

“SE ELA DANÇA EU DANÇO”: EXERGAMES DE DANÇA

“IF SHE DANCES I DANCE”: DANCE EXERGAMES

“SI BAILA BAILO”: BAILE EXERGAMES

Jonas Godtsfriedt¹

Manuscrito recebido em: 29 de novembro de 2021.

Aprovado em: 28 de fevereiro de 2022.

Publicado em: 02 de março de 2022.

Resumo

O estudo tem como foco a dança na escola e a possibilidade pedagógica dos *exergames* para o ensino da dança. Temos a dança escolar carregada de sentidos e significados e seu conteúdo na maioria das vezes, é ministrado apenas em eventos festivos e sem a devida abordagem. Objetivamos neste artigo apresentar reflexões teóricas de conversação entre o uso de *exergames* de dança e as aulas de Educação Física escolar junto ao ensino fundamental. Realizamos uma pesquisa teórica. Discutimos o fato de ser extremamente significativo estimular, motivar e introduzir as crianças num universo significativo de brincar e se-movimentar, por meio da dança e os *exergames*. Não pretendemos solucionar as dificuldades que o ensino da dança encontra na escola, apenas sabendo-se, dessas barreiras, permanece o desafio da inserção da educação física no universo digital dos *exergames*.

Palavras Chave: Dança; Educação Física e Treinamento; Jogos de Vídeo.

Abstract

The study focuses on dance at school and the pedagogical possibility of *exergames* for teaching dance. We have school dance loaded with senses and meanings and its content is most often taught only at festive events and without the proper approach. The aim of this article is to present theoretical reflections on conversation between the use of dance *exergames* and Physical Education classes in elementary schools. We carried out a theoretical research. We discussed the fact that it is extremely significant to stimulate, motivate and introduce children to a meaningful universe of playing and moving around, through dance and *exergames*. We do not intend to solve the difficulties that dance teaching finds in school, only knowing these barriers remains the challenge of inserting physical education in the digital universe of *exergames*.

Keywords: Dancing; Physical Education and Training; Video Games.

¹ Doutor em Ciências do Movimento Humano pela Universidade do Estado de Santa Catarina com Bolsa pelo Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina UNIEDU/Pós-Graduação (Chamada pública nº 1423/SED/2019). Técnico universitário na Universidade do Estado de Santa Catarina. Membro do Grupo de Pesquisa Saúde, Educação, Movimento e Evolução.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3349-8912> Contato: jog1000@hotmail.com

Resumen

El estudio se centra en la danza en la escuela y la posibilidad pedagógica de los *exergames* para la enseñanza de la danza. Tenemos la danza escolar cargada de sentidos y significados y su contenido se suele enseñar solo en eventos festivos y sin el enfoque adecuado. El objetivo de este artículo es presentar reflexiones teóricas sobre la conversación entre el uso de los *exergames* de danza y las clases de Educación Física en escuelas primarias. Realizamos una investigación teórica. Discutimos el hecho de que es muy importante estimular, motivar e introducir a los niños en un universo significativo de juego y movimiento, a través de la danza y los *exergames*. No pretendemos resolver las dificultades que encuentra la enseñanza de la danza en la escuela, solo conocer estas barreras sigue siendo el desafío de insertar la educación física en el universo digital de los *exergames*.

Palabras Clave: Baile; Educación y Entrenamiento Físico; Juegos de Video.

Introdução

O dançar espontâneo e prazeroso da criança possibilita que a mesma redescubra também o prazer de brincar e se-movimentar de forma espontânea em diferentes situações, desta maneira, o “brincar e se-movimentar” é primordial para que a criança se desenvolva com autonomia e da maneira mais plena possível, e devem existir opções livres e prazerosas do brincar da criança, encontrando nos sons, ritmos e músicas uma forma de iniciar a criança a movimentos rítmicos espontâneos, ou seja, na dança (SILVA; KUNZ, 2019). Para Silva e Kunz (2019), compreender o mundo de vida e o mundo do brincar e se-movimentar da criança, é refletir sobre o sentido do brincar dançante, onde crianças brincam de dançar e dançam brincando, não apenas como uma opção de brincar e se-movimentar mais livre nos dias de hoje, mas propriamente como uma redescoberta da criança, dela mesma, um retorno ao seu mundo do brincar e se-movimentar.

A dança no contexto escolar, adicionada como um conteúdo e assunto nas aulas de Educação Física escolar, tem atuado com uma ferramenta primordial enquanto atividade pedagógica devendo ser estudada e desenvolvida em seus diversos segmentos, trazendo melhorias para as crianças no âmbito emocional, físico, intelectual e social (CRUZ; MEDEIROS, 2020).

A dança escolar carregada de sentidos e significados, e esse conteúdo, geralmente, é ministrado apenas em eventos festivos e sem a devida abordagem, acredita-se que a dança precisa ser legitimada nas aulas de educação física, tratando pedagogicamente esse conteúdo em uma concepção crítica (TONDIN; DE BONA, 2020). De acordo com Marques (2007), ao tratar da dança na escola, afirma que a captação do conhecimento tem uma conexão com a linguagem corporal, é um conteúdo indispensável para o aluno trabalhar o corpo e entender-se como ser histórico e crítico na sociedade atual. Para Tondin e De Bona (2020) a dança na escola deve ser engrandecida para valorizar as expressões dos alunos, ou seja, o professor de educação física deve permitir essa expressão de forma, que seja mediada, estimulando a manifestação corporal. A dança pode ser observada como um agente transformador e de resgate cultural, considerando as fragilidades da dança no contexto escolar, ainda, pode-se almejar que a dança na escola, possa contribuir no aprendizado do aluno, desenvolvendo nele uma interação social, conhecendo e respeitando outras culturas (FERREIRA, 2009; TONDIN; DE BONA, 2020).

A dança na escola quando desenvolvida em trabalhos conjuntos com as tecnologias de informação e comunicação (TIC) podem ser uma potência para a criação, expressão e transformação artística de crianças no contexto educacional, tornando-se uma ponte entre o mundo virtual e o real, e pode-se propor que as crianças se apropriem das tecnologias e as utilizem de maneira lúdica, híbrida, criativa e sensível para a elaboração de suas próprias danças e movimentos corporais (ALMEIRA; NEVES, 2021).

Para Araújo, Batista e Moura, (2017) a presença das novas tecnologias tem ajudado as pessoas em seu dia a dia, nas últimas décadas surgiu uma série de inovações tecnológicas que beneficiam a vida dos indivíduos, assim, esse efeito é significativo e interfere nas relações dos indivíduos, dando origem a novas práticas sociais, desta maneira, no campo educacional, as novas tecnologias estão se apresentando de inúmeras formas, como, por exemplo: lousas interativas e jogos digitais. Pesquisas (VAGHETTI; BOTELHO, 2010; MARCHETTI et al., 2011) atribuem a uma nova plataforma de videogames possibilidades de interação motora com os jogos digitais, a esses jogos dá-se o nome de “exergames”.

De acordo com Gee (2009), bons jogos digitais, entre eles os *exergames*, podem favorecer o aparecimento de princípios como: identidade, interação, customização, desafio, sentidos contextualizados, pensamento sistemático, exploração, revisão dos objetivos, conhecimento distribuído e outros. No contexto escolar a educação física deve ser um espaço onde se possam ensinar conceitos, atitudes e experiências de movimento relevantes para a vida dos jovens e crianças (FERREIRA; GRAEBNER; MATIAS, 2014). Todavia, alguns conteúdos são menos privilegiados nesse processo educacional, como por exemplo as danças (ARAÚJO; BATISTA; MOURA, 2017). Tais modalidades fazem parte desse conjunto de práticas corporais culturalmente adquiridas pela humanidade que são minimamente abordadas ou excluídas das aulas (DINIZ; DARIDO, 2012). Desta forma, os *exergames* podem tornar-se uma ferramenta pedagógica viável no processo de ensino-aprendizagem, principalmente em se tratando de conteúdos usualmente ignorados (como a dança), além de ser importante conhecer e compreender como esses jogos digitais com interação motora (*exergames*), podem auxiliar alunos e professores durante as aulas de educação física escolar (ARAÚJO; BATISTA; MOURA, 2017).

Assim, este ensaio almeja a criação de um diálogo científico por meio de reflexões teóricas sobre a proposição de se desenvolver uma análise em estudos que abordem a possibilidade pedagógica dos *exergames* associados a dança e sua relação com a Educação Física, por meio do brincar e se-movimentar da criança no contexto escolar. Neste contexto, o objetivo deste artigo é apresentar reflexões teóricas de conversação entre o uso de *exergames* de dança e as aulas de Educação Física escolar junto ao ensino fundamental.

O jogo e o brincar lúdico da criança

O que seriam jogos? Quais são características relevantes? Quais destas são primordiais e quais delas são prescindíveis em relação à sua especificidade? Na procura de respostas para estas e outras indagações, têm surgido e se disseminado alguns nomes e obras que no cotidiano atual podem ser considerados como “clássicos”, ao abordarmos os materiais científicos produzidos sobre o tema dos jogos. Um expoente deste grupo de autores clássicos, trata-se do historiador Johann Huizinga, com sua obra “Homo Ludens” (CRUZ JÚNIOR, 2016).

O jogo representa um elemento da cultura que antecede a própria cultura, desta forma, podemos assimilar a ideia que o jogo é uma certa espécie de “propensão”, sendo notável a compreensão que o jogo, consiste numa cisão, ou melhor, numa espécie de “intervalo” que suspende os modos de agir e pensar que usualmente guiam a vida diária (HUIZINGA, 2008).

O autor Roger Caillois (1990) se incumbiu de dar continuidade ao legado intelectual deixado por Huizinga, assim, é na obra de Caillois intitulada “Os Jogos e os Homens”, onde temos sistematizadas as principais contribuições de Caillois aos estudos dos jogos. Sob a perspectiva de Caillois (1990), tem-se que as características similares a todos os jogos existentes, são: i) Improdutividade: deve ser isento da responsabilidade de gerar bens materiais ou valores; ii) Liberdade: seus participantes devem estar “jogar” por livre e espontânea vontade e não por possíveis pressões externas; iii) Reversibilidade: o jogo deve restaurar após o seu término o estado normal anterior ao início do jogo, ou seja, uma volta as configurações de tudo que foi interrompido em vida, ao iniciar-se o jogo; iv) Imprevisibilidade: os resultados ocorrem em função das ações do jogador; e v) Regras: possui normas que direcionam as condutas dos “jogadores” e que são importantes na criação de desafios.

O jogo se manifesta no brincar e o se-movimentar das crianças nas aulas de Educação Física, e torna-se possível efetuar a reflexão que por meio da teoria do “se-movimentar” proposta por Kunz, é possível perceber a importância do brincar e “se-movimentar” da criança no ambiente escolar, pois este jogo lúdico busca valorizar o brincar (livre e espontâneo) das crianças nas aulas de Educação Física escolar.

O termo “brincar e se-movimentar”, possui o intuito de mostrar a criança em seu “ser-estar-no-mundo” e a sua imprescindível necessidade de viver plenamente o presente (SURDI; DE MELO; KUNZ, 2016). A necessidade de uma teoria para o movimento humano que supere o tradicional conceito de deslocamento no tempo e espaço de um corpo ou partes deste e que, tenha no centro de interesse o sujeito, a criança que se-movimenta, é a reflexão teórica que é proposta pela teoria do “se-movimentar”.

Para ser criativo no seu “Se-Movimentar” a criança não precisa necessariamente inventar coisas novas no brincar, mas justamente, constituir sentidos no que realiza, e ao fazer isso, conseqüentemente, ocorrerá sempre uma recriação das brincadeiras (COSTA et al., 2015). A criança, quando brinca, se-movimenta e quando se-movimenta brinca, sempre a sua maneira. Um se-movimentar puro e interno que é trazido à tona pelo sujeito que engloba toda a totalidade da ação, que é sentido pela criança corporalmente. O se-movimentar relaciona-se de forma conectada com fatores intencionais intrínsecos e a percepção de objetos e fenômenos do mundo (COSTA et al., 2015).

De acordo com De Castro e Kunz (2015), a compreensão da criança que brinca a partir do se-movimentar é de fundamental importância quando estamos interessados, justamente, nesse ser humano que se movimenta, ou seja, na criança. É pela experiência corporal sensível que a criança é compositora de sua prática e movimento, sendo essa criatividade não apenas a ação de inventar coisas novas, mas a capacidade de atribuir sentidos e significados pelo se-movimentar, portanto a criança quem elabora os sentidos e os significados da brincadeira ativa, e não nós professores. Aos educadores cabe o papel de configurar espaços de abertura para esses momentos (DE CASTRO; KUNZ, 2015).

O brincar e o se-movimentar podem ser considerados um caminho que proporciona um processo autêntico e totalizador, no qual a criança se doa por inteiro na ação. O homem é um ser indivisível que brinca, sente e que se move, este deve ser o pensamento que deve ser associado ao cotidiano das crianças (SURDI; DE MELO; KUNZ, 2016). Ao relacionar a proposta do “se-movimentar” com os *exergames* associados a dança, pode-se ser feita a correlação de se oportunizar espaços onde ocorra um brincar livre espontâneo para as crianças nas aulas de Educação Física escolar, sendo que estes espaços de se-movimentar e brincar ativo da criança, podem ser notados em uma aula de Educação Física escolar, onde o professor permita-se utilizar o jogo e o jogo digital, por meio das práticas dos *exergames* relacionados a dança, onde a criança irá se-movimentar, terá autonomia e exercerá a criatividade, podendo em certas ocasiões construir a prática da aula junto com o professor, e vivenciar essa prática lúdica e dinâmica que é o *exergame*.

Exergames e a dança no contexto escolar

Os jogos digitais têm se demonstrado uma atividade ubíqua na sociedade atual, e crianças, jovens e adultos fazem uso dos jogos digitais como alternativa de entretenimento, nos mais variados ambientes, entre eles a escola (VAGHETTI et al., 2013). Para Quiroga et al. (2009), os jogos digitais são desenvolvidos com o objetivo de educar determinada habilidade humana, entre estas habilidades podemos elencar o movimento humano proporcionado pela a dança. O potencial que o componente lúdico existente nos jogos digitais com interação motora (*exergames*), pode constituir-se como estímulo para o desenvolvimento integral dos alunos (VAGHETTI; BOTELHO, 2010). A partir de suas características básicas: imersão; interação; e o envolvimento, é possível pensar a utilização dos *exergames* como meio de ampliação das formas de ensino-aprendizagem dos diversos conteúdos da educação física escolar (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012).

A dança, enquanto produção histórica do homem, apresenta-se como um objeto de estudo que se relaciona com diversas dimensões do homem: artística, cultural, social, e ainda, temos que para a educação física escolar, que a dança se refere ao desenvolvimento dos movimentos, dos gestos, à construção das coreografias para as festividades da escola, e também à coordenação motora, desta maneira remete-nos a uma visão técnica da educação física na escola, de modo que o aprendizado do conteúdo da dança, geralmente se limita ao saber fazer (TONDIN; DE BONA, 2020). A melhor forma de promover um resgate do prazer, da liberdade e da sensibilidade que envolvem o brincar e se-movimentar, no ambiente escolar, poderia ser pela apresentação de sons, ritmos e músicas às crianças, que as fizessem balançar o seu corpo ritmicamente, que sentissem e expressassem vibrações corporais advindas da música, enfim, que dançassem livre e prazerosamente como se estivessem brincando, ou seja, que brincassem dançando, esse é o sentido do brincar dançante que pode ser associado à educação física escolar (SILVA; KUNZ, 2019).

O estudo de Gao et al. (2013) analisou durante dois anos o impacto de um *exergame*, o jogo digital de dança “Dance Dance Revolution®” (DDR) na aptidão física e no desempenho acadêmico de escolares, promovendo intervenções durante os intervalos das aulas com duração de 30 minutos, três vezes por semana, e conclui-se que as intervenções

com exercícios baseados no *exergame* DDR melhoraram a resistência cardiorrespiratória das crianças. Os professores de educação física devem considerar a integração do *exergame* nas escolas para alcançar objetivos de promover um estilo de vida fisicamente ativo (GAO et al., 2013). De acordo com Da Silva e Silva (2017) este *exergame* (DDR), é “jogado” em pé sobre uma plataforma disposta no solo, tornou-se uma franquia de sucesso, sendo produzidas diferentes versões para consoles caseiros e computadores. No jogo DDR a valorização do movimento é expressa pela possibilidade de realização de uma atividade física intensa e por levar os jogadores à sensação de estarem dançando ao associar os movimentos requeridos pelos pés ao ritmo da música do jogo, ainda que as técnicas corporais utilizadas pelos jogadores durante o jogo não sejam familiares às técnicas corporais de danças socialmente conhecidas à familiaridade se encontra na relação estabelecida entre o movimento e o ritmo, proporcionando uma sensação de telepresença a partir da experiência com o movimento rítmico (DA SILVA; SILVA, 2017).

O *exergame* “Just Dance Now”, tem como objetivo principal mexer-se conforme os coreógrafos que estão na tela do jogo, assim, à medida que os movimentos são executados de maneira correta, o jogador vai acumulando pontos, nesta situação, então esse *exergame* (Just Dance Now), trata-se de uma forma do aluno dançar aquelas músicas que está acostumado, usando o próprio smartphone e qualquer tela que conseguir conectar à internet (ATHAYDE, 2016). Para jogar “Just Dance Now” é necessário um dispositivo móvel (por exemplo um celular, smartphone, ou tablet) para ser usado como um controlador de movimento e uma tela principal, que pode ser um computador, notebook, ou smart TV, onde o jogo é exibido e visualizado, e ainda, é possível compreender-se sobre esse *exergame*, de acordo com Athayde (2016), este o jogo digital, proporciona um movimento corporal as crianças, e por meio da dança, ocorre a possibilidade de interação entre os alunos na sala de aula, bem como observar o potencial social transformador que o *exergame* oferece as crianças.

A base curricular nacional comum (BNCC), compreendida como uma teoria curricular que propõe um conjunto de argumentos que fortalecem a organização de uma vivência no ambiente da escola, ou seja, que trata de argumentos e constatações baseadas na ciência para estruturar o curso das crianças na escola (NEIRA, 2018). O texto do documento (BNCC) sugere a mobilização de conhecimentos, competências, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana (BRASIL 2017).

É possível ilustrar a abordagem proposta no artigo sobre a conversação entre o uso de *exergames* de dança e as aulas de Educação Física escolar junto ao ensino fundamental no contexto da BNCC, pois para a Educação Física escolar (no ensino fundamental – de acordo com a BNCC) o 1º e 2º anos, apresenta-se como um momento de escolarização em que em sua maioria dos sistemas de ensino público e privado há um ambiente dinâmico e versátil, onde apenas um único professor atua em todas as componentes curriculares, e há também um processo de estruturação curricular construído, de acordo como é exposto por: i) Competências de Educação Física (Experimentar, curtir, apreciar e criar diferentes brincadeiras, brincadeiras, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas de aventura corporal, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo; ii) Unidade Temática (Brincar e Jogos); iii) Objeto de Conhecimento (Jogos e jogos de cultura popular presentes no contexto comunitário e regional); e iv) Habilidade (NEIRA, 2018). Assim, no contexto da BNCC é possível ponderar que a dança pode ser vivenciada no ambiente escolar por meio do brincar, e também através de jogos (neste caso também por jogos digitais, como propõe o presente manuscrito).

Ainda permanece o desafio da inserção da Educação Física escolar no universo digital dos *exergames*, assim, a escolha de um jogo digital (neste caso os *exergames*) voltado a dança, permite o trabalho coletivo, possibilitando também notar e analisar o desempenho individual dos alunos (ATHAYDE, 2016).

Considerações finais

Os novos tempos nos trazem a necessidade da mudança, de repensar a educação por um panorama inovador, tanto nas salas de aulas presenciais, ou laboratórios, quanto nos ambientes virtuais de aprendizagem, complementando-os, todavia, o desafio é grande e os obstáculos são enormes, mas, no entanto, é preciso pontuá-los, buscar remediá-los e trazer ideias coerentes com as situações que a circunstância nos impõe (DE OLIVEIRA, 2018).

Deste modo, é extremamente significativo estimular, motivar e introduzir as crianças num universo significativo de brincar e se-movimentar, por meio de um brincar dançante (SILVA; KUNZ, 2019), ou seja, possibilitar vivências positivas as crianças, por meio de experiências com os *exergames* relacionados a dança, vivenciados nas aulas de educação física escolar. Destaca-se, enfim, as contribuições que este estudo trouxe ao propor a discussão sobre a possibilidade pedagógica dos *exergames* associados ao ensino da dança na escola, e também ao fomentar reflexões acerca do uso de jogos digitais com interação motora (*exergames* relacionados a dança), especialmente no âmbito da Educação Física escolar.

Referências

ALMEIDA, F. de S.; NEVES, D. F. A dança, a criança e as tecnologias: favorecendo a integração de linguagens no contexto educativo. **Cenas Educacionais**, v. 4, p. e10406-e10406, 2021.

ARAÚJO, J. G. E.; BATISTA, C.; MOURA, D. L. Exergames na Educação Física: uma revisão sistemática. **Movimento**, v. 23, n. 2, p. 529-541, 2017.

ATHAYDE, R. **Jogos Digitais na Educação Física Escolar: JUST DANCE NOW vai para sala de aula**. 50 f. Monografia (especialização) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-graduação em Educação na Cultura Digital. Florianópolis, SC. 2016.

BARACHO, A. F. de O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n.1, p. 111-126, jan./mar. 2012.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular [Internet]. [citado em Fev, 27, 2022]. Disponível em:http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf. Brasília: Ministério da Educação; 2017.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. trad de JG Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

COSTA, A. R. et al. “Brincar e se-movimentar” da criança: a imprescindível necessidade humana em extinção? **Corpoconsciência**, v. 19, n. 3, p. 45–52, 2015.

CRUZ JUNIOR, G. **Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do " mau-exemplo" nos videogames**. 212f. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2016.

CRUZ, M. M. S.; MEDEIROS, A. G. A. Educação física e dança: proposições e possibilidades na escola. **Cenas Educacionais**, v. 3, p. e7023, 2020.

DA SILVA, A. P. S.; SILVA, A. M. Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens?. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 157-172, 2017.

DE CASTRO, F. B.; KUNZ, E. O controle da subjetividade e das experiências corporais sensíveis: implicações para o brincar e se-movimentar da criança. **Motrivivência**, v. 27, n. 45, p. 44-57, 2015.

DE OLIVEIRA, J. L. Ensinar e aprender com as tecnologias digitais em rede: possibilidades, desafios e tensões. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 2, n. 2, p. 161-184, 2018.

DINIZ, I. K. dos S.; DARIDO, S. C. Livro didático: uma ferramenta possível de trabalho com a dança na Educação Física Escolar. **Motriz**, v...v. 18, n. 1, p. 176-185, jan./mar. 2012.

FERREIRA, M. L. S.; GRAEBNER, L.; MATIAS, T. S. Percepção de alunos sobre as aulas de Educação Física no Ensino Médio. **Pensar a Prática**, v. 17, n. 3, p. 734-750, jul./set. 2014.

FERREIRA, V. **Dança escolar: um novo ritmo para a educação física**. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

GAO, Z. et al. Video game-based exercise, Latino children's physical health, and academic achievement. **American Journal of Preventive Medicine**, v. 44, n. 3, p. S240-S246, 2013.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, v. 27, n.1, p.167-178, jan./ jun. 2009.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o homem como elemento da cultura**. 2008.

MARCHETTI, P. H. et al. Jogos eletrônicos interativos “EXERGAMING”: uma breve revisão sobre suas aplicações na Educação Física. **Pulsar**, v. 3, n. 1, p. 1-13, 2011.

MARQUES, I. A. **Dançando na escola**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

NEIRA, M. G. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 40, p. 215-223, 2018.

QUIROGA, M. A. et al. Video-games: Do they require general intelligence?. **Computers & Education**, v. 53, n. 2, p. 414-418, 2009.

SILVA, T. M. R.; KUNZ, E. O brincar dançante: a criança e sua inerente necessidade de brincar e se-movimentar pela dança. **Corpoconsciência**, v.23, n.1, p.100-108, 2019.

SURDI, A. C.; DE MELO, J. P.; KUNZ, E. O brincar e o se-movimentar nas aulas de Educação Física Infantil: realidades e possibilidades. **Movimento**, v. 22, n. 2, p. 459-470, 2016.

TONDIN, B.; DE BONA, B. C. A dança e seu espaço na escola: educação física ou artes?. **Kinesis**, v. 38, p.01-14, 2020.

VAGHETTI, C. et al. Exergames no currículo da escola: uma metodologia para as aulas de Educação Física. **Proceedings of XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, p. 16-18, 2013.

VAGHETTI, C. A. O.; BOTELHO, S. S. da C. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização dos exergames. **Ciência e Cognição**, v. 15, n. 1, p. 76-88, 2010.