçando o protagonismo dos estudantes.

Diante dos resultados e reflexões, é importante reconhecer as limitações da presente pesquisa-ação, principalmente na instrumentalização para a coleta de dados, que poderia ser mais enriquecedora se tivesse sido elaborado e aplicado um questionário específico com os estudantes para aprofundar as análises e impactos da intervenção pedagógica, para obtenção de dados mais concretos e estruturados. Essa fragilidade limitou a possibilidade de ampliar e aprofundar as análises em aspectos potenciais, sendo uma necessidade para pesquisas futuras.

Portanto, no atual cenário educacional, é essencial buscar novas ferramentas digitais e incorporar outras possibilidades de *exergames* e aplicativos capazes de potencializar o ensino da dança e demais conteúdos da Educação Física, no intuito de articular o uso crítico e criativo das mídias digitais para instigar a participação ativa, a autonomia e inovação no contexto escolar.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BARACHO, A. F; GRIPP, F. J; LIMA, M. R. de. **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111–126, jan./mar. 2012.

BREGOLATO, Roseli A. **Cultura corporal da dança: no princípio da totalidade e na concepção histórico-crítica-social**. São Paulo: Ícone, 2000.

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

CRUZ, G. B.; ENOHI, R. K. **Exergames na educação física: aproximações entre tecnologia, movimento e aprendizagem**. Revista de Ciências da Inovação, São Paulo, 2020.

DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. São Paulo: Papirus, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 31. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KENSKI, Vani M. **Cultura digital**. In: MILL, Daniel (Org.). *Dicionário educação e tecnologias crítico EaD +*. Campinas: Papirus, 2018.

KENSKI, Vani M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARQUES, Isabel. **Dançando na escola**. *Motriz*, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 20–28, 1997.

MORAN, José. **As mídias na educação: desafios na comunicação pessoal**. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 2007.

SANTOS, L. S.; FELTES, A. F.; PINTO, A. da S.; SANFELICE, G. R. **O exergame Just Dance como possibilidade de prática corporal na educação física escolar**. *Vivências*, v. 21, n. 43, p. 25–37, 2025.

SAVIANI, Dermeval. **Educação: do senso comum à consciência filosófica**. 19. ed. Campinas: Autores Associados, 2013.

SILVA, A. L. da; MATIAS, J. C.; BARROS, J. A. **Pesquisa em educação por meio da pesquisa-ação**. *Revista Eletrônica Esquiseduca*, v. 13, n. 30, p. 490–508, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/1060>. Acesso em: 1 nov. 2025.