

# CONEXÕES ENTRE O JOGO ELETRÔNICO E A DANÇA: O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO MÉDIO COMO ESTRATÉGIA PARA SENTIR O CORPO E O OUTRO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Whoshington de Lima Domingos <sup>1</sup>  
Elaine Melo de Brito Costa <sup>2</sup>

## RESUMO

A contemporaneidade apresenta à escola um cenário de desafios e oportunidades, especialmente com prevalência da tecnologia. Enquanto interações entre indivíduos e com o mundo tornam-se rápidas e complexas, outras formas de interações se estabelecem por meio das telas de computadores e/ou aparelhos celulares, conseqüentemente os corpos distanciam-se do toque, do abraço, do jogar e dançar com outros. Nesse contexto, a abordagem educacional centrada na formação integral do ser humano requer atenção especial à corporeidade. O distanciamento interpessoal entre jovens em idade escolar, resultante das interações reduzidas pela tecnologia, possibilita a falta de habilidade na construção e experimentação do co-existir com o outro e o mundo. O trabalho ora apresentado tem como objetivo central apresentar o trato pedagógico de práticas corporais nas aulas de Educação Física (jogo eletrônico e elementos da dança – espaço, ritmo e música) em turmas do 3º ano do ensino médio, a partir da gamificação, como técnica de ensino. Trata-se de um relato de experiência, em andamento, realizado numa escola estadual, na cidade de Passira, Pernambuco, envolvendo 03 turmas do 3º ano do ensino médio. A relevância do estudo destaca-se pela aproximação da metodologia e os jovens escolares, possibilitando oportunidades de aprendizado através de elementos que fazem parte do cotidiano dos mesmos. Acredita-se que a gamificação possa despertar e aproximar os estudantes de sua corporeidade, simultaneamente, permitir que suas interações com a tecnologia sejam ressignificadas. Espera-se que a conexão entre o jogo eletrônico e a dança provoquem reflexões sobre os saberes do corpo, expressões de linguagens, movimento, ritmo, espaço e tempo, interações sociais, contribuindo para o desenvolvimento de valores e respeito à diversidade. O estudo compreende que escola e o universo dos jovens precisam aproximar-se, no sentido de promover interações que proporcionem o desenvolvimento humano ressignificando o uso da tecnologia e o existir com o outro em sociedade.

**Palavras-chave:** Corporeidade, Formação Integral, Saberes Do Corpo, Gamificação no Ensino Médio.

---

<sup>1</sup> Mestrando do Curso de Mestrado profissional em Formação de Professores da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, [whoshington.lima.domingos@aluno.uepb.edu.br](mailto:whoshington.lima.domingos@aluno.uepb.edu.br) ;

<sup>2</sup> Professora: Profa. Dra. Elaine Melo de Brito Costa, Doutorado em Educação Física. Universidade estadual de Campinas, UNICAMP, Brasil, [elainembcosta@servidor.uepb.edu.br](mailto:elainembcosta@servidor.uepb.edu.br) ;

## INTRODUÇÃO

A prevalência da tecnologia nas interações humanas apresenta tanto desafios quanto oportunidades no ambiente escolar, refletindo especialmente na Educação Física, uma disciplina que historicamente promove o desenvolvimento integral do corpo e das habilidades sociais. Com o uso frequente de telas e dispositivos digitais, as formas contemporâneas de comunicação tendem a reduzir o contato físico entre os jovens, distanciando-os de experiências como o toque, o movimento e a interação presencial. Esse distanciamento limita o desenvolvimento de habilidades interpessoais e de expressão corporal, prejudicando uma formação integral e limitando o aprendizado que envolve o corpo como meio de interação e autoconhecimento.

Nesse cenário, a corporeidade, entendida como a vivência do corpo em suas múltiplas dimensões – física, emocional, social e cultural – ganha importância como um conceito central na Educação Física. A abordagem pedagógica centrada na corporeidade permite que os estudantes não apenas desenvolvam habilidades motoras, mas também explorem suas identidades e interajam de forma respeitosa e cooperativa. Para Da Silva (2014) e Barreto (2005), a corporeidade ultrapassa a dimensão puramente física, considerando o corpo um mediador das experiências e relações com o mundo, capaz de promover valores como empatia, respeito e convivência.

A gamificação, por sua vez, surge como uma estratégia que pode renovar o ensino ao introduzir elementos de jogos em contextos educativos. Como destaca Huizinga (1990), o jogo é uma atividade humana fundamental, que engaja, motiva e conecta os participantes em torno de objetivos comuns. No contexto escolar, o uso de jogos digitais como o *Just Dance* permite combinar o movimento físico com a tecnologia, criando um ambiente onde os alunos podem desenvolver suas capacidades corporais de maneira lúdica e desafiadora. Diferentemente das práticas de dança tradicionais, o jogo possibilita uma expressão mais livre e autêntica, incentivando a cooperação e a interação entre pares, sem a presença de um coreógrafo que possa intimidar os participantes.

Este estudo, realizado com turmas do 3º ano do ensino médio em uma Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) no município de Passira, Pernambuco, explora como a integração entre práticas corporais e tecnologia, por meio da gamificação com *Just Dance*, pode reaproximar os alunos de sua corporeidade e estimular interações sociais essenciais. O uso do *Just Dance* como recurso interativo e desafiador não apenas engaja os estudantes, mas também permite uma ressignificação das interações tecnológicas, promovendo um uso mais consciente e cooperativo das tecnologias digitais.

Dessa forma, este trabalho contribui para a compreensão das possibilidades que a gamificação oferece ao ensino de Educação Física, promovendo uma pedagogia que valoriza tanto o corpo quanto a interação social. A pesquisa busca responder à necessidade de aproximação entre os conteúdos escolares e o universo dos estudantes, oferecendo experiências que incentivem o movimento, a expressão e o convívio respeitoso, alinhando-se às demandas de uma formação humana integral.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa-ação aqui apresentada busca investigar como a integração entre práticas corporais e tecnologia pode contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes, promovendo valores de respeito à diversidade e reflexões sobre corpo, movimento e interação social.

A metodologia aplicada foi a pesquisa-ação, que para Severino (2017), é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la. O conhecimento visado articula-se a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada. Assim, ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas.

Para contextualizar o ensino, buscamos compreender mais sobre o corpo e a corporeidade, que os autores como Da Silva (2014) e Barreto (2005) apontam como um aspecto central na formação integral do indivíduo, pois envolve a compreensão e vivência do corpo como mediador das experiências e relações com o mundo. A prática pedagógica que valoriza a corporeidade reconhece que o aprendizado vai além do cognitivo, abrangendo também as dimensões físicas, emocionais e sociais, direcionando os alunos para confrontarem o mundo e a si mesmos, reconhecendo também, em outras pessoas, a partir da alteridade, semelhanças e diferenças entre os colegas da escola, permitindo, assim, que sejam disseminadores de valores sociais de boa convivência e respeito mútuo.

Gamificação, segundo Huizinga (1990), pode ser compreendida como a aplicação de elementos de jogo em contextos educacionais para engajar e motivar os estudantes, podendo ser uma ferramenta poderosa para aproximar os jovens de práticas corporais, utilizando elementos lúdicos e interativos que fazem parte de seu cotidiano. O Just Dance, por exemplo, é um jogo que combina música, ritmo e movimento, desafiando os estudantes a seguir coreografias e a explorar suas capacidades corporais de maneira divertida e envolvente.

A tecnologia interativa, usada como técnica para aproximar e reconectar os alunos às experiências físicas, objetiva promover interações que favoreçam o desenvolvimento de habilidades socioafetivas e cognitivas por meio do corpo. Ao estimular a participação em atividades que exploram os sentidos e as sensações, a gamificação permite que os estudantes aprendam ativamente, em um formato que dialoga com seu universo e com as tecnologias que oferecem novas formas de interação. Dessa forma, o jogo just dance dialogando com o conteúdo dança, usa a tecnologia como estímulo para engajar e motivar os alunos a participar e discutir sobre as diversidades, ressignificando os conceitos da dança, incentivando-os a sentir o corpo nos movimentos, confrontar os limites, superar dificuldades de interagir e compreender que cada corpo entende o estímulo de uma forma, e responde de maneiras diferentes de acordo com as experiências individuais.

Participaram das atividades cerca de 120 alunos, distribuídos em quatro turmas com aproximadamente 30 estudantes cada. Para a formação das duplas e grupos, o critério utilizado foi a afinidade entre os colegas, de modo a promover um ambiente de conforto e colaboração, facilitando a interação e o engajamento durante as atividades. Essa escolha permitiu que os alunos se sentissem mais à vontade ao explorar suas expressões corporais e desenvolvessem habilidades socioemocionais em um contexto de cooperação e respeito mútuo.

Os estudantes envolveram-se em atividades que simulavam movimentos espelhados, com estímulos sonoros e visuais, realizados em duplas e em grupos. A proposta buscou implementar atividades específicas baseadas no uso de movimentos espelhados, jogos em duplas e grupos, e desafios rítmicos, criando momentos de interação e cooperação. Ao explorar a interação com o outro e a adaptação a diferentes estímulos, os estudantes foram incentivados a experimentar o corpo de forma colaborativa, construindo uma compreensão sobre a importância do sincronismo, da expressão individual e da cooperação para o desenvolvimento de habilidades sociais e socioafetivas. Para registrar as percepções e respostas dos alunos, foram realizadas entrevistas e questionários para acompanhar a interação dos alunos com o jogo e entre si. Em cada atividade, tiveram oportunidades para que os alunos refletissem sobre suas experiências corporais e interações. Essas reflexões ocorriam em momentos de pausa ou ao final de cada atividade, promovendo uma autopercepção de corporeidade.

A utilização do jogo *Just Dance* foi empregada como ferramenta pedagógica para incentivar os estudantes a vivenciem o corpo como mediador de experiências e

relacionamentos, integrando práticas corporais, como a dança, com a tecnologia. Esse recurso interativo e desafiador foi implementado para promover momentos que exigem a superação de desafios através do movimento corporal, permitindo que os alunos explorem habilidades relacionadas à corporeidade. A dança, no contexto do jogo, é apresentada como uma atividade que combina elementos competitivos e cooperativos, em que o envolvimento dos estudantes com o espaço virtual e com seus colegas é indispensável para a realização bem-sucedida das atividades propostas. Assim, o jogo *Just Dance* não só estimula a interação física e social, mas também promove um aprendizado dinâmico, em que o corpo e o movimento são fundamentais para resolver as demandas do jogo e, conseqüentemente, alcançar os objetivos educacionais.

### **REFERENCIAL TEÓRICO**

O conceito de gamificação, conforme discutido por Huizinga (1990), refere-se à aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais, com o objetivo de engajar e motivar os estudantes. A gamificação utiliza características lúdicas, como desafios, recompensas e metas, para criar um ambiente interativo que estimula o envolvimento ativo dos alunos. No presente estudo, a gamificação é explorada por meio do jogo *Just Dance*, um recurso que combina música, ritmo e coreografia e desafia os estudantes a seguirem movimentos enquanto exploram suas capacidades corporais de forma divertida e envolvente.

Essa abordagem gamificada é particularmente valiosa para o desenvolvimento da corporeidade, um conceito central na Educação Física que vai além da mera prática física. A corporeidade, conforme enfatizam Da Silva (2014) e Barreto (2005), envolve o reconhecimento do corpo como um mediador essencial das experiências e das relações com o mundo, englobando dimensões físicas, cognitivas, emocionais e sociais. Ao valorizar o corpo em sua totalidade, a prática pedagógica da corporeidade promove habilidades como respeito, empatia e cooperação, fundamentais para a convivência em sociedade.

Ao integrar o *Just Dance* às aulas de Educação Física, o estudo busca aliar a gamificação ao desenvolvimento da corporeidade, criando oportunidades para que os estudantes possam explorar seu corpo de forma livre e autêntica. No contexto do jogo, a dança é apresentada como uma atividade que une elementos competitivos e cooperativos, incentivando a interação social e a expressão pessoal sem a presença de um coreógrafo que possa inibir o desempenho dos alunos. Dessa forma, o *Just Dance* se mostra como

um recurso que não só promove habilidades motoras, mas também facilita a construção de valores sociais ao desafiar os estudantes a interagir e colaborar entre si.

No cenário educacional contemporâneo, marcado pela prevalência de interações mediadas por tecnologia, o distanciamento físico e interpessoal entre os jovens representa um desafio crescente. Conforme discutido por Rios (2024), essa realidade impacta a formação integral dos estudantes, ao dificultar o desenvolvimento de habilidades interpessoais essenciais para a vida em sociedade. A Educação Física surge, então, como um espaço privilegiado para restabelecer essas conexões, oferecendo situações onde o toque, o movimento e a interação presencial são centrais para o aprendizado.

Entretanto, a implementação da gamificação no contexto escolar não está isenta de desafios. Embora a tecnologia interativa possa ser um recurso valioso, o uso de jogos como o Just Dance depende do acesso a dispositivos e equipamentos específicos, o que pode limitar sua aplicabilidade em contextos com menos recursos tecnológicos. Além disso, a necessidade de um ambiente que favoreça a prática colaborativa e física do jogo representa outra limitação, especialmente em escolas com restrições de espaço ou equipamentos audiovisuais.

O presente estudo situa-se, portanto, em um contexto de Educação Física que valoriza a corporeidade e se adapta às necessidades e interesses contemporâneos dos estudantes. Ao oferecer um ambiente de aprendizado que une movimento e tecnologia, a proposta com o Just Dance responde aos desafios de um mundo mediado digitalmente, proporcionando aos alunos uma experiência educacional ativa e significativa, na qual o corpo é tanto o meio quanto o fim do processo de aprendizado.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A partir dos relatos dos estudantes, os resultados foram organizados em três categorias principais: **1) Identidade e Pertencimento nos Conteúdos**, **2) Motivação e Engajamento pela Gamificação**, e **3) Interação Social e Desenvolvimento de Habilidades Corporais**. Essas categorias destacam as principais percepções dos alunos sobre o uso da gamificação, especificamente o *Just Dance*, como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física.

### **1) Identidade e Pertencimento nos Conteúdos**

Os estudantes relataram dificuldades em se reconhecer nos conteúdos tradicionais de dança, uma vez que as danças propostas nem sempre refletem os ritmos e realidades culturais com os quais se identificam. Apesar de a dança estar presente no cotidiano

desses jovens, as escolhas curriculares obrigatórias costumam ignorar suas preferências musicais, levando-os a buscar plataformas como TikTok, onde encontram coreografias e músicas que ressoam com seus interesses. A introdução da gamificação, permitindo que escolhessem as músicas, aumentou seu senso de pertencimento e identificação com o conteúdo. Esse envolvimento reflete-se no desejo dos alunos de participar ativamente e se sentir representados no processo de aprendizagem. Como Charlot (2000) argumenta, a sensação de pertencer a um contexto de aprendizagem é essencial para a construção de um vínculo autêntico com o saber.

<b>Categoria</b>	<b>Aspectos Relevantes</b>
Identidade e Pertencimento	Dificuldade de identificação com danças tradicionais; preferência por ritmos atuais; aumento da identificação com gamificação.

## 2) Motivação e Engajamento pela Gamificação

A introdução do jogo *Just Dance* trouxe uma nova dinâmica à aula de Educação Física, transformando o aprendizado da dança em uma atividade desafiadora e motivadora. Os alunos destacaram que o jogo não só os incentivava a tentar "vencer" as coreografias, mas também promovia uma experiência mais leve e desafiadora. A ausência de um coreógrafo, fator que anteriormente gerava certa intimidação, permitiu aos estudantes explorar a dança com mais liberdade, sem medo de erros. Com isso, eles se engajaram de forma mais ativa, sentindo-se desafiados pelas coreografias e movidos pela competição saudável promovida pelo jogo.

<b>Categoria</b>	<b>Aspectos Relevantes</b>
Motivação e Engajamento	Interesse e motivação aumentados; desafio de vencer o jogo como incentivador; liberdade de errar e aprender.

## 3) Interação Social e Desenvolvimento de Habilidades Corporais

Além do maior engajamento, a gamificação também facilitou interações entre os alunos, inclusive entre os mais tímidos. Ao participarem das coreografias em grupo, os estudantes tiveram a oportunidade de interagir mais profundamente uns com os outros, especialmente durante os aquecimentos e a prática em grupos ou duplas. O jogo

introduziu movimentos e formas de se movimentar que anteriormente não experimentavam, contribuindo para um novo olhar sobre o corpo em movimento. As danças coreografadas pelo jogo exigiram novas adaptações corporais, promovendo discussões sobre a expressão corporal, flexibilidade e os limites pessoais, aspectos pouco abordados nas danças tradicionais. Assim, a atividade não apenas estimulou o aprendizado motor, mas também promoveu habilidades socioemocionais e a capacidade de cooperação.

Categoria	Aspectos Relevantes
Interação Social e Habilidades Corporais	Interação entre alunos tímidos; discussões sobre o corpo e movimento; maior flexibilidade e adaptação aos movimentos.

### Discussão

Esses resultados corroboram as contribuições teóricas de autores como Da Silva (2014), que afirma que o corpo, enquanto mediador das relações e experiências, desempenha um papel central na formação do indivíduo. O uso do *Just Dance* facilitou uma vivência corporal que expandiu a compreensão dos estudantes sobre seus próprios corpos e sobre a importância do movimento na interação social. Esse tipo de experiência prática também dialoga com as observações de Huizinga (1990), que aponta que a gamificação, quando bem aplicada em contextos educativos, é capaz de promover o engajamento ativo dos estudantes e de conectar o conteúdo à realidade deles.

A autonomia que os estudantes sentiram ao escolher as músicas e ao explorar os movimentos sem uma figura de autoridade direta (como um coreógrafo) permitiu uma expressão mais livre e autêntica, promovendo um aprendizado que se adapta ao universo e aos interesses da juventude contemporânea. Dessa forma, o estudo reforça a importância da corporeidade e da adaptação do conteúdo pedagógico às realidades dos alunos, evidenciando como a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para o ensino inclusivo e efetivo em Educação Física.

Para além disso, o *Just Dance*, como uma plataforma moderna e culturalmente próxima dos jovens, proporciona uma conexão direta entre o conteúdo de Educação Física e o universo cotidiano dos alunos. Ao permitir que os estudantes escolham músicas e coreografias que refletem seus gostos e influências culturais, o jogo fortalece o vínculo deles com o conteúdo escolar, promovendo uma aprendizagem mais significativa e personalizada. Esse aspecto cultural ressoa com a ideia de Candau (2008), que destaca a

escola como “um espaço onde diferentes identidades culturais se encontram, permitindo a troca de experiências e saberes entre alunos de diversas origens”. A partir dessa perspectiva multicultural, o Just Dance não apenas engaja os estudantes no desenvolvimento corporal, mas também valoriza a diversidade cultural, oferecendo uma experiência pedagógica inclusiva e que respeita a identidade de cada aluno.

Cerca de 60% dos estudantes que participaram das aulas afirmaram que as aulas se tornaram mais atrativas com essa intervenção. Os demais, embora não tenham indicado diretamente o Just Dance como o principal fator de engajamento, demonstraram uma melhoria significativa na participação nas aulas e nos projetos propostos. Esse envolvimento positivo foi além do ambiente escolar, com alguns alunos reproduzindo as atividades do Just Dance em eventos de família e escola, como reuniões de pais, mostrando que o jogo foi relevante tanto no contexto educacional quanto em ambientes familiares. Esses dados reforçam a eficácia da gamificação como estratégia pedagógica para engajar e motivar os alunos.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os resultados deste estudo reforçam a relevância da gamificação, especificamente do uso do Just Dance, como estratégia inovadora para a promoção da corporeidade e da interação social em aulas de Educação Física. Ao possibilitar que os alunos escolham músicas alinhadas a seus interesses e se engajem em atividades que exigem cooperação e interação, a gamificação proporcionou um ambiente onde os estudantes se sentiram mais representados e motivados a participar. Este envolvimento não apenas promoveu o desenvolvimento de habilidades motoras, mas também contribuiu para a construção de habilidades socioemocionais, como o respeito, a cooperação e a expressão pessoal.

A pesquisa evidenciou que a integração entre corpo e tecnologia pode desempenhar um papel fundamental na formação integral dos estudantes, particularmente em um contexto escolar onde o contato físico e a interação face a face estão sendo constantemente substituídos por interações mediadas por dispositivos digitais. Dessa forma, o uso de jogos interativos pode representar um caminho promissor para renovar a prática pedagógica da Educação Física, conectando-a com as realidades e interesses da juventude contemporânea.

No campo científico, este estudo abre espaço para a necessidade de mais investigações sobre o uso de recursos tecnológicos e de gamificação em contextos educacionais. Embora tenha se demonstrado eficaz na promoção da corporeidade e do engajamento, é essencial explorar diferentes formatos de jogos e práticas interativas que

possam atender a outras disciplinas e faixas etárias, expandindo as possibilidades de aplicação da gamificação como estratégia educativa.

Além disso, as observações realizadas sugerem que há um vasto campo a ser investigado em torno das relações entre corporeidade e identidade cultural dos estudantes. Estudos futuros poderiam explorar como diferentes práticas de dança, inclusive aquelas tradicionais ou locais, podem ser incorporadas ao currículo por meio da gamificação, promovendo uma educação que valorize tanto a diversidade cultural quanto a inovação tecnológica. A gamificação possui grande potencial para ser aplicada em diversas disciplinas, faixas etárias e contextos com recursos limitados, pois adapta-se facilmente ao conteúdo e aos recursos disponíveis. Pode ser adaptada com materiais simples e dinâmicas que valorizam a criatividade, como jogos de tabuleiro desenhados em sala, desafios de perguntas e respostas, ou sistemas de pontos e recompensas baseados em ações positivas e engajamento na aula. Dessa forma, a gamificação se mostra uma ferramenta flexível e eficaz para aumentar o envolvimento dos alunos em diferentes cenários educativos.

Este estudo, portanto, contribui não só para o campo da Educação Física, mas se mostracom uma possibilidade real para outras áreas de saber, propondo uma abordagem que alia movimento e tecnologia como caminhos para o desenvolvimento integral dos estudantes. Ao mesmo tempo, ele convida a comunidade científica a aprofundar-se no impacto que recursos gamificados têm sobre a aprendizagem, sugerindo a continuidade de pesquisas que ampliem o diálogo entre corpo, educação e inovação digital.

## **REFERÊNCIAS**

BARRETO, D. A. **Corporeidade e educação: uma abordagem fenomenológica**. Campinas, SP: Papyrus, 2005.

CANDAU, Vera Maria. **Multiculturalismo: Diferenças culturais e práticas pedagógicas**/ Antônio Flávio Moreira, Vera Maria Candau (orgs.). 2. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

CHARLOT, B. **Da relação com o saber: elementos para uma teoria**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

DA SILVA, M. R. **Educação física e corporeidade: perspectivas para o ensino médio**. São Paulo: Cortez, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.



LE BRETON, D. **Antropologia do corpo e modernidade**. 6<sup>a</sup> ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

RIOS, F. T. A.; MOREIRA, W. W. **A importância do corpo no processo de ensino e aprendizagem**. *Revista Evidência*, v. 11, 2024.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 24<sup>a</sup> ed. São Paulo: Cortez, 2017.