

PARA ALÉM DA IMOBILIDADE: O ENSINO DE DANÇA E A GAMIFICAÇÃO NA RESSIGNIFICAÇÃO DO CORPO DISCIPLINADO PELA ESCOLA PÚBLICA

Beyond immobility: dance teaching and gamification in the resignification of the body disciplined by the public school

Autor: Kaíque Pissi Rossini,
kaiquepissi@gmail.com

Resumo: Este artigo tem como objetivo investigar como a escola disciplina os corpos e analisar de que maneira o ensino da linguagem da dança, mediado pelo jogo Just Dance e por elementos da gamificação, pode favorecer a resignificação dos corpos plugados no contexto escolar. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter autoetnográfico, fundamentada em revisão bibliográfica e relato de experiência, construída a partir das práticas pedagógicas desenvolvidas pelo professor-pesquisador em aulas de Arte com turmas de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, em uma escola pública de Campinas (SP), ao longo de três anos. Foram analisadas experiências de utilização de vídeos do Just Dance como referência para pesquisa, ensaio, criação e apresentação de coreografias, considerando a observação das práticas e o diálogo com o referencial teórico. Os resultados indicaram resistência inicial de parte dos estudantes diante da dança, associada à timidez, ao estranhamento do movimento e às concepções sociais sobre os corpos. Entretanto, a utilização da tecnologia como ponto de partida favoreceu a aproximação, o engajamento e a segurança dos estudantes, possibilitando uma passagem gradual da reprodução à criação e da dependência da tela à maior autonomia corporal. Também foram identificadas limitações relacionadas ao acesso desigual a dispositivos, internet e recursos tecnológicos, além da ausência do console original do jogo. Conclui-se que o Just Dance apresenta potencial como mediação pedagógica para o ensino da dança, desde que articulado aos objetivos de aprendizagem e à intervenção docente, contribuindo para resignificar a relação entre tecnologia, corporeidade, movimento e expressão no espaço escolar.

Palavras-Chave: Gamificação. Corporeidade. Expressividade. Tecnologia. Autonomia.

Abstract: This article aims to investigate how the school disciplines bodies and to analyze how the teaching of dance, mediated by the Just Dance game and gamification elements, can contribute to the resignification of plugged-in bodies within the school context. This is a qualitative, autoethnographic study based on a bibliographic review and an experience report, developed from the pedagogical practices carried out by the teacher-researcher in Art classes with 6th and 7th grade students at a public school in Campinas, São Paulo, over a three-year period. The experiences involved the use of Just Dance videos as references for research, rehearsal, choreographic creation, and presentation, based on observations of the practices and dialogue with the theoretical framework. The results indicated initial resistance to dance among some students, associated with shyness, discomfort with bodily movement, and socially constructed conceptions of the body. However, the use of technology as a starting point favored students' engagement, participation, and confidence, enabling a gradual transition from reproduction to creation and from dependence on the screen to greater bodily autonomy. Limitations were also identified, particularly unequal access to devices, internet connection, and technological resources. It is concluded that Just Dance has potential as a pedagogical mediation for dance education when articulated with learning objectives and teacher intervention, contributing to resignifying the relationship between technology, corporeality, movement, and expression in the school environment.

Keywords: Gamification. Corporeality. Expressiveness. Technology. Autonomy.

1. Introdução

É inegável que vivemos numa época em que a tecnologia está presente em grande parte da vida cotidiana e, mesmo no contexto escolar, nos últimos anos, a Secretaria de Educação do Estado de São

Paulo (SEDUC-SP) vem impondo várias plataformas educacionais digitais que aumentam o tempo dos estudantes sentados em frente a um notebook ou computador, utilizando a gamificação como forma de engajar os estudantes. Dessa forma, é inegável pensar em como a escola atualmente tem pensado a corporeidade e a expressividade. Como as aulas de Arte, em especial do ensino da linguagem da dança, podem tensionar sobre a corporeidade e a expressividade na escola? Como a tecnologia e a gamificação podem colaborar para uma ressignificação desses corpos no contexto escolar?

A cultura digital, ou cibercultura, encontra sua principal expressão no computador e nas possibilidades de comunicação e interação proporcionadas por ele. Diferentemente de outras máquinas, o computador é orientado para o processamento da informação e da produção de conhecimento, tornando-se um elemento central da sociedade contemporânea. Segundo Santaella (2003), essa cultura caracteriza-se por sua natureza heterogênea e descentralizada, permitindo que usuários acessem sistemas distribuídos globalmente, interajam com pessoas de diferentes contextos e participem de redes formadas por módulos autônomos. Nesse cenário, a cultura digital rompe com modelos centralizados de comunicação e favorece novas formas de sociabilidade e construção do conhecimento. Como afirma a autora, "uma vez que nossos corpos estão plugados em redes, bases de dados e infovias de informação, o caminho emancipatório deve ser encontrado nas novas

formações subjetivas da cultura digital pós-moderna" (SANTAELLA, 2003, p. 129).

Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia que utiliza elementos dos jogos para promover o engajamento em diferentes ambientes digitais. Entretanto, seu sucesso depende da compreensão das motivações dos jogadores, uma vez que são eles os responsáveis por determinar, em última instância, os resultados de qualquer sistema gamificado. Para Zichermann e Cunningham (2011), desenvolver uma experiência eficiente exige compreender quais fatores despertam o interesse, a participação e a permanência dos usuários, adaptando desafios e recompensas às suas expectativas e capacidades.

Um dos conceitos centrais para esse processo é o estado de fluxo (*flow*), descrito como a condição em que o indivíduo alcança um equilíbrio entre o nível de desafio da atividade e suas habilidades. Nesse estado, a experiência torna-se altamente envolvente, favorecendo concentração, persistência e satisfação, a ponto de o jogador perder a noção do tempo e do ambiente ao seu redor. Por esse motivo, os designers de jogos buscam constantemente criar mecânicas capazes de conduzir os usuários a esse estado psicológico, tornando a interação mais natural, motivadora e significativa (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011, p. 16–17).

A expressão corporal no ambiente escolar revela-se como um desafio. Quando se pensa na sala de aula, é instintivo que pensemos em uma sala com vários alunos quietos, sentados e em silêncio absoluto. A



carência de incentivo à expressão corporal e as restrições ao movimento instituem a noção de que o comportamento corporal ideal é aquele marcado pela quietude e pela contenção.

Segundo Michel Foucault (1987, p. 164), "(...) em qualquer sociedade, o corpo está preso no interior de poderes muito apertados, que lhe impõem limitações, proibições ou obrigações." Ainda segundo Foucault (1987), é possível compreender que a escola opera por meio de mecanismos de observação, classificação e hierarquização dos sujeitos, produzindo categorias como “bom aluno” e “aluno com dificuldades”.

Corroborando essa discussão, o GEPUD e a REPU (2025) argumentam que a plataformização do ensino cria uma cadeia de controle e vigilância, prejudicando os processos educativos, principalmente por se tratar de ambiente que deveria favorecer aprendizagens e processos formativos mais complexos.

Esses mecanismos de controle e vigilância, bem como as provas padronizadas em grande escala e o excesso de plataformas, podem ser observados na **Figura 1**. A Secretaria da Educação do Estado de São Paulo disponibiliza diversas plataformas digitais para acompanhamento das atividades escolares.

Figura 1- Plataformas da Secretária de Educação do Estado de São Paulo.

Panel Escola Total

Selecione o ano: 2025



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor na Plataforma da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (2026).

Esses corpos controlados e condicionados à imobilidade demonstram resistência e/ou estranhamento ao serem convocados a se expressar e se mover, por falta de práticas corporais significativas no percurso escolar. Segundo Le Breton (2012), em *Sociologia do corpo*, o corpo constitui o vetor semântico da relação com o mundo, envolvendo percepções, expressões, interações e técnicas corporais, sendo o movimento fundamental para a experiência humana.

Para Laban (1978), “(...) o movimento, portanto, revela evidentemente muitas coisas diferentes. É o resultado, ou da busca de um objeto dotado de valor, ou de uma condição mental.”

Strazzacappa (2001), por sua vez, destaca o movimento humano:

O indivíduo age no mundo através de seu corpo, mais especificamente através do movimento. É o movimento corporal que possibilita às pessoas se comunicarem, trabalharem, aprenderem, sentirem o mundo e serem sentidos.
(STRAZZACAPPA, 2001, p. 69)

Ao propor o ensino da linguagem da dança na escola, tem-se que levar em consideração que esses

corpos disciplinados e plugados podem demonstrar estranhamento ao serem convidados a dançar. Para isso, faz-se necessário pensar e propor atividades que se utilizem dos meios conhecidos pelos estudantes, para que, assim, possam ressignificar a expressão corporal e o fazer artístico.

Este estudo tem como objetivo investigar como a escola disciplina os corpos e analisar de que maneira o ensino da linguagem da dança, por meio da utilização do jogo *Just Dance* como ferramenta pedagógica baseada em elementos da gamificação, pode favorecer a ressignificação dos corpos plugados no contexto escolar. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, desenvolvida a partir de um relato de experiência, fundamentado nas práticas pedagógicas realizadas pelo professor-pesquisador em sala de aula.

2. MATERIAL E MÉTODOS

2.1 Caracterização da pesquisa

A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa, de caráter autoetnográfico, apoiada em uma revisão bibliográfica. O relato busca compreender e interpretar os fenômenos observados através do relato de experiência do professor-pesquisador. A abordagem qualitativa mostra-se adequada, por tratar-se da análise de atividades escolares que reproduziram questões pedagógicas e sociais. As atividades foram desenvolvidas em sala de aula pelo próprio docente de Arte, ao longo de três anos, o que configura seu caráter autoetnográfico.

A opção pela autoetnografia fundamenta-se na compreensão de que as experiências vividas pelo professor-pesquisador constituem fonte legítima de produção de conhecimento, permitindo analisar as práticas pedagógicas, relações sociais e processos educativos a partir da inserção direta do pesquisador no contexto investigado. Nesse sentido, o relato de experiência não é compreendido apenas como descrição de acontecimentos, mas como instrumento de reflexão e interpretação crítica da prática docente.

2.2 Área de estudo e público-alvo

A partir da compreensão das experiências do docente-pesquisador, a pesquisa se estruturou com o intuito de compreender e interpretar as dimensões sociais que se expressam na prática pedagógica. As análises foram construídas a partir de memórias e registros disponíveis da prática docente nas aulas de Arte com turmas de sextos e sétimos anos do Ensino Fundamental, em uma escola pública da cidade de Campinas, estado de São Paulo.

As experiências com as atividades foram realizadas entre os anos de 2024 e 2026, durante o primeiro semestre, envolvendo aproximadamente 300 estudantes. Foram propostas diversas atividades utilizando o *Just Dance*, como forma de introduzir o ensino da linguagem da dança no contexto escolar durante as aulas de Arte. Entretanto, nem todos os estudantes utilizaram os vídeos do *Just Dance*. Aproximadamente 100 estudantes utilizaram os

vídeos como recurso para pesquisa, ensaio e elaboração das coreografias.

2.3 Metodologia de pesquisa

A observação sobre as atividades propostas e o uso dos vídeos do *Just Dance* como recurso inspirado na gamificação foram realizados durante os bimestres que propunham o estudo da linguagem da dança, num período de três anos, com o objetivo de introduzir e desenvolver o ensino da linguagem da dança, bem como auxiliar no processo de investigação, elaboração e prática das coreografias.

O uso dos vídeos do *Just Dance* foi autorizado para que os alunos pudessem utilizar uma coreografia que achassem mais adequada. Foram estabelecidos três critérios para a atividade: não poderiam reproduzir a coreografia 100% igual; teriam que introduzir alguns passos que eles deveriam criar; o tempo máximo era de dois minutos.

As pesquisas e o uso dos vídeos do *Just Dance* se deram através da plataforma YouTube, onde os alunos pesquisavam durante as aulas e montavam suas coreografias com auxílio dos vídeos. No final do bimestre, os estudantes tinham entre os objetivos apresentar uma coreografia numa mostra de dança, realizada na instituição.

As observações foram construídas a partir da memória da prática docente do professor-pesquisador, responsável pela proposição e mediação das atividades. A partir dessas experiências, foi possível observar e identificar as potencialidades do trabalho com dança junto com a

gamificação e os desafios de propor atividades que vão na contramão da cultura dos estudantes. As análises apresentadas neste estudo foram construídas a partir da interpretação do professor-pesquisador de Arte, que acompanhou o processo de aprendizagem, em diálogo com o referencial teórico adotado.

3. Resultados e discussão

Ao idealizar o ensino de dança, foi possível verificar que na unidade escolar muitos alunos não tinham a cultura de realizar atividades voltadas para dança. Outros alunos com mais tempo na escola relataram que só fizeram as atividades na escola na aula de arte ou educação física. Foi possível tensionar a situação da avaliação foi que muitos alunos questionavam e mostravam estranhamento com o método de avaliar as criações, pois estavam acostumadas as avaliações tradicionais. Para eles a única coisa que valia era a folha com uma nota no canto superior. Tal situação evidencia como determinados modelos avaliativos encontram-se naturalizados no contexto escolar, sendo reconhecidos como legítimos pelos estudantes que historicamente obtêm sucesso por meio deles. É possível tensionar tal questão com Foucault (1987), é possível compreender que a escola opera por meio de mecanismos de observação classificação e hierarquização desses sujeitos. Quando confrontados com uma forma de avaliação centrada na corporeidade e na expressão, alguns discentes demonstraram estranhamento diante de uma lógica

distinta daquela que habitualmente valida seus desempenhos escolares. Durante o processo de criação das coreografias, foi possível verificar que esses corpos, por já estarem condicionados à imobilidade e adequados às normas convencionais da escola, ao serem convocados a se movimentar e se expressar, mostraram estranheza. Nesse sentido, as reflexões de Strazzacappa (2006) permitem compreender que a dança pode tensionar as formas de disciplinamento corporal presentes no espaço escolar.

Além da resistência à inicial é possível tensionar que grande parte dos estudantes demonstra receio à mobilidade corporal. O corpo assume múltiplas representações, principalmente os estudantes homens, enxergam a dança como “coisa de mulher”, principalmente pelo movimento de circundação pélvica ou como chamamos popularmente “rebolar”. Dançar em uma sociedade machista como a nossa é visto, muitas vezes, como sinônimo de efeminação e homossexualidade, como destaca Marques (2007):

As transformações corporais do adolescente vêm constantemente atreladas às expectativas sociais em relação ao “tornar-se homem/mulher”. As danças que a sociedade e os alunos se permitem ou não experimentar também. Por exemplo, experimentar as possibilidades de movimento da articulação coxofemoral (quadril), o rebolado, pode ser uma afronta e um movimento de vergonha para os rapazes que associam esse movimento à feminilidade que não podem ou não querem assumir nessa faixa etária. (MARQUES, 2007, p. 54)

Mesmo as estudantes mulheres o machismo e o sexismo operam ao se trabalhar com dança na escola. Algumas alunas, gestores e comunidade

escolar ao longo das atividades, associam certos movimentos ao incentivo da vulgaridade e da promiscuidade, ou até mesmo à ideia de a estudante estaria se movendo de forma inadequada. Além disso, ao terem contato e experimentarem movimentos mais fortes, algumas estudantes acreditaram que o movimento não as deixava feminina o suficiente, julgando que o movimento seria mais adequado ao gênero masculino. Bourdieu (2025) nos propõe uma análise sobre os corpos e movimentos masculinos e femininos:

O corpo e seus movimentos, matrizes de universais que estão submetidos a um trabalho de construção social, não são nem completamente determinados em sua significação, sobretudo sexual, nem totalmente indeterminados, de modo que o simbolismo que lhes é atribuído é, ao mesmo tempo, convencional e “motivado”, e assim percebido como quase natural. (BOURDIEU, 2025, p. 26)

A luz da contribuição de Bourdieu evidencia o entendimento que os significados atribuídos aos movimentos corporais no contexto escolar não são naturais, mas socialmente construídos, isso ajuda a explicar as resistências à dança, especialmente quando associadas a normas de gênero.

A escola tradicional se baseia em uma educação bancária como nos traz Freire (1987) em Pedagogia do oprimido, onde o professor é o depositante e o aluno é o receptor passivo das informações. Nesse sistema de educação a corporeidade e a expressividade não são incentivados.

Diante as resistências evidenciadas, torna-se necessário pensar em estratégias pedagógicas que dialogam com os repertórios culturais dos

estudantes e possibilitem uma aproximação gradual com a dança.

Ao longo dos últimos anos a Secretária do Estado de São Paulo (SEDUC-SP) tem desenvolvido um projeto de plataformização dos conteúdos na rede estadual. Adoção de materiais digitais, popularmente chamados de *slides* de uso obrigatório pelos professores, plataformas de controle e fiscalização do trabalho de todos os aspectos da vida escolar, bem como acompanhamento centralizado do acesso e tempo de uso das plataformas digitais atrelando os baixos índices a punições aos gestores e docente.

Todo esse movimento de plataformização como é mencionado em Grupo Escola Pública e Democracia (GEPUD) e a Rede Escola Pública e Universidade (REPU):

Fortalecimento do discurso que associa o uso das plataformas à melhoria de resultados no Sistema de Avaliação do Rendimento Escolar do Estado de São Paulo (Saresp) para justificar a aquisição de novas ferramentas digitais e a renovação dos contratos das já adquiridas (Escola Pública e Democracia (GEPUD) e a Rede Escola Pública e Universidade (REPU) 2025, P. 5)

A tecnologia transformou profundamente a forma como vivemos e, no contexto escolar, sua presença deixou de ser apenas uma possibilidade, passando a ser incorporada de maneira cada vez mais impositiva. Com o aumento da plataformização na escola pública, os corpos já disciplinados são envolvidos em outro mecanismo de disciplinamento. Segundo Santaella:

Quando os corpos estão plugados, eles sempre apresentam algum nível de imersão. Esta é definida pela diferença qualitativa induzida quando o *sensorium* de um indivíduo é rodeado por uma cena, em vez de — como no filme, TV

e vídeo — facear uma tela à distância. A imersão é, portanto, a posição interna de um indivíduo experiencialmente dentro de um lugar, distinta de um *outsider* que visualmente consome uma paisagem recortada pela sua moldura. (SANTAELLA, 2003, p. 202)

Esse corpo plugado, imerso as interfaces da tecnologia quando incentivado a se expressar e convidado a movimentar e expressar corporalmente, pode demonstrar estranhamento, sobretudo quando suas experiências rompem com a relação passiva diante da tela.

Essas plataformas criam um ambiente virtual que gerenciam e disciplinam os estudantes. Santaella (2003) relata:

Cada instrumento de saída, que conecta a ordem sensorial ao mundo exterior, é planejado com o intuito de iludir os olhos, as orelhas, as mãos e o corpo do usuário. Os instrumentos de entrada servem para monitorar os movimentos corporais dos usuários e suas respostas. Sofisticados programas de computação comandam a ilusão, ao mesmo tempo que uma ou mais poderosas estações gráficas orquestram os instrumentos de entrada e saída. (SANTAELLA, 2003, p. 204)

O ensino da linguagem da dança ao se utilizar do corpo como suporte tensiona justamente o oposto a plataformização, pois, o requisito é o movimento e a expressividade corporal. Para que os alunos se apropriem dos conteúdos se faz necessário desenvolver ferramentas pedagógicas que ajudem os alunos já condicionados ao disciplinamento a se apropriar do ensino da linguagem da dança.

Com o recorrente aumento das tecnologias digitais, a tendência é que ocorram mudanças nas práticas pedagógicas e suas abordagens no contexto escolar, uma vez que os alunos já estão habituados com essa forma de ensino. Com isso, se faz

necessário pensar formas de integrar o ensino de dança com a tecnologia, criando assim uma forma de ressignificar os corpos plugados e disciplinados, para convocá-los ao movimento e à expressividade corporal, utilizando a própria tecnologia que lhes foi imposta.

O corpo plugado segundo Santaella (2003) são os usuários que se movem no ciberespaço e seus corpos ficam plugados no computador para entrada e saída de informação. Os estudantes da escola escolhida como locus da pesquisa, passam grande parte do seu dia imersos em plataformas através dos computadores e na falta de equipamentos recebem permissão para utilizarem o celular.

Neste artigo, utilizamos o conceito de corpo plugado em diálogo com Santaella (2003), ampliando-o para pensar a condição dos estudantes inseridos nas práticas de plataformização escolar. O corpo, além de ser alvo de uma domesticação pela escola, passa a estar submetido a um novo instrumento de disciplinamento: as plataformas digitais. Dessa forma, o corpo passa a permanecer por mais tempo parado e sentado, agora conectado à tela dos aparelhos tecnológicos.

Nesse sentido, o conceito de corpo plugado é utilizado neste estudo não como uma definição criada por Santaella para o contexto escolar, mas como uma interpretação do professor-pesquisador a partir das experiências observadas. Trata-se de pensar como os corpos já disciplinados pela lógica escolar passam também a estabelecer uma relação constante com as telas, plataformas e dispositivos digitais presentes no cotidiano escolar.

Diante disso a gamificação, mostra-se promissora como ferramenta pedagógica para auxiliar o estudo e prática da linguagem da dança no contexto escolar. Segundo Deterding et al. (2011) gamificação é o uso de elementos de design de jogos em contextos que não são jogos. Aquém da gamificação se apropriar de alguns elementos dos jogos como regras e objetivos para que os estudantes possam se apropriar da linguagem da dança.

Ao se propor a gamificação como estratégia se apropriando de elementos dos jogos para promover o engajamento em diferentes ambientes digitais, um dos conceitos a serem atingidos é estado de fluxo (*flow*), que é uma condição em que o indivíduo alcança um equilíbrio entre o nível de desafio da atividade e suas habilidades. Ao atingir esse estado a experiência torna-se altamente envolvente. Segundo Csikszentmihalyi (2008):

[...]depois de uma experiência de *flow*, a pessoa se sente mais capaz e habilidosa. O *flow* conduz à integração porque pensamentos, intenções, sentimentos e sentidos estão concentrados em um mesmo objetivo. Depois de um episódio de *flow*, a pessoa sente-se mais integrada do que antes, não apenas internamente, mas também em relação às outras pessoas e ao mundo em geral. (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 64)

Adequando as regras em conjunto com a gamificação, os estudantes se mostram mais propensos a participar das atividades e da prática da dança. Dessa forma uma atividade estruturada de dança na escola, com regras e objetivos, promove uma experiência significativa, não apenas uma atividade para "aprender passos". O *flow* não é apenas para proporcionar prazer, mas levar os

estudantes a novos níveis de desempenho e uma transformação de si mesmos.

Para auxiliar na gamificação a escolha foi o jogo Just Dance é um jogo para Xbox, PlayStation e Nintendo Switch, onde um avatar aparece na tela e começa a dançar, o jogo capta os movimentos do usuário e transforma em pontos. Para realização da atividade foram utilizados apenas os vídeos da plataforma YouTube. Como forma de ajudá-los a pesquisar as coreografias.

Entre os objetivos está o de apresentar a coreografia na atividade de culminância ao final do bimestre, onde todos os estudantes e seus grupos têm que apresentar suas coreografias perante os outros estudantes que estão participando da atividade. Entre as regras estavam criar ou modificar parte da coreografia e a coreografia precisaria ter no máximo dois minutos.

A utilização do Just Dance não teve como objetivo apenas reproduzir as coreografias apresentadas pelo jogo. A partir das regras estabelecidas, os estudantes foram incentivados a modificar os movimentos e criar possibilidades coreográficas. Dessa forma foi possível observar os estudantes já condicionados à imobilidade e ao corpo plugado as tecnologias, quando foi-lhes apresentados que iriam dançar, de início apresentaram resistência. Seja por vergonha ou medo de não conseguir montar a coreografia.

Ao apresentar como iriam realizar a atividade, utilizando os vídeos do jogo Just Dance, onde poderiam pesquisar e ensaiar, os estudantes mostraram-se mais propensos a participar. Foi

possível observar que o uso dos aparelhos celulares e, em alguns casos, dos notebooks, favoreceu a aproximação com a atividade, principalmente porque os corpos plugados já estavam habituados a estar conectados às tecnologias e às informações. Ao poderem pesquisar e escolher coreografias que se adequassem às suas habilidades, foi possível observar uma maior aproximação dos estudantes com a atividade. Essa relação pode ser compreendida a partir do conceito de “imersão por conexão”, apresentado por Santaella (2003), no qual o corpo permanece conectado ao computador enquanto os sentidos são mobilizados por meio de conexões hiper midiáticas. Nesse contexto, os estudantes utilizavam celulares e notebooks para pesquisar, assistir e selecionar as coreografias, estabelecendo uma relação de imersão com as interfaces tecnológicas.

Ao poderem pesquisar e escolher coreografias que se adequassem às suas habilidades, desde modo, contribuindo a um maior envolvimento e concentração dos estudantes na atividade, as características observadas podem ser relacionadas às condições descritas pela literatura como favoráveis ao estado de flow, que segundo Csikszentmihalyi (2008) é a condição em que o indivíduo alcança um equilíbrio entre o nível de desafio da atividade e suas habilidades. Assim, os estudantes se apropriam dos conteúdos trabalhos em sala, bem como são convocados a se moverem e expressarem corporalmente.

O Just Dance em consonância com as regras estabelecidas busca assegurar que os estudantes não

apenas imitem os movimentos, mas que possam criar novos passos, assimilem, analisem e experimentem os fatores de movimento de Laban. Dessa forma criando uma aprendizagem significativa, para Laban (1978) “(...) o movimento, portanto, revela evidentemente muitas coisas diferentes. É o resultado, ou da busca de um objeto dotado de valor, ou de uma condição mental.”

Embora pudessem escolher as coreografias que mais se adequassem as suas realidades, usando as aulas de arte e educação física para ensaiar e pedir ajuda aos professores. Os alunos ainda demonstravam timidez e preocupação com a apresentação final. Os estudantes no início das atividades, mostravam muita resistência a dançar e se apresentar. Conforme as aulas prosseguiram os alunos foram engajando mais. Foi possível observar que a possibilidade de ensaiar com o Just Dance trazia uma maior segurança. Conforme o desenvolver das aulas, era solicitado que os estudantes ensaiassem sem o apoio dos vídeos.

À medida que os estudantes se apropriavam das coreografias e dos movimentos, a necessidade de consultar constantemente os vídeos diminuía. A tela, inicialmente utilizada como referência para a aprendizagem, deixava de ocupar o centro da atividade, enquanto o corpo passava a assumir maior protagonismo no processo de criação e execução dos movimentos. Nesse sentido, observa-se um deslocamento do corpo plugado diante da interface para um corpo que utiliza a interface como ponto de partida para sua própria expressão. Ao se

apresentarem ao final da atividade, perante um público de alunos, professores e gestores.

A questão, portanto, não é abandonar o corpo plugado, mas ressignificar sua relação com a tecnologia, fazendo com que aquilo que inicialmente mantém o estudante diante da tela possa também convocá-lo a sair dela, movimentar-se, criar e expressar-se corporalmente.

A proposta de utilização dos vídeos do *Just Dance* mostrou-se com grande potencial, sendo possível observar sua aplicação em três situações distintas, com grupos diferentes. Em todas as situações, a apresentação final de culminância foi proposta e as regras foram mantidas. A estrutura da atividade buscou favorecer o engajamento dos estudantes, incentivando-os a pesquisar, ensaiar, criar e apresentar suas coreografias. Além disso, possibilitou o contato com outras formas de avaliação, especialmente por se tratar de uma proposta que considera a expressão corporal e a corporeidade como elementos do processo avaliativo.

O engajamento dos estudantes que não tinham o hábito de dançar ou que nunca haviam vivenciado uma apresentação de dança mostrou-se favorecido pela possibilidade de utilizar partes das coreografias do *Just Dance* como referência inicial. Com o auxílio do professor e a partir dos conteúdos abordados em sala de aula, os estudantes puderam transformar essas referências em suas próprias coreografias e apresentá-las na culminância.

O processo de criação utilizando o *Just Dance*, articulado aos conteúdos ministrados em sala

de aula e à mediação do professor, mostrou-se satisfatório. É importante ressaltar, entretanto, que a utilização da tecnologia não ocorreu de forma autônoma. Durante os ensaios e todo o processo de pesquisa, foi necessária a presença e a mediação do professor, que realizou intervenções e acompanhou de forma mais próxima os grupos que apresentavam maiores dificuldades. Dessa forma, a experiência evidencia que o recurso tecnológico, por si só, não constitui a proposta pedagógica, sendo necessária sua articulação com os objetivos de aprendizagem e com a intervenção docente.

Durante todo o percurso, foi possível observar que a ressignificação dos corpos por meio da utilização de recursos multimídia ocorria à medida que os estudantes aprimoravam suas coreografias e diminuía gradualmente a dependência da tela. Ao longo dos ensaios, os vídeos passaram de uma referência necessária para a aprendizagem dos movimentos a um recurso utilizado de maneira cada vez menos frequente. Ao final do processo, os estudantes foram capazes de realizar a apresentação sem a utilização de aparelhos, indicando um deslocamento da tecnologia como suporte inicial para uma maior autonomia na expressão corporal.

Entre as limitações da proposta, destaca-se o fato de não ter sido utilizado o console específico do *Just Dance*, o que impossibilitou observar diretamente o sistema de pontuação do jogo e seus possíveis efeitos sobre a dinâmica da atividade. Essa condição limita a análise dos elementos competitivos presentes na versão original do jogo,

constituindo uma possibilidade para investigações posteriores.

Outra limitação observada ocorreu quando os estudantes não dispunham de recursos para auxiliar os ensaios, como celular, notebook e/ou acesso à internet. Nessas situações, principalmente nos primeiros contatos com a atividade, alguns estudantes permaneceram ociosos por ainda não terem desenvolvido suas coreografias. Conforme avançavam no processo de criação e memorização dos movimentos, entretanto, a necessidade dos recursos digitais diminuía. Essa situação evidencia tanto a importância dos recursos tecnológicos para a etapa inicial da proposta quanto a necessidade de desenvolver estratégias alternativas, de modo que a participação dos estudantes não fique condicionada ao acesso individual aos dispositivos digitais.

Dessa forma, os resultados observados sugerem que o *Just Dance*, quando inserido em uma proposta pedagógica planejada e mediada pelo professor, pode funcionar como uma ferramenta de aproximação entre os estudantes e o ensino da dança. Entretanto, sua utilização não deve ser compreendida como solução isolada para as dificuldades relacionadas à corporeidade, à timidez ou à participação. A experiência indica que a tecnologia pode constituir um ponto de partida para o movimento e a criação, mas a ressignificação do corpo depende da mediação pedagógica, das condições de participação e das experiências construídas ao longo do processo.

4. Considerações finais

Ao longo das experiências analisadas, foi possível observar que a escola prioriza um modelo de corpo, corporeidade e estudante: aquele que é imóvel e que não se expressa corporalmente. Ainda com o aumento e a imposição das plataformas, o corpo já condicionado ganha uma nova dimensão: o corpo plugado. Os estudantes, já envolvidos nos mecanismos de controle do corpo e da expressão, tendem a naturalizar as limitações da corporeidade e da expressividade. Ao propor o ensino da linguagem da dança, tensiona-se essa lógica ao exigir expressão corporal e movimento. Os corpos, já estimulados à imobilidade, demonstram estranhamento diante do movimento.

Propor o uso dos vídeos do jogo *Just Dance* tensiona a lógica do corpo imóvel e possibilita ressignificar o uso da tecnologia, bem como o corpo plugado. A tecnologia, antes usada como mais uma ferramenta disciplinadora, serviu para aproximar os estudantes da linguagem da dança. Durante as experiências, foi possível observar uma passagem da dependência da tela para uma maior autonomia corporal.

Com isso, as experiências sugerem que o uso da tecnologia, por si só, não gera autonomia, pois depende da mediação e intervenção docente. Foi possível observar que a utilização de uma atividade gamificada, como o *Just Dance*, articulada à adoção de regras e objetivos, mostrou potencial para favorecer o engajamento dos estudantes. A utilização da tecnologia se mostrou propícia, principalmente para os alunos com resistência e vergonha de dançar. O uso da tecnologia se

mostrou positivo para estreitar a relação dos alunos com o estudo e a prática da linguagem da dança.

Durante todas as experiências, foi possível observar que o papel do professor se faz necessário, principalmente para mediar e orientar no processo de estudos, apropriação e ressignificação das atividades. Conforme os estudantes foram se apropriando dos conteúdos e da tecnologia, foram vencendo a timidez e a resistência tendeu a diminuir. Ao longo dos três anos de experiência, não foi observada recusa à apresentação por parte dos grupos que realizaram os ensaios utilizando os vídeos do *Just Dance*. Embora alguns estudantes, individualmente, tenham se recusado a apresentar, esses casos foram minoritários.

Mesmo se tratando de uma escola da região central de Campinas, muitos estudantes enfrentaram dificuldades para ter acesso ao uso das tecnologias, seja por falta de aparelhos celulares, notebooks ou até mesmo pela internet da rede estadual de educação, que não funcionava. Essas situações tensionam a desigualdade enfrentada pelos alunos em relação ao acesso às tecnologias, ao mesmo tempo em que a rede estadual amplia e institucionaliza o uso das plataformas. A rede impõe tecnologia, mas nem todos possuem as condições materiais para utilizá-la.

A falta do console que suportasse o jogo também foi um fator que determinou a condução da atividade, pois o sistema de pontuação não pôde ser testado. A ausência do sistema de pontuação também pode ter contribuído para uma dinâmica menos centrada na competição, embora essa

hipótese não tenha sido diretamente investigada. Nesse sentido, a proposta de uma “mostra” de dança mostrou-se mais coerente com os objetivos de expressão e criação estabelecidos para a atividade.

A vivência direta com os estudantes por três anos, propondo essa atividade, permitiu refletir sobre o quanto o ensino de dança e as atividades voltadas à expressão humana e à corporeidade são pouco estimulados nas escolas. Isso tensiona a limitação do acesso à formação integral do estudante.

O ensino da linguagem da dança com o auxílio do *Just Dance* mostrou-se como uma ferramenta pedagógica com grande potencial, principalmente no que se refere ao corpo na escola e ao uso da tecnologia. Nesse sentido, sendo a escola um ambiente de construção de saberes, defende-se a ampliação de propostas de ensino da dança no espaço escolar, compreendendo-a como possibilidade de expressão, criação e formação integral dos estudantes.

O tema mostra-se promissor para futuras investigações e para o fortalecimento de uma educação emancipadora. Não se trata de retirar a tecnologia da experiência educativa, mas de ressignificar sua utilização, fazendo com que o corpo plugado possa utilizar a própria tecnologia como ponto de partida para o movimento, a criação e a expressão corporal.

Agradecimentos

À minha mãe, que é a pessoa que mais me apoiou até hoje; sem ela, não teria chegado aonde estou. À minha filha, que é minha inspiração, principalmente quando a levava ao balé e, enquanto a esperava, tive várias ideias sobre temas e comecei a ressignificar minha prática docente. Quero agradecer aos meus colegas que, assim como eu, são 'chão de escola' e, mesmo com todas as dificuldades, opressões e perseguições, continuam a resistir e lutar por uma educação pública de qualidade. Aos meus amados discentes, porque, se não fosse por eles, nada do que faço teria sentido ou motivação.

Referências

- BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. Tradução de Maria Helena Kühner. 24. ed. Rio de Janeiro: Diefel, 2025.
- CLANDININ, D. Jean; CONNELLY, F. Michael. Pesquisa narrativa: experiência e história em pesquisa qualitativa. Tradução: Grupo de Pesquisa Narrativa e Educação de Professores ILEEI/UFU. Uberlândia: EDUFU, 2011. 250 p.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow: the psychology of optimal experience. New York: HarperCollins e-books, 2008. E-book.
- DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: PROCEEDINGS OF THE 15TH INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE: ENVISIONING FUTURE MEDIA ENVIRONMENTS, 2011,

- Tampere. Proceedings [...]. New York: Association for Computing Machinery, 2011. p. 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.
- FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas, 1987.
- GRUPO ESCOLA PÚBLICA E DEMOCRACIA (GEPUD); REDE ESCOLA PÚBLICA E UNIVERSIDADE (REPU). Plataformização e controle do trabalho escolar na rede estadual paulista. Nota Técnica. São Paulo: GEPUD/REPU, 3 jul. 2025. Disponível em: <https://www.repu.com.br/notas-tecnicas>.
- LABAN, Rudolf. Domínio do movimento. Organização de Lisa Ullmann. Tradução de Anna Maria Barros De Vecchi e Maria Sílvia Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1978.
- LE BRETON, David. Sociologia do corpo. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- LOURO, Guacira Lopes. Corpo, escola e identidade. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 59-75, jul./dez. 2000.
- MARQUES, Isabel A. Dançando na escola. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- OLIVEIRA, Valéria Marques de; SATRIANO, Cecília Raquel. Narrativa autobiográfica do próprio pesquisador como fonte e ferramenta de pesquisa. Linhas Críticas, Brasília, v. 23, n. 51, p. 369–386, jun./set. 2017.
- PROBST, Melissa; KRAEMER, Celso. Sentado e quieto: o lugar do corpo na escola. Atos de Pesquisa em Educação, Blumenau, v. 7, n. 2, p. 507-519, maio/ago. 2012.
- SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. Coordenação de Valdir José de Castro. São Paulo: Paulus, 2003.
- STRAZZACAPPA, Márcia. A educação e a fábrica de corpos: a dança na escola. Cadernos CEDES, Campinas, v. 21, n. 53, p. 69-83, abr. 2001.
- STRAZZACAPPA, Márcia. Dança na educação: discutindo questões básicas e polêmicas. Pensar a Prática, Goiânia, v. 9, n. 1, p. 73-85, jan./jun. 2006.
- ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.