



VIVÊNCIA CORPORAL COM EXERGAMES: JUST DANCE NA ESCOLA

Tiago Leite Barbosa¹
Vitória Silveira da Costa²
Rafaela Araujo Dias³
Vitória Cruz Vasconcellos⁴
Robson Costa Soares⁵

RESUMO

Como participantes do subprojeto interdisciplinar Educação Física e Pedagogia do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), foi realizado uma vivência corporal, utilizando-se dos *Exergames*, com 25 alunos dos anos iniciais, em uma escola pública do município de Rio Grande - RS. A dinâmica consistiu na exibição de vídeos do *Just Dance* disponíveis na plataforma on-line *YouTube*, de forma com que as crianças ficassem em frente à tela, organizadas de maneira onde realizassem livremente os movimentos de dança. Foram utilizados os princípios metodológicos da diversidade de vivências, possibilitando a experiência de movimentos de forma livre com o espaço e o recurso digital utilizado. A proposta se mostrou muito pertinente, ao demonstrar interesse e engajamento dos alunos com a prática das atividades, por se tratar de uma experiência diferente daquela com a qual estão habituados na sala de aula tradicional. Além disso, a atividade foi realizada de forma adaptada, sem a utilização do vídeo *game* ou do sensor de captura de movimentos, o que demonstrou uma fácil adaptação, podendo ser reproduzida em diferentes contextos e possibilitando a reprodução dos alunos em espaços não escolares. Destaca-se, também, a importância do PIBID como espaço de formação inicial que possibilita experiências reais aos graduandos com os locais de atuação futura.

Palavras-chave: Educação Física, Expressão Corporal, Just Dance.

INTRODUÇÃO

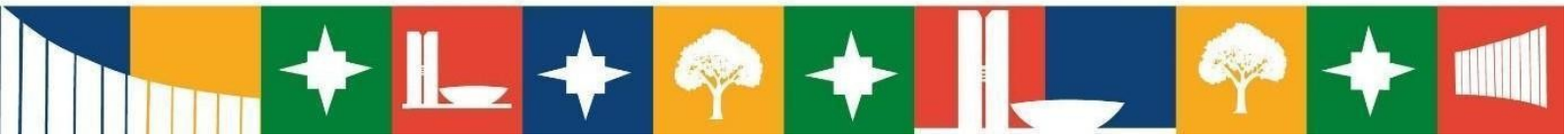
¹ Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande - FURG, Barbosat52@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande - FURG, silveiradacostavitoria@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande - FURG, rafaeladias.furg@hotmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande - FURG, vivi.cvasconcellos0606@gmail.com;

⁵ Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande - FURG, rocsoares@yahoo.com.br;





O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) tem como objetivo aproximar os estudantes de licenciatura do contexto escolar, proporcionando experiências práticas que articulam a teoria e a prática. Nesse contexto, como bolsistas do Subprojeto Interdisciplinar de Educação Física e Pedagogia atuamos na Escola Municipal de Ensino Fundamental Zenir de Souza Braga, com as turmas de 1º a 5º ano do Ensino Fundamental, com a supervisão de um professor de Educação Física. A partir dessa inserção, planejamos e desenvolvemos algumas práticas, entre essas a vivência com o *Just Dance*⁶, baseando-se na tecnologia como ferramenta pedagógica.

O presente trabalho tem como objetivo apresentar e analisar essa vivência, em que os alunos puderam explorar os Exergames. Estes, segundo Medeiros et al (2017, p.465), trata-se de “tecnologias que exigem movimentação do corpo inteiro, combinando exercício físico com videogame.” Dessa forma, a dança foi inserida ao contexto escolar por meio das tecnologias da *cultura digital*⁷, destacando o potencial destas no desenvolvimento das práticas corporais.

METODOLOGIA

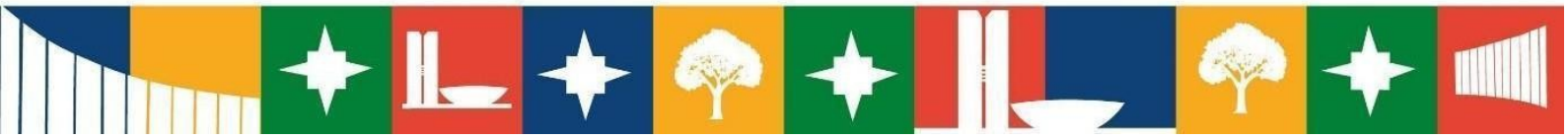
A proposta descrita neste trabalho foi realizada no mês de julho de 2025, com início às 8h30 da manhã na EMEF Zenir de Souza Braga. O espaço escolhido para o desenvolvimento da prática foi a sala de informática, e como um recurso pedagógico optou-se pela utilização da tela interativa presente na sala.

Como procedimento metodológico, foram exibidos vídeos do jogo *Just Dance*, disponíveis na plataforma YouTube, com o objetivo de proporcionar uma vivência corporal divertida através da dança. Considerando a falta de dispositivos como o *Kinect*⁸ ou sensores de movimento, a prática precisou ser adaptada, os vídeos foram reproduzidos na tela interativa e assim os alunos deveriam acompanhar os passos de dança apresentados. Para essa proposta, foram selecionadas as músicas: Macarena, Waka Waka, I Gotta Felling e Watch Me, cada sessão teve duração aproximada de 15 minutos.

⁶ É um jogo eletrônico musical criado pela *Ubisoft*, no qual os participantes utilizam sensores de movimento para reproduzir as coreografias exibidas na tela, acumulando pontos conforme a precisão de seus movimentos.

⁷ A Cultura Digital é a cultura de rede, a cibercultura que sintetiza a relação entre sociedade contemporânea e Tecnologias da Informação (TIs).

⁸ é um sensor de movimento criado pela Microsoft com uma tecnologia que usa câmeras RGB, projetores infravermelhos e detectores de movimento.





A organização das crianças ocorreu em duas partes. Na primeira, 15 alunos dos 4º e 5º anos participaram da atividade. Em seguida, o segundo grupo de crianças, formado por 10 participantes, do 3º ao 5º ano, foi levado até a sala. Nos dois casos, os alunos foram posicionados de frente para a tela, organizados pelo ambiente de forma que garantisse a visibilidade da tela e liberdade de movimento durante a exibição dos vídeos.

Durante toda dinâmica, como instrumento de coleta de dados foi realizada a observação da participação dos alunos, com registro do envolvimento, interesse e dificuldades demonstrados pelas crianças ao longo da proposta.

REFERENCIAL TEÓRICO

Como referencial teórico para elaboração desta pesquisa, o presente trabalho se baseou no princípio metodológico da Diversidade de Vivências, que de acordo com Batista e Moura (2019), consiste no professor abordar em suas aulas aspectos que contribuem para o enriquecimento cultural dos alunos, se utilizando não apenas de materiais alternativos, mas também possibilitando a utilização de espaços heterogêneos e a aplicação de movimentos variados, beneficiando a exploração das manifestações culturais por meio do corpo. Ou seja, propor atividades que destoa do cotidiano escolar em que eles já se encontram inseridos, se utilizando principalmente dos movimentos corporais como base para promover uma maior diversidade cultural. A partir do pensar a Educação Física escolar através do conceito trazido por Batista e Moura (2019), foi possível pensar em uma proposta que fosse capaz de abordar tais aspectos. Nesse sentido, buscou-se possibilidades de possíveis temas a serem abordados que poderiam contribuir para isso, tendo como escolha a utilização dos Exergames. De acordo com Medeiros et al (2017, p. 465),

A inserção dos *exergames* na vida diária pode auxiliar crianças e adolescentes a alcançarem níveis recomendados de atividade física e, provavelmente, impactar positivamente a vida das crianças, por ser um meio útil para a aquisição e o desenvolvimento das habilidades e capacidades motoras.

Assim dizendo, a apresentação dos Exergames no ambiente escolar, pode estimular as práticas corporais, sendo um fio condutor que estimula as crianças a participarem de tais práticas, principalmente, porque combina a prática de exercícios físicos com video game. Nesse sentido, Medeiros et al (2017, p.470) reforçam que,

[...]os *exergames*, quando utilizados de forma consciente — de modo a não substituir completamente os esportes e outras atividades lúdicas —, representam boas estratégias para pais e professores de Educação Física. Essa ferramenta pode auxiliar





na motivação da prática de exercício físico em ambientes domésticos e escolares, de maneira a facilitar a aquisição e o aperfeiçoamento das habilidades e o desenvolvimento das capacidades motoras de forma mais divertida para as crianças.

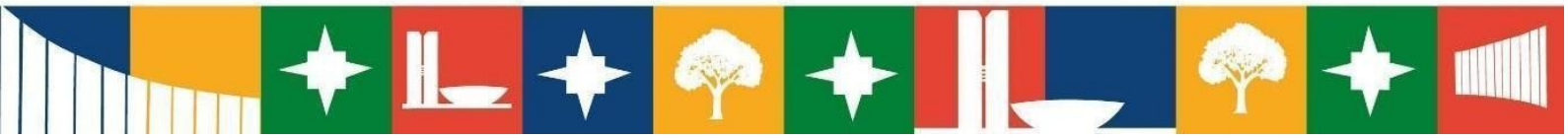
Outros autores seguem na mesma perspectiva de entendimento sobre a inserção dos Exergames no ambiente escolar. Baracho, Gripp e Lima (2012) ressaltam que estas práticas contribuem para uma maior diversidade de aspectos que possam ser abordados em uma aula de Educação Física, podendo incluir atividades diferenciadas e oportunizar a interação com espaços, nos quais podem não ter interagido ainda. Em outras palavras, a aula de Educação Física é um espaço que contribui para a expansão de diferentes aspectos da cultura corporal e nela a um grande potencial de exploração da cultura digital. Segundo Baracho, Gripp e Lima (2012, p. 122),

O professor de educação física precisa estar preparado para se relacionar e dialogar com os alunos que emergem com essa nova cultura. Porém, é indispensável manter visão crítica sobre o uso das tecnologias digitais, não considerando o virtual como substituto imediato do real, mas sim como um desafio de incorporação de uma nova linguagem, que amplia e recria as possibilidades das práticas corporais na cibercultura.

Como podemos perceber, o professor de Educação Física não precisa ser um inimigo das novas tecnologias e da cultura digital, entretanto, é preciso tomar cuidado, buscando abordar aspectos que contribuam para o desenvolvimento das aulas e que proporcionem novas experiências. Baracho, Gripp e Lima (2012, p.122), ainda complementam que, “Esse novo cenário demanda um professor aberto ao novo, capaz de dialogar e transitar na cultura digital;”. Nesse sentido, buscou-se com a proposta do Just Dance, contemplar as características de incorporação da cultura digital nas aulas de Educação Física, tendo em vista que, era uma maneira de dinamizar os aspectos a serem abordados (Danças), contribuindo para a expansão de uma nova forma de cultura corporal, apropriando-se de ferramentas que privilegiasse a expressão da cultura através das expressões corporais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade contou com a participação de 25 alunos dos anos iniciais, divididos em dois grupos. O primeiro, formado por 15 alunos dos 4º e 5º anos, e o segundo, por 10 alunos do 3º ao 5º ano. Em ambos os grupos, os estudantes foram posicionados de frente para a tela interativa, garantindo que todos pudessem visualizar e executar os movimentos de forma livre.





Durante a observação, os resultados foram positivos, evidenciando a participação ativa de todos os alunos que estavam presentes, as crianças demonstraram entusiasmo e engajamento durante a realização das coreografias, movimentando-se de forma lúdica e interagindo com os colegas. A organização do espaço, de modo que todos pudessem visualizar a tela, contribuiu para que houvesse a liberdade de movimento e favoreceu a participação coletiva.

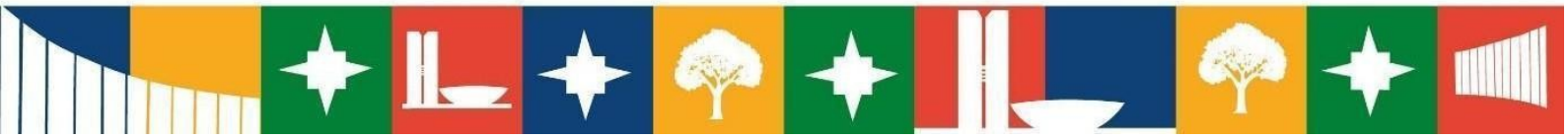
Foi perceptível a melhora na coordenação motora global e na interação entre os colegas, os alunos se mostraram mais confiantes ao se movimentar, respeitaram o espaço uns dos outros e interagiram de forma colaborativa, tornando o momento um exercício não apenas físico, mas também social.

Outro ponto relevante foi a percepção da flexibilidade do recurso digital utilizado, mesmo sem o uso de consoles ou sensores, foi possível alcançar os objetivos propostos, o que demonstra viabilidade de implementar práticas semelhantes em escolas com infraestrutura limitada. A experiência também evidenciou a importância do PIBID para a formação inicial dos licenciandos, ao proporcionar vivências práticas em situações reais de ensino, os bolsistas puderam refletir sobre a utilização das tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas.

Os resultados mostram que a utilização dos Exergames, mesmo em formato adaptado (sem sensores de movimento), foi eficaz para promover o engajamento e a vivência corporal lúdica, a alta participação demonstra que o uso de recursos digitais é um forte aliado para integrar tecnologia, movimento e a diversão no ambiente escolar. Dessa forma, a atividade cumpriu o seu propósito de integrar ludicidade, movimento e tecnologia ao cotidiano escolar, promovendo um ambiente de aprendizagem prazeroso e participativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta desenvolvida com o uso do Just Dance como recurso pedagógico em uma escola pública de Rio Grande - RS, trouxe reflexões significativas sobre as possibilidades de integrar tecnologia, movimento e ludicidade no ensino da Educação Física. Contudo, como foi mencionado no tópico “Resultados e Discussão”, a vivência corporal com os Exergames permitiu constatar que, mesmo em contextos com limitações estruturais, foi possível criar práticas transformadoras que despertaram o interesse e o engajamento dos alunos, favorecendo tanto o desenvolvimento motor quanto a socialização entre os alunos.





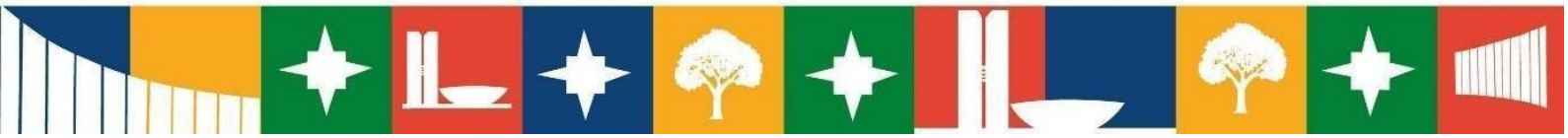
Em primeiro lugar, a atividade evidenciou que os recursos digitais, quando adaptados à realidade escolar, puderam assumir papel central no estímulo à participação dos estudantes. A ausência de consoles ou sensores de movimento não comprometeu a experiência, mas demonstrou que a criatividade pedagógica foi capaz de superar barreiras tecnológicas e tornar a prática acessível. Dessa forma, podemos dizer, que essa particularidade, sinalizou que escolas com recursos mais modestos também poderiam desenvolver propostas semelhantes.

Entretanto, podemos também destacar que o estudo apresentou limitações. Por se tratar de uma experiência pontual, realizada com um número reduzido de participantes, não foi possível generalizar os resultados para outras realidades escolares. Além disso, fatores como o tempo de prática e a diversidade de conteúdos explorados ainda careceram de maior aprofundamento. Esse aspecto abriu espaço para a realização de novas pesquisas que investiguem, por exemplo, os efeitos a longo prazo do uso de Exergames no desenvolvimento motor, na motivação para a prática de atividades físicas e na integração de tecnologias digitais no currículo escolar. Diante do exposto, concluiu-se que a experiência descrita não apenas cumpriu seu papel de integrar ludicidade, movimento e tecnologia, mas também abriu caminhos para que a Educação Física Escolar fosse pensada de forma mais criativa, inclusiva e conectada às demandas contemporâneas. Além disso, destacamos que o estudo reafirmou que a inserção de recursos digitais, quando planejada pedagogicamente, pôde se tornar uma ferramenta valiosa para enriquecer as aulas, aproximar os alunos de novas formas de expressão e contribuir para a formação integral dos mesmos.

Por fim, considerou-se que essa vivência serviu como ponto de partida para ampliar o diálogo entre práticas escolares, formação docente e inovação pedagógica, incentivando educadores e pesquisadores a explorar cada vez mais as potencialidades da tecnologia como mediadora de experiências corporais significativas.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, à **Escola Municipal de Ensino Fundamental Zenir de Souza Braga**, que gentilmente abriu suas portas para acolher nosso subprojeto, permitindo que a vivência corporal com os Exergames fosse realizada com os alunos. Nosso reconhecimento se estende à equipe pedagógica e aos professores da escola, que ofereceram apoio e contribuíram para que a atividade ocorresse de forma organizada e significativa.





Manifestamos nossa sincera gratidão à coordenadora do Subprojeto PIBID, **Luciana Toaldo Gentilini Ávila**, pela orientação cuidadosa, pelas contribuições valiosas e pelo incentivo constante, que possibilitaram a construção deste trabalho e fortaleceram nosso processo de formação inicial.

Agradecemos, igualmente, ao supervisor **Robson Costa Soares**, pela parceria no contexto escolar, pela atenção dedicada ao acompanhamento das atividades e pelo apoio indispensável em todas as etapas da prática pedagógica.

Reconhecemos, com carinho, o empenho dos colegas que compartilharam a escrita deste trabalho. Mesmo diante da alta demanda de tarefas da faculdade, cada um se mostrou disponível e comprometido, contribuindo de maneira essencial para que a escrita fosse desenvolvida com qualidade e dedicação coletiva.

Por fim, agradecemos ao **Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)** e à **Universidade Federal do Rio Grande (FURG)**, pela oportunidade de vivenciar experiências que aproximam teoria e prática, enriquecendo a nossa formação acadêmica e profissional.

REFERÊNCIAS

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a Educação Física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012.

HOFFMANN, Daniela Stevanin; FAGUNDES, Léa da Cruz. Cultura Digital na Escola ou Escola na Cultura Digital?. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 6, n. 2, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14599. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14599> Acesso em: 1 out. 2025.

Just Dance| Série Esports Olímpicos. Olympics, 2023. Disponível em: <https://www.olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/dance> Acesso em: 4. set. 2025.

MEDEIROS, Pâmella de et al. Exergames como ferramenta de aquisição e desenvolvimento de habilidades e capacidades motoras: uma revisão sistemática. **Revista Paulista de Pediatria**, São Paulo, v. 35, n. 4, p. 464-471, 2017. Acesso em: 4 set. 2025.

OLIVEIRA, L. K. DA S. et al.. Construção de um *Serious Games* para crianças com Transtorno do Desenvolvimento da Coordenação. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 32, p. e3794, 2024.

