**JOGO ELETRÔNICO: O JUST DANCE UMA PROPOSTA DE ATIVIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO CONTEXTO DO ENSINO MÉDIO TÉCNICO INTEGRADO DO IFMS/CG**

Jennyffer Rocha de Souza Lima, Nicolas Paes, Ellen Cristina Fialho Nunes,, Luís Eduardo Moraes Sinésio, Fabricio Cesar de Paula Ravagnani

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Campo Grande - MS

jennyffer.lima@estudante.ifms.edu.br, nicolas.paes@estudante.ifms.edu.br, ellen.nunes@estudante.ifms.edu.br, luis.sinesio@ifms.edu.br, fabricio.ravagnani.ifms.edu.br

Área/Subárea: **CBS** – Ciências Biológicas e da Saúde/Educação Física Tipo de Pesquisa: Científica

**Palavras-chave:** Jogo eletrônico, Educação Física, Núcleo Tecnológico.

**Introdução**

Com as atividades remotas desde o início da pandemia do COVID-19, as atividades presenciais das escolas foram suspensas temporariamente conforme a portaria no 342, de 17 de março de 2020, autorizando a substituição das disciplinas presenciais, por aulas utilizando as tecnologias de informação e comunicação nas instituições públicas ou privadas (DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO,2020). e as disciplinas de desempenho presencial foram afetadas, principalmente a Educação Física. A questão norteadora do estudo é: Quais aspectos pedagógicos o jogo eletrônico Just Dance contribui para a aprendizagem da cultura corporal nas aulas de educação física no ensino médio técnico integrado em tempo de pandemia/isolamento social/aulas não presenciais, sendo que o objetivo geral da pesquisa foi: identificar as possibilidades do jogo eletrônico Just Dance, em contribuir com as aulas de educação física no contexto do ensino médio integrado do IFMS/CG. Nesse sentido, esta pesquisa se configura como uma proposta de intervenção pedagógica para que os estudantes possam realizar atividades físicas de forma lúdica e inseri-los no contexto de práticas corporais alternativas no período de isolamento social. Neste contexto tecnológico, BORBA (2013) afirma que os docentes enfrentam alguns dilemas na sua carreira, estes que vão desde a evolução tecnológica e a necessidade de atualização constante. Para Souza (2018), em sua maioria, as aulas de educação física se estruturam em práticas corporais diversificadas, colocando em prática a teoria aprendida, no entanto, sem acesso a espaços físicos adequados, muitos alunos deixaram de exercitar-se. A escolha do jogo eletrônico – Just Dance Now – deu-se pelo movimento corporal, e através da dança, a possibilidade de interação entre os alunos na sala de aula, bem como pelo potencial social transformador. (ATHAYDE,2016,p.08). Para esse autor, o objetivo do jogo é que se reproduzam os movimentos conforme os avatares propõem. Segundo Bacich apud Souza (2018), a educação híbrida precisa ser pensada no âmbito de modelos curriculares que propõem mudanças, privilegiando a aprendizagem ativa dos alunos - individualmente e em grupo - escolhendo-se fundamentalmente dois caminhos: um mais suave, de mudanças progressivas, e outro mais amplo, de mudanças profundas. Segundo o autor, estas mudanças mantêm o modelo curricular atual disciplinador, mas por outro lado asseguram uma autonomia maior do aluno, com novas metodologias mais ativas, como o ensino híbrido, voltado para a execução de projetos, jogos desenvolvidos de forma interdisciplinar e, em especial, uma inversão na aula para iniciar primeiro com uma aproximação a um tema ou atividade no ambiente virtual e posteriormente realizar um maior aprofundamento com o acompanhamento do professor no ambiente presencial.

**Metodologia**

Trata-se de uma pesquisa de natureza descritiva, exploratória e com análise qualitativa (GIL,2002) O levantamento de alguns dados empíricos na primeira etapa da pesquisa está sendo realizada pelo levantamento bibliográfico acerca da temática produzida no meio acadêmico, no segundo momento da pesquisa, por meio da elaboração de um questionário informativo desenvolvido na plataforma do Google forms. Com a mensuração dos dados obtidos no decorrer deste projeto as análises dos resultados da investigação serão analisadas por meio de tabelas e ou gráficos das respostas dos sujeitos entrevistados (estudantes do ensino médio técnico integrado do IFMS campus Campo Grande-MS. Os resultados do estudo serão organizados em categorias e análises discursivas, visando uma melhor interpretação dos dados coletados.

**Resultados**

Como resultado parcial do estudo, as leituras realizadas nos propõem constatar que o Just dance é considerado como uma forma lúdica de entretenimento e desenvolve os aspectos de ritmo e consciência corporal (ATHAYDE, 2016). Em Souza (2018), a tecnologia e as suas possibilidades de interação proporcionam a motivação e o interesse pela atividade proposta, considerando a dança como expressão e linguagem do movimento corporal. (BNCC, 2018). Com esta proposta de intervenção pedagógica do jogo eletrônico espera-se que os estudantes possam sentir-se motivados a prática de atividades físicas e que o jogo se torne uma proposta para os docentes da disciplina de educação física.

**Considerações Finais**

Um dos mais conhecidos jogos eletrônicos do gênero musical/rítmico é o Just Dance. Essa prática tecnológica adquiriu boa adesão dos adolescentes desde seu lançamento em 2009, contribuindo de forma significativa ao incentivar o movimento corporal principalmente dos adolescentes, mesmo dentro de casa (GADELHA, 2018). Pensando nisso, a presente proposta pretende inserir o jogo Just Dance nas aulas de educação física, como instrumento pedagógico. Desta forma, espera-se que ao final do projeto possamos apresentar a contribuição tecnológica no processo de aprendizagem e consequente formação integral dos estudantes, nas aulas de Educação Física no *campus* Campo Grande.

**Agradecimentos**

Agradecemos aos grupos de Pesquisa ESTIC (Grupo de Pesquisa em educação, Saúde, Tecnologia, Inovação e Cultura) e CIEPT (Currículo Integrado e Educação Profissional e Tecnológica); e; ao Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul e aos professores de Educação Física do *campus* Campo Grande – MS, pelo apoio e oportunidade.

**Referências**

ATHAYDE, Rafael. **Jogos digitais na Educação Física escolar: Just dance now nowvai pra sala de aula**. Repositório UFSC. Florianópolis, SC, 2016. 43 p. Disponívelem:<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/167303/TCC\_Athayde.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 25 out. 2020.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**, 2018

BRASIL. Diário Oficial da União. **Ministério da Educação, gabinete do Ministro**. Portaria n. 343, 17 de março, 2020. Ed. 53. p. 39, publicado em 18 de março de 2020. Disponível em: https://www.in.gov.br/en/ web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376. Acesso em: 03 nov. 2020. \_\_\_\_\_\_. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação

BORBA, J. **PROFESSOR OU DINOSSAURO?** 2013. Disponívelemhttp://www.jborba.com.br/professor-ou-dinossauro/. Acesso em 06 de julho de 2016.

CASTAMAN, Ana Sara; RODRIGUES, Ricardo Antônio. Educação a Distância na crise COVID. Research, Society and Development, v. 9, n. 6, e180963699, 2020. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/ rsd/article/view/3699/3909. Acesso em: 25 out. 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. Ed. Atlas, 2002.

GADELHA, George Tawlinson Soares. **Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade**

**na abordagem crítico-emancipatória.** Dissertação de mestrado em educação física.2018.

SOUZA, Telma da Silva. **Jogo Digital: Just Dance Now na educação física escolar.** Trabalho de conclusão de curso .Mídias na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do sul, 2018.

**ELECTRONIC GAME: JUST DANCE A PROPOSAL FOR ACTIVITY IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN THE CONTEXT OF INTEGRATED TECHNICAL HIGH SCHOOL**

**Keywords:** Electronic Game, Distance Learning, Physical Education, Technological Center.