



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CAMPUS APARECIDA DE GOIÂNIA
LICENCIATURA EM DANÇA

RAONHY CAETANO DA SILVA

JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E PRÁTICAS CORPORAIS:
POSSIBILIDADES EM DANÇA

APARECIDA DE GOIÂNIA
2025



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia - Especialização | ☐ Livro |
| ☒ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor: Raonhy Caetano da Silva

Matrícula: 20211090050212

Título do Trabalho: Jogos Eletrônicos de movimento e praticas Corporais: Possibilidades em dança

Autorização - Marque uma das opções

- ☒ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
- ☐ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____ (Embargo);
- ☐ Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- ☐ O documento está sujeito a registro de patente.
☐ O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
☐ Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Goiânia
Local

25/04/25
Data

Raonhy Caetano da Silva

RAONHY CAETANO DA SILVA

**JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E PRÁTICAS CORPORAIS:
POSSIBILIDADES EM DANÇA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Dança do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Campus Aparecida de Goiânia, para obtenção do título de Licenciado em Dança.

Linha de Pesquisa: I) Dança, História, Cultura e Sociedade.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Luciana Gomes Ribeiro

APARECIDA DE GOIÂNIA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S5861 Silva, Raonhy Caetano da.
Jogos eletrônicos de movimento e práticas corporais:
possibilidades em dança / Raonhy Caetano da Silva. – Aparecida de
Goiânia (GO): 2025.
49f.: il.

Orientadora: Profª. Drª. Luciana Gomes Ribeiro.
Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Instituto Federal
de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás: Campus Aparecida de
Goiânia, Licenciatura em Dança, 2025.
Bibliografia.

1. Dança. 2. Práticas corporais imersivas. 3. Jogos eletrônicos de
movimento. I. Ribeiro, Luciana Gomes. II. Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás: Campus Aparecida de
Goiânia. Licenciatura em Dança. III. Título.

CDU: 793.3:794.85

Catalogação na publicação:

Raonhy Caetano da Silva – CRB1-2972

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA

Na presente data realizou-se a sessão pública de defesa da Monografia intitulada **Jogos eletrônicos de movimento e práticas corporais: possibilidades em dança.**, sob orientação de Luciana Gomes Ribeiro, apresentada pelo aluno **Raonhy Caetano da Silva (20211090050212)** do Curso **Licenciatura em Dança (Câmpus Aparecida de Goiânia)**. Os trabalhos foram iniciados às **17:39** do dia **25/03/2025** pela Professora presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Luciana Gomes Ribeiro** (Presidente)
- **Julia Palma Gunesch Vieira** (Examinadora Interna)
- **Flórence Rosana Faganello Gemente** (Examinadora Externa)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo da Monografia, passou à arguição do candidato. Em seguida, os examinadores reuniram-se para avaliação e deram o parecer final sobre o trabalho apresentado pelo aluno, tendo sido atribuído o seguinte resultado:

☒ Aprovado

☐ Reprovado

Nota : 8,5

Observação / Apreciações:

Realizar revisão ortográfica e de normas ABNT.

Apontar mais reflexões próprias sobre o desenvolvimento da pesquisa.

Proclamados os resultados pelo presidente da banca examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, eu **Luciana Gomes Ribeiro** lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da banca examinadora.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Flórence Rosana Faganello Gemente** (293.162.338-52), em **01/04/2025 17:18:50** com chave **86316a060f3611f0aa5c005056a537a4**.
- **Luciana Gomes Ribeiro** (783.675.731-53), em **01/04/2025 12:39:20** com chave **7ab526ee0f0f11f0bb91005056a537a4**.
- **Julia Palma Gunesch Vieira** (037.843.861-13), em **02/04/2025 14:30:21** com chave **27138c360fe811f08bbe005056a537a4**.

Este documento foi emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.ifg.edu.br/comum/autenticar_documento/ e informe os dados a seguir.

Tipo de Documento: Ata de Projeto Final

Data da Emissão: 02/04/2025

Código de Autenticação: 7bbf81



AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer acima de todas as coisas a Deus e acrescento em vossa presença o companheirismo e contribuição de todos os meus amigos e familiares que acompanharam em mais uma trajetória da minha vida, principalmente a Professora Luciana que aceitou o meu trabalho para orientação e que me acompanhou nessa longa jornada, mesmo antes de entrar para o curso e em breve na conclusão do mesmo.

Não poderei deixar de mencionar meu Vô Pedro (In memorian) que estive ao lado no momento da partida foi um período difícil em que concluía também esse trabalho, meus sentimentos a minha vó Izabel e a toda família. Para o desenvolvimento deste trabalho quero agradecer a minha estrela guia mãe Ana Maria, ao Irmão Rayner, a tia Selma, que me deram suporte para que eu permanecesse desenvolvendo esse trabalho e a Madrinha Romilda que além do suporte também incentivou a fazer um curso de Licenciatura, aos tios(as) e primos(as) Edcarlos, Ilma, Edson, Wania, Daniel, Douglas e Eliquene que me acolheram em suas casas no período de minha formação, também o meu agradecimento e apreço aos professores Alexandre, Maria de Maria e Josiane que conduziram as disciplinas vinculadas ao desenvolvimento do TCC pois foram pilares na trajetória de construção desse trabalho e a professora Júlia que abriu espaço na disciplina de estágio para a utilização dos nossos temas de pesquisa nas regências, bem como disponibilizou e abriu portas para que a pesquisa fosse também aplicada na disciplina, estendo assim o agradecimento a todos os alunos que participaram, bem como aos(as) colegas de Estágio Bruna, Davidson e Eulane que disponibilizaram tempo para dialogar e fazer suas contribuições. Finalizo em agradecimento a banca Luciana, Florence e Júlia que toparam em fazer parte desse processo deixando suas contribuições para este trabalho.

“Não faças do amanhã o sinônimo de nunca,
nem o ontem te seja o mesmo que nunca mais.
Teus passos ficaram. Olhes para trás... mas vá em frente
pois há muitos que precisam
que chegues para poderem seguir-te”.

CHARLES CHAPLIN

RESUMO

O presente trabalho tem como estudo a utilização dos jogos eletrônicos de movimento e tem como objetivo compreender como a utilização desses jogos podem ser promotores de atividades em dança, por meio de um estudo de caso com os alunos de duas turmas da disciplina de Artes-Dança correspondendo ao 1º e 2º ano do ensino médio integrado ao Técnico do IFG Campus de Aparecida de Goiânia, utilizando o método histórico-dialético. Para tanto elaborou-se uma revisão bibliográfica voltada para as temáticas Dança, História, Cultura e Sociedade; Os Jogos como Práticas Corporais Imersivas e Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM), quanto a natureza essa pesquisa é classificada como aplicada com abordagem qualiquantitativa, para a realização da pesquisa foi utilizada o videogame *Xbox 360 com Kinect* em uma ação de dança com cada turma, para a coleta de dados foram realizadas a observação com diário de campo e a aplicação de questionário estruturado.

Palavras-chave: Dança. Práticas corporais imersivas. Jogos eletrônicos de movimento.

ABSTRACT

This study aims to understand how the use of electronic movement games can promote dance activities, through a case study with students from two classes of the Arts-Dance discipline corresponding to the 1st and 2nd year of high school integrated with the Technical School of the IFG Campus of Aparecida de Goiânia, using the historical-dialectical method. To this end, an external bibliographic review was prepared for the themes Dance, History, Culture and Society; Games as Immersive Body Practices and Electronic Movement Games (JEM). As the nature of this research is delicate as it is applied with a qualitative-quantitative approach, the Xbox 360 video game with Kinect was used to conduct the research in a dance action with each class. For data collection, observation with a field diary and the application of a structured questionnaire were carried out.

Keywords: Dance. Immersive body practices. Electronic movement games.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Pergunta 1	41
Gráfico 2 - Pergunta 2	41
Gráfico 3 - Pergunta 3	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 DANÇA, HISTÓRIA, CULTURA E SOCIEDADE.....	13
3 OS JOGOS COMO PRÁTICAS CORPORAIS IMERSIVAS.....	24
4 JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO (JEM).....	28
5 APLICAÇÃO, ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS.....	37
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS.....	48
APÊNDICE - QUESTIONÁRIO.....	49

1 INTRODUÇÃO

O nosso corpo traz memórias, e essas memórias geram dança, então ao dançar retomamos vivências que tivemos no decorrer da vida gerando a nossa dança. O interesse em estudar os Jogos Eletrônicos de Movimento como sendo uma possibilidade de colocar o corpo a disposição da dança e como possibilidades de promoção de atividades em dança na sociedade vem de experiências anteriores com a dança, seja com a família, em festas comemorativas, na aulas da faculdade, em grupos de dança etc.

Unir o gosto pela dança com tecnologia é uma temática possível, o importante é colocar o corpo em movimento e com isso estabelecer relações de como isso é aplicável. O segredo é experimentar e ver como essa experiência é reverberada no corpo e como podemos utilizar dessas ferramentas para ir além ou se aprofundar mais com outras vivências em dança.

Essas experiências de vida com dança entrelaçaram em meu corpo, que foram atividades de dança em família, como festas de final de ano e outras datas comemorativas, participação em aulas optativas anteriores a faculdade de Dança, sendo elas dança contemporânea por meio de músicas populares ofertada pela Professora Luciana Gomes Ribeiro no IFG, campus Goiânia em 2009, disciplina optativa na faculdade de Educação Física e Dança da UFG de Goiânia (FEFD) em 2011 com o título de “Jogos Eletrônicos de Movimento e Práticas Corporais” ministrada pela professora Ana Paula Salles, a participação como brincante no grupo de quadrilha junina Chapéu do Vovô nos anos de 2006, 2007, 2009 e 2018, e o curso de Licenciatura em Dança do IFG, Campus Aparecida de Goiânia, por meio das disciplinas regulares do curso, com destaque para uma disciplina optativa realizada no curso de Pedagogia, intitulada como “Psicomotricidade e Educação” ministrada pela Professora Jéssica.

O despertar para unir esses universos de pesquisa, que é a dança e os jogos eletrônicos, se deu pelo interesse em entender como eles se relacionam e como isso chega no corpo das pessoas, como isso de certa forma atravessa, como é criada outras possibilidades de dança a partir desses universos de experiência e como a tecnologia vem para somar e conduzir novas possibilidades de dança na vida de cada um.

A presente pesquisa teve como ponto de partida entender como os Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM) podem se tornar promotoras de atividades em dança, e

também investigar até que ponto os jogos possibilitam uma relação com a dança de forma prazerosa e duradoura. E, assim, levantar a possibilidade posterior do aprofundamento dessas práticas, bem como entender a relação entre os corpos nessa prática. Para esta pesquisa, o objeto de investigação foram os jogos eletrônicos de movimento como possibilidades de práticas corporais e promotoras de atividades em dança. Como objetivo geral buscou-se investigar as possibilidades de promoção de atividades em dança, interação entre os corpos e práticas corporais imersivas com os alunos da disciplina de Artes-Dança aplicada ao primeiro e segundo ano do ensino médio integrado ao cursos técnicos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG) - Campus Aparecida de Goiânia, por meio do uso de Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM). E como objetivos específicos, identificar tipos de plataformas existentes que promovam os jogos eletrônicos de movimento; pesquisar o que são práticas corporais imersivas; observar e questionar sobre o uso prático do *XBOX 360* com *Kinect* pelos estudantes; identificar possibilidades outras de interação e usufruto da dança por meio de jogos eletrônicos de movimento; e compreender os tipos e níveis de interação e usufruto da dança por meio de jogos eletrônicos de movimento.

Como metodologia esta pesquisa teve abordagem qualiquantitativa, fazendo-se utilizar o método histórico-dialético pois foi considerado a contextualização histórica da dança, dos jogos e dos sujeitos, em uma relação dialética com a experiência proposta. Como instrumento para a coleta de dados utilizou-se a observação com diário de campo e o questionário com 3 perguntas estruturadas e um campo para caso tivessem algum comentário. Finalizou-se assim a pesquisa, com um encontro, no miniauditório B no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), Campus Aparecida de Goiânia com esses mesmos estudantes, a aplicação da pesquisa foi oportunizada por meio da aula de estágio que teve duração de 1h30min com cada turma. Para a aplicação do questionário foi reservado um tempo de 5 minutos para que cada aluno pudesse responder e a observação foi realizada durante a aula. Para este trabalho foi utilizado também um aparelho de videogame com acessório de movimento (*Kinect*) sendo ele o *Xbox 360* da *Microsoft* com os seguintes jogos “*Just Dance 2019*” e “*Kinect Adventure*” e elaborou-se uma revisão de literatura voltada para as temáticas Dança, História, Cultura e Sociedade; Os Jogos como Práticas Corporais Imersivas e Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM). Para esta pesquisa levantamos as seguintes hipóteses: A dança está presente em diversos espaços culturais e também nos meios tecnológicos, sendo importante entender como as pessoas utilizam essas tecnologias. E também os Jogos Eletrônicos de

Movimento (JEM) acabam sendo uma tecnologia muito convidativa e atrativa e, é bem possível que em eventos onde se coloca a ferramenta as pessoas tendem a querer participar. Outra questão é que a Dança é uma arte que está sendo incluída nos currículos escolares e que pode se utilizar de tecnologias no desenvolvimento das aulas como ferramentas possíveis e também atrativas. Apostamos então que, ao utilizar os JEM na modalidade dança e convidar as pessoas a ter uma aula mais completa fora dos jogos, é provável que queiram participar.

2 DANÇA, HISTÓRIA, CULTURA E SOCIEDADE

O Curso de Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Campus de Aparecida de Goiânia, tem como linha de pesquisa o componente I - Dança, História, Cultura e Sociedade. Em relação a essa linha de pesquisa, alguns conceitos são necessários trabalhar, para que sejam melhor entendidos e aplicados ao tema proposto da pesquisa, bem como associar essa linha de pesquisa ao objeto de pesquisa. Conforme o Projeto Pedagógico do Curso:

§1º A linha de pesquisa I Dança, História, Cultura e Sociedade abarca trabalhos ligados ao campo teórico da dança, seus processos históricos, sociais, políticos e culturais, história do ensino da dança e áreas afins . (BRASIL, 2021, p. 147).

Nesse sentido Bezerra & Ribeiro (2020, p. 2) diz que as concepções de corpo e de dança sofreram transformações ao longo dos tempos, em detrimento das relações sociais, fazendo com que os processos criativos, técnicas ou das aprendizagens pessoais, afetivas, culturais, sociais e políticas dialogassem entre a dança, educação e os sujeitos sociais.

O Brasil dos anos 1950/60 vivenciou o espírito inovador na indústria, com suas novas tecnologias; na política, com uma democracia populista baseada no desenvolvimentismo promovido pelo então presidente Juscelino Kubistchek; e na arte em suas diferentes linguagens, acionando novas perspectivas e conferindo uma progressiva atualização cultural para o país, com os centros urbanos respondendo a esse clima progressista (NOGUEIRA & GUIMARÃES, 2017 Apud BEZERRA & RIBEIRO, 2020, p. 4).

Nesse passo de desenvolvimento tecnológico a Dança não é diferente, sendo perpassada por diferentes transformações que cruzam essa arte, sendo observadas desde a construção pessoal de movimentos dançados, estruturação cenográfica, repertório musical e fruição da dança. E nessa crescente transformação Bezerra & Ribeiro (2020, p. 7) apontam para uma consolidação da dança a área de conhecimento artístico e que favorece a sua inserção nas escolas de educação básica como uma linguagem corporal possível de ser ensinada e aprendida no contexto da escolarização formal e com isso a criação e a expansão dos cursos de graduação em Dança no Brasil. Com isso, a arte nas escolas favorece os estudantes em muitos aspectos do desenvolvimento humano, sendo a dança como a arte do corpo em movimento que proporciona um desenvolvimento pleno do ser humano.

A Dança como possibilidade de ensino segundo Marques, citada por Bezerra & Ribeiro (2020, p. 7), passa pela perspectiva do reconhecimento como uma corporalidade socialmente construída, e isso é o que impulsiona a elaboração de 'propostas educacionais que considerem tanto o processo quanto o produto, que não desconsiderem a técnica, mas que ao mesmo tempo não abandonem o processo criativo'. Trabalhar com a expressão pessoal do discente revela o trabalho conceitual de um corpo social, político e cultural, sendo necessário buscar um ensino significativo de dança que relacionam dança, educação e sociedade.

Além de desenvolver culturalmente, os benefícios na verdade são múltiplos, inclusive contribui para o seu desenvolvimento em outras disciplinas, pois trabalhando a dança, irá proporcionar ao aluno um desenvolvimento motor melhor, e um desenvolvimento cognitivo mais ágil e criativo.

Segundo Bezerra & Ribeiro (2020, p. 12) a dança ainda não é efetiva nas escolas mesmo com esses documentos para que se tornem parte do currículo da educação básica, talvez porque a educação escolar ainda valoriza o pensamento intelectual em detrimento de aspectos estéticos, imaginativos e criativos.

Para Pereira (2007), isso ocorre porque a educação escolar reproduz o modelo social da atualidade relegando a criatividade, o lúdico e o estético a um valor social menor, quando supervaloriza o trabalho e as ações educativas com fins utilitários. Isto constitui-se em prejuízo para a formação dos sujeitos, uma vez que a educação escolar deveria objetivar a formação omnilateral, ou seja, formação pedagógica, intelectual, filosófica e política articuladas e visando a emancipação humana (FRIGOTTO, 2003 apud BEZERRA & RIBEIRO, 2020, p. 12)

A escola o tempo todo está em transformação e as teorias do currículo existem para que o modelo de ensino esteja em constante adaptação aos tempos atuais, mas colocar a arte como sendo de um potencial menor não é algo que esteja sendo bem avaliado. Pois tanto a Arte, como o brincar e a Educação Física que também trabalha o desenvolvimento do corpo, estão mais do que provados e estudados por diversos autores, inclusive do campo da Pedagogia, principalmente da Psicomotricidade, que o desenvolvimento do sujeito na escola não deve ser baseada apenas em disciplinas teóricas mas estudar e valorizar o multiletramento associando a teoria e a prática.

Bezerra e Ribeiro (2020, p. 12), entendem que um projeto público que impulsiona o desenvolvimento de uma educação com qualidade requer uma reformulação político-estrutural, pois o projeto perpassa por questões sociais, históricas, culturais, políticas e econômicas em sua totalidade, levando a considerar uma ressignificação da

dança na escola, bem como um novo olhar para a formação e profissionalização docente, a partir de propostas que objetivam a emancipação de sujeitos, a transformação social, o desenvolvimento de potencialidades, a autonomia do pensamento enquanto prática criadora e de liberdade.

Pensar a dança na escola é pensar em corpos que se dialogam com o mundo, são seres que libertam sua cultura, criatividade, aspectos políticos, religiosos e de resistência, são corpos que gritam por liberdade de expressão, de serem ouvidos e que buscam potencialidades enquanto prática criativa. Nessa questão vem se a Lei nº 13.278/2016 que estabelece em seu Art. 2º, “que os sistemas de ensino terão um prazo de cinco anos para a implantação total das alterações previstas, incluindo a necessária e adequada formação de professores de dança para atuação na educação básica” (BEZERRA & RIBEIRO, 2020, p. 13).

Nesse momento ter um respaldo político principalmente em forma de Lei traz esperanças que agora a arte vai ser vista, consumida, entendida, disponibilizada e aceita nos ambientes escolares, é o momento de brilhar e ser ouvido como campo de ensino, é a possibilidade de colocar esses corpos para se moverem enquanto linguagem artística. “Diante dessa dinâmica de inserção da dança na educação básica, observa-se o necessário debate sobre a formação do profissional para atuar à frente das aulas da disciplina Dança na escola” (BEZERRA & RIBEIRO, 2020, p. 13).

O mover escolar para incluir a Dança e trazer profissionais para que atuem nas escolas nessas disciplinas perpassam por adaptações, algumas vezes significativas, outras vezes nem tanto, depende muito da gestão escolar em abraçar essa causa e entender que não se passa de inclusão de uma nova disciplina mas sim em quem irá se beneficiar desta possibilidade de aprendizagem. Porém ao se incluir as aulas de dança nas escolas se deparam com algumas questões conforme salienta Molina (2008, p. 22 apud BEZERRA & RIBEIRO, 2020, p. 13), que a situação da dança nas escolas brasileiras carece de investimentos bem como as demais áreas e setores correlacionados, bem como a formação dos profissionais que irão atuar neste espaço, sendo essa carência um reflexo histórico e das escolhas administrativas de investimento para o setor.

Nesse aspecto Bezerra & Ribeiro (2020) diz:

Esse dado advém do reconhecimento da dança como conhecimento específico de uma dada área e também como ‘elemento essencial para a educação do ser social’ (MARQUES, 1997, p. 23). Portanto, a sua inserção na escola oportuniza aos estudantes vivenciá-la em seu viés de atividade artística e física, conseqüentemente, refletindo sobre seus aspectos e influências como patrimônio

cultural. Isto porque entende-se que, 'a dança, sob o enfoque educacional, é de extrema importância para o desenvolvimento físico, mental, afetivo e social do ser humano' (SOUSA; HUNGER; CARAMASCHI, 2010, p. 498 apud BEZERRA & RIBEIRO, 2020, p. 13)

Os benefícios com a arte são múltiplos, e trazer profissionais que são formados em dança para ensinar esse componente é um desafio, até que os cursos formem Licenciados em Dança foi necessário absorver dos Educadores Físicos que possuem em seu currículo disciplinas de dança bem como de áreas relacionadas que trabalham os componentes da arte para assumir essas disciplinas.

Pensando no sujeito que convive com a dança, Bezerra e Ribeiro (2020, p. 13) nos traz a seguinte contribuição:

Nesse contexto, a concepção de sujeito que dança e que pela dança alcança caminhos que possibilitam a transformação de si e da sociedade importa para a proposição de uma escola emancipadora, baseada em práticas significativas que incluam as diferentes linguagens da Arte. A presença da dança na escola traz em si a possibilidade de se alcançar os alunos em suas singularidades, a partir das práticas sociais pré-existentes em dança, configurando-se como princípio das discussões nas aulas para o diálogo e construção de novos conhecimentos

Uma vez que essa disciplina esteja funcionando na escola, os alunos e todo o complexo escolar só tem a ganhar com esse progresso, claro que as adaptações nunca são fáceis porém necessárias, o tempo todo precisamos buscar e se reinventar, bem como buscar formação continuada para continuar esse progresso.

Bezerra & Ribeiro (2020, p. 14) compreendem ainda que o ser dançante advém de uma construção social integral, com capacidades intelectuais, sociais e motoras, todas interligadas porém de forma inacabada e complexa de uma formação em constante desenvolvimento ao longo da vida como diz Vasconcellos (2007, p. 50), “aprendemos e nos formamos durante toda a vida, num processo contínuo, inacabado e conflituoso, que nos exige constante reflexão e reformulação”.

Essa compreensão de ser dançante acolhe a ideia da dança como conhecimento do sensível no campo das artes. Nesse sentido, a dança é movimento, corporalidade, cultura e estética, e isto implica na formação do ser pelo intelecto e pelos sentidos (MEDEIROS, 2005), o que inclui o corpo. (BEZERRA & RIBEIRO, 2020, p. 14)

Pensar a formação continuada desse profissional é possibilitar que esse desenvolvimento não acabe, para que se mantenha viva essa chama do saber, do ser, do fazer dança, de colocar a sociedade para se mover e de entender o quanto é rico trabalhar

os sentidos do corpo, tato, olfato, paladar, visão e audição em um aspecto criativo e estético. A respeito do corpo é entendido aqui, “como forma biológica dotada de cognição, que transforma a natureza e por ela é transformado e, também, como realização social, que se humaniza pelo trabalho, que se constrói nas interações interpessoais e se modifica ao longo da história” (BEZERRA & RIBEIRO, 2020, p. 14).

Nessa compreensão do corpo traz a seguinte questão sobre a formação:

Os indivíduos, tanto estudantes como professoras, trazem em seus corpos uma carga histórica de influências de sua geração e de paradigmas que orientam as suas relações. O diálogo pretendido por Freire é um ato de respeito às leituras de mundo dos educandos, no qual a professora reconhece a historicidade do saber em suas potências e limitações. Então, como é possível ser professora de dança de uma #geraçãoTikTok sem conhecer o que é produzido nesse aplicativo? Ainda mais quando consideramos que “investigar a mídia é investigar as maneiras de sermos e estarmos no mundo hoje” (SANTOS, 2009, p. 35 apud BONFIM & ALLEMAND, 2021, p. 127).

Então pensar em formação continuada é pensar também sobre em que momento essa formação se deu, e o quanto muitas coisas mudaram na sociedade até então, que transformações ocorrem que são necessárias um olhar mais apurado do educador frente a essas mudanças, com isso a tecnologia é um aspecto de mudança significativa no ambiente escolar. Até pouco tempo ter um computador não era uma realidade para muitos, mas o tempo mudou, chegaram os smartphones, internet de fibra ótica, internet móvel mais rápida e um monte de parafernália eletrônicas que ocupam mais a vida das pessoas, deixando um passado mais analógico para um ambiente cada vez mais digital, ainda existe desigualdades pois nem todos possuem os mesmos acessos e qualidades de acesso mas é algo que está cada vez mais presente na vida das pessoas.

Existe hoje diversas possibilidades do acesso a ambientes de dança, seja em clubes, eventos, academia, escolas de formação, ensino regular, cursos, faculdades, na própria casa e principalmente quando o assunto é tecnologia, desde tiktok aos jogos eletrônicos de movimento (JEM), levando isso em consideração existe muitas dúvidas se faz uso ou não das tecnologias digitais na sala de aula, já que isso está muito presente na vida dos jovens de hoje. Sendo assim Bonfim & Allemand (2021, p. 127) diz sobre o uso da ferramenta tiktok :

Entendemos que não podemos somente negar ou simplesmente apontar a plataforma como limitadora das danças e perspectivas corporais. Sabemos que as dancinhas são repetitivas, frontais, figurativas às músicas da moda, completamente bloqueadas do tronco para cima, entre outras características, mas não nos propomos apenas a seguir esses princípios. Pelo contrário, como educadoras, estamos nos propondo a compreender quem são nossos(as) alunos(as) do ensino fundamental e

ensino médio para, a partir dessas danças, poder ir além, provocando microtransgressões no *modus operandi* das danças do aplicativo.

Utilizar a tecnologia no ambiente escolar é possível, mas precisa que o professor acesse o que jovens de hoje encontram com facilidade para assim mediar e propor transformações, de progredir e de atrair interesses desse público jovem para o ensino. Bonfim e Allemand (2021, p. 128) diz que é importante investigar o quanto a interação professor/estudante que perpassa o lugar de transmissão (cópia) é importante para a dança em determinados momentos mas é preciso levar em consideração as demais possibilidades de diálogo na linguagem artística, que são diversas e precisam ser criadas e recriadas nos processos de ensino-aprendizagem.

Marques (2012) coloca que, para que o aprendizado da dança aconteça como linguagem artística, é preciso 'mover-se no intuito de articular signos e possibilitar significações' (p. 27). Trazer à tona os signos que podem existir já nas próprias dancinhas e criar novas significações a partir da cópia talvez seja nossa função como professoras de dança na Educação Básica. Cabe a nós também ajudar na conscientização do tipo de movimentação que os(as) alunos(as) estão fazendo e da forma como aprendem as coreografias, problematizando, articulando signos, criticando e transformando seus componentes e até mesmo seus contextos (MARQUES, 2010). Assim como no TikTok, onde gravamos vídeos e criamos também no processo de edição, a ideia é dar ferramentas para que os alunos possam fazer suas próprias edições coreográficas" (BONFIM & ALLEMAND, 2021, p. 128).

Trazer o aluno para o bom desenvolvimento da disciplina de Dança é pensar também quais corpos que dançam, quais são os interesses desses jovens hoje, como conseguir acessá-los e como trazê-los para o desenvolvimento de nossas propostas. Bonfim e Allemand (2021, p. 128) diz que o objetivo da dança na escola é de educar corpos participantes e expressivos e a cópia mecânica apenas promove corpos dóceis, silenciados e passivos, e que precisamos de leitores(as) e cocriadores(as) de mundo e não só sujeitos que decoram textos sem compreender de fato seus significados, traçando um paralelo com os textos da linguagem verbal como dizia Marques (2010). Por isso necessita-se de corpos que filmam e editam sua publicação/ postagem, permeando a transformação do que é geralmente veiculado como cópias de movimento.

Ao que tudo indica, as ideias de cópia e criação ganham novos contornos com a experiência do TikTok, assim como a ideia de autoria. O aplicativo, como uma plataforma de compartilhamento de vídeos criativos, opera em uma lógica de cópia e recriação constante. Um(a) TikToker, em geral, deseja que sua nova criação viralize e que, então, seja copiada pela maior quantidade de usuários(as), ou seja, a cada transmissão, mais distante fica o sentido de autoria, pois cada autor(a) de réplica aparenta ser o(a) criador(a) do conteúdo, ainda que não possua o selo

verificador. Cada vídeo copiado tem habitualmente como proposta a recriação da referência. A criatividade manifesta-se exatamente nesse refazer, nas modificações e inserções de novas ideias dentro daquilo já postado. Essa invenção ocorre tanto pela dificuldade de apreensão completa do movimento através de um dispositivo de mídia como pela necessidade de “fazer do seu jeito” (BONFIM & ALLEMAND, 2021, p. 129).

Essas “dancinhas do TikTok” são um exemplo de como a dança chega até esses jovens e que o professor pode se utilizar desse mecanismo para pescar esses jovens para a proposta que queremos desenvolver em sala. No processo de criação tudo pode se tornar ferramenta e elementos para composição coreográfica. “Além disso, mesmo quando pensamos que estamos criando algo completamente novo, estamos carregando (e transformando) símbolos, conceitos, éticas e estéticas que são do coletivo” (MUNIZ, 2016 apud BONFIM & ALLEMAND, 2021, p. 130).

A cópia de movimentos coreográficos contribui para o sujeito o aprendizado e também para a formação de um acervo pessoal de movimentos, bem como a possibilidade de colocar as suas impressões de movimento em algo que já foi executado por todos, nesse sentido Bonfim & Allemand (2021, p. 130) diz:

Dessa forma, o limite da cópia pode ser encarado, na verdade, como um mobilizador criativo. As hashtags do momento são esses limites, chamadas pelos(as) TikTokers de inspirações. Se um(a) usuário(a) não tem uma ideia já formulada para a criação de um vídeo, ele(a) pode acessar essas propostas das hashtags no descobrir e encontrar estímulos para sua criação. Ao assistir aos vídeos de uma mesma hashtag, é possível observar como, ao mesmo tempo em que são cópias, nenhuma delas é igual, pois partilha proposições próprias e revela inevitavelmente uma parte da subjetividade do(a) usuário(a), ainda que com a insistente tentativa de seguir a mesma roupagem estética.

O elemento criativo pode partir de várias maneiras, o TikTok pode nos proporcionar uma cocriação dentro da própria ferramenta ou transgredir fora dela, gerando corpos que investigam dança e que reverberam dança em diversos outros ambientes. Essa ferramenta foi citada como exemplo, mas o mesmo pode ser vista em diferentes formas tecnológicas.

Segundo Bonfim e Allemand (2021, p. 132) a nossa educação em dança sempre foi vinculada ao espelho, sob o efeito de memória, e que aos poucos vai se distanciando chegando até a negar essa prática. Hoje, esse corpo, como imagem refletida, transportou-se para a câmera do celular, uma espécie de espelho que grava e exhibe essa imagem para o público. E que isso vai ficando cada vez mais naturalizado pelos estudantes e já em relação aos professores nem tanto, pois existe um distanciamento natural e cultural entre elas de contato com essas mídias.

Quando nos propusemos o #desafio de nos tornar professoras-TikTokers, entre as reflexões mais pertinentes estava a percepção de que o aplicativo, além de produzir dancinhas, produz novos discursos sobre dança e formas de aprender dança que educam os(as) mesmos(as) estudantes que estão em nossas salas de aula. Devido à interação constante desses(as) jovens com as tecnologias digitais, hoje são esses aplicativos que ditam o que e como dançar para a grande maioria dos(as) nossos(as) estudantes. Diante disso, nossa pergunta foi – e ainda é – o que podemos fazer e como podemos problematizar o TikTok e as danças ali contidas (BONFIM & ALLEMAND, 2021, p. 135).

Transgredir na educação não é fácil mas requer exercício, o professor precisa estar preparado, para conseguir aprender coisas novas, alinhar ao repertório que possui e a partir disso entender em que propostas quer alcançar, seja um simples movimento espelhado criando repertório de movimento aos estudantes ou gerando novas camadas criativas. Segundo Bonfim e Allemand (2021, p. 136) é preciso dedicar-nos a experimentar essas tecnologias para conseguirmos problematizar e trazer relações entre mundo e tecnologia digital que não sejam de controle, manipulação ou submissão, mas que de algum modo possamos ser agentes e autores(as) para uma transformação que pode estar, literalmente, na palma de nossas mãos.

Quem faz e/ou ensina dança sabe o quanto o conhecimento nesta área é construído por meio do corpo em movimento, da ação, da prática, da repetição, da tentativa e erro, pondo “a mão na massa” e o “pé no chão”. Os professores de dança (licenciados da educação formal ou artistas dos cursos livres) vivem na atualidade desafios para além das dificuldades do mercado de trabalho: a preguiça, a virtualidade e o imediatismo de seus pupilos (STRAZZACAPPA, 2012, p. 27)

A reflexão de Strazzacappa foi feita em 2012 mas em 2025 continua atual, pois quanto mais se avança no tempo mais mórbidos os jovens estão se tornando, acessar esses jovens e fazê-los se movimentar nas aulas que envolvam a movimentação do corpo é um desafio cada vez mais recorrente. O professor quando se coloca para experimentar e acessar o universo dos jovens que é cada vez mais tecnológico só tem a ganhar, ou seja, partindo da realidade dos alunos, com isso consegue trazer esse jovem para a sua proposta, essa idéia parte muito das metodologias de ensino de Paulo Freire que é acessar o mundo do educando para conseguir fazer avanços no processo educacional, então quando se parte para propostas que ao ver dos jovens parecem desinteressantes é mais difícil ter a sua participação.

O que se vê na sala de aula hoje é uma grande quantidade de alunos ansiosos, de vontades imediatas, com vícios de tela e desinteressados pelo que é comum, segundo

Strazzacappa (2012, p. 28) quando a dança ocorre como componente das aulas de arte nas escolas formais é visto claramente que existe essas resistências que vão desde situações que envolvam questões de gênero e ou convicções religiosas à simples negação de se movimentar, por preguiça e cansaço, sendo que em alguns anos atrás os adolescentes traziam a justificativa de não participar nas aulas alegando dores musculares e/ou problemas físicos. Mas atualmente, não tem se furtado de afirmar simplesmente que estão cansados ou com preguiça, mas porque estão cansados? Haja visto que muitos estudantes são oriundos de práticas corporais pobres ou inexistentes.

Estamos diante de uma geração desinteressada no fazer mover, como se estivessem na escola por mera obrigação e não por interesse de sua própria vontade, então como acessar esse jovem que cria muitas justificativas para o não fazer, como acessá-los? Como trazer esse jovem para que participe efetivamente das aulas?

Strazzacappa (2012, p. 28) diz também que estamos diante de gerações de jovens sedentários, que passam o dia todo diante de telas (do televisor e do computador) ou sentados (tortos) em salas de aula de outras disciplinas. Muitos já apresentam vícios e desvios posturais, por vezes graves. São jovens desapropriados de seus corpos, que vivem mais a virtualidade que a realidade e ainda se gabam por terem mil amigos nas redes sociais (amigos virtuais), mas que se mostram incapazes de dar as mãos a um colega de sala (amigo real).

‘Já em aulas de dança na educação não-formal, compreendida como aquela que “carrega vários aspectos da educação formal, como regras, seriação e emissão de um certificado de conclusão, embora não ocorra dentro de escolas regulares’ (SIMSON, PARK e FERNANDES, 2000, p. 09), o ensino de dança encontra seu maior espaço de atuação e formação, como as escolas livres, academias de dança, estúdios, oficinas, workshops, sejam eles públicos ou privados, longa ou curta duração. Como o público desses cursos é formado por indivíduos que se deslocam espontaneamente a esses espaços pelo desejo de adquirirem uma formação específica em dança (não por obrigação legal), os professores encontram corpos disponíveis, aptos, porém o desafio se coloca em outros níveis: de um lado, diante da resistência dos estudantes quanto à disciplina e à repetição; de outro, diante da fragilidade do papel do professor na atualidade (STRAZZACAPPA, 2012, p. 28).

O fazer por obrigação nunca gera resultados positivos a não ser ruins ou apenas satisfatórios, mas o corpo que busca, que tem interesse, leva a patamares mais altos, então como proporcionar para que uma aula mude de aspecto indesejado para desejado, pois estudar nunca foi fácil, é um processo doloroso e muitas vezes traumáticos, então como mudar para que esse processo traga satisfação e prazer em aprender algo novo, e que possa ser também interessante?

Strazzacappa (2012, p. 29) nos coloca a refletir que na primeira situação, vemos que há um desejo, por parte do alunado, por resultados imediatos, instantâneos e, com isso, pouca compreensão de que em arte o tempo é expandido. Como exemplo um giro bem executado, há uma técnica e para se adquirir essa técnica, há um trabalho de dedicação, repetição. Em um universo de informações recebidas e divulgadas em segundos, perdeu-se aos poucos a capacidade de escuta e de contemplação.

Na segunda situação, verificamos que, se a escola mudou, se o aluno mudou, se o mundo mudou; o papel do professor há de ser revisto. No que toca a dança, especificamente, a função do professor (ou do mestre, do provocador, do orientador) ganha outra dimensão. Aquilo que ocorria e era característico da educação informal (compreendida aqui como o ensino/ aprendizagem que ocorre sem a intervenção de um professor, por meio de grupos de pessoas que se reúnem em festividades sacras e/ou profanas, manifestações de rua, entre outros - o Hip Hop é um dos melhores exemplos de educação informal em dança) invade a sala de aula das escolas livres (STRAZZACAPPA, 2012, p. 29).

A dimensão do professor na educação quando parte das experiências e desejos dos alunos é criado uma nova camada no processo de ensino e aprendizagem que é aliar interesse dos alunos dando uma possibilidade maior de transgredir nas propostas de aula do professor alcançando uma evolução da aprendizagem ainda maior e sem perder de vista o que é proposto no currículo educacional, no desenvolvimento de certas habilidades que são pedidas.

Alcançar esses jovens hoje para que se engajam e que participem demandam de muito jogo de cintura do professor, mas paralelamente Strazzacappa (2012, p. 29) diz que os jovens, individualmente ou em grupo, assistem e tentam copiar movimentos, passos e coreografias presentes em clipes de televisão, em sítios da Internet, em vídeos postados no youtube. Sendo a dança colocada literalmente acessível a todos, podendo ser divulgada, vista, salva e copiada em diversos meios como celulares, computadores e tablets. E aprende-se a dançar coreografias dos mais variados estilos e dos mais inusitados pontos do planeta. Fazendo assim o triunfo da educação à distância no mundo da dança!

Então como traçar um caminho entre o que os jovens buscam, fazem e querem aprender para o que se propõe na sala de aula, atendendo ao mesmo tempo o que é proposto pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e o DCGO (Documento Curricular para Goiás)? Marques (2012, p. 17-18) associa a linguagem da dança em dois grandes grupos, sendo dança como expressão que é ligada a indivíduos e/ou a grupos sociais e a dança como forma que é ligada às coreografias (danças prontas). Sendo que no primeiro

agrupamento estariam as respostas e vivências que dizem respeito aos sentimentos, sensações, percepções da dança e do dançar.

A dança como expressão apoia-se primordialmente em referências internas e pessoais, pensar a dança como expressão é também acreditar na possibilidade de ser o próprio autor de suas danças, ou seja, que crie, invente e componha e esse conceito é o que está mais presente nos documentos oficiais para que se tenha dança no currículo educacional, sendo a possibilidade de 'expressar com o corpo!' Então é possível alinhar o que os alunos possuem de vivência com o que está proposto no currículo educacional, traçando possibilidades de aprendizagem, seja por meio de danças prontas ou pela criação de novas composições coreográficas ou simplesmente pelo mover-se criativo, pois a dança não é somente para mostrar algo pronto e definido mas principalmente em viver o processo de desenvolvimento do aluno.

No estágio anterior que foi com os alunos do ensino fundamental 2 compreendidos aos alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental foi aplicado uma proposta bem interessante também utilizado como ferramenta tecnológica o tiktok, porém não foi dito primeiramente que a ferramenta seria usada, apenas foi pedido para que cada dupla de alunos fizessem 4 movimentos simples por pessoa gerando assim 8 movimentos, então foi pedido para a dupla que fizessem a mesma movimentação em um tempo de 8 com movimentos rápidos, um tempo de 8 com movimentos lentos e depois um tempo de 8 com movimentos rápidos. Após essa criação foi dado 3 opções de música para que os alunos escolhessem, foi aberto o aplicativo *tiktok* com a música escolhida utilizando o tempo de gravação de 15 segundos na ferramenta para a dança que foi criada. O resultado foi muito bom pois alunos conseguiram criar 3 danças diferentes do convencional mostradas no aplicativo.

A proposta realizada com o uso do tiktok também pode ser explorada com outras ferramentas e jogos que podem servir de auxílio no desenvolvimento das aulas e habilidades dos estudantes, podendo gerar diferentes propostas ou simplesmente como parte da fruição da dança por meio das tecnologias.

3 OS JOGOS COMO PRÁTICAS CORPORAIS IMERSIVAS

Não é possível pensar em práticas imersivas deixando de lado o principal elemento dessa imersão que é o corpo humano, esse elemento que nos sustenta, carregado de complexidades, de se expressar, de se comunicar e que “ao longo de toda a trajetória da humanidade o corpo sempre foi o mediador natural de nossos momentos de lazer” (TOCCHIO, 2009, p. 190). Esse corpo nos proporciona também múltiplas experiências, que nos move, que se organiza socialmente, que provoca, que interage e que se realiza ou se autodestrói. Pensar no nosso corpo é pensar também em como ele se relaciona, “estudos dão conta de que nosso próprio processo de percepção do mundo e de nossa relação com o outro é adquirida por meio de experimentações tácteis, gustativas, físicas e sensoriais, entre outras, e que o brincar estabelece um claro entendimento de sociabilidade e pertencimento” (TOCCHIO, 2009, p. 190).

Esse corpo que estabelece relações, também cria métodos para o aprender, e o brincar é uma dessas formas de aprendizagem que instiga, provoca e que trabalha o desenvolvimento motor do sujeito, o jogo também faz parte desse processo de aprendizagem, sendo assim Johan Huizinga apud Tocchio (2009, p. 190) “vai um passo além nesse raciocínio, ao considerar o jogo como um rito social e ao mostrar que tais convenções não se limitam ao contexto de humanidade, estando largamente presentes, também, em atitudes, gesto e evoluções do comportamento animal e suas brincadeiras”. O jogar e o brincar podem ter significados diferentes descritos por Tocchio (2009, p. 190) como:

O sociólogo e intelectual Roger Caillois (1913-1978), já observava em sua obra a distinção entre jogar e brincar no comportamento social, classificando estes procedimentos distintos mas aparentemente similares como Ludus e Paideia. Em sua interpretação, a Ludus seria representada pelos jogos, cujo sistema de regras é formal, estritamente organizado e compartilhado comumente entre os participantes e o conceito de Paideia seria representado pela brincadeira, dinâmica, livre e flexível. Em ambos os casos, o pensador francês propõe dinâmicas que consideram a integridade do corpo no desenvolvimento das ações, ainda que parte dos jogos possa ter caráter estritamente cerebral, como as adivinhas e os trava línguas

Pensar o corpo é colocá-lo para experimentar, viver essas relações, quando pensamos o jogo ou a brincadeira estamos levando a um entendimento em que existe uma construção coletiva de ideias que se aplicam a uma regra, a um contorno, a um esquema aceito e entendido por todos. Nesse caminhar os jogos e brincadeiras vão tomando novas formas e levando a novas configurações, nesse sentido Tocchio (2009, p. 190) diz:

Tornou-se emblemático, portanto, a partir do advento da microeletrônica, a introdução de um novo modelo de divertimento, proporcionado pela criação de jogos eletrônicos. Diferentemente das dinâmicas lúdicas até então propostas pelas brincadeiras e jogos coletivos, o videogame parecia oferecer entretenimento exigindo somente agilidade de raciocínio e destreza manual. Isto transformou os games em alvo de críticas de significativa parcela da sociedade. Tais críticas pesaram por décadas sobre as mídias interativas, muito embora, em termos comerciais, isto não tenha impedido a indústria de transformar-se em um poderoso motor da economia contemporânea

As críticas aqui mencionadas dizem respeito a corpos que não se movem, mas que se utilizam da mente, dos olhos e destreza manual para interagir com essa nova organização de regras que podem ser jogadas tanto individualmente ou em grupo. O ambiente virtual vem proporcionar para as pessoas a possibilidade de imersão que é vivenciar experiências em um universo paralelo, como por exemplo, os dispositivos de realidade virtual, que fazem com que o sujeito esteja emergido nessa tecnologia por meio das imagens porém com a participação de poucas partes do corpo para a ação nesses games. Ferreira (2009, p. 225) diz que:

A realidade virtual buscava oferecer um “efeito de real” às imagens por ela construídas, e uma sensação de presença em seus ambientes. Como afirma Bolter e Grusin (2000), ‘o espectador deve esquecer-se que está de fato vestindo uma interface de computador e aceitar a imagem gráfica que lhe é oferecida como seu próprio mundo visual

Pensar em relação a essa imersão, é proporcionar novas experiências e sensações para o corpo, porém em um ambiente virtual, trazendo novas possibilidades e de infinitas experiências e horas de interação. Segundo Ferreira (2009, p. 227) a exploração da visão e da audição tem sido aplicado na maioria dos videogames. Sendo o corpo do usuário pouco requisitado a interagir com o ambiente virtual do jogo e o que se vê é um usuário praticamente estático, a não ser pelo movimento de suas mãos, controlando o mouse, o teclado ou o gamepad face às imagens virtuais exibidas em seu monitor ou TV, sendo nesse modelo preza mais por uma imersão mais psicológica do que física, resultando num sujeito “descorporificado” no espaço virtual ao ponto de fazer com que o jogador experimente estar em outra realidade.

No que tange aos videogames, já se tornou quase senso-comum afirmar que um dos principais objetivos dos desenvolvedores é fornecer o grau máximo de imersão em seus jogos (Cheng e Cairns, 2005). Todavia, ao contrário da facilidade com que se usa o termo, encontrar uma definição precisa para a experiência da imersão não é tarefa das mais simples. Para iniciar a discussão de como a imersão vem sendo tratada nos videogames, partirei de algumas definições de autores dos *games*

studies e das novas mídias para o conceito. Radford (2000) descreve a imersão como a 'habilidade de se entrar no jogo através de seus controles'. Para Janet Murray (1998), imersão refere-se à 'sensação de estar cercado por uma outra realidade (...) que toma toda a nossa atenção, todo o nosso aparato perceptual'. Edmond Couchot (2003) define a imersão como a capacidade de um sistema de trazer seus espectadores ou usuários para dentro da realidade por ele construída. O denominador comum de todas essas definições repousa na premissa de que a imersão se refere à sensação de presença numa outra realidade, neste caso, gerada por computador. Para o escopo deste trabalho, detenho-me no conceito de imersão sensorial que, segundo Ermi e Mäyrä (2005), resulta dos estímulos audiovisuais gerados pelo videogame (FERREIRA, 2009, p. 228)

O corpo no caso, está presente nesse processo de imersão, porém não se utiliza do todo, apenas uma parte dele fica em funcionamento, quando se fala em jogos que se utilizam apenas a visão e destreza manual, por isso que passou a ser alvo de críticas por estarmos diante de corpos que não se movem, porém que se colocam para interagir com esse ambiente do jogo individualmente ou coletivamente, o que coloca também o diálogo a disposição.

Ferreira (2009, p. 229) diz que, de acordo com Christiane Paul (2004), existe uma obsolescência nos processos de interação homem-máquina, inferindo comportamentos e atitudes padronizadas por parte dos seus usuários. Fazendo a alusão à caverna de Platão, o que temos são usuários praticamente imóveis, diante da tela de seus monitores, com seus olhos fixos nos elementos virtuais ali representados, conduzindo à uma espécie de mecanismo de aprisionamento do corpo que se vê forçado a se conformar ao computador e à tela. A indústria dos jogos eletrônicos foi sendo despertada por esse problema, sendo assim, Ferreira (2009, p. 231) diz:

Foram necessárias várias décadas para que os desenvolvedores de videogames percebessem a importância de colocar em ação o corpo humano em sua completude, ao interagir com videogames. Ambientes imersivos têm se espalhado em exposições de arte ao longo das últimas décadas, convidando os espectadores a interagir de diversas formas, usando todo o seu corpo e sentidos, especialmente o tato. Mas, no que tange aos jogos eletrônicos, a imersão (sensorial) tem sido bastante limitada à visão e à audição.

Os videogames até então foram muito apreciados pelos usuários por proporcionarem uma prática imersiva através de suas telas e horas de diversão, além de trabalhar com o raciocínio lógico, porém a indústria começou a ficar preocupada sobre a repercussão que os jogos proporcionam corpos sedentários, sendo mau avaliados de um ponto de vista saudável, pois pensar no desenvolvimento de um corpo não é pensar apenas em uma parte dela e sim na movimentação do corpo inteiro.

Segundo Ferreira (2009, p. 231) a sensação de presença não pode ser sustentada apenas por estes dois sentidos. Margaret Morse (1998) indica que a sensação de se estar presente em uma realidade virtual gerada por computador difere radicalmente da experiência de estar presente numa localidade física, num corpo aterrado pela gravidade. Além disso, pesquisas recentes têm mostrado que esta sensação de estar no jogo pode mudar de jogador para jogador, dependendo de vários fatores, como interesse pessoal, empatia e atenção, apontando-se assim para uma participação do corpo em ambientes baseados na realidade mista, em que se busca é a total imersão em um videogame.

Então para se garantir uma imersão total em um videogame é necessário que seja trabalhado mais sentidos do corpo, pois a imersão do corpo quando se utiliza apenas a visão e audição é de se pensar como uma imersão parcial. A realidade mista segundo Ferreira (2009, p. 224) pode ser vista nos jogos do Wii que demanda que o jogador segure o Wii Remote em uma de suas mãos e faça movimentos que serão reproduzidos pelo seu personagem virtual. Além do *Wii Remote*, outros dispositivos que fazem parte do sistema Wii, como o *Nunchuck* e o *Wii Balance Board*, também permitem que os movimentos do jogador sejam transferidos para o personagem mostrado na tela. E para que todos estes dispositivos proporcionem uma experiência interativa satisfatória ao atuarem em conjunto, sendo assim é adequado que haja um espaço físico decente ao redor do jogador, para que se tenha maior liberdade de movimento. Deste modo, além de uma participação mais ativa do corpo durante o *gameplay*, com isso os jogadores são convidados a fazer uso do ambiente no qual estão inseridos e que funcionará como uma extensão do espaço virtual do jogo, proporcionando assim uma prática corporal imersiva.

A prática corporal imersiva se refere ao uso do ambiente virtual, porém colocando todo o corpo para se movimentar, buscando assim o uso do corpo de forma completa e possibilitando assim fugir da carga negativa que os videogames estavam trazendo de corpos imóveis. Como foi citado anteriormente que os jogos eletrônicos proporcionam aos usuários uma imersão nos jogos que é proporcionado pelo ambiente virtual, quando se utiliza um *Jogo eletrônico de Movimento* como por exemplo o *Xbox 360* com *Kinect* em que o controlador do jogo é o próprio corpo pode-se dizer que é uma prática corporal imersiva de forma completa pois se utilizou de outras partes do corpo que não só a visão e os dedos para jogar nesse ambiente virtual mas também o uso do corpo e do espaço físico. No próximo capítulo será especificado mais sobre o uso dos *Jogos Eletrônicos de Movimento*.

4 JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO (JEM)

Segundo Tocchio (2009, p. 191), a indústria parece reconhecer sobre as limitações de sua criação no universo dos games quanto o uso restrito de movimento dos usuários dando importância na tentativa de se ampliar as possibilidades de entretenimento eletrônico associadas à retomada do uso de nossas habilidades físicas e motoras e do corpo como mediador de desempenhos dentro do ambiente virtual, ou seja, que não apenas o uso de controles manuais.

A questão que envolve participação física efetiva dos jogadores como meio para as dinâmicas de lazer através de recursos de simulação vem ganhando força com o passar das sucessivas gerações de consoles, bem como o desejo das empresas em encontrar diferenciais na concepção de jogos que possam alcançar a maciça parcela da sociedade contemporânea, hoje desinteressada pelas possibilidades interativas e de diversão do recurso. A ressignificação do entretenimento eletrônico, tão fortemente associado hoje à ideia de sedentarismo e isolamento social do indivíduo, mostra-se um caminho saudável e necessário para a sobrevivência e expansão da indústria (TOCCHIO, 2009, p. 191).

Essa sacada da indústria em possibilitar que os jogos possam ser feitos levando em consideração todo o corpo como interface para os games foram benéficas tanto do ponto de vista de mercado quanto para o benefício dos usuários. Segundo Tocchio (2009, p. 191) inúmeros desenvolvedores e estúdios de jogos eletrônicos vêm realizando pesquisas voltadas ao tema, com destaque para o processo de simulação presencial, tendo o corpo físico como condutor da performance no jogo, com vistas a uma experiência mais imersiva e plena.

De volta aos simuladores produzidos com foco específico para o entretenimento eletrônico, vale ressaltar o desenvolvimento dos *Dance Dance Revolution* (1998), descendentes diretos dos *arcades Beatmania*, lançados um ano antes, que apresentavam uma proposta mais incisiva no que se refere à utilização do corpo como interface para o jogo. Pela primeira vez, o usuário encontrava condições de potencializar sua performance como um todo durante a diversão de uma partida de game (TOCCHIO, 2009, p. 194).

Participar de um jogo como esse é muito empolgante, em casas de *Fliperama* ou no *Shopping* ainda é possível encontrar o *Dance Dance Revolution*, e pessoas com muita habilidade jogando e impressionando as pessoas em volta. Bem como outros jogos que chamam atenção por colocarem um design bem interessante nesses jogos afim de chamar ainda mais a atenção do público, como por exemplo os jogos de carro em que se entra em uma cabine em formato de veículo, tendo que passar marcha de verdade e acelerar o

veículo com os pés. São momentos como esse que vemos que o mercado de *games* está sempre em evolução e “Naquele momento, a indústria parecia ter despertado para os caminhos que se insinuavam no processo de desenvolvimento de jogos, que finalmente vislumbravam o corpo como agente realizador e, ao mesmo tempo, foco da ação resultante do brincar [...]” (TOCCHIO, 2009, p. 194).

E nessa corrida em sempre mostrar mais inovação, como novos jogos e novos aparelhos de videogame, vem trazer cada vez mais experiências diferentes, porém adquirir um equipamento desses nunca foi de alcance de todos, talvez ir nesses lugares que possuem e comprar uma ficha ou crédito para brincar seja a única forma de acesso. Entretanto, tornar popular para cada um ter em sua própria casa um *Jogo Eletrônico de Movimento* nem sempre é acessível.

Segundo Tocchio (2009, p. 194), as revoluções promovidas pela console de games da Japonesa Nintendo, fez alarde com um produto tecnologicamente menos avançado que seus concorrentes porém se mantém preferida por uma vasta gama de jogadores e principalmente de não-jogadores, e alvo preferencial dos empreendedores ligados ao meio, mesmo com suas limitações do aparelho se diferenciou estrategicamente por criar jogos mais simples de usar e de serem aprendidos e utilizou-se de uma surpreendente tecnologia de sensores de presença que oferecem condições singulares para o desenvolvimento de uma nova dinâmica e uma nova filosofia para o jogar por meio dos aparatos eletrônicos.

Com o desenvolvendo jogos da Nintendo foi possível proporcionar mais acessibilidade aos usuários possibilitando assim adquirir para uso doméstico se tornando um Jogo Eletrônico de Movimento com preço mais acessível de ser adquirido, “por meio de acessórios como o *Wii mote*, o jogador conquistou a alforria do controle e do joystick tradicionais e ganhou a dimensão do espaço ao redor para a simulação de suas ações dentro do ambiente virtual” (TOCCHIO, 2009, p. 194). E por meio desses acessórios o usuário, conseguia desenvolver as habilidades pedidas no jogo, utilizando seu corpo, não dependendo apenas da destreza manual de um *gamepad* mas sim descobrindo novas possibilidades de brincar com os jogos eletrônicos de uma maneira diferente. “Em outra aposta, a empresa lançou também o *Wii Fit* (2007), plataforma sensível que propõe a realização de ações diversas, voltadas para os exercícios físicos e para o uso em jogos que interajam com posições específicas do corpo e proponham outras movimentações” (TOCCHIO, 2009, p. 195).

A empresa Nintendo foi muito importante para o seguimento dos Jogos Eletrônicos de Movimento porém despertou também o interesse de concorrentes da indústria dos games sendo assim Tocchio (2009, p. 195) diz:

As criações da empresa foram de tal forma importantes no mercado, que as duas concorrentes diretas, ambas com mais poder de processamento e, aparentemente, melhores condições de ditar os encaminhamentos do mercado, voltam-se para estes suportes narrativos diferenciados, que conferem um nível mais profundo de introspecção e uma sensação de integração mais efetiva entre usuário e ambiente ficcional, sem a necessidade de aprendizado de novos códigos posturais ou adestramento de habilidades pouco cotidianas fora do campo dos jogos.

Com esse tipo de jogo o usuário, realiza movimentações comuns do seu cotidiano, fazendo com que se desenvolva mais rápido a sua interação com o game, claro que para cada sujeito existe um nível de complexidade para aprender os movimentos, porém a interface desses jogos são o próprio corpo humano, em que são extraídos as suas possibilidades de movimentação na criação desses jogos.

Segundo Tocchio (2009, p. 195) na última edição da *Electronic Entertainment Expo* (E3), a empresa *Microsoft*, produtora do console *Xbox 360*, apresentou o “*Project Natal*”, tecnologia baseada em sensores de presença e movimento, a partir de câmera, apresentando assim grandes inovações em relação ao já existente no mercado pela Nintendo. Mas para isso, tais propostas ficam sujeitas a potencial aceitação do público e também ao lançamento de jogos compatíveis com o produto oferecido.

A retomada do corpo como elemento intrínseco do brincar é fator fundamental no estabelecimento definitivo da indústria de games como um serviço de caráter socioeducativo, mais do que apenas empreendedor. É necessário dar-se atenção a este tema, não somente para a conquista de parcelas cada vez mais substanciais de mercado, mas como resposta à demanda reprimida de interessados e, mais importante, como sustentação de uma política socialmente responsável e que possa se mostrar respeitável frente às grandes instituições contemporâneas com foco no bem-estar e no adequado desenvolvimento intelectual e físico do ser humano e de uma sociedade harmoniosa e saudável (TOCCHIO, 2009, p. 196).

O videogame *xbox 360* veio com essa inovação de sensor de movimento por câmera, pois o videogame *wii* da *Nintendo* precisava segurar um controle com sensores para que o movimento do corpo fosse detectado e ao utilizar a câmera nomeada também como *kinect* capta a movimentação de partes do corpo e isso é reproduzido pelo personagem do jogo, possibilitando assim a vantagem de não ter que segurar nenhum equipamento proporcionando assim uma movimentação mais livre. Os Jogos eletrônicos de movimento (JEM) se apresentam como possibilidades de práticas corporais e de interação

social e traz também como possibilidades de aprendizagem e criatividade proporcionada pelo espaço virtual dos games, sendo também associados muitas vezes como práticas de atividade física, trazendo benefícios inclusive para a saúde ao contrário dos jogos que usam apenas o controle manual em sua interação.

O entendimento de que o videogame está ligado apenas ao sedentarismo se modifica com a utilização de Jogos Eletrônicos de Movimento, com a simulação de diversas atividades esportivas, de dança, entre outros, em que o usuário utiliza gesticulação intuitiva porém com uma boa amplitude de seus movimentos.

As mudanças no modo de vida resultantes do avanço da tecnologia ocasionaram, segundo Pelegrini et al. (2008), um ambiente social propício ao desenvolvimento da obesidade, já que induz as crianças a práticas consideradas sedentárias, como no caso do uso de Jogos Eletrônicos. A prática de Jogos Eletrônicos era vista em produções científicas como vilã de um comportamento saudável (Frutuoso, Bismarck-Nasr e Gambardella 2003; Stettler, Signer e Sutter 2004). Fato que passa a ser questionado na mídia, em meados da década passada, com a grande visibilidade dada em diferentes tipos de mídia aos Jogos Eletrônicos em que os usuários precisam se movimentar para jogar, apresentando-os como inovação no universo dos Jogos Eletrônicos, e, também, com o sucesso de vendas desses jogos. Os jogos eletrônicos desenvolvidos para o console Wii, da empresa Nintendo, e para o acessório Kinect do console Xbox, da empresa Microsoft, foram os jogos que tiveram maior repercussão nesse período” (SILVA et al., 2021, p. 78).

Utilizar o jogo como uma possibilidade também de movimentação é muito gratificante, pois o jogo eletrônico é atrativo e divertido e as pessoas buscam os jogos para se entreterem, mesmo quando se utiliza apenas o *Joystick*, então possibilitar essa diversão, fazendo com que o usuário se movimente e desenvolva outras habilidades com o corpo o ganho é ainda maior. Então os Jogos Eletrônicos de Movimento vieram para possibilitar entretenimento e também mais qualidade de vida aos usuários e formas diferentes de interação com esses jogos e com as pessoas.

Mesmo com o avançar desta tecnologia de aparelhos de videogame e acessibilidade para tê-los nas residências, os JEM não constituem uma novidade, apenas a visibilidade desses jogos se tornaram mais aparente, segundo Silva et al. (2021, p. 79) o sucesso dos jogos eletrônicos sempre existiu, e diferente da percepção do senso comum, os Jogos Eletrônicos de Movimento não se constituem como novidade, eles apenas não obtinham a mesma repercussão na esfera de consumo e a valorização do movimento foi explorada inicialmente em duas plataformas diferentes, os arcades (máquinas de jogos/fliperamas) e os consoles caseiros (videogames).

O primeiro console caseiro lançado em 1972, o Odyssey 100 da empresa Magnavox, já valorizava o movimento realizado pelo jogador através de um acessório que se assemelhava a um rifle. Segundo Yanaze (2009), foram vendidas, em seu lançamento, cem mil unidades do console e apenas vinte mil unidades do rifle acessório. Bowman (2014) informa que durante todo o seu tempo de comercialização foram vendidas mais de 80.000 unidades do rifle (SILVA *et al.*, 2021, p. 79).

É possível que tenhamos visto esses jogos em algum momento, atualmente é mais visível em *Shopping*, com essas máquinas que precisam de partes do corpo para jogar, como jogos que utilizam a arma, um jogo que tem a forma física de carro, moto, uma pista de dança com setas onde a pessoa precisa pisar entre muitos outros jogos dessa natureza.

Silva *et al.* (2021, p. 79) diz que os controladores em forma de arma, como o rifle eletrônico do Odyssey 100, já simula os mesmos movimentos e manejos de uma arma, ao invés de restringir os movimentos ao design mais tradicional dos joysticks que requeriam apenas os movimentos dos dedos das mãos para pressionar botões. Isto é uma distinção importante, pois enquanto o joystick não enfoca o movimento realizado pelo jogador, considerando este movimento residual em relação à prática, os usos de acessórios que imitam ações cotidianas valorizam a experiência com os movimentos realizados e aumentando a interação com os jogos.

Na mesma lógica tem-se o arcade Gran trak 10 de 1974 que apresentava volante, câmbio e pedais (Sulbaran 2014). Destaca-se que os jogos de arcades em geral faziam muito sucesso e se destacavam em relação aos consoles caseiros, por apresentarem uma qualidade de processamento gráfico e de jogabilidade muito superior, tendo muitos de seus jogos de sucesso adaptados aos consoles” (SILVA *et al.*, 2021, p. 79).

Silva *et al.* (2021, p. 79) diz que em 1982, a empresa Amiga lança *The JoyBoard*, um acessório para ser acoplado ao *Atari 2600*, da empresa *Atari*, com o *slogam*: ‘Veja mãe! Sem as mãos!’ (Brunet 2010 apud Silva *et al.*, 2021). Para usar esse acessório precisava subir na plataforma e usar os pés para controlar as ações do jogo distribuindo o peso do corpo em até quatro direções, com algumas diferenças tecnológicas mas muito similar ao *Balance Board* que é um acessório desenvolvido pela empresa Nintendo em 2006. Porém teve três grandes problemas a falta de jogos, a baixa qualidade de jogabilidade por conta das condições tecnológicas da época e o alto custo, sendo assim segundo Rezende apud Silva *et al.* (2009), um fracasso na indústria de jogos eletrônicos.

O acessório *Foot Craz* da empresa Exus, lançado em 1983, para os Jogos Eletrônicos de Movimento *Jogger* (jogo de correr) e *Reflex* (jogo de tempo de reação), também tem sua importância na história por serem precursores dos jogos

de tapete eletrônico. O *Foot Craz* era um controlador formado com quatro acionadores constituídos por sensores de pressão, sendo cada um identificado com uma cor diferente que permitia ao jogador responder aos comandos do jogo (SILVA *et al.*, 2021, p. 79).

Silva *et al.* (2021, p. 80) diz que os jogos e acessórios foram desenvolvidos para serem utilizados no console da empresa Atari e segundo o folder de divulgação dos jogos da empresa Exus Corporation (1983, s/p.) ‘A casa se torna uma academia particular da Exus com a introdução do Jogger e do *Reflex*, que são programas de exercícios estimulantes que interagem com a TV usando o *Atari 2600VCS*’. A empresa Exus já anunciava a associação entre jogos eletrônicos e exercícios físicos, no início dos anos 80, apostando nessa ideia como um mercado em potencial, porém tinha problemas com os limites da tecnologia.

Entre os anos de 1983 e 1984, ocorreu nos EUA, país que centralizava o comércio de consoles e Jogos Eletrônicos no período, o Crash dos Videogames (Guttenbrunner, 2007), crise financeira que desestabilizou e faliu várias indústrias do setor. Essa crise se deu por uma combinação de fatores que inclui uma infinidade de títulos de Jogos Eletrônicos de baixa qualidade, vários consoles caseiros no mercado sem diferenças significativas entre si, a falta de perspectiva para lançamentos de novos e atraentes Jogos Eletrônicos, a decepção dos consumidores com os últimos lançamentos e, para completar, a comercialização de computadores domésticos com preço compatível no mercado (Oxford, 2011 apud SILVA *et al.*, 2021, p. 80).

A indústria passou por altos e baixos em relação a produção desses jogos, pois não basta criar um produto e achar que ele vai ser aceito de imediato pelos consumidores de jogos, pois precisa ser levado em consideração o custo benefício, principalmente em relação a qualidade e a aceitação desses jogos, bem como a crise financeira da época que impossibilitou que muitos projetos fossem bem sucedidos.

Silva *et al.* (2021, p. 80) diz que pouco antes dessa crise, a Atari estava finalizando o projeto Puffer, que não chegou a ser lançado devido a crise, a menção a este projeto ajuda desmistificar o caráter de novidade que as empresas atuais procuram propagar sobre os Jogos Eletrônicos de Movimento que disponibilizam no mercado. Neste projeto havia a ideia de unir o mercado de Jogos Eletrônicos e o Fitness, segundo um memorando interno da empresa Atari ‘Há uma geração inteira de crianças [e adultos] por aí que não praticam esportes e/ou não fazem exercício suficiente. Ao mesmo tempo, existe um mercado enorme de *fitness*’, com isso ficou a ideia de capitalizar sobre a combinação desses dois mercados poderosos. Os mercado fitness teve como idéia piloto o projeto Puffer descrito por Silva *et al.*, (2021, p. 81) como:

Haviam sido planejados três modelos de aparelhos, cada um deles voltado para uma demanda bem específica: clínicas médicas, fliperamas e residências (Donner *et al.* 2008; Johnson 2008) A ideia do projeto Puffer é retomada, posteriormente, por diferentes empresas desenvolvedoras. É possível observar hoje as academias de ginásticas adotando os Jogos Eletrônicos de Movimento como estratégia para atrair mais clientes, em especial o público infantil; as clínicas de reabilitação contabilizando as vantagens dos tratamentos mediados técnica e ludicamente pelos Jogos Eletrônicos de Movimento; e um número crescente de Jogos Eletrônicos de Movimento para consoles caseiros sendo consumidos. A união imaginada há trinta anos, entre os Jogos Eletrônicos e a atividade física, se revelou como uma excelente estratégia de mercado. As plataformas de equilíbrio da atualidade, da qual o *JoyBorad* é precursora, também são largamente utilizadas para Jogos Eletrônicos de Movimento com conteúdos lúdicos, esportivos e com prescrição de exercícios para a melhora do condicionamento físico” (SILVA *et al.*, 2021, p. 81).

A estratégia de colocar os Jogos Eletrônicos de Movimento associados a todas essas perspectivas é genial, pois tem como proposta atrair dois públicos de mercado para a plataforma de jogos, possibilitando assim o desenvolvimento de atividade física no universo do entretenimento, porém o projeto puffer não deu certo, ficando apenas no papel. Futuramente outras empresas vieram com as mesmas idéias e desenvolvem jogos dessa natureza porém o que se sabe é que não é uma inovação dessas novas empresas mas sim, que se trata de algo que começou com o projeto Puffer.

A atividade física veio como uma estratégia de mercado para os Jogos Eletrônicos de Movimento, mas outras questões precisam ser consideradas segundo Silva *et al.* (2021, p. 85) como a interação social, ludicidade, a narrativa e o nicho crescente de jogadores casuais são aspectos que também levam ao seu desenvolvimento, haja visto que o movimento como interação com o jogo pode potencializar a diversão, a socialização, a imersão e o interesse de novos consumidores.

A compreensão destes aspectos do cenário do desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos de Movimento é importante para o processo de letramento digital fundamentado sobre uma perspectiva crítica, criativa e ética (Rivoltella, 2005), sendo a escola um espaço privilegiado para promover este aprendizado. Para tanto, cabe também ao professor de Educação Física abrir espaço para estes conhecimentos em suas aulas, uma vez que o conteúdo narrativo (práticas corporais em geral) dos jogos e a valorização do movimento na experiência com a tecnologia tem ressignificado seu objeto de intervenção, em especial, quando considerado que os estudantes são ao mesmo tempo consumidores, mediadores e produtores de conhecimento acerca das experiências com os Jogos Eletrônicos de Movimento”.(SILVA *et al.*, 2021, p. 85).

Ao se utilizar esses jogos como uma prática educativa é muito interessante, pois estará associando diversas possibilidades de aprendizagens, interação, realização de uma prática física, desenvolvimento psicomotor, entre muitos outros benefícios. Segundo Loro (2018, p. 166) cada vez mais as crianças são estimuladas pelo contato com os jogos eletrônicos, em consequência dos processos de urbanização e de produção associados ao consumo de equipamentos de alta tecnologia (vídeo games, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto).

Além disso, a utilização de recursos tecnológicos na educação está cada vez mais presente no cotidiano e avança com rapidez. Por isso, ao considerarmos praticamente inevitável o contato dos alunos com os jogos eletrônicos, principalmente de video games, entendemos que esses jogos podem se constituir em ferramentas potenciais que podem ser utilizadas como recursos didático-pedagógicas pelo professor.

Sobre esse assunto, Ramos (2008) argumenta que o interesse dos alunos pelos jogos eletrônicos desafia os professores a lidar com a nova geração. Os docentes tentam criar novas estratégias que sejam capazes de despertar nos estudantes a vontade de aprender. A promoção dos jogos eletrônicos na escola pode desenvolver habilidades na resolução de exercícios de teoria e prática quando usados como reforço ou como revisão de algum conteúdo, pois eles contribuem para a concentração, a memorização e a compreensão de conceitos e de informações. Para além dessa questão, quando utilizada a realidade virtual, gera-se uma sensação de que aprender é divertido, estimulando a imaginação e a criatividade (LORO, 2018, p. 167).

A aula que se utiliza de jogos eletrônicos de movimento tende a buscar mais engajamento e interesse por parte dos estudantes, principalmente porque está associando aprendizagem com o que eles mais gostam que é a diversão. Então aprender brincando é muito bom, deixa o ambiente mais descontraído e atrativo.

Loro (2018, p. 167) cita Leão Junior (2015) dizendo que entre as várias possibilidades de utilização dos jogos eletrônicos de videogame, a primeira é a utilização deles como ferramentas interativas, ou seja, como abjetos principais das brincadeiras, com o intuito de que se tornem parte delas e a segunda é utilizar como objetos motivadores para a realização posterior de atividades práticas e menciona como exemplo as seguintes plataformas Playstation 3, Nintendo Wii e Xbox 360 e seus jogos como *Wii Sports*, *Kinect Adventure*, *Dance Central*, *Just Dance* e *Greatest Hits*, que são jogos conhecidos por parte desses games que exploram o uso do corpo, fazendo que os usuários se movimentam promovendo assim uma prática corporal.

Trazer esses jogos para a aula de dança é proporcionar uma prática diferenciada, divertida e ao mesmo tempo instrutiva para o desenvolvimento das aulas, podendo se utilizar como parte principal da aula ou como possibilidade posterior de exercícios, promovendo também para o desenvolvimento de alguma habilidade nas aulas de dança, como por exemplo, lateralidade, trabalho em dupla ou equipe, desenvolvimento individual, melhoramento de técnicas, composição coreográfica, entre outras. Como exemplo o jogo *“Just Dance”* do Xbox 360, a sua jogabilidade requer que os usuários se movam em diferentes direções trabalhando assim a lateralidade e também a compreensão global do corpo, termo utilizado nos estudos da psicomotricidade, como agachar, pular, movimentar os braços e pernas em diferentes sentidos, interagir ou não com alguém que esteja dançando junto no jogo, então muitas possibilidades de movimentação e trabalhos que são realizados em uma sala de dança podem ser explorados por meio dessa atividade.

5 APLICAÇÃO, ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

A proposta da aula com os estudantes do ensino médio foi de experimentar os Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM). A primeira turma era composta por 21 discentes do 1º ano do Ensino Médio Integrado ao Técnico em Química, com a disciplina de Artes e a segunda turma eram 14 alunos presentes do 2º ano do ensino médio integrado ao técnico de diversos cursos que optaram a fazer neste ano, dentro da grade de artes, a aula de dança, entre as modalidades disponíveis como teatro e música.

A duração da aula foi de 1h30min em cada turma com início da primeira aula às 9hs da manhã, de 11 de fevereiro de 2025, no miniauditório B do IFG de Aparecida de Goiânia. Foi utilizado o projetor, o videogame xbox 360 conectado com o sensor de movimento *Kinect* que capta o movimento dos jogadores por meio de câmeras que identificam o movimento do corpo, e um controle manual do videogame chamado também de *Joystick* ou *Gamepad*.

Foram colocadas cadeiras em volta do espaço onde os jogadores iriam utilizar para jogar o videogame para os alunos se sentarem enquanto observavam o colega jogando ou até mesmo para esperar a sua vez de participar. Antes de iniciar a atividade foi falado aos alunos que a aula fazia parte da investigação de pesquisa acadêmica e que não seria utilizado nesse trabalho a identificação dos alunos, mas que a participação de todos seria muito importante para essa pesquisa.

Antes de começar a jogar foi explicado o que são os JEM e que não se constituía como uma novidade, e que existe desde o tempo da Atari, que são videogames mais antigos, também vistos em casas de fliperama, como por exemplo os tapetes de dança. Em seguida fizemos um breve alongamento de braços, pernas, coluna e pescoço e depois alguns movimentos rápidos com os pés e pulos.

Depois foi dividido em dois grupos: um de pessoas condutoras e outro de pessoas conduzidas, e em seguida formou-se duplas que seriam muito importantes para a condução dos jogos. Nesse momento foi falado sobre a questão de identificação de personagens que se faz nos jogos e no cinema, então pediu-se para que não fizessem essa identificação, pois independente do personagem que fosse mostrado era necessário fazer o movimento proposto.

Como possibilidade, ainda de aquecimento, foi colocado primeiro um jogo que se assemelha a um bote no riacho, cujo nome é “Kinect Adventure” na modalidade “Riacho

Sinuoso”, mas que também pode-se utilizar nas aulas de dança para se trabalhar a lateralidade, espacialidade e saltos a jogabilidade era em dupla. Nesse jogo, a dupla tinha que percorrer um riacho usando um bote com diversos obstáculos e tendo que pegar o maior número de bolas possíveis. Foi identificada uma grande interação entre as duplas ao explorar o máximo dos movimentos laterais e saltos. Alguns buscaram jeitos para se movimentarem melhor em dupla, como segurar a mão a fim de conduzirem a movimentação para o mesmo lado, entre muitas outras estratégias investigadas pela dupla participante. No final desse jogo, foi feita a provocação sobre o que é dança aos alunos, que responderam que dança é corpo em movimento.

Em seguida foi colocado o jogo “*Just Dance 2019*” na música “*obsesión*” com a dança de *Bachata*, sendo jogado por 2 duplas totalizando 4 jogadores. Com os alunos do 1º ano permitiu-se eles jogarem sem nenhuma indicação de como é realizado o movimento de pernas da *Bachata*, já o 2º ano do ensino médio foi falado como o movimento de pernas é feito. Notou-se algumas diferenças em seus movimentos, no 1º ano a tentativa de se movimentar conforme o personagem na tela era mais difícil, mesmo com alguns indicativos que passam em baixo na tela sobre qual a próxima sequência de movimento. Já no 2º ano o movimento de pernas já não era mais um problema e sim conciliar os movimentos de braços e posições do personagem. A cada vez que o mesmo movimento se repetia, a execução se tornava melhor. Foi percebido também pelos estudantes que a cada acerto de movimento que pontuavam, aumentava-se a concorrência entre eles de fazer o movimento o mais correto possível ou semelhante ao do personagem.

Após todos vivenciarem essa modalidade, foi perguntado novamente “o que é dança?” Então falou-se que dança é corpo em movimento e o que muda de um gesto qualquer do cotidiano é que dança possui intenção de se fazer dança e que, inclusive, gestos do cotidiano podem se tornar dança, e que dança também envolve estética e outros fatores. Depois trocou-se a música para os ritmos de danças urbanas nas músicas de “*Where are you now?*” e “*Bang Bang Bang*” e falou-se sobre a composição de repertório de dança e também de repertório de movimento que serve para a sua própria criação de dança. Por isso, a proposta da troca de música, para que todos possam vivenciar diferentes possibilidades.

No final foi perguntado a eles o que acharam da proposta e todos que participaram disseram que gostaram da proposta. Finalizando a aula, alguns alunos que não optaram pela dança no segundo ano passaram pela sala e disseram que acharam interessante e

questionaram porque não foi oferecido esse tipo de aula para eles e que se tivesse sido ofertado, iriam gostar muito.

Depois da aula oferecida foi debatido com os colegas de estágio e com a professora e foi dito que cada parte ou jogo daria para ser expandido em outras aulas, sendo em cada jogo pode ser vivenciado a coreografia antes para depois ir para o jogo, ou que o jogo se desdobrava em uma composição de dança. Como, por exemplo, o riacho sinuoso em que é possível construir dança a partir desses movimentos trabalhados, dando o entendimento que essa vivência pode ser expandida em outras diversas possibilidades para se trabalhar com Dança ou transformar o jogo em uma situação real. Em relação ao que foi realizado, foi visto que ocorreu um engajamento significativo inclusive dos alunos que não estavam participando do jogo no momento, dançando nas cadeiras e torcendo ou falando. Foi discutido também sobre uso de algumas palavras como repertório, estética, entre outras que foram discutidas, porém sem muito aprofundamento.

Foi discutido também sobre o engajamento que teve em relação às duas turmas, sendo o primeiro ano uma turma que é obrigado a fazer a disciplina de dança, tiveram algumas dispersões e evasões à medida que o tempo da aula foi avançando e, sem levar em consideração nenhuma estratégia para que os alunos permanecessem em aula. Já no segundo ano, foi adotado uma chamada para ser feita no início e final da aula e os estudantes do segundo ano optaram por fazer a disciplina de dança, então foi nítida a diferença de participação entre as duas turmas.

Foi dito por uma colega de estágio que “a aula alcançou seus objetivos, mas a abordagem poderia ser expandida em mais encontros, explorando a virtualidade como ferramenta para aprofundar qualidades do movimento e ritmo. Atividades que alternem tecnologia e prática presencial além de reformular questionamentos para promover reflexões mais profundas sobre dança e corporeidade”, em relação a essa reflexão pode se pensar em algumas possibilidades como pedir para os alunos que não estão dançando façam registros, criem novos movimentos a partir dos movimentos registrados, novas coreografias.

Outra colega observou um clima de competitividade saudável entre eles e quando ganhavam comemoravam juntos, foi percebido por ela também a dispersão de alguns alunos ao terem que esperar a sua vez de jogar. Então talvez seja importante pensar em alguma função para o aluno que está esperando a sua vez de jogar. Outro colega disse “a medida que a aula transcorria notei que tanto o jogo quanto as aulas tradicionais de dança se beneficiam do espelho. Os dois espaços utilizam a noção de espelhamento, que pode

ser vivenciada tanto em uma sala de ensaio para a criação coreográfica ou organização postural, quanto durante a execução do jogo”.

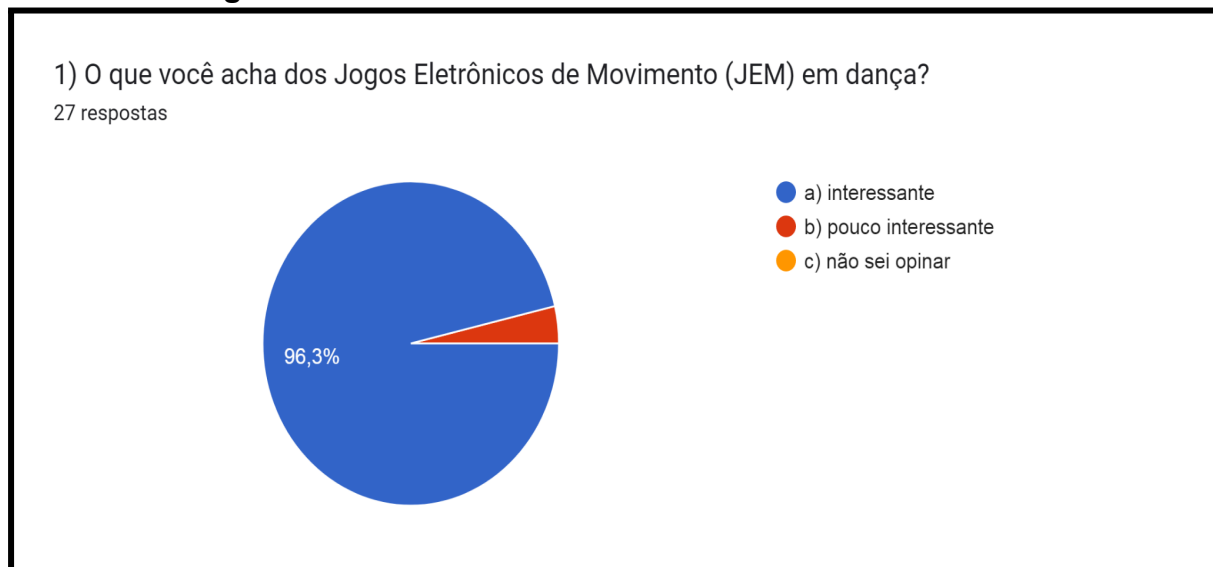
Então foi visto por ele que as danças do xbox 360 são feitas em movimentos espelhados pelo personagem e, ao se fazer o movimento semelhante do personagem, o jogador recebia pontos por esses acertos. Fez também o seguinte apontamento: “acredito que o objetivo da aula foi alcançado, mas percebo que a discussão sobre o tema poderia se desdobrar em várias outras questões. A virtualidade pode ser uma ferramenta rica para explorar temas como as qualidades do movimento, ritmo e pulsação dentro do contexto da dança”. Em seguida fez as seguintes sugestões e/ou questionamentos: “como criar alternativas para que o movimento coletivo continue sendo presente durante essas aulas, mesmo com a introdução da tecnologia? Uma sugestão para aprimorar a abordagem seria uma reflexão mais profunda sobre o conceito de corpo expandido, que poderia ser aplicada para discutir a virtualidade do corpo na contemporaneidade. Outra sugestão foi alternar virtualidade e presencialidade, criando jogos educativos antes da vivência com o jogo eletrônico. E finalizou a sua fala com a seguinte observação: “apesar da insegurança inicial de alguns alunos, o clima de brincadeira e leveza permaneceu ao longo da aula, o que ajudou a quebrar o gelo e possibilitou que o coletivo se soltasse. Embora a aula tenha cumprido seus objetivos, percebo que o tema poderia ser desdobrado em 4 ou 5 aulas, com o intuito de explorar de forma mais profunda as potencialidades dos jogos eletrônicos de movimento, aliando sua utilização para explicar e vivenciar a dança no Ensino Médio”

Foi aplicado aos estudantes o questionário utilizando o google forms, podendo acessar o formulário pelo link disponibilizado via whatsapp no grupo da disciplina ou turma ou via QR Code colocado no projetor da sala, um dos estudantes não tinha aparelho celular, como o questionário não era necessário fazer login ou se identificar foi disponibilizado ao estudante um aparelho celular para que pudesse responder a pesquisa, conseguindo assim capitalizar a resposta de 27 questionários, contendo cada uma 3 perguntas estruturadas e de resposta obrigatória e um campo optativo para comentário caso os estudantes o quisessem fazer. O Google forms gerou o automaticamente o gráfico para as perguntas estruturadas e um campo com as respostas dos comentários o que facilitou transcrever esses dados, sendo feita a análise de cada resultado e também a observação que foi tida dos participantes.

No gráfico 1 o resultado corresponde à primeira pergunta, “O que você acha dos Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM) em dança? 96,3% equivalente a 26 respostas disseram interessante, 3,7% equivalente a 1 resposta disseram pouco interessante e não

foi obtido nenhuma resposta a alternativa “c) não sei opinar”. O que demonstra interesse pelos respondentes e apenas uma pequena porcentagem da resposta disseram que a atividade utilizando os JEM é pouco interessante.

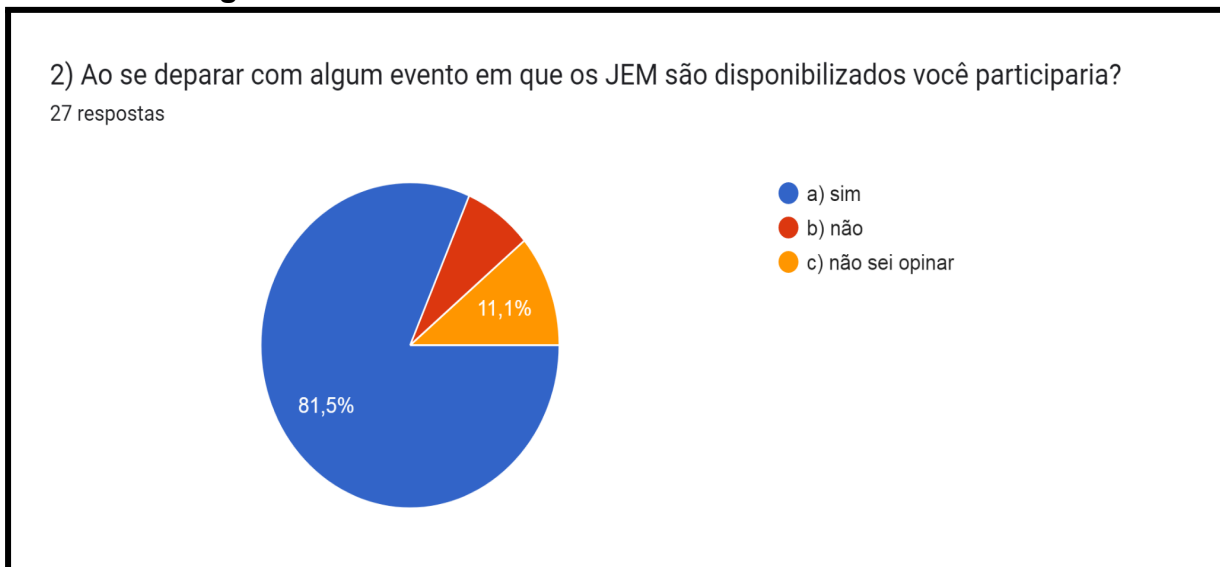
Gráfico 1 - Pergunta 1



Fonte: do autor da pesquisa

No gráfico 2 o resultado corresponde à segunda pergunta, “Ao se deparar com algum evento em que os JEM são disponibilizados você participaria?” 81,5% equivalente a 22 respostas disseram que sim, 7,4% equivalente a 2 respostas disseram que não e 11,1% equivalente a 3 respostas não souberam opinar. Levando-se o entendimento que caso um evento envolvendo os JEM fosse realizado que grande maioria participaria do evento, que uma pequena parcela não participaria e um pouco acima dessa quantidade ficariam indecisos se participariam ou não da atividade.

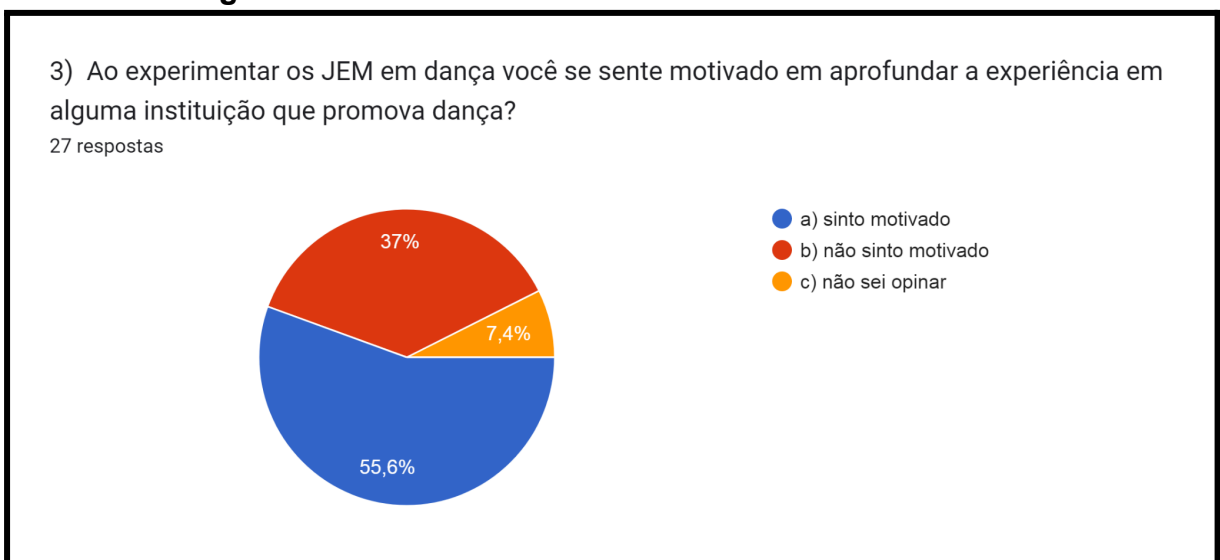
Gráfico 2 - Pergunta 2



Fonte: do autor da pesquisa

No gráfico 3 o resultado corresponde à terceira pergunta, “Ao experimentar os JEM em dança você se sente motivado em aprofundar a experiência em alguma instituição que promova dança?” 55,6% equivalente a 15 respostas disseram se sentir motivados, 37% equivalente a 10 respostas disseram não se sentir motivados e 7,4% equivalente a 2 respostas disseram não saber opinar. Então, o que leva a entender que mais de um pouco da metade dos participantes achavam que os JEM podem ser motivadores para atividades futuras em dança, sendo um pouco menos da metade que não se sentiam motivados ou estão indecisos se sentem motivados ou não.

Gráfico 3 - Pergunta 3



Fonte: do autor da pesquisa

Na questão 4 “quer fazer algum comentário?” A resposta era opcional para quem se sentisse à vontade de responder, recebendo um total de 12 respostas. A primeira resposta diz “Os desafios propostos são essenciais para o desenvolvimento cognitivo e intelectual, então, seria muito interessante termos mais dinâmicas como esta” nessa resposta o estudante nomeou a atividade ou dinâmica como desafio, sendo importante para o desenvolvimento cognitivo e intelectual dos participantes e pontuou que atividades diferentes como esta que foge um pouco do habitual são interessantes para serem desenvolvidas na sala de aula.

A segunda resposta diz “aula muito top” indica que o estudante gostou muito da aula e a palavra top pode ser entendida como uma pontuação que corresponderia a exceder suas expectativas. A terceira resposta diz “muito interessante e divertido a dinâmica, por ser algo novo para todos eu presumo, houve bastante participação e entretenimento” indica que o estudante considerou a aula muito interessante e divertida em relação a atividade, que para ele foi considerado como uma proposta nova e sente que para seus colegas também, e considerou que houve bastante participação de sua turma e considerou também que a atividade proporcionou entretenimento.

A quarta resposta diz “gostei bastante, queria fazer de novo” demonstrando que gostou muito da atividade e que tem interesse de participar novamente caso fosse ofertado. A quinta resposta apenas foi colocada um ponto no lugar da resposta dando a entender que o estudante fez com a tentativa de anular o campo de resposta porém a pergunta já não era de resposta obrigatória para que fosse respondida.

A sexta resposta diz “bacana demais” dando a entender que o estudante achou boa a atividade proposta. A sétima resposta diz “é legal” também no sentido de ter achado boa a atividade. A oitava resposta diz “eu acho que jogos JEM é algo bem interessante, motivador, algo que pode tanto entreter quanto desenvolver esse lado dançarino nosso” nessa resposta o estudante indica que os JEM são interessantes, motivadores, que serve como entretenimento e também que ajuda a desenvolver seus potenciais como prováveis dançarinos”. As quatro últimas respostas foram com “não” ou seja, que os estudantes não possuem interesse em realizar o comentário nessa questão.

Durante a aula foi observado que os alunos que interagiram com o equipamento ficaram atentos as propostas do jogo e as movimentações solicitadas alguns alunos tiveram um grau maior de dificuldade e outros menos os alunos que observaram a atuação do colega ao participar do mesmo jogo já sabiam como o colega participou facilitando a sua vez de jogar, tiveram uma boa interação com os colegas que jogaram juntos. Teve

dispersões no grupo que esperaram a vez de jogar e que a partir dessa experiência é preciso pensar em como ocupar as pessoas que estão com o tempo ocioso. Alguns estudantes responderam no momento da apresentação o que são jogos eletrônicos de movimento e alguns estudantes disseram que já viram em shopping alguns exemplos e outros que demonstraram interesse de saber onde que foi adquirido o videogame apresentado.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dança pode ser vista pelo referencial teórico que perpassa por diferentes caminhos nos corpos e na educação principalmente relacionadas politicamente sobre o fazer dança na educação que foi um mercado prometido para muitos profissionais e ampliação de cursos voltados para a dança e outras artes, o resultado disso se esbarra em diferentes problemas desde a estrutura escolar, profissionais sem formação específica em dança e demais áreas da arte, interesse dos estudantes, formação continuada dos professores e o acesso dos professores a realidade e interesse dos alunos.

No que se refere às práticas corporais imersivas pode ser vista como uma possibilidade de desenvolvimento de habilidades corporais dos estudantes em um universo de imersão promovido pelos espaços interativos, tendo como possibilidade dos JEM como uma prática híbrida que tanto se utiliza do espaço virtual e do espaço físico, bem como a possibilidade de utilizar todo o corpo possibilitando uma prática imersiva completa.

Os JEM como foi visto não é uma prática nova, sendo utilizada desde os videogames mais antigos e em casas de Fliperama, que são jogos que se utilizam de outras formas de serem jogados que não só os controles manuais tradicionais, mas que possibilitem a movimentos do corpo em práticas que se simulam uma atividade real, como tocar música, andar de moto ou carro, dançar etc.

A pesquisa sendo aplicada aos estudantes do 1º e 2º ano do Ensino Médio Integrado aos cursos técnicos proporcionou o entendimento que os estudantes gostaram de experimentar o Videogame Xbox 360 que utiliza de sensor de movimento em seus jogos, considerando como uma prática possível e diferente de vivenciar a dança. Para alguns alunos a tecnologia faz parte do seu meio então acaba sendo uma atividade bem atrativa, pois nem todos os professores partem do universo desses jovens como possibilidades de acesso no campo da dança para se assim promover a diferença e o trabalho criativo a partir desses meios. Em relação à tecnologia, levando-se em consideração as condições dos alunos, foi visto que nem todos têm os mesmos acessos, se tornando uma prática verdadeiramente nova para alguns alunos fora e dentro do espaço escolar.

A maior parte dos estudantes que responderam a pesquisa disseram que se tivesse algum evento que promovesse o uso dos JEM, eles participariam da atividade e, caso fossem convidados para aprofundar os conhecimentos em dança após essa experiência,

grande parte da turma buscava aprofundar mais as experiências com dança. E, um resultado menor dos estudantes, já não participariam ou ficariam indecisos.

No desenvolver da atividade foi percebido também o engajamento entre os estudantes, sendo o primeiro ano uma turma que eram obrigados a fazer a disciplina de dança foi visto que se interessaram inicialmente com a proposta, mas a medida que o tempo da aula foi avançando ou pela espera de sua vez para jogar foi notado algumas evasões da sala de aula. Entretanto os que se mantiveram na sala ficaram bastante engajados e no final demonstraram interesse em saber onde foi adquirido o videogame apresentado e mais detalhes sobre o equipamento. Já no segundo ano, o engajamento foi total, principalmente pela questão da disciplina para eles ser optativa. Foi notado em relação a interação dos alunos com os jogos que cada dupla ou grupo de 4 pessoas encontraram diferentes maneiras para se saírem bem no jogo, como segurar ou não a mão. Realizaram os movimentos propostos pelo jogo respeitando o colega que jogava, se permitindo fazer as coreografias ou realizar os desafios propostos pelo jogo. E em relação ao que é dança, entenderam que dançar não é apenas movimentar e sim que envolve intenção e estética, mas que muitas atividades que não são de dança também podem ser aproveitadas no desenvolvimento de algumas habilidades como a lateralidade que são habilidades de movimento que são bem indicadas no campo de estudo da Psicomotricidade.

Com tudo isso, foi possível compreender como foi rico essa pesquisa, partindo do sujeito educando como protagonista do espaço escolar, partindo a pesquisa do universo que faz parte esses jovens que são as tecnologias digitais, e os jogos eletrônicos como parte desse meio, mas direcionado para o campo de pesquisa que é a dança, trazendo como elemento primordial o movimento do corpo. Foi citado Paulo Freire, como sendo o pai da educação, que sabe da importância de educar partindo primeiramente da leitura de mundo do educando, sendo assim mais assertivo no processo de ensino aprendizagem a partir do vocabulário que esse educando conhece.

Foi possível perceber que a pesquisa chegou nesses corpos de forma mais receptível, dispostos e sem amarras ou barreiras para se fazer dança, existiu interesse por parte dos estudantes em participar, e que foram atravessadas por essa forma de aprender, como mais uma possibilidade de se fazer dança, podendo a tecnologia somar e conduzir para novas possibilidades de dança na vida de cada um. E que os Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM) podem se tornar promotoras de atividades em dança, e que os jogos possibilitam uma relação com a dança de forma prazerosa e duradoura. E, assim, pode se

tornar uma possibilidade de estender a prática realizada em novos desdobramentos de estudo do corpo, do processo criativo e também como entretenimento, proporcionando boa interação entre os indivíduos em uma prática corporal imersiva completa que utiliza todo o corpo nesse desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

- BEZERRA, Dagmar Dnalva da Silva; RIBEIRO, Luciana Gomes. A história do ensino da dança no Brasil e a Educação Básica. **Incomum Revista**, v. 1, n. 1, 2020. Disponível em: <https://revistas.ifg.edu.br/incomum/article/view/750>. Acesso em: 10 set. 2024.
- BONFIM, Larissa & ALLEMAND, Débora Souto. Experiências artístico-pedagógicas no TikTok: duetos de dança entre professoras e estudantes. *In.*: CORRÊA, Josiane Franken (Org.) & ALLEMAND, Débora Souto (Org.). **Dança na escola: pedagogias possíveis de sôras para profes**. São Leopoldo: Oikos, 2021. p. 121 - 138. Disponível em: https://guaiaca.ufpel.edu.br/bitstream/handle/prefix/8458/Danca_na_escola_pedagogias_posiveis_de_soras_para_profes.pdf?sequence=1. Acesso em: 13 set. 2024.
- BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. **Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Dança**. Campus de Aparecida de Goiânia - GO. 2021.
- FERREIRA, Emmanoel. Paradigmas do jogar: interação, corpo e imersão nos videogames. *In.*: **VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica, 2009. Disponível em: https://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult26_09.pdf. Acesso em: 23 mar. 2025.
- FRUTUOSO, Maria Fernanda Petrolí; BISMARCK-NASR, Elizabeth Maria; GAMBARDELLA, Ana Maria Dianezi. **Revista de Nutrição**. São Paulo, v. 16, n. 3, 2003. Bimestral. ISSN 1415-5273. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1415-52732003000300003&script=sci_arttext. Acesso em: 4 nov. 2023.
- LORO, Alexandre Paulo. **Jogos e brincadeiras: pluralidades interventivas**. Curitiba: Intersaberes, 2018. Disponível em: <https://bvirtual.com.br/NossoAcervo/Publicacao/193270>. Acesso em: 15 set. 2024.
- MARQUES, Isabel A. **Interações: crianças, dança e escola**. São Paulo: Blucher, 2012.
- SILVA, Ana Paula Salles da *et al.* A valorização do movimento no desenvolvimento de jogos eletrônicos. **Materiales para la Historia del Deporte**, n. 21, p. 77-87, 2021. Disponível em: https://polired.upm.es/index.php/materiales_historia_deporte. Acesso em: 17 set. 2024
- STRAZZACAPPA, Márcia. A formação do professor de dança. *In.*: GONÇALVES, T.; BRIONTES, H.; PARRA, D.; VIEIRA, C. **Docência-Artista do Artista-Docente**. Fortaleza: Expresso Gráfica e Editora, 2012. p. 20-31.
- TOCCHIO, Luis Cláudio Oliveira. O corpo como interface para os games. *In.*: **Anais do VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: https://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult22_09.pdf. Acesso em: 11 set. 2024.

APÊNDICE - QUESTIONÁRIO

Jogos eletrônicos de movimento e práticas corporais: possibilidades em dança

Esta pesquisa é parte do trabalho de conclusão do curso de Dança do IFG Campus de Aparecida de Goiânia e não será necessário a sua identificação, desde já agradeço pela sua participação. Pesquisador Raonhy Caetano da Silva sob a orientação da Profa. Dra. Luciana Gomes Ribeiro.

1. O que você acha dos Jogos Eletrônicos de Movimento em dança?
() interessante () pouco interessante () não sei opinar
2. Ao se deparar com algum evento em que os JEM são disponibilizados você participaria?
() sim () não () não sei opinar
3. Ao experimentar os jogos de Movimento em dança você se sente motivado em aprofundar a experiência em alguma instituição que promova dança?
() sinto motivado () não sinto motivado () Não sei opinar
4. Quer fazer algum comentário?
caso afirmativo escreva abaixo