

O EXERGAME JUST DANCE COMO POSSIBILIDADE DE PRÁTICA CORPORAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

EXERGAME JUST DANCE AS A BODY PRACTICE POSSIBILITY IN SCHOOL
PHYSICAL EDUCATION

Lucas Souza Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do RS, Farroupilha, RS, Brasil
Mestre em Diversidade Cultural e Inclusão Social. E-mail: lucasefi94@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1023-8480>

Alessandra Fernandes Feltes

Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, Brasil
Doutora em Diversidade Cultural e Inclusão Social. E-mail: alessandrafeltes@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1806-4956>

Aline da Silva Pinto

Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, Brasil
Doutora em Diversidade Cultural e Inclusão Social. E-mail: alinepinto@feevale.br
<https://orcid.org/0000-0001-6160-6880>

Gustavo Roes Sanfelice

Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, Brasil
Doutorado em Ciências da Comunicação. E-mail: sanfeliceg@feevale.br
<https://orcid.org/0000-0003-0159-3584>

Submissão: 13-05-2024

Aceite: 03-09-2024

Resumo: Atualmente, nota-se a necessidade de utilizar as tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética em diversas disciplinas curriculares, dentre elas, a educação física escolar. O objetivo deste estudo foi relatar e analisar a aplicação do *exergame* Just Dance nas aulas de Educação Física escolar, com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola pública da serra gaúcha (Rio Grande do Sul/Brasil) durante o ano de 2021. Possui caráter qualitativo com características descritivas/narrativas de um relato de experiência que apresenta exposições e observações da análise do trabalho desenvolvido pelo professor de Educação Física em suas práticas. Pode-se perceber uma ressignificação das práticas corporais na utilização do



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

exergame proporcionando uma aproximação do contexto digital aos alunos. Em relação à pandemia, o *exergame* se mostrou uma possibilidade de proposta pedagógica, pois cumpriu as regras de distanciamento social e de segurança sanitária contra o coronavírus. Outros aspectos também foram problematizados, como contemplar todas as diretrizes do ensino da Educação Física e a abertura para novas metodologias nas práticas da dança.

Palavras-chave: COVID-19. Educação Física. Escola. *Exergame*.

Abstract: Currently, the need to use digital information and communication technologies in a critical, meaningful, reflective and ethical way has been noticed in several curricular disciplines, among them, school physical education. The objective of this study is to report and analyze the application of the Just Dance *exergame* in Physical Education classes at school, with students in the early years of Elementary School, in a public school in the Serra Gaúcha (Rio Grande do Sul/Brazil) during the year 2021. It has a qualitative character with descriptive/narrative characteristics of an experience report that presents expositions and observations of the analysis of the work developed by the Physical Education teacher in their practices. It is possible to perceive a redefinition of corporal practices in the use of the *exergame*, providing an approximation of the digital context to the students. In relation to the pandemic, the *exergame* proved to be a possibility for a pedagogical proposal, as it complied with the rules of social distancing and health security against the coronavirus. Other aspects were also problematized, such as contemplating all Physical Education teaching guidelines and openness to new methodologies in dance practices.

Keywords: COVID-19. Physical Education. School. *Exergame*.

Introdução

A pandemia do coronavírus¹ desencadeou a percepção de novos caminhos possíveis nos processos de ensino-aprendizagem e nas metodologias de aula, que anteriormente eram pouco explorados por professores e alunos. Na Educação Física escolar, não foi diferente, permitindo que os envolvidos experimentassem diferentes propostas pedagógicas no componente curricular.

Para Brum *et al.* (2021), a pandemia foi o período que obrigou a humanidade a se reinventar. Trouxe consigo a compreensão de que a cultura digital e as tecnologias não são mais soluções paliativas em momentos de adversidade, mas sim norteadores de um novo mundo e de novos tempos relacionados à educação.

A Base Nacional Comum Curricular² - BNCC (BRASIL, 2017) destaca a Cultura Digital como uma das suas dez Competências Gerais na Educação Básica, considerando que ela tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência de seu avanço e multiplicação, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não apenas como consumidores, mas como protagonistas. No que diz respeito aos anos iniciais do Ensino Fundamental, de acordo com o documento de orientação curricular brasileiro citado anteriormente, entende-se que a Cultura Digital promove, na vida do estudante, significativas mudanças em seu processo de desenvolvimento, nas suas relações de convivência e na apreensão do conhecimento de mundo, seja pela compreensão das diferenças ou pelo entendimento de

suas potencialidades. Portanto, a escola precisa se organizar para que a aplicação das tecnologias seja democrática e para que a participação dos indivíduos durante esse processo se torne mais consciente, compreendendo a importância dessa implementação, uma vez que os educandos, inevitavelmente, já estão imersos nessa cultura (DAL PIZZOL; SANTINELLO, 2021).

Nas áreas das Linguagens, área na qual a Educação Física escolar está inserida, entende-se a necessidade de utilizar as tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais. Especificamente para este componente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, compete a produção e a vivência das práticas corporais, interpretando e recriando valores, sentidos e significados atribuídos às diferentes atividades (BRASIL, 2017).

Nesse sentido, através de sua ação pedagógica, o professor de Educação Física escolar deve proporcionar experiências significativas aos estudantes, ciente de que eles são impactados pela cultura tecnológica em seu cotidiano, formulando maneiras de motivar as práticas corporais na aula por meio dessas ferramentas. Além disso, é essencial validar cada indivíduo como um ser cultural que sofre e exerce influência sobre a cultura corporal de movimento (GONZÁLEZ; FENSTERSEIFER, 2009; 2010).

No que tange à reflexão sobre o papel da Educação Física no ambiente escolar, González e Fensterseifer (2009; 2010) também citam que ela se encontra entre uma prática docente na qual não se acredita mais e outra que ainda apresenta dificuldades de ser pensada e desenvolvida. Esses autores também apontam aspectos importantes, como a necessidade de reinventar as práticas corporais na escola, de adequá-las às demandas da nova geração e do mundo contemporâneo, gerando ações nas funções sociais de forma crítica e autônoma, usufruindo e recriando o pluralismo do patrimônio das práticas culturais e suas representatividades.

Ao compreender esse elemento, Duarte, Castro e Silva (2021) incentivam a aliança com esse sistema, com o intuito de ampliar, subverter, mediar, negociar, chocar ou dialogar com os alunos sobre o porquê, para quê e, principalmente, como dançar. Para os autores, não é necessário negar o que já está estabelecido (dançar e criar coreografias para datas comemorativas), mas, sobretudo, contextualizá-las e torná-las reflexivas.

Nesse sentido, a variedade de práticas que envolvem a dança nos possibilita criar oportunidades para que os estudantes se expressem, movam-se, desenvolvam sua criatividade, espontaneidade e sociabilidade de forma integral, sem dissociá-las de suas capacidades cognitivas, afetivas e sociais (PINTO, 2010). Assim, a introdução do jogo Just Dance foi uma das maneiras encontradas pelo professor para trabalhar a dança com o intuito de diminuir essa distância.

Cabe esclarecer que este jogo se categoriza como um exergame, um instrumento virtual de interação que, dentro de sua proposta, emprega movimentos corporais. Segundo Smouter e Coutinho (2016), entende-se que o Just Dance³, de modo geral, consiste em movimentos realizados pelos alunos, orientados por um dançarino virtual reproduzido através de um jogo eletrônico que exemplifica movimentos de diferentes danças.

Especificamente em relação às práticas de dança no componente curricular de Educação Física, entende-se que seu espaço na escola se restringe, principalmente, a datas comemorativas que requerem apresentações para os pais e a comunidade escolar, tornando-a desconexa de uma proposta pedagógica. Essa falta de reconhecimento e a ausência de inclusão da dança durante

as aulas fazem com que os estudantes estejam afastados de suas práticas e não criem afinidade com ela. Nessa perspectiva, entende-se que os *exergames* podem se tornar propostas educativas na escola, desde que conduzidos a partir de processos pedagógicos em diálogo com o contexto da educação escolarizada, aproximando as aulas da realidade dos estudantes.

Diante dessa realidade, considera-se ser de extrema relevância o registro dessa experiência docente, não para considerar discussões meramente técnicas e operacionais, mas para abordar os aspectos que nós, profissionais de Educação Física escolar, enfrentamos e que nos impactam, com as constantes evoluções e transformações da área.

Metodologia

Este é um estudo de caráter qualitativo com características descritivas/narrativas de um relato de experiência que apresenta exposições da análise do trabalho desenvolvido pelo professor de Educação Física em suas práticas. Em relação ao aspecto descritivo, o pesquisador necessita observar, registrar, analisar, classificar e interpretar os dados coletados. Este formato procura descobrir como um fato ou fenômeno ocorre (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Este estudo teve por objetivo relatar e analisar a aplicação do *exergame: Just Dance* nas aulas de Educação Física escolar, com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola pública da serra gaúcha (Rio Grande do Sul/Brasil) durante o ano de 2021. Foram aproximadamente 185 crianças com idades entre 6 e 12 anos que participaram experienciando questões vinculadas a este tema.

A investigação se deu a partir de observações, no turno da tarde, aplicando o jogo *Just Dance* com oito turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental (um 1º ano; dois 2º anos; dois 3º anos; um 4º ano e dois 5º anos). Nas aulas de Educação Física⁴, envolveram-se aproximadamente 185 crianças com idades entre 6 e 12 anos. O período do recorte ocorreu de maio a dezembro de 2021, proporcionando diferentes reflexões referentes às dinâmicas realizadas frente às demandas da pandemia do coronavírus (prevenção e segurança) e a necessidade de explorar e trabalhar outras práticas corporais em sala de aula.

Para registro das anotações das falas dos estudantes, entre outras informações, utilizou-se um caderno de fichamento, uma espécie de diário de campo. A escola observada trabalha com alunos de 1º a 9º anos do Ensino Fundamental. A instituição escolar possui rede wi-fi nas salas de aulas, bem como TVs (algumas *Smart TVs*⁵), caixas de som e aparelhos de projeção (Datashow⁶), que auxiliaram nas dinâmicas realizadas.

Para prezar pela segurança dos alunos em relação aos cuidados com a pandemia, as aulas ocorreram em suas salas de aula sem modificações na organização e no posicionamento das classes. Estas estavam demarcadas com o distanciamento exigido conforme decretos estaduais. Sendo assim, os alunos realizaram seus movimentos perto do seu local (ao lado ou atrás de sua classe) e sempre que fosse necessário tinham fácil acesso aos seus materiais de higiene (álcool em gel, entre outros), garrafa de água e sua cadeira (caso precisassem descansar).

Segundo a BNCC (BRASIL, 2017) as práticas corporais na Educação Física podem ser transformadas no interior da escola, adaptadas às suas condições e suas possibilidades materiais, tomando como referência o cenário de cada contexto escolar. Em vista disso, diante da falta de

um *videogame*, desenvolvem-se as aulas através dos vídeos do jogo disponíveis no *Youtube*⁷, os quais eram projetados por meio de um Datashow no quadro da sala de aula, com auxílio ou não de um *notebook*. Nesse formato, as interações máquina/ seres humanos, não ocorrem como no jogo, pois o vídeo é projetado e o movimento se desenvolve a partir da cópia, repetição e posterior diálogo, entre estudantes e professor. Sendo essa, uma forma de contato com o jogo, sem a necessidade de aquisição do equipamento, tendo em vista as dificuldades financeiras que se observa nas escolas públicas brasileiras.

O método selecionado para a análise dos dados desta pesquisa foi a análise de conteúdo de Bardin (2016), no qual se dividiu a análise em três fases: 1ª) Fase pré-análise textual e temática; 2ª) Fase da exploração do material; 3ª) Fase de tratamento dos resultados. Estabeleceu-se, assim, três categorias referente a Educação Física escolar, os jogos digitais e as danças. Nas passagens seguintes pretende-se discorrer-las: “As Práticas Pedagógicas de Educação Física Escolar e o Diálogo com os Exergames” e “Os *exergames* como possibilidades de práticas de dança”.

Resultados e discussões

As Práticas Pedagógicas de Educação Física Escolar e o Diálogo com os *Exergames*

No caso presente, com o uso do *exergame*, observa-se a possibilidade de um terreno fértil de trocas e reconstruções culturais entre os envolvidos. Contudo, cabe salientar que não é apenas “ligar” e “conectar” os aparelhos eletrônicos e “assistir” ao devido jogo, mas intencionar aquele momento como um espaço propício aos processos de ensino-aprendizagem dos estudantes. No ambiente em pauta, a prática com o *Just Dance* foi mediada pelo professor, exigindo interações para auxiliar a experimentação, o uso e a apropriação dos movimentos corporais e rítmicos expostos no jogo. Entende-se que a proposta pedagógica deve ser vista de maneira complexa e não de maneira simplista e de reprodução. Compete ao profissional apresentar o *exergame* de forma crítica e reflexiva como uma nova perspectiva para a compreensão das influências socioculturais que cercam estes alunos.

Ao implementar todos os aparelhos necessários na sala de aula (Datashow, caixa de som, *notebook* entre outros), instigou-se a curiosidade dos alunos em relação à proposta que seria realizada. Em um primeiro momento, teve-se a ideia (dos alunos) de transmitir um filme para eles. Porém, ao realizar um diálogo inicial foi exposta uma nova maneira de desenvolvimento das aulas, o uso do *exergame Just Dance*, jogo que nem todos tinham conhecimento. Explicou-se acerca da dinâmica do jogo e da proposta pedagógica que o envolvia, esclarecendo que o mais importante seria a participação de todos. (DIÁRIO DE CAMPO DO PROFESSOR, 2021).

A estrutura da aula foi desenvolvida nessa ordem: a) vídeo de aquecimento/alongamento prévio ao jogo; b) exploração do *Just Dance* (sugestões de músicas exploradas tanto pelo professor, quanto pelos alunos); c) vídeo final de alongamento/diálogo com volta à calma. Entre as danças eram realizadas pausas estratégicas para conversar com os estudantes e discutir sobre situações da prática, comportamentos e seus níveis de dificuldade e de satisfação. Em decorrência a estes momentos, podem-se mensurar diferentes percepções.

Nas primeiras aulas com o uso do *Just Dance*, o professor sugeriu as músicas a partir de pesquisas realizadas na internet. Todavia, o que se viu a posteriori foi o envolvimento de alguns alunos e alunas que começaram a praticar em casa, com seus familiares ou pessoas próximas, e ao vir para a sala traziam as suas sugestões. Fator que enriqueceu a proposta, protagonizando o aluno a partilhar o seu interesse em perpetuar as propostas promovidas.

Em contrapartida, ao analisar os usos de *exergames* e da cultura digital pelos alunos em um viés crítico e reflexivo, há a necessidade de se manter atento, de maneira a não criar interpretações destas atividades vinculadas a criação de utopias e promessas. Em outras palavras, deve-se a partir de um processo de sistematizações, diagnósticos e observações, inseri-los em propostas pedagógicas (CRUZ JUNIOR, 2018). Costa (2016a, p. 56) coloca que “todo esse movimento de novos consumos, prática e comportamentos é algo que ainda está em processo”.

Neste pensar, é conhecido o adentramento dos alunos e da comunidade em geral no mundo tecnológico, principalmente no que tange a internet, mas como é preciso uma usabilidade crítica e criativa. É preciso abordar capacidades para que os alunos lidem com os equipamentos e suas interfaces com as habilidades necessárias, facilitando trocas e interações entre o professor e o aluno, bem como, a criação de conhecimentos apropriados (COSTA, 2016b).

O autor corrobora que o papel do professor em sala de aula referente ao contexto digital se reafirma como importante condutor do processo de aquisição das habilidades e competências, sobretudo de forma a apresentar alternativas diferentes e conectadas com seu público, seja nas aulas de Educação Física ou de outro componente curricular (COSTA, 2016a). Mas qual o motivo deste processo? Cruz Junior e Bungenstab (2018) colocam que as mídias que tinham sua tríade produtor-conteúdo-audiência estão perdendo sua centralidade, o que cabe pensar na importância desta literacia anteriormente citada pensando em nossos alunos como produtores midiáticos e produtores de cultura, fazendo com que estes compreendam o mundo e sua atuação nele.

Outro aspecto relevante a ser colocado é a proposta de aula na Educação Física escolar desvinculada da competição, algo tão enraizado em sua estrutura, e que desperta tantos conflitos entre os alunos. Além disso, o uso deste *exergame*, mostrou-se como uma possibilidade viável diante das diversas restrições que o educador enfrenta em relação a sua prática e os decretos estabelecidos no período em pandemia (que vão desde o distanciamento social, uso de máscaras e preocupações com hidratação, até a higienização constante de materiais e espaços). No viés da cultura corporal de movimento é necessário entender a complexidade da realidade do indivíduo, ampliando a ideia de corpo e de movimento para a diversidade. Por isso, necessita-se de práticas pedagógicas, como esta, que instrumentalize os indivíduos a usufruírem das aulas e de seus conhecimentos a fim de formá-lo como cidadão, que vai reproduzi-la e transformá-la.

Em vista disso, Fonseca *et al.* (2020) apontam a necessidade de uma remodelação de postura da Educação Física escolar, saindo da perspectiva de saúde em um viés estritamente biológico para promoções de cenários com o crescimento dos usos de dispositivos tecnológicos. Esta familiarização dos alunos com os dispositivos faz com que haja necessidade de que professores busquem novas competências e sanem demandas desta nova geração desconstruindo uma linearidade histórica da área.

Assim, reitera-se a importância da formação continuada e do papel do professor na busca constante de atualizações na sua área. Para se sentir seguro e capacitado em utilizar as

ferramentas digitais em seu fazer pedagógico, cabe a ele seguir procurando estes conhecimentos em seu cotidiano, dentro e fora da escola (cursos, capacitações e especializações, por exemplos) (SMOUTER; COUTINHO, 2016).

Segundo Dal Pizzol e Santinello (2021) a Educação Básica é um dos fundamentos principais da educação no país e, para que seja contemplada em todas as suas especificidades, é necessário um corpo docente preparado para atender às demandas de uma sociedade em constante transformação. Para tanto, as instituições escolares precisam inovar, com o intuito de acompanhar as evoluções sociais, percebendo que isso enseja mudança nos processos formativos. Embora as tecnologias digitais não sejam a solução para todos os problemas enfrentados pelas escolas de ensino brasileiras, elas surgem como algo desafiador e motivador, possibilitando que o aprendizado transcenda os muros escolares.

A partir dos apontamentos anteriores, destaca-se positivamente a adesão dos alunos e alunas às propostas pedagógicas que envolveram o *Just Dance*, sobretudo, suas motivações em participar da aula de forma autônoma. Há um adensamento e uma maior variabilidade de práticas corporais, ampliando as possibilidades da escola, bem como, a construção e desenvolvimento de novas maneiras de organizar a aula.

Notou-se que a experimentação do *Just Dance* em aula, permitiu aos estudantes explorarem outras possibilidades de movimentos, proporcionando um espaço que respeitasse as diferenças individuais e de desempenho corporal. O jogo estimula os alunos a desenvolver o equilíbrio, a agilidade, a precisão de movimentos, os giros, o ritmo, os gestos, a expressão, a utilização do espaço, entre outros. Somado a isto, foi perceptível os estímulos visuais e socioemocionais, como por exemplo: a euforia, a alegria, a disposição, a tensão, a atenção, a superação, a timidez, a rigidez, a leveza, entre outros.

Dessa forma, este jogo deve ser considerado uma possibilidade às aulas de Educação Física escolar, propiciando a quebra das práticas corporais atreladas aos esportes e a competição intrínseca que muitas vezes causa exclusão de determinados alunos considerados com menores aptidões. Soma-se a isto, a viabilidade de aulas fora do local pressuposto, a quadra poliesportiva⁸, e ao estar imerso a um cenário pandêmico, promove uma prática corporal em grupo com distanciamento necessário frente aos cuidados de prevenção ao coronavírus.

As aulas que antes eram muitas vezes compostas por jogos e brincadeiras transformam-se em momentos aguardados com propostas digitais. Quando o professor modifica a perspectiva de seu fazer pedagógico, por consequência a expectativa deste fazer pedagógico digital se faz. Desta forma, buscar o domínio, a interação e a criação de possibilidades para as suas aulas é essencial.

Os Exergames como Possibilidades de Práticas de Dança

Segundo Araújo, Batista e Moura (2017) os exergames podem trazer possibilidades interativas para a prática de modalidades que muitas vezes não são praticadas em seu total potencial nas aulas de Educação Física escolar. Logo, o jogo *Just Dance* também possibilitou que as atenções dos estudantes se voltassem para o dançarino virtual e não para os corpos de seus colegas. Isso contribuiu para que estes não se sentissem tão expostos, desconfortáveis e inibidos, fazendo com que se expressem sem se preocupar tanto com a reação de quem os vê.

A vivência da prática corporal é uma forma de gerar um tipo de conhecimento muito particular e insubstituível e, para que ela seja significativa é preciso problematizar, desnaturalizar e evidenciar a multiplicidade de sentidos e significados que os grupos sociais conferem às diferentes manifestações da cultura corporal de movimento (BRASIL, 2017). Em sala de aula, o contato com a proposta em dança despertou ações e comportamentos dos alunos que tiveram que ser debatidos nas turmas.

Com as observações, pode-se notar que os estudantes atribuem as danças como uma prática corporal preferencialmente de meninas, o que dificulta, e às vezes impede, as participações dos meninos. Parte-se do entendimento de que o professor enquanto mediador no processo ensino-aprendizagem na escola deve, principalmente, desenvolver mecanismos que operem contra essa segregação entre as categorias de gênero.

Essa percepção evidencia que as escolhas destes alunos estão e são carregadas de valores, de imagens preconcebidas do corpo e fica implícito que para eles ainda há papéis bem definidos do que é permitido para os homens e para as mulheres. Esses comportamentos transpassam o ato de dançar, é um reflexo das suas imersões e dos exemplos que possuem em seus cotidianos, “a inscrição dos gêneros – feminino ou masculino – nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura” (LOURO, 2013, p.11).

Outro exemplo desta discussão ocorreu quando os estudantes escolheram um personagem do jogo para representá-los. Na introdução⁹ do jogo, o professor sugeriu que fizessem uma escolha e neste momento articularam frases que evidenciaram seus estranhamentos e/ou definições, como: “eu vou ser o azul”, “eu vou ser verde”, “quero o vermelho” (DIÁRIO DE CAMPO DO PROFESSOR, 2021). Já aqueles personagens que tinham a cor roxa, lilás ou rosa, não eram escolhidos, mas sim refutados, mesmo que fossem do sexo masculino.

Nesses exemplos, percebem-se certos padrões de comportamento que foram compartilhados com as crianças, e estas, levam-os à frente em um processo reforçador de relações de gênero, pouco igualitárias. Essas maiorias têm um caráter de normalidade, naturalizando formas de ser que foram construídas e reforçadas de geração em geração, reproduzindo regras que orientam o viver dos indivíduos (PINTO, 2010).

Smouter e Oliveira (2015) em seu estudo propuseram um jogo de cores em uma de suas intervenções práticas e relatam comportamentos semelhantes a estes. Seus estudantes recusaram-se a tocar na cor rosa em uma das brincadeiras da aula. Essas explanações ressaltam a importância do professor de Educação Física, no âmbito dos anos iniciais do Ensino Fundamental, de identificar esses comportamentos e atuar de forma que isso não interfira nos objetivos da aula e nem prive os estudantes de se desenvolverem integralmente.

Ao olhar estas situações, torna-se relevante entender como o professor pode reforçar, reafirmar e reproduzir estes comportamentos na condução de suas aulas. Geralmente, vemos propostas estruturadas que ponderam que os meninos devam jogar esportes de maior aptidão física (futebol, futsal, handebol, basquetebol) e as meninas realizar atividades de menor esforço físico (brincadeiras, dança, ginástica). Outro exemplo se atribui aos locais em que são distribuídos para a prática, os meninos nas quadras esportivas e as meninas no pátio, na pracinha da escola ou sentadas em grupinhos conversando à margem do território dominado por eles. Assim, entende-se que a aula de Educação Física escolar deve ser igualitária a todos os alunos e as alunas, de modo que não haja divisão (PAIXÃO; RIBEIRO, 2020).

Segundo Louro (2008) na esfera social pode-se perceber os aparatos de controle em suas formas mais sutis, incluindo as representações nas mais diversas mídias, como televisão, *sites*, cinema, publicidades de modo geral, assim como instituições escolares, religiosas, entre outras, todas instaurando normativas que nos indicam como devemos ser e viver.

Por sua vez, no que refere às suas participações no decorrer do ano letivo, observou-se que após constantes retomadas deste espaço ser um local seguro e sem julgamentos para a prática, houve um envolvimento mais efetivo por parte dos meninos - ainda que sensível. Ao longo do ano, as suas participações foram maiores também em outras atividades promovidas pela escola, como confraternizações e atividades culturais que envolviam dança.

Na festa de dia das crianças da escola, onde ocorreu a organização por turma na quadra da escola de forma a respeitar o distanciamento e o número de crianças permitido, notou-se que ao serem tocadas as músicas dos *exergames* trabalhadas em aula, a grande maioria dos alunos sabia dançar, e os que tinham maiores dificuldades se espelhavam nos outros colegas, mostrando a apropriação dos movimentos experienciados. As líderes dos movimentos eram as meninas, mas percebia um envolvimento significativo dos meninos. (DIÁRIO DE CAMPO DO PROFESSOR, 2022).

Todavia, entende-se que em relação às discussões que envolvem as questões de gênero e a dança ainda há muitas barreiras a serem desconstruídas por e para os alunos assumirem e legitimarem este espaço e esta prática corporal como algo deles. De acordo com Strazzacappa e Morandi (2006), o ensino da dança na escola deve se relacionar com a vida dos estudantes, como parte integrante da educação dos indivíduos. Ajudá-los a tomar consciência de suas potencialidades, aumentando suas capacidades de comunicação. Nesse sentido, esta aproximação se fez por meio do *exergame* e da experiência que ele oferece aos praticantes.

Como as aulas foram propostas para alunos de 1º a 5º ano do Ensino Fundamental, foi visível a mudança de interesse e envolvimento com a proposta do jogo. As turmas de 1º, 2º e 3º ano priorizaram e escolheram coreografias com personagens de desenhos animados, ou animais que dançam, mais voltados à parte lúdica da dança, direcionada a sua imaginação. Já, consecutivamente os alunos do 4º e 5º ano, deram ênfase às músicas de seus cotidianos ou que estão fazendo mais sucesso no momento, mostrando como as questões midiáticas também influenciam e estão atreladas aos seus desejos.

Em tal ocorrência, entende-se o impacto da cultura digital na cultura corporal de movimento nos alunos, pois foi comum ao professor propor alguma música para as turmas mais velhas (4º e 5º ano) e ouvir expressões como: “essa é velha professor, troca por uma mais atual” mostrando que os seus engajamentos passavam pelas referências selecionadas por eles. Em corroboração com essa perspectiva, destaca-se que esse jogo por ser comercializado internacionalmente, possui em predominância ritmos estrangeiros. Nesse viés, foi necessário realizar uma problematização acerca dos modelos apresentados para os estudantes, visto que muitas vezes eles reforçaram a existência de uma monocultura produtora da diferença (LORENZON; ROCHA, 2018).

Segundo Andreoli e Fernandes (2021) a imitação dessas performances veiculadas pela internet não deve ser vista apenas como um assujeitamento dos jovens às Indústrias Culturais Globais. Pelo contrário, deve-se entender que existem modificações no léxico corporal e a

exploração de uma maior variabilidade de qualidades de movimento e de gestos entre os praticantes.

Assim, a partir dos fatores traçados anteriormente, define-se que as aulas de Educação Física escolar não podem ser vistas apenas como locais de construção e desenvolvimento de habilidades motoras, mas sim, ser reconhecida como um espaço que produz novas percepções corporais. Em um período no qual avança a individualização, torna-se necessário apresentar e propor práticas que favoreçam a troca entre os indivíduos e com a devida mediação conseguir estabelecer em grupo a negociação e a superação de conflitos. No caso presente, deram-se exemplos voltados à dança e como sua prática corporal está diretamente ligada à influência da cultura digital, cabendo ao professor o trabalho de mediação, apropriação e interação crítica entre as tecnologias digitais de informação e comunicação, os alunos e a cultura corporal de movimento.

Considerações finais

Retomando o objetivo deste estudo, pode-se perceber novas perspectivas frente à atuação do professor de Educação física na escola, a partir da apropriação das práticas corporais e das tecnologias digitais. Este proporcionou maiores variabilidades de experiências motoras e sensoriais, aumentou o repertório motor dos alunos e permitiu experiências que problematizam temas e discussões significativas em relação ao contexto social que estão imersos.

Em relação à pandemia, o *exergame* se revelou uma possibilidade de proposta pedagógica, pois cumpre as regras de distanciamento social e de segurança sanitária contra o coronavírus. Logo, faz-se necessário pensar e criar estratégias de intervenção na Educação Física escolar junto ao uso de tecnologias no meio educacional para uma formulação de pensares mais inclusivos, igualitários e solidários, negando preconceitos e discriminações.

Por sua vez, destaca-se a relevância de ponderar que as danças não podem ser consideradas práticas corporais apenas para o público feminino. Cabendo aos profissionais da área expor essa reflexão em um diálogo crítico frente a estes comportamentos. Soma-se a isto, a importância na formação inicial e continuada dos professores de Educação Física, sobretudo, a respeito das danças e dos *exergames*, que muitas vezes permeiam sua trajetória acadêmica de forma superficial.

É expressiva a continuidade de estudos, assim como este, que exploram esta temática ao reforçar a importância de outras manifestações da cultura corporal de movimento. Sobretudo, entender que as práticas corporais, especificamente a dança, não devem ser pensadas como processo de repetição de movimentos ou que reproduzam uma mera cópia, mas sim, significá-la como uma experiência que dialoga com o cotidiano do educando e com a riqueza que ali está posta.

Faz-se necessário avançar em pesquisas que explorem o quanto a cultura corporal de movimento está imbricada a cultura digital e como nós podemos explorar boas práticas que façam os educandos entender que com a sua experimentação, estes podem entrar em contato com seu corpo, viver sua individualidade e, ao mesmo tempo, se conectar com o outro, com o corpo do outro e viver a alteridade. Todavia, são a partir destas vivências que se desenvolve um maior protagonismo e criticidade referente à diversidade que atravessa os estudantes.

Identificou-se a necessidade e importância do registro dessas experiências para pontuar e reforçar as práticas corporais como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório como posto na Base Nacional Comum Curricular. Como também, explorar outras maneiras de estruturar e construir os conhecimentos juntamente com os alunos. É neste espaço que se oportuniza a percepção, a reflexão e, quiçá, a transformação de ensinar as manifestações da cultura corporal de movimento atrelada à cultura digital. Somente ao provocar outras maneiras de pensar e viver a Educação Física escolar que poderemos diminuir as barreiras que não a permitem atingir a sua totalidade.

Referências

ANDREOLI, Giuliano Souza; FERNANDES, Braçi. O aprendizado informal da dança k-pop: juventude, transculturalidade e performances de gênero. **Revista Da FUNDARTE**, v. 45, n. 45, p. 1–21, 2021.

ARAÚJO, João Gabriel Eugênio; BATISTA, Cleyton Batista de; MOURA, Diego Luz. EXERGAMES NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA. **Movimento**, v. 23, n. 2, abril/jun. p. 529-541, 2017.

ARAÚJO, João Gabriel Eugênio; MOURA, Diego Luz. EDUCAÇÃO FÍSICA, DANÇA E JOGOS DIGITAIS: CONTRIBUIÇÕES PEDAGÓGICAS DOS EXERGAMES. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 7, n. 10. 2020.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de Lima. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 1, 2012.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BETTI, Mauro. Imagens e ação: uma pesquisa-ação sobre o uso de matérias televisivas em programas de educação física do Ensino Fundamental e Médio. In: **Movimento**, v. 12, n. 2, maio/agosto, p. 95-120. 2006.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. BRASIL.

BRUM, Lucas Pacheco *et al.* PANDEMIA, EDUCAÇÃO E DESIGUALDADE: O ENSINO-APRENDIZAGEM MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS. **Revista Da FUNDARTE**, v. 44, v. 44, p. 1–24, 2021.

COSTA, Alan Queiroz da. **Jogos digitais e Educação Física: por uma experiência corporal educativa**. Diálogo entre educação física e comunicação : compartilhando saberes e práticas / organizadores Allyson Carvalho de Araújo... [et.al.]. – Natal, RN : EDUFRN, 2016a.

COSTA, Alan Queiroz da. **Jogos Digitais na Educação como conteúdo: possibilidades de intervenções integradoras**. XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – Proceedings of SBGames. 2016b.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Entre filhos e órfãos da cibercultura: revisitando a noção de nativos digitais. **Revista Observatório**, v. 4, n. 1, jan-mar, 2018.

CRUZ JUNIOR, Gilson; BUNGENSTAB, Gabriel Carvalho. Entre o Tempo Livre e a Educação: Considerações sobre Juventude, Mídias e Lazer. **LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer**, v. 21, n. 4, p. 502–528. 2018.

DAL PIZZOL, Andrieli; SANTINELLO, Jamile. A educação básica e suas contextualizações: a tecnologia e a escola do campo. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 10, n. 2, 2021.

DIEHL, Vera Regina Oliveira; MOLINA NETO, Vicente Molina; SILVA, Lisandra Oliveira e. AS POLÍTICAS PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO: A PERCEPÇÃO DOS DOCENTES DE EDUCAÇÃO FÍSICA. **Movimento**, v. 25, jun. 2019.

DUARTE, Gustavo de Oliveira; CASTRO, Daniela Llopart; SILVA, Daniela Grieco Nascimento e. DANÇA NO CONTEXTO ESCOLAR: ANTIGAS E NOVAS QUESTÕES. **Revista Da FUNDARTE**, v. 45, n. 45, p. 1–13, 2021.

FONSECA, Fábio Batista da; *et al.* Educação física escolar, tecnologias digitais e saúde: Incursões exploratórias pela literatura. **Motrivivência**, v. 32, n. 63. 2020.

GONZÁLES, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. entre o “não mais ” e o “ainda não”: pensando saídas do “não-lugar” da EF escolar I. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 1, n. 1, p. 9-24, set. 2009.

GONZÁLES, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. entre o “não mais ” e o “ainda não”: pensando saídas do “não-lugar” da EF escolar II. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 1, n. 2, p. 10-21, mar. 2010.

LORENZON, Mateus; ROCHA, Leandro Oliveira. A corporeidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental: reflexões a partir de uma prática de just dance. **Revista Destaques Acadêmicos**, v. 10, n. 2, 2018.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Pro-Posições**, v. 19, n. 2, p. 17-23, 2008.

LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da sexualidade. In: LOURO, G. L. (org.). **O corpo educado**. Pedagogias da sexualidade. 3º ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

MOLINA, Rosane Kreusburg; MOLINA NETO, Vicente; LOPES, Rodrigo Alberto. Compreender a escola e significar a docência: desafios que inquietam o professorado de educação física. **Revista e-curriculum**, v.7 n.1, abril. 2011.

PAIXÃO, Jairo Antônio; RIBEIRO, Camila Quintão. Prática docente frente às questões de gênero no cotidiano das aulas de educação física. **Horizontes**, v. 38, n.1, 2020.

PINTO, Aline da Silva. **Dança e Educação: a escola como espaço para a construção de relações de gênero mais igualitárias**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro

Universitário Lasalle- Unilasalle, Canoas, 2010. Disponível em: https://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs_online/tcc/mestrado/educacao/2010/aspinto.pdf. Acesso em: 22 mar. 2018.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: <https://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/metodologia-do-trabalho-cientifico---2-edicao>. Acesso em: 26 out. 2020.

SMOUTER, Leandro; COUTINHO, Silvano da Silva. JUST DANCE COMO POSSIBILIDADE NA DANÇA CRIATIVA EM CONTEXTO ESCOLAR. **Cadernos de Formação RBCE**. v. 7, n. 2, 2016.

SMOUTER, Leandro; OLIVEIRA, Alderenik Antonio. Propósitos pedagógicos da Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental: Aula de Educação Física é recreação, mas não só. **Educação Física em Revista**, v. 9, nº 3, p. 44-55, 2015.

STRAZZACAPPA, Márcia; MORANDI, Carla. **Entre a arte e a docência: a formação do artista da dança**. Campinas: Papirus, 2006.