

O JOGO ELETRÔNICO *JUST DANCE* NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA POSSIBILIDADE DE ENSINO DA DANÇA

Yasmin Dolores Lopes – Universidade Estadual de Londrina

Franciele Fernandes Baliero – Universidade Estadual de Maringá

Resumo

A Educação Física (E.F), enquanto componente curricular, compreende saberes e práticas corporais tematizadas em seis grupos estruturantes que abrangem as brincadeiras e jogos, esportes, ginásticas, danças, lutas e práticas corporais de aventura (BRASIL, 2017). A dança se mostra como um instrumento para atingir os objetivos supracitados, mas esbarra na falta de qualificação profissional e estereótipos em relação ao ato de dançar apenas para citar dois obstáculos do ensino deste conteúdo. A partir disso, o objetivo deste estudo é apresentar o jogo eletrônico *Just Dance* e como o mesmo pode ser utilizado como um aparato tecnológico nas aulas de E. F. Para isso, a metodologia consistiu na pesquisa bibliográfica acerca dos temas: E. F.; Dança, Jogos Eletrônicos e *Just Dance*. Este recurso se mostra interessante uma vez que permite a inclusão de todos os alunos nas atividades, contextualizando a dança de uma maneira sutil instigando a curiosidade em relação a dança e a esse recurso tecnológico.

Palavras-chave: Educação Física; Dança; Jogos Eletrônicos.

Endereço do autor(es):

YASMIN DOLORES LOPES – yasdelopes@gmail.com

FRANCIELE FERNANDES BALIERO - franciele.baliero@ifpr.edu.br

Linha de estudo – LINHA 2