Missões
Revista de Ciências Humanas e Sociais

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO DA DANÇA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL CONTEXTO DE LA DANZA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE CONTEXT OF DANCE IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

Recebido em: 19/12/2024
Reenviado em: 08/07/2025
Aceito em: 13/02/2026
Publicado em: 02/07/2026

Allan da Silva Nazareth[1]
Universidade Estácio de Sá

Andréa Vilella Mafra da Silva[2]

Resumo: Este artigo investiga o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) como ferramentas pedagógicas no contexto da dança nas aulas de Educação Física Escolar. Baseado em uma revisão de literatura, o estudo explora a inserção das TDIC no contexto da dança, e foca nas plataformas *Just Dance Now* e *TikTok*. Essas tecnologias não apenas proporcionam vivências práticas na dança, mas também contribuem para o desenvolvimento de alunos criativos, autônomos e transformadores da sociedade. Estudos analisados indicam que as plataformas oferecem abordagens inovadoras, incentivando a participação ativa dos alunos e fortalecendo a conexão com seu contexto social. Contudo, a revisão identificou lacunas referente a integração das TDIC no ensino da dança, apesar de seu crescente uso na Educação Física Escolar.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais; Dança; Educação Física.

Resumen: Este artículo investiga el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas pedagógicas en el contexto de la danza en las clases de Educación Física en la escuela. Basado en una revisión bibliográfica, el estudio explora la inserción de las TIC en el contexto de la danza, y se centra en las plataformas Just Dance Now y TikTok. Estas tecnologías no solo proporcionan experiencias prácticas en danza, sino que también contribuyen al desarrollo de estudiantes creativos, autónomos y socialmente transformadores. Los estudios analizados indican que las plataformas ofrecen enfoques innovadores, fomentando la participación activa del estudiante y fortaleciendo la conexión con su contexto social. Sin embargo, la revisión identificó brechas con respecto a la integración de las TIC en la enseñanza de la danza, a pesar de su creciente uso en Educación Física en la escuela.

Palabras clave: Tecnologías Digitales; Danza; Educación Física.

Abstract: This article investigates the use of Digital Information and Communication Technologies (DICT) as pedagogical tools in the context of dance in Physical Education classes at school. Based on a literature review, the study explores the insertion of DICT in the context of dance, and focuses on the platforms Just Dance Now and TikTok. These technologies not only provide practical experiences in dance, but also contribute to the development of creative, autonomous and socially transformative students. Studies analyzed indicate that the platforms offer

[1] Aluno do Programa de Pós-graduação UNESA da Universidade Estácio de Sá. E-mail: nazareth.allan@gmail.com Brasil, Espírito Santo, Marataízes.

[2] Pós-Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Doutora em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Graduada em Pedagogia pela UNIRIO. Professora na Graduação em Pedagogia e na Pós-Graduação em Gestão Integrada no Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro. Professora adjunta no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação da Universidade Estácio de Sá. E-mail: andreamafra.iserj@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244

Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

innovative approaches, encouraging active student participation and strengthening the connection with their social context. However, the review identified gaps regarding the integration of DICT in dance teaching, despite its increasing use in Physical Education at school.

Keywords: Digital Technologies; Dance; Physical Education.

INTRODUÇÃO

A dança é uma forma de linguagem que surgiu antes da comunicação verbal, onde suas representações já estavam presentes nos primeiros sinais de existência humana. Uma manifestação cultural que tem grande impacto no desenvolvimento motor e cognitivo, bem como nas relações afetivas e sociais (Wolkmer, 2018).

No campo da Educação, identificar as limitações e barreiras relativas à prática pedagógica, considerando o contexto histórico da educação corporal, não é tarefa fácil. Ainda que o professor de Educação Física tenha, em sua formação superior, uma filosofia baseada na cultura corporal de movimento, abordando o corpo em sua totalidade (corporeidade), por meio das diversas concepções de atividades físicas e culturais (como ginástica, jogos, desportos e danças), surgirão limitações e barreiras em suas manifestações.

Dentre os documentos que orientam a Educação Física escolar, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017), no que se refere à dança, estabelece diretrizes e competências a serem desenvolvidas ao longo da Educação Básica. Cabe às escolas e aos professores, no entanto, adaptar e contextualizar essas orientações de acordo com suas realidades e possibilidades locais.

A BNCC também busca estimular a experimentação e a criação em dança, incentivando os estudantes a explorar movimentos, improvisar, criar coreografias e expressar-se individual e coletivamente. Além disso, enfatiza a importância de desenvolver um conhecimento histórico e crítico sobre a dança, compreendendo seu contexto sociocultural, valorizando as produções artísticas e os profissionais da área.

Na prática pedagógica da Educação Física, os professores costumam oferecer atividades relacionadas à dança no ambiente escolar. No entanto, essas práticas frequentemente ficam restritas a datas comemorativas e projetos extracurriculares. Cabe ressaltar que a postura do professor em sala de aula é fundamental para estabelecer um clima de aprendizagem que combine atenção e concentração com motivação e prazer. É importante destacar que as aulas podem tanto estimular e engajar os alunos quanto, quando mal conduzidas, gerar desinteresse e comportamentos indisciplinados.

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244

Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

Nesse contexto, torna-se relevante identificar as possíveis barreiras didático-pedagógicas referentes à dança, como aulas, composições, ensaios, coreografias e apresentações, dentro do ambiente escolar em especial durante todas as atividades desenvolvidas. Segundo Marques (1997, p. 20), "a escola é hoje, sem dúvida, um lugar privilegiado para que isto aconteça, e enquanto ela existir, a dança não poderá continuar mais sendo sinônimo de festinhas de fim de ano".

Na contemporaneidade, os estudantes representam uma geração profundamente imersa na cultura digital, embora tal imersão ocorra de forma heterogênea, refletindo as marcantes desigualdades no acesso às tecnologias digitais. Essa realidade impõe a necessidade de ressignificar as abordagens pedagógicas da dança na educação formal.

Vivemos um momento histórico em que as novas mídias atingiram grau sem precedentes de penetração no cotidiano, transformando indivíduos em agentes ativos de processos contínuos de aprendizagem, compartilhamento e criação coletiva de conhecimento em ambientes virtuais, desde que garantidos os necessários acessos tecnológicos (Araújo, 2019). Diante do impacto crescente das mídias digitais na sociedade contemporânea, torna-se essencial repensar a educação à luz dessas tecnologias.

No contexto da Educação Física Escolar, a dança ainda é frequentemente marginalizada, e poucos estudos exploram o potencial das TDIC para sua inclusão de forma inovadora e pedagógica. Este estudo busca contribuir para esse debate, examinando como tecnologias digitais podem transformar a prática da dança no ambiente escolar.

Ao articular os princípios da dança com as tecnologias digitais, é possível estabelecer uma abordagem mais dinâmica na Educação Física, favorecendo nos alunos não apenas a ampliação do repertório cultural, mas também o desenvolvimento de habilidades essenciais, como pensamento crítico, criatividade, produtividade, cidadania e ética (Martins, 2023). Dessa forma, a integração entre essas áreas pode promover uma educação mais inclusiva, interdisciplinar e alinhada às demandas do século XXI.

Diante do crescente processo de digitalização na educação contemporânea, este estudo tem como objetivo analisar as potencialidades das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) para o ensino da dança no contexto da Educação Física escolar. Reconhecendo que as novas gerações estão imersas em culturas digitais, analisaremos como as plataformas *Just Dance Now* e *TikTok* podem ser ressignificadas como ferramentas pedagógicas. Esses jogos digitais de dança oferecem múltiplas vantagens, como a promoção da

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

atividade física, o estímulo ao movimento corporal e a interação com a música, além de serem ferramentas populares de lazer e aprendizado.

A metodologia adotada neste estudo fundamenta-se no método Estado da Arte, com base em documentos normativos que orientam o ensino da Educação Física escolar, bem como em produções acadêmicas referenciais sobre o tema. Foram analisados os trabalhos de Marques (2003, 2007, 2008), e Franzoni e Gariba (2007), considerados pesquisadores-chave na área, além de estudos mais recentes indexados em bancos de dados como *SciELO, Google Acadêmico e* Periódicos CAPES, que abordam as tecnologias digitais no contexto da dança na Educação Física escolar.

Os critérios de inclusão consideraram artigos revisados por pares, dissertações e teses que abordassem o uso das Tecnologias Digitais na Educação Física Escolar. Estudos sem relação direta com o tema ou sem metodologia clara foram excluídos da análise. Segundo Baruffi (2004), essa abordagem metodológica fornece uma fundamentação sólida e embasada para a pesquisa, permitindo uma análise crítica e aprofundada das questões abordadas.

DESENVOLVIMENTO

DANÇA NO CONTEXTO ESCOLAR

A dança no ensino escolar é um tema pouco difundido, pois ainda permanece como um grande desafio ao ser compreendida em suas potencialidades educativas pelos sujeitos da escola, como professores e alunos, mesmo sendo a dança reconhecida como um conteúdo estruturante das áreas de Educação Física e Artes (Brasil, 2017).

Os documentos legais que possibilitam a dança na escola são alternativas para que os professores possam conhecer as especificidades da dança como área de conhecimento, atuando de forma orientada com certos indicativos que não comprometam a qualidade do trabalho. É importante destacar que esses documentos não têm a intenção de transformar os professores em especialistas em dança, mas sim fornecer referências e competências, além de sugerir estratégias de ensino para lidar com desafios específicos que possam surgir ao trabalhar com diferentes estilos de dança.

A dança é um conteúdo interdisciplinar, abordado por diversas áreas do conhecimento, pois não há uma disciplina exclusiva para o seu ensino na escola. Embora tradicionalmente vinculada à Educação Física, sua prática também pode ser enriquecida por contribuições da Arte, da tecnologia e de outras áreas do currículo (Marques, 1997).

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

É nesse contexto que esse mesmo autor argumenta que a dança, quando inserida no ambiente escolar, precisa ser interpretada e ressignificada. Segundo o autor:

> [...] que a dança seja compreendida, desconstruída e transformada, por se tratar de uma forma de conhecimento. A dança que chega às escolas mesmo que sejam as danças da mídia ou os repertórios pré-fixados das danças brasileiras, urgem por reconstrução, releitura e transformação para que a escola cumpra seu papel no projeto social a que se propõe (Marques, 2008, p. 50).

Os desafios enfrentados pelos educadores na incorporação de elementos provenientes das experiências socioculturais dos estudantes no contexto escolar revelam, conforme aponta Silva (2010), uma carência na formação docente específica para o ensino da dança.

Neste contexto, o professor é visto como o mediador entre os conhecimentos formalizados do ambiente escolar e os conhecimentos adquiridos pelos alunos em seu dia a dia. É crucial considerar o contexto social e cultural dos alunos, fazendo escolhas apropriadas de ritmos e estilos, e aproveitando os conhecimentos prévios.

Ao discutir que o ensino de dança pode ser tão formativo quanto alienante, Marques (2007, p. 26) afirma que, "as aulas de dança podem ser verdadeiras prisões dos sentidos, das ideias, dos prazeres, da percepção e das relações que podemos traçar com o mundo".

Marques (2007) destaca que muitos professores se preocupam em preservar danças folclóricas e regionais, o que é válido, mas, ao mesmo tempo, há uma resistência à incorporação de novos ritmos. Essa postura pode dificultar a aceitação de formas contemporâneas de dança que refletem a identidade e os interesses dos alunos.

Este não é o problema, mas a recusa dos novos ritmos de dança que emergem resulta na falta de aceitação das novas formas de expressão cultural originadas na cultura jovem. A dificuldade em lidar com a dança deixa de ser exclusivamente uma questão do aluno e passa a ser também uma consequência da postura do próprio educador diante das mudanças socioculturais. Se os alunos têm dificuldade em aceitar certos tipos de dança, em alguns casos, é devido à falta de compreensão e conexão com elas, bem como a falta de familiaridade com as danças mais comuns em seu cotidiano. Portanto, ao abordar a dança na escola, é essencial levar em consideração os conhecimentos e repertórios de diferentes ritmos que os alunos possuem, respeitando suas preferências por certas danças, ao mesmo tempo em que contextualiza outras em suas dimensões culturais e históricas.

Segundo Silva (2010):

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244

Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

> Para isso, enquanto o problema da falta de profissionais capacitados para este ensino não é resolvido, caberá aos educadores à busca autônoma de conteúdos e metodologias que colaborem para uma prática mais significativa ao aprendizado do aluno (Silva, 2010, p. 49).

Neste pensamento, reforça Franzoni e Gariba (2007), quando dizem que dançar não se resume em aprendizado de técnicas e estilos, vai além dessa visão, uma possibilidade de levar o indivíduo a vivenciar o corpo em todas as dimensões.

A dança ainda enfrenta muitos preconceitos no ambiente escolar. Muitos professores, para evitar resistência, optam por nomeá-la como "educação pelo movimento" ou "expressão corporal". Essa estratégia, embora facilite a aceitação da prática, pode mascarar sua verdadeira intenção pedagógica (Marques, 2003). Isso se dá por vários motivos e um deles é o preceito de gênero, acompanhando a falsa crença de que dança é coisa de mulher e homem que dança é *gay* ou o próprio preconceito com a arte e cultura em geral.

Percebe-se que a falta de conhecimento, por parte dos que integram o espaço escolar, professores, gestores, ainda é problemática, e continuam sendo identificados discursos de que a dança na escola é boa para relaxar, para soltar as emoções, expressar-se espontaneamente, e não são poucos os gestores que querem atividades de dança na escola para conter a agressividade ou acalmar os alunos.

Muitas vezes, a dança é vista apenas como uma atividade recreativa capaz de reduzir a indisciplina e o estresse dos alunos. No entanto, sua função vai além do entretenimento, pois contribui para o desenvolvimento cognitivo, motor e social dos estudantes. E em alguns casos é comum o professor optar pelo conteúdo que tem maior familiaridade e caso não seja a dança, ele pode acabar a deixando de lado.

A DANÇA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Na antiguidade, a dança tinha características lúdicas e ritualísticas, nas quais ocorriam manifestações de alegria pela caça e pesca ou dramatizações pelos nascimentos e funerais (Franzoni e Gariba, 2007). Percebe-se que os acontecimentos importantes e significativos, na sociedade antiga, ocorriam com uma constante participação corporal.

A expressão corporal através da dança tem sido uma constante ao longo da história da humanidade, desempenhando papéis terapêuticos, artísticos e educativos, imersa na riqueza cultural e carregada de significados que simbolizam a experiência humana. A dança não é reservada a alguns privilegiados e não requer uma técnica específica para ser praticada; é uma

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

linguagem que precisa ser ensinada, aprendida e experimentada, promovendo o desenvolvimento cognitivo, ético e estético, ao mesmo tempo que contribui para questões sociais e expressivas. Nesse propósito, a dança apresenta-se como uma das atividades completas para concorrer de forma acentuada para o desenvolvimento integral do ser humano (*idem*).

Assim, compreende-se que a dança está integrada ao âmbito da educação física, observando-se que, por muito tempo, essa área esteve focada em movimentos padronizados e desempenho máximo. No entanto, atualmente, há abordagens que buscam prioritariamente a expressão qualitativa. Nesse sentido, as múltiplas facetas da dança dentro de uma abordagem educacional, utilizando a linguagem corporal, contribuem para alcançar metas relacionadas à educação, expressão artística e corporal. Isso amplia as opções de atividades físicas no currículo, enriquecendo-o e cumprindo seus propósitos.

Enfatizar a utilização da dança visa desenvolver as potencialidades de cada aluno, desmistifica os conceitos de corpo, de que não necessitamos de um corpo perfeito para desenvolver e construir conhecimento em dança. Cada corpo e cada indivíduo, cria, pensa e interpreta uma dança, um movimento diferente, além de trazer contribuições para o entendimento da historicidade do processo de inclusão.

A dança na escola auxilia a criança a compreender a sua capacidade de movimento e seu funcionamento corporal. Com isso, pode expressar-se de forma mais autônoma, inteligente e sensível. Nas atividades coletivas, as improvisações em dança possibilitam oportunizar à criança de experimentar a plasticidade de seu corpo, de exercitar suas potencialidades motoras e expressivas ao se relacionar com os outros.

Nas aulas de educação física por meio das danças e brincadeiras os alunos poderão conhecer as qualidades do movimento expressivo sendo capazes de analisá-los. Conhecer também algumas técnicas de execução de movimentos, improvisação, construção coreográfica e utilizar-se delas, e, por fim, adotar atitudes de valorização e apreciação dessas manifestações expressivas, conforme determina os documentos norteadores da educação física escolar.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017):

> Por sua vez, a unidade temática Danças explora o conjunto das práticas corporais caracterizadas por movimentos rítmicos, organizados em passos e evoluções específicas, muitas vezes também integradas a coreografias. As danças podem ser realizadas de forma individual, em duplas ou em grupos, sendo essas duas últimas as formas mais comuns. Diferentes de outras práticas corporais rítmico-expressivas, elas se desenvolvem em codificações particulares, historicamente constituídas, que permitem identificar movimentos e ritmos musicais peculiares associados a cada uma delas (Brasil, 2017, p. 218).

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244

Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

Entretanto, entre as 10 competências específicas de educação física para o ensino fundamental, a BNCC cita a dança em apenas uma competência, sendo ela: "10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo" (Brasil, 2017, p. 223).

A BNCC reconhece a dança como parte do currículo de Educação Física, abordando-a como cultura, linguagem e conhecimento. A unidade temática inclui danças comunitárias, regionais, urbanas e de matriz indígena e africana, além de destacar habilidades específicas para cada categoria.

Para que a proposta curricular, entretanto, tenha o efeito desejado pelo professor, enriquecendo sua prática e servindo como instrumento transformador, é necessário que este não aceite propostas já predeterminadas, sem antes questioná-las, discuti-las, compreendê-las, modificando-as e adaptando-as sempre que necessário.

Para desmistificar os pensamentos negativos relacionados à dança, pode-se refletir que seu ensino ainda é carregado de uma didática tradicional, reproduzindo repertórios prontos, repetir exaustivas coreografias visando apresentações em datas comemorativas. Essas coreografias e repertórios prontos possuem conteúdo, mas a forma com que os mesmos são estudados e apresentados não passam de movimentos, enquanto poderiam ser tratados refletindo sua importância pedagógica, poderiam acrescentar conhecimento para os alunos nos aspectos culturais, geográficos e sociais (Marques, 2003).

Através do desenvolvimento das habilidades específicas da dança e dos temas integradores propostos pela BNCC, podemos traduzir como exemplo a composição coreográfica, apreciação, improvisação, sexualidade, saúde, entre outros subtemas alternativos. Assim a dança deixará de ser apenas passinhos ou momentos de relaxar, expressar-se espontaneamente ou livrar-se de tensões, e avançar numa reflexão.

Segundo Franzoni e Gariba (2007), é perceptível que a amplitude desses assuntos é vasta e multifacetada, porém não deve ser interpretada de forma convencional. Ao invés disso, deve ser considerada como um recurso complementar, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem com elementos que abordam diretamente o corpo, a dança e a diversidade cultural, promovendo uma reavaliação do mundo em que vivemos, adaptada à nossa realidade histórico-social. Isso implica a inclusão de temas como as capacidades e habilidades corporais,

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

aspectos cardiovasculares e respiratórios, coordenação muscular, postura dinâmica e outros temas pertinentes à atividade física e à saúde.

A escola deverá estar sensível aos valores e vivências corporais que o indivíduo traz consigo, permitindo que conteúdos trabalhados se tornem mais significativos, dando a possibilidade de fazer o diálogo entre a coreologia e o contexto em que os alunos estão inseridos. Levando em consideração o conhecimento dos alunos, respeitando suas escolhas, opiniões, criações e possibilidades, visando à formação de cidadãos mais críticos, autônomos e participativos. Com isso, pode-se evitar que a dança recaia simplesmente na finalidade exclusiva de extravasar emoções ou liberar tensões e sim contribuir para o desenvolvimento da dança em uma perspectiva crítica. Nesse pensamento, existem diversos recursos que podem servir de suporte para o professor, como a utilização de ferramentas tecnológicas educacionais.

Segundo Bianchi, Pires e Vanzin (2008), a inclusão das TICs nas aulas de Educação Física permite um ensino mais conectado com a realidade dos alunos, possibilitando o uso de conteúdos midiáticos que despertam seu interesse. Essa abordagem amplia as possibilidades pedagógicas e promove uma reconstrução crítica do conhecimento.

Com a tecnologia digital, é possível realizar, em tempo real, pesquisas sobre nutrição alimentar, jogos interativos com movimentos corporais, videoaulas, filmagens e fotos de atividades esportivas. Existem inúmeros jogos digitais que possibilitam ao jogador aprimorar ou aprender a dançar, auxiliar na queima de calorias, desenvolver a motricidade e a coordenação motora, além de aumentar a endorfina e a expressão corporal, entre outros benefícios. Esses jogos incorporam movimentos muito parecidos com os reais.

Outros equipamentos eletrônicos que podem contribuir para as atividades físicas são os aparelhos de som, que permitem ao professor realizar atividades rítmicas, step, jump e relaxamentos após atividades intensas. Esses artefatos contribuem como excelentes alternativas de trabalho, proporcionando uma nova aliada na perspectiva da educação física, caminhando ao lado dessa nova geração tecnológica (Santos, 2019).

Na Educação Física Escolar, o lúdico é um conteúdo muito importante, presente nas brincadeiras entre os alunos, nos jogos e nos esportes. Possui um conjunto de conteúdos tão relevantes quanto os das demais disciplinas escolares, conhecimentos que podem ser ainda mais valorizados com as diferentes tecnologias digitais, como a internet e os jogos virtuais. Talvez para muitas pessoas, imaginar jogos virtuais nas aulas seja algo irreal e inaceitável, distorcendo aparentemente o real objetivo da disciplina, mas o jogo virtual deve ser considerado como mais uma ferramenta didática e pedagógica, assim como a bola, o bambolê, a corda, o elástico, o

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

livro, entre outros. É uma conquista e não pode ser menosprezada, pois nos possibilita um leque variado e abrangente de atividades e metodologias, que chegam para somar e criar novas possibilidades de interação e aprendizado. Cabe ao professor identificar e selecionar o que melhor se adequa ao objetivo que pretende alcançar no desenvolvimento do seu conteúdo junto aos alunos.

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO DA DANÇA

A dança está presente na vida do ser humano desde os primeiros sinais de civilização, ela transmite muito do contexto e da cultura atual que está inserida. (Wolkmer, 2018). Porém, o ensino de dança ainda é recoberto por pensamentos e ideias preconceituosas e falta de conhecimento, e mesmo hoje, ainda são encontradas barreiras ou dificuldades para desenvolver este conteúdo na escola, na grande maioria dos casos, professores(as) não sabem exatamente o que, como ou até mesmo porque ensinar dança na escola (Marques, 1997).

Entretanto, é fundamental ponderar sobre novas oportunidades de abordagem pedagógica que envolvam docentes e estudantes na busca por métodos adequados ao mundo contemporâneo, sem privar os alunos de explorar todo o vasto universo sociocultural que a dança proporciona. Nesse sentido, explorar as tecnologias digitais se torna essencial, representa uma alternativa valiosa para auxiliar os educadores na mediação do conhecimento sobre Dança, além de oferecer a possibilidade de criar ambientes propícios à formação e ao aprendizado por meio do uso dessas tecnologias (Martins, 2023). Abordagem que tem o potencial de transformar os cenários educacionais tradicionais, conferindo aos estudantes um papel mais ativo em seu próprio processo de aprendizagem, em relação ao conteúdo de dança no ambiente escolar.

A Base Nacional Comum Curricular, traz como uma de suas competências gerais a cultura digital, ou seja, o uso das TDIC nas diversas práticas escolares e cotidianas, no sentido da aprendizagem crítica, reflexiva, significativa e ética. Com isso, ao trabalhar com dança na educação física devemos criar um ambiente legítimo para discussões, reflexões e aprendizagens, problematizando as influências que os as mídias e tecnologias exercem hoje na vida dos alunos no sentido de formar estudantes participativos, críticos, criativos e éticos.

As TDIC desempenham um papel cada vez mais crucial no cotidiano dos alunos no ambiente escolar, desencadeando transformações significativas na forma como eles aprendem e se envolvem com o conhecimento. Essas ferramentas proporcionam acesso a um vasto universo de informações, recursos interativos e colaborativos, permitindo que os estudantes expandam seus horizontes e desenvolvam habilidades relevantes para o século XXI, como a capacidade de buscar, analisar e sintetizar informações, comunicar-se de forma eficaz e resolver

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

problemas complexos. Além disso, as tecnologias digitais proporcionam uma maior personalização do aprendizado, atendendo às necessidades individuais dos alunos e criando um ambiente mais dinâmico, envolvente e estimulante, que promove a criatividade, a curiosidade e a autonomia.

Entre as tecnologias digitais presentes no ambiente escolar, percebe-se que os aparelhos celulares são os artefatos tecnológicos mais utilizados e de mais fácil acesso pelos alunos. Assim, a princípio, é viável construir estratégias nas quais não seja estritamente essencial proibir o uso de *smartphones* em sala de aula, mas sim que encorajem a adoção consciente desses dispositivos (Araújo, 2019), conduzindo o estudante a reconhecê-los como elementos essenciais de seu próprio processo de aprendizado e como parte integral de sua existência enquanto entidade política.

Considerando a estrutura e as potencialidades de um *smartphone*, por exemplo, a criação e reprodução de vídeos de danças se torna uma prática viável na expressão artística em dança dentro do ambiente escolar. Através das câmeras dos dispositivos, é possível registrar em formato de vídeo as composições coreográficas e, utilizando aplicativos simples e gratuitos de edição de vídeo, é possível editar o material diretamente no próprio aparelho, eliminando a necessidade de computadores, especialmente em escolas da rede pública de ensino, onde laboratórios de informática são escassos ou pouco acessíveis.

O *YouTube*, disponibiliza conteúdos em vídeo e canais que exploram desde aspectos conceituais das danças até tutoriais passo a passo para a criação de coreografias. Essa abordagem pode conferir um caráter mais envolvente e atrativo à atividade, já que os estudantes interagem com vídeos além do ambiente da sala de aula (Wolkmer, 2018). Além disso, certos canais do *YouTube* oferecem *playlists*, as quais geralmente consistem em sequências de vídeos relacionados entre si. O que pode tornar a aula mais interesse, com a utilização das tecnologias de informação e comunicação. Além da independência do aluno no processo de criação, existe também a dimensão da aquisição e divulgação do que foi produzido por meio das mídias sociais, tornando o estudante um produtor ativo de sua própria expressão artística contemporânea.

A arte da dança sempre teve presença marcante em apresentações de programas de entretenimento. A utilização de vídeos nos quais celebridades se entregam à dança pode estabelecer uma maior proximidade dos alunos com o conteúdo. A imagem de uma personalidade influente na sociedade dançando tem o poder de desafiar estereótipos associados à dança e inspirar crianças a explorarem essa forma de expressão (*idem*).

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

Nos dias de hoje, os jogos, em especial os digitais, evoluíram de simples passatempos para experiências imersivas, com narrativas complexas e interações sociais online. Os jogos de dança, em particular, proporcionam uma nova dimensão de expressão artística e entretenimento., através de interfaces de controle de movimento, eles permitem que os jogadores se envolvam na coreografia virtual, incentivando a prática e o aprendizado da dança. Além disso, promovem a atividade física e podem servir como forma de exercício, expandindo o repertório de movimentos e proporcionando diversão e desafio.

Embora o uso de plataformas digitais traga novas possibilidades pedagógicas, é importante considerar os desafios que os professores enfrentam ao implementar essas tecnologias na Educação Física Escolar. Segundo Monteiro (2021), um dos principais obstáculos é a desigualdade de acesso às tecnologias pelos alunos, além da necessidade de capacitação dos professores para utilizá-las de forma pedagógica e não apenas recreativa. Dessa forma, torna-se essencial discutir estratégias para superar essas barreiras e maximizar os benefícios do uso das TDIC na dança escolar.

JOGOS DIGITAIS DE DANÇA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Segundo Monteiro (2021), a interação entre tecnologia e práticas corporais na escola deve ser planejada para garantir um aprendizado significativo. Como ferramentas de intervenção didático-pedagógica nas aulas de Educação Física, destacam-se dois jogos digitais amplamente utilizados em contextos escolares brasileiros: o *Just Dance Now* e o *TikTok*, os quais podem ser empregados no ensino do conteúdo estruturante Dança.

O *Just Dance Now* é um jogo de dança que utiliza dispositivos móveis (*smartphones*, *tablets*) como controladores de movimento. A execução do jogo ocorre em uma tela principal (computador, *smart* TV, *notebook*) conectada à internet, permitindo que o usuário interaja e reproduza coreografias.

O jogo oferece competições emocionantes contra amigos, familiares e jogadores de todo o mundo, além de promover a atividade física e proporcionar diversão, o *Just Dance Now* é uma opção ideal para animar festas, reunir amigos ou se exercitar em casa. Também facilita a interação entre os alunos na sala de aula por meio da dança, oferecendo um potencial social transformador (Souza, 2018).

A Educação Física escolar pode se beneficiar do jogo eletrônico *Just Dance Now*, que se mostra como uma ferramenta interessante para o desenvolvimento do conteúdo de dança nas aulas. Mas, para isso, é necessário um planejamento adequado, suporte teórico metodológico e

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

escolhas conscientes por parte dos professores, assim, permitirá nas aulas, a interação física do usuário com a plataforma virtual, promovendo o movimento corporal.

Para Lopes e Baliero (2021), o *Just Dance Now* se configura como uma possibilidade viável no processo de ensino e aprendizagem, materializando-se numa estratégia interessante para o professor trabalhar com a dança criativa no contexto escolar. É uma forma de aproximar-se do contexto cultural dos alunos, o qual é marcado pela interação com jogos eletrônicos, contribuindo assim para aproximação do professor e dos alunos e tornando a aula mais dinâmica e de fácil compreensão.

Por outro lado, segundo Athayde (2016), a implementação do *Just Dance Now* no ambiente escolar enfrenta, primeiramente, significativos obstáculos de infraestrutura. A viabilidade da atividade é comprometida pela natureza técnica do aplicativo, que, por ser um arquivo de tamanho elevado, demanda o uso de redes *Wi-Fi*, um recurso de disponibilidade limitada em muitas escolas. Adicionalmente, a dependência da cobertura de rede móvel introduz um fator de instabilidade que pode inviabilizar a prática.

Além das barreiras técnicas, Athayde (2016), aponta desafios de ordem socioemocional. A experiência pode ser inicialmente negativa para os estudantes, gerando ansiedade e receio diante da exposição corporal exigida pela dança em uma atividade desconhecida. Essa resistência discente configura-se como um desafio que demanda mediação direta do professor. A essa perspectiva, a resistência institucional, manifestada tanto pela carência de recursos logísticos quanto pela postura de alguns profissionais diante da inovação, é o que representa um obstáculo à implementação.

Dessa forma, a utilização do jogo exige que o profissional de Educação Física esteja preparado para minimizar tais desvantagens, enfrentando ativamente as limitações técnicas, pedagógicas e emocionais inerentes à proposta.

O *TikTok* é uma rede social de vídeos disponível tanto para sistemas operacionais *Android* quanto para *iOS.* Nos últimos anos, essa plataforma foi apontada como o aplicativo mais baixado na *App Store*, contando com mais de 800 milhões de usuários ativos superando o *Facebook* e o *Instagram*, contudo, encontra-se entre as mídias sociais mais acessadas no mundo (Monteiro, 2021); (Smaniotto; Machado; Freitas, 2021). Uma sensação das redes sociais que transcendeu as barreiras do entretenimento e se tornou um fenômeno cultural.

O aplicativo foi desenvolvido em 2016 pela empresa chinesa *ByteDance* e sua popularidade aumentou durante o período de isolamento social causado pela pandemia de Covid-19. Os usuários podem criar vídeos engraçados ou dublagens de músicas, filmes, séries

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

e outros conteúdos da internet. Eles têm a opção de escolher o tipo de conteúdo que desejam visualizar, seguir outros perfis e compartilhar vídeos com seus seguidores. Embora, seja possível acessar os vídeos pelo computador sem criar uma conta, é necessário fazer *login* no aplicativo para visualizar e publicar conteúdo pelo *smartphone*.

É uma plataforma que combina música, dança e criatividade, permitindo criar, postar e compartilhar vídeos curtos e divertidos com movimentos de dança originais, com duração de 15 a 60 segundos, e sua publicação em um *Feed*. É uma plataforma inclusiva e inspiradora que permite mostrar talento, aprender novos passos de dança e se conectar com pessoas de todo o mundo. Além disso, pode ser utilizada para ensinar elementos da dança, abordar aspectos de sua história e explorar a relação entre corpo e espaço, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades como musicalidade e coordenação motora. No entanto, o foco principal é estimular habilidades de criação.

Pode ser usado não apenas para diversão, mas também para a distribuição de conteúdos criativos, a integração dos estudantes e o desenvolvimento do potencial criativo deles, além de servir como instrumento de avaliação da aprendizagem (Monteiro, 2020). No contexto da aprendizagem, o *TikTok* permite que os alunos experimentem a transdisciplinaridade, apresentando o conhecimento de forma criativa e diversificada.

Estimular a criação de vídeos motiva os alunos a desempenharem um papel ativo em seu próprio processo de aprendizagem, valorizando sua cultura, experiências, conhecimentos e opiniões, no desenvolvimento do conhecimento. Nesse tipo de atividade, que pode parecer simples à primeira vista devido à familiaridade diária com as mídias sociais digitais, os professores desafiam os alunos a realizar um trabalho árduo, envolvendo pesquisa, seleção, análise e reflexão crítica das informações que serão incluídas no vídeo (*idem*).

Os educadores têm a capacidade de desenvolver e partilhar materiais didáticos de forma envolvente e relevante, enriquecendo o processo de aprendizagem com motivação, colaboração e interatividade. Eles podem incentivar os estudantes a criar vídeos inspirados em textos, músicas, poemas ou obras de arte, promovendo a inovação, a originalidade, a interpretação e a reflexão crítica sobre tópicos específicos.

Outro fator relevante é a abordagem humorística presente nos vídeos, o que contribui para tornar o aprendizado mais prazeroso (Smaniotto; Machado; Freitas, 2021). Essa abordagem estimula uma maior participação dos estudantes na construção do conhecimento, permitindo o aprimoramento de habilidades e competências educacionais.

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244

Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

Por outro lado, embora a plataforma apresente um apelo inovador, sua implementação pedagógica é marcada por uma série de desafios e pontos negativos que desmistificam a ideia de uma solução simples para o ensino. Segundo Barin, Ellensohn e Silva (2020), sem uma intencionalidade clara, o uso da ferramenta corre o sério risco de se tornar "apenas mero instrumento de distração ou para cobrir planejamentos mal construídos" (p. 3).

Nesse contexto, a produção de conteúdo exige um planejamento cuidadoso que vai além da simples gravação, demandando uma transposição de saberes para adequar a matéria ao formato. Além disso, a limitação de tempo da plataforma é um dos principais obstáculos, sendo a roteirização um dos desafios dessa produção, visto que o tempo para a abordagem do conteúdo é de apenas 60 segundos.

Outro fator, é que ao serem incumbidos de criar seus próprios vídeos, os alunos apresentaram certa resistência à execução da atividade, um reflexo da percepção de que criar vídeos para o lazer é diferente de produzir conteúdos educacionais (Barin; Ellensohn; Silva, 2020). Fica claro, portanto, que a transição de consumidor para produtor de conteúdo educativo na plataforma não é intuitiva e pode gerar ansiedade e dificuldades técnicas significativas para o aluno.

Segundo Monteiro (2021), longe de ser uma atividade trivial, a produção de conteúdo educativo por meio da plataforma *TikTok* é descrita como um árduo trabalho que demanda dos estudantes muito mais do que a simples gravação. O processo exige que eles desenvolvam táticas para memorizar informações e meios para improvisar com os recursos que possuem em casa. Além disso, a atividade impõe a necessidade de pesquisar, selecionar, analisar e refletir criticamente as informações que vão compor o vídeo, transformando o que parecia ser apenas diversão em um exercício cognitivo complexo e exigente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os achados deste estudo evidenciam que a integração das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no ensino da dança, no contexto da Educação Física Escolar, apresenta-se como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de dinamizar o acesso a essa manifestação cultural. A pesquisa demonstra que ferramentas como *Just Dance Now* e *TikTok* não apenas aproximam os alunos do conteúdo, alinhando-se ao seu cotidiano digital, mas também ampliam as possibilidades de expressão corporal, criatividade e interação social, superando visões reducionistas da dança como mero entretenimento ou prática técnica isolada.

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

No entanto, os resultados também apontam desafios estruturais, como a necessidade de formação docente específica e a persistência de desigualdades no acesso às tecnologias. Esses obstáculos reforçam a importância de políticas públicas e ações institucionais que garantam infraestrutura e capacitação, assegurando que as TDIC cumpram seu potencial educativo sem exacerbarem exclusões.

A dança, enquanto componente curricular da Educação Física, é respaldada por documentos como a LDB 9.394/1996 e a BNCC, mas sua efetivação depende de abordagens pedagógicas que transcendam práticas esporádicas ou espetacularizadas. Nesse sentido, as TDIC emergem como aliadas na desconstrução de estereótipos, permitindo que os alunos explorem movimentos, ritmos e culturas de forma autônoma e crítica, em diálogo com outras áreas do conhecimento, como Música e Artes.

Para avançar nessa discussão, recomenda-se a realização de estudos empíricos que avaliem o impacto dessas tecnologias em diferentes realidades escolares, bem como a sistematização de práticas docentes que equilibrem inovação e reflexão crítica. Cabe ao professor de Educação Física, portanto, mediar essa integração, permitindo que a dança, potencializada pelas TDIC, contribua não apenas para o desenvolvimento motor e artístico, mas também para a formação de cidadãos conscientes e participativos.

Por fim, reafirma-se o papel transformador da dança quando associada às tecnologias digitais: uma linguagem universal que, em sua dimensão educativa, pode conectar saberes, culturas e indivíduos, sem perder de vista a urgência de uma educação inclusiva e socialmente referenciada.

REFERÊNCIAS

Araújo, Ana Talita Torres de. **Vídeodança-educação: novas tecnologias digitais e o ensino de dança na escola.** In: **VI ENCONTRO CIENTÍFICO DA ANDA**, 6., 2019, Salvador. **Anais** [...]. Campinas: Galoá, 2019. Disponível em: https://proceedings.science/anda/anda-2019/trabalhos/videodanca-educacao-novas-tecnologias-digitais-e-o-ensino-de-danca-na-escola?lang=pt-br. Acesso em: 11 out. 2024.

Athayde, Rafael. **Jogos Digitais na Educação Física Escolar: *Just Dance Now* vai para Sala de Aula.** Repositório digital, UFRGS. Florianópolis, 2018. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/203794. Acesso em: 04 dez. 2024.

Baruffi, Helder. **Metodologia de Pesquisa – Orientações Metodológicas para Elaboração da Monografia.** 4. ed. Dourados: HBedit, 2004.

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244
v. 10, n. 2, jan.-dez. 2024
Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

Bianchi, Paula; Pires, Giovani de Lorenzi; Vanzin, Tarcísio. As tecnologias de informação e comunicação na rede municipal de ensino de Florianópolis: possibilidades para a educação (física). **Revista Linhas, Florianópolis** - SC, v. 9, n. 2, dez, 2008. Disponível em: file:///C:/Users/nazar/Downloads/darli,+RevLin-2008-189.pdf. Acesso em: 10 out. 2024.

Brasil**. Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

Brasil**. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular - Versão final.** MEC. Brasília, DF, 2017.

Franzoni, Ana; Gariba, Chames Maria Stalliviere. **Dança escolar: uma possibilidade na Educação Física.** Movimento, Porto Alegre, v. 13, n. 2, p. 155-171, 2007.

Lopes, Yasmin Dolores; Baliero, Franciele Fernandes. O jogo eletrônico *just dance* nas aulas de educação física: uma possibilidade de ensino da dança. **10º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar – CONPEF. 5º Congresso Nacional de Formação de Professores de Educação Física. UEL** - Londrina – 2021. Disponível em: https://www.uel.br/eventos/conpef/portal/pages/arquivos/2021_ARTIGOS_APRESENTADOS/O%20JOGO%20ELETRONICO%20JUST%20DANCE%20NAS%20AULAS%20DE%20EDUCACAO%20FISICA.pdf. Acesso em: 04 nov. 2024.

Marques, Isabela A**. Dançando na escola.** Departamento de Metodologia de Ensino - Faculdade de Educação - UNICAMP – SP. MOTRIZ - Volume 3, nº 1, jun. 1997.

Marques, Isabel A. **Dançando na escola.** São Paulo: Cortez; 2003.

Marques, Isabel A. **Dançando na escola.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

Marques, Isabel A. **Ensino de Dança Hoje: textos e contextos.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

Martins, Eurenes Alves. **Mídia-educação e a dança na educação física escolar.** 2023. 171 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física em Rede) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

Monteiro, Jean Carlos da Silva. **TikTok como Novo Suporte Midiático para a Aprendizagem Criativa**. Revista Latino-Americana de Estudos Cientifico, v, n. 2, 2020.

Monteiro, Jean Carlos da Silva. Aprendizagem criativa no *TikTok*: novas possibilidades de ensinar e aprender durante o isolamento social. **Open Minds International Journal.** São Paulo, vol. 2, n. 1, 2021.

Santos, Paulo Henrique de Souza. O uso das tecnologias nas aulas de educação física: uma revisão de literatura. 2019. 51 f. **Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física)** – Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/26700/1/2019_PabloHenriqueDeSouzaSantos_tc c.pdf. Acesso em: 04 out. 2024.

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244

Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

Silva, Jéssica Pistori. **A Dança no Contexto da Cultura Escolar: Olhares de professores e alunos de uma escola pública do ensino fundamental.** Londrina: 2010. Disponível em: https://doceru.com/doc/xn5818x1. Acesso em 11 set. 2024.

Smaniotto, Claudia Barin; Machado, Ricardo Ellensohn; Freitas, Marcelo da Silva. O uso do *TikTok* no contexto educacional. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, 2021. DOI: 10.22456/1679-1916.110306. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/110306. Acesso em: 15 nov. 2024.

Souza, Telma da Silva. Jogo Digital: *Just Dance Now* na Educação Física Escolar. **Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização).** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Mídias na Educação. 62 fl. 2018. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/203794. Acesso em: 12 dez. 2024.

Wolkmer, André Ribeiro. **Interação entre dança e TIC: uma possibilidade nas aulas de Educação Física.** Santana do Livramento: 2018. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/handle/1/15537. Acesso em: 05 nov. 2024.

DOI: https://doi.org/10.62236/missoes.v12i2.390
ISSN: 2447-0244

Esta obra está sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional