

**A LINGUAGEM LÚDICA DO JOGO JUST DANCE
COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO PARA AULAS DE DANÇA
NO CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

Priscilla Gonçalves de Azevedo (UENF)

prigoncalves78@gmail.com

João Luiz Lima Marins (UENF)

marins.joaoluiz@gmail.com

Bianka Pires André (UENF)

biankapires@gmail.com

RESUMO

Nos dias atuais, em meio à crise sanitária mundial, provocada pelo vírus conhecido como COVID-19, a educação apresentou uma necessidade de adaptação e aceleração do uso das tecnologias digitais. Para o ensino da dança, a linguagem lúdica promove a relação dos aspectos visual, oral e corporal na construção do conhecimento. O presente trabalho tem como objetivo se valer dessa linguagem atrelada ao jogo, visando investigar o significado dessa estratégia lúdica e expressiva no contexto do ensino da Dança no curso de graduação em Educação Física em aulas remotas. Como estratégia metodológica, foi utilizado o relato de experiência da prática docente utilizada nas aulas, especificamente através do uso da linguagem lúdica do jogo eletrônico Just Dance, um jogo virtual no qual o indivíduo reproduz os movimentos expressivos dos vídeos propostos pelo aplicativo. Este jogo foi utilizado como uma orientação para práticas corporais através da plataforma *Google Classroom*, que se destaca por ser um ambiente virtual, onde professores e alunos se conectam através de salas institucionais. No final do semestre letivo, os resultados relacionaram-se a participação e ao desempenho dos alunos, bem como o desenvolvimento de coreografias apresentadas pelos vídeos enviados de forma assíncrona. Concluímos que por meio dos jogos eletrônicos, podemos desenvolver a linguagem corporal das atividades relacionadas a dança, bem como uma atividade específica do conteúdo sobre a disciplina, possibilitando o desenvolvimento dos alunos da graduação.

Palavras-chave

Dança. Educação Física. Just Dance.

ABSTRACT

Nowadays, in the midst of the global health crisis, caused by the virus known as COVID-19, education has shown a need to adapt and accelerate the use of digital technologies. For the teaching of dance, playful language promotes the relationship of visual, oral and body aspects in the construction of knowledge. The present work aims to make use of this language linked to the game, aiming to investigate the meaning of this playful and expressive strategy in the context of Dance teaching in the Physical Education undergraduate course in remote classes. As a methodological strategy, the experience report of the teaching practice used in classes was used, specifically through the use of the playful language of the electronic game Just Dance, a virtual

game in which the individual reproduces the expressive movements of the videos proposed by the application. This game was used as a guide for body practices through the Google Classroom platform, which stands out for being a virtual environment, where teachers and students connect through institutional rooms. At the end of the academic semester, the results were related to the participation and performance of students, as well as the development of choreographies presented by the videos sent a synchronously. We concluded that through electronic games, we can develop the body language of the activities related to dance, as well as a specific activity of the content about the discipline, enabling the development of undergraduate students.

Keywords

Dance. Just Dance. Physical Education.

1. Introdução:

Nos dias atuais, desde março de 2020 no Brasil, nos vemos em meio à crise da pandemia mundial, provocada pelo vírus SARS-coV-2, mais conhecido como COVID-19. Nesse contexto, foram tomadas medidas de isolamento, entre elas o fechamento temporário das instituições de ensino, entre elas as de educação superior, através da Portaria n° 342, de 17 de março de 2020, autorizando a substituição das disciplinas presenciais, por aulas utilizando as tecnologias de informação e comunicação nas instituições públicas ou privadas (DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO, 2020).

Toda educação nacional de forma geral, recebeu um grande impacto com a paralisação das aulas presenciais e uma notável aceleração do uso das tecnologias digitais como principal instrumento para aulas online, especialmente por meio de reuniões virtuais.

Todavia, as instituições de ensino não poderiam simplesmente anular o ano letivo, e entre as opções, a alternativa para aulas em isolamento foi utilizar o *Google Classroom*, tendo como uma escolha de trabalho com os alunos de forma virtual. O presente trabalho busca apresentar a dinâmica da linguagem lúdica por meio do jogo Just dance como um dos instrumentos para aulas do curso de graduação em Educação Física, mas especificamente como conteúdo para as aulas da disciplina “Danças”, um recurso utilizado principalmente pela ausência das aulas presenciais.

Nesse sentido, entendemos a necessidade das atividades presenciais por meio de aulas práticas no curso citado. O papel do professor nesse caso é planejar e propor aos alunos novas situações didáticas, mesmo no ambiente virtual, favorecendo momentos de aprendizagem ativa. Essen-

cialmente ao tratar da disciplina “Danças”, o jogo Just dance opera como uma ideia e o meio para interações entre os professores e alunos, pois exhibe vários modelos de coreografias e ritmos, sendo uma ferramenta auxiliar no aprendizado dos alunos.

Na atual concepção, em meio a todas as dificuldades atuais, as aulas *on-line* e ao vivo, ou seja, síncronas, por consequência do afastamento social, buscou manter a qualidade das aulas ministradas para os alunos, como uma proposta da docente, pensando como um dispositivo que possa contribuir no processo ensino–aprendizagem.

2. A plataforma Google Classroom

Sem as aulas presenciais devido à pandemia relacionada ao COVID-19, basicamente o professor interage digitalmente, com tecnologias de diversos tipos, utilizando ambientes virtuais, organizados até mesmo por redes sociais, onde há uma linguagem mais familiar, com grande naturalidade, com uso de imagens, ideias e vídeos regularmente.

A tecnologia traz hoje uma interligação entre o ensinar e o aprender, a associação é intensa e simbiótica entre o mundo físico e o mundo digital. A educação formal está cada vez mais híbrida, pois hoje está em múltiplos espaços, incluindo os digitais (MORAN, 2015).

Segundo Silva *et al.* (2020), o *Google Classroom* é uma plataforma que coordena conteúdos para as instituições de ensino em qualquer nível e para profissionais da educação, como uma forma de criar atividades de ensino de forma diversificada, além de uma ferramenta de avaliações de acordo com a turma selecionada. Essa plataforma existe desde 2014, porém poucos docentes usavam como auxílio educacional. O *Google Classrooms* e tornou um dos principais instrumentos educacionais, diante da pandemia sanitária no Brasil e no mundo.

A partir desse ponto de vista, os cursos de Graduação dos Institutos Superiores de Ensino do Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora – ISECENSA definiram a implantação do G-suite for Education, disponibilizando a plataforma como forma a favorecer uma possibilidade de aulas virtuais, basicamente de forma síncrona, com oportunidade de comunicação, interação e produção de conteúdo dentro das ementas das disciplinas de cada curso. Nesse caso, dialogaremos especificamente sobre a disciplina “Danças”, do curso de graduação em Educação Física, onde há uma necessidade de aulas práticas, além das aulas teóricas.

O *Google Classroom* é um ambiente virtual, onde professores e alunos se conectam por meio de salas virtuais, facilitando a interação e a criação, distribuição, comunicação e organização de tarefas, arquivando e orientando trabalhos através daquilo que o professor posta na plataforma (SILVA *et al.*, 2015). Para acessar os materiais e os conteúdos inseridos no sistema, os alunos e professores devem estar devidamente cadastrados e possuir um *gmail*, no caso citado, a instituição forneceu um e-mail cadastrado exclusivo ao domínio da instituição, criou as turmas e forneceu um treinamento aos professores de forma a facilitar a utilização da plataforma. Essa plataforma também envia o material de toda sala de aula para o *Google drive* como forma de arquivamento nas nuvens do sistema. Também podem ser exibidos pelo *Google Classroom: Power Points*, vídeos do *YouTube*, câmeras de celulares e *notebooks*, documentos, PDFs, páginas da *internet*, atividades assíncronas, entre outros recursos.

Todo material permanece à disposição dos alunos, inclusive as aulas que são gravadas simultaneamente com os chats, que ao final de cada aula são inseridos como atividade para aqueles alunos que não conseguiram assistir as aulas ao vivo. As atividades também ficam registradas, bem como seus prazos e formas de envio, que podem respondidas de preferência na própria atividade, pelo *e-mail* institucional ou por qualquer outra proposta de interação com os alunos (Exemplo: o aplicativo *WhatsApp*).

Todavia, quem não está inserido na instituição, ou não está matriculado na turma, não tem nenhum acesso às aulas síncronas e nem as atividades assíncronas. Uma grande vantagem da utilização deste dispositivo é que não há necessidade de instalação de aplicativo, apenas deve possuir um *g-mail*, nesse caso o institucional gerado pelo sistema, tendo acesso computador, *notebook* ou celular.

3. *O jogo Just Dance, a Dança e o uso das tecnologias digitais nas aulas da graduação em Educação Física*

A disciplina de Educação Física não se limita apenas ao uso de jogos, fazem parte da disciplina diversas habilidades e competências, dentro de vários temas e atividades que constituem a cultura corporal de movimento. Segundo a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018), a Educação Física está inserida na área de Linguagens e suas Tecnologias, sendo dividida em seis eixos temáticos: Brincadeiras e Jogos; Esportes; Ginásticas; Danças; Lutas e Práticas Corporais de Aven-

tura. Esses temas têm como principal objetivo o trabalho com a prática corporal no seu contexto cultural, trabalhada de forma diversificada, ampliando a consciência corporal, o cuidado do aluno com si mesmo e com os outros, desenvolvendo a autonomia para apropriação e utilização da cultura corporal de movimento (BRASIL, 2018).

Para Souza e Ramalho (2020), o ensino de Educação Física vai além de ensinar apenas jogos, esporte, ginástica, atividades rítmicas expressivas, gestos e técnicas, entre outros. Este ensino consiste também em incluir valores subjacentes a essas práticas, refletindo sobre as atitudes que norteiam essas atividades, além de mostrar o significado do mesmo, proporcionado o saber por que ele está fazendo tal movimento. Com a proposta do ensino online, veio a necessidade do uso das tecnologias digitais para as aulas, e com isso a necessidade de se adaptar as práticas dos jogos eletrônicos e digitais aliados a disciplina Danças.

Para Gadelha (2020), os jogos eletrônicos podem ser utilizados por pessoas de todas as idades. Conseguem-se jogar sozinho, com mais um jogador ou até mesmo em rede, no caso dos jogos online. A *internet* diminuiu a distância entre os jogadores, permitindo que estejam no mesmo ambiente virtual, mesmo não estando no mesmo espaço físico, sendo possível jogar com vários adversários em qualquer lugar do mundo. Quando o jogo eletrônico requer movimento, há a utilização de avatares com sensores, no qual o jogador demanda maior gasto energético, ou seja, maior ação do indivíduo, realizando os movimentos corporais relacionados ao jogo, desenvolvendo também o raciocínio rápido, agilidade, velocidade e coordenação motora.

Smouter e Coutinho (2016) afirmam que a dança é expressada por meio do movimento corporal que revela significados, hábitos, costumes, materializando códigos sociais. A dança é uma linguagem que representa algo, constituída de movimentos, expressões e sentimentos. Na Educação Física, temos que reconhecer sua importância, buscando alternativas para maior envolvimento dos alunos.

O uso dos Jogos eletrônicos na BNCC (2018) relaciona-se a unidade brincadeiras e jogos, traz para os profissionais de Educação Física a sua importância como instrumento didático, buscando, reconhecendo e trabalhando as tecnologias e, aliados a unidade dança, poderá fazer com que o aluno experimente diferentes ritmos de forma natural, através de uma linguagem lúdica e prazerosa.

Para o curso de graduação em Educação Física do ISECENSA, a disciplina “Danças” é conteúdo inserido no 4º período, entre as atribuições do currículo apontam estudos como, por exemplo: conceito e história da dança, o mercado de trabalho profissional, a dança esportiva, danças populares do Brasil e do mundo, preparação física para a dança. Entretanto, a dança em sua totalidade de expressão na universidade, compete, entre outros conhecimentos, a produção de conhecimento da prática docente e desenvolvimento da dança na escola.

Sendo assim, de acordo com Santos e Andrade (2020), trazer reflexões acerca da disciplina acadêmica, nos faz refletir e discutir sobre seus fundamentos teóricos e metodológicos para o ensino da dança, essencial para o curso de graduação em Educação Física. Smouter e Coutinho (2016), afirmam ainda que o uso do jogo Just Dance transforma a aproximação de um contexto cultural em um artifício tecnológico, deixando a aula mais dinâmica e de fácil entendimento, de acordo com a repetição dos movimentos do jogo.

O Just Dance é um jogo eletrônico que foi lançado em setembro de 2014, para o *appstore* e *google play*, no qual se usa o corpo para jogar, imitando os movimentos dos vídeos propostos e conta-se pontos. Para jogar, é necessário um dispositivo móvel (celular, *smartphone*, *tablet*) para ser usado como um controlador de movimento e uma tela principal, computador, notebook, *smart TV*, onde o jogo é exibido. Há uma contagem de pontos a cada acerto de movimento, que pode ser controlado pelo controle do vídeo game compatível (Nintendo Wii, Xbox, PlayStation 4) ou pelo celular baixando o aplicativo no celular e entrando no site “www.justdancenow.com”. O jogador segue as coreografias como se tivesse se olhando no espelho (ATHAYDE, 2016).

De acordo com o autor acima, o objetivo do jogo é se mexer conforme as coreografias que os avatares executam na tela. À medida que os movimentos do jogador são efetuados de maneira correta, vai acumulando pontos. Trata-se de uma forma do aluno de dançar aquelas músicas que está acostumado, usando o próprio *smartphone* e qualquer tela que conseguir conectar à *internet*. Entretanto, caso os alunos não tenham nenhum desses recursos, a proposta pode ser pelo uso do site “*youtube*”, pois há uma lista de vídeos do Just Dance para poder praticar as danças, a única diferença é que pelo site não há a possibilidade de contagem de pontos por acerto de movimento corporal.

4. Metodologia de trabalho nas aulas

A proposta para o curso em questão, pensando que nem todos os alunos teriam os games para execução do jogo, consistiu em baixar e exibir no próprio *Google Classroom* os vídeos através do site *YouTube* com as coreografias propostas.

Nosso objetivo principal foi criar, por meio dos vídeos, o entendimento dos alunos em relação aos movimentos exibidos para a aula. A partir daí, fizeram a contagem das repetições dos mesmos, reproduzindo e filmando a sua execução. Posteriormente, os alunos foram desafiados a produzir suas próprias coreografias a partir do repertório motor que possuíam e aprenderam com os vídeos.

Durante as aulas, geralmente a maioria dos alunos se diz não apto para praticar a dança, nas aulas à distância através do *Google Classroom*, os relatos se tornaram ainda mais incisivos. Porém, a partir da ideia de um jogo eletrônico, essa prática tornou-se mais significativa e divertida, possibilitando a construção de novos saberes.

Esse exposto trata-se de um relato de experiência, descritivo e reflexivo, através de um projeto, onde expõe a atividade desenvolvida na disciplina de Danças, conteúdo do 4º período do curso de graduação em Educação física. No decorrer das aulas, foi explicitado a importância de trabalhar com os jogos eletrônicos, bem como o trabalho de dança no contexto da Educação Física.

Durante o primeiro semestre de aulas síncronas, foram sugeridos vídeos do jogo eletrônico *Just Dance*, como uma proposta prática de trabalho lúdico e um desafio de aprender os movimentos, reproduzindo-os e gravando vídeos e enviando-os para a professora. Os vídeos foram escolhidos com a turma, sendo propostas simples e objetivas, não passando do tempo de dois minutos cada vídeo.

Para Marconi e Lakatos (2003), a escolha do assunto para a pesquisa, podem proceder da “experiência pessoal ou profissional, de estudos e leituras, da observação, da descoberta de discrepâncias entre trabalhos ou da analogia com temas de estudo de outras disciplinas ou áreas científicas” (p. 45).

Consideramos que a expectativa sobre o resultado final do semestre síncrono, deveria ser o sucesso dos alunos a partir do seu desempenho de forma participativa nas aulas e por meio de envios dos vídeos de forma assíncrona. Foi proposto que ao final do semestre, com base no con-

teúdo discutido e nos vídeos enviados, a edição de um vídeo comemorativo da turma 2020.1, que foi exibido nas redes sociais.

Para Merleau-Ponty (1999), não há movimento sem um corpo vivo, as relações entre sujeito, corpo e mundo são mediadoras de expressões entre o corpo, sua essência e o mundo. O corpo é aquele que é tátil e tocante, vidente e visível, sente e é sentido. Soares (2014), afirma que a dança é uma forma de expressão artística que pode ser aprendida e discutida. Na dança não apenas se reproduz gestos, passos e estilos, mas produz uma representatividade da cultura que a dança traduz e simboliza. A expressão da dança é caracterizada por ideias, emoções, sentimentos e intenções, provocando uma percepção da dança como forma de comunicação e por consequência como linguagem.

5. Resultados e discussão

A pandemia trouxe aos profissionais da educação, alguns desafios, e, especificamente aos profissionais de Educação Física, o principal desafio foi como fazer o aluno participar das aulas práticas, sem prejuízos para seu aprendizado. Além disso, a preocupação sobre o acesso e domínio da plataforma utilizada foi priorizada e utilizaram-se métodos atrativos, na tentativa de ser o mais semelhante possível aos utilizados nas aulas presenciais.

Para Castaman e Rodrigues (2020), as instituições precisam investir mais na formação docente e auxiliar no aprendizado das novas tecnologias, como parte integrante do cotidiano escolar. Da mesma forma, torna-se necessário o trabalho de conscientizar e potencializar a tecnologia como aliada as aulas e estudos.

O resultado do semestre 2020.1, do curso de Educação Física, especificamente da disciplina Danças, através da plataforma *Google Classroom*, se constituiu de forma positiva, pois o objetivo do trabalho era que os alunos entendessem que o jogo Just Dance pode ser utilizado como estratégia de conteúdo para suas aulas, e como não poderia deixar de ser, uma nova forma de prática de atividade física, bem como o aprendizado de ritmos e várias formas de dança.

A experimentação e fruição, conforme os códigos da BNCC (2018), são propostas de práticas por meio de atividades prazerosas, ressignificando as diferentes dinâmicas e linguagens lúdicas por meio do jogo Just Dance. Associar a prática da dança ao jogo eletrônico de forma

lúdica, carrega elementos educativos estimulando a participação dos alunos, por meio do movimento corporal, organização da atividade e o produto cultural, associado às vivências corporais ligadas a educação e o lazer.

6. Conclusão

A partir da experiência nas aulas virtuais que ocorreu em meio à crise da pandemia, a realidade de estudantes e professores mudou de forma brusca, a modalidade de ensino à distância de forma emergencial, tornou-se elemento fundamental para a prática das aulas. Não podemos esquecer que se trata de uma situação atípica, e que os problemas estão sendo minimizados na medida do possível. Nesse sentido, a pandemia nos trouxe desafios tendo em vista a prática docente, nos fazendo criar estratégias que pudessem nos aproximar e auxiliar no aprendizado dos alunos, ou seja, todos se adaptaram a essa nova realidade, de acordo com cada processo educativo.

Sobre a disciplina “Danças”, inserida do curso de graduação em Educação Física do ISECENSA, as aulas remotas ocorreram de forma síncrona, nos fazendo perceber uma nova forma de interação e abordagem curricular principalmente relacionada às práticas através do jogo Just Dance.

Esse trabalho não significa que não haja a necessidade de um método presencial, tendo em vista que um dos pilares do curso de educação física é aprender as técnicas através da prática nas aulas. Na verdade, o que criamos foi uma alternativa para minimizar os prejuízos de estarmos em isolamento social.

O que percebemos foi que consideravelmente houve um bom número de participantes nas aulas e na execução das atividades através do jogo Just Dance, o que gerou o resultado final de acordo com o objetivo proposto, um vídeo de encerramento do semestre 2020.1, pela primeira vez, remoto e em tempos de pandemia.

Concluimos que há muitas possibilidades na missão de ensinar, como, por exemplo, a provocação, o desafio, o ato e a atitude de aprender e ensinar. Possuir esperança e coragem nos oferece oportunidade de crescimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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

_____. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basena.cionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 01 nov. 2020.

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

GADELHA, George Tawlinson Soares. Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória. Dissertação de Mestrado em Educação Física. Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Centro de Ciências da Saúde, Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Natal-RN, 2020. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/28935/1/Jogoseletronicoseducacao_Gadelha_2020.pdf. Acesso em: 03 nov. 2020.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

Merleau-Ponty, Maurice. Fenomenologia da Percepção. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. V. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (Orgs). PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: <http://>

www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 20 out. 2010.

SANTOS, Carlos Afonso Ferreira dos; ANDRADE, Welison Alan Gonçalves. Formação docente em Educação Física: saberes propósitos para o ensino de dança na escola. *Corpoconsciência*, v. 24, n. 01, p. 57-70, Cuiabá-MT, jan./abr., 2020. Disponível em: file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/9833-Texto%20do%20Artigo-36175-1-10-20200324.pdf. Acesso em: 18 out. 2020.

SILVA, Douglas dos Santos; ANDRADE, Leane Amaral Paz; SANTOS, Silvana Msria Pantoja. Alternativas de ensino em tempo de pandemia. *Research, Society and Development*, v. 9, n. 9, 2020. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.classroom&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 22 out. 2020.

SOUZA, O. T. de; RAMALHO, C. Base Nacional Comum Curricular e os Exergames: o que licenciandos de educação física falam sobre a sua aplicabilidade. *Revista Eletrônica Nacional de Educação Física*, v. 9, n. 14, p. 54-67, 18 jun. 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/2068>. Acesso em: 03 nov. 2020.

SMOUTER, Leandro; COUTINHO, Silvano da Silva. Just dance como possibilidade na dança criativa em contexto escolar. *Cadernos de formação RBCE*, p. 68-77, set. 2016. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/2219>. Acesso em: 18 out. 2020.

SOARES, Mariana. O corpo que dança: a linguagem artística como forma de expressão e tomada de consciência, uma leitura da abordagem fenomenológica. *Revista Transformações em Psicologia*. São Paulo, v. 5, n. 1, 2014. Disponível em: https://www.ip.usp.br/site/wpcontent/uploads/2018/09/6%C2%AA_Ed.Artigo_7_-_O_corpo_que_dan%C3%A7a.pdf. Acesso em: 20/11/2020.