

## 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](mailto:prigoncalves78@gmail.com)

*João Luiz Lima Marins* (UENF)

[marins.joaoluiz@gmail.com](mailto:marins.joaoluiz@gmail.com)

*Bianka Pires Andre* (UENF)

[biankapires@gmail.com](mailto:biankapires@gmail.com)

Atualmente, 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 a dança, a linguagem lúdica promove a relação dos aspectos visual, oral e corporal na construção do conhecimento. O presente trabalho tem como objetivo utilizar a linguagem atrelada ao jogo, visando investigar essa estratégia lúdica e expressiva no contexto do ensino da Dança na graduação em Educação Física em aulas remotas. Como estratégia metodológica, foi utilizado o relato de experiência da prática docente nas aulas, especificamente através do uso da linguagem lúdica do jogo eletrônico *Just Dance*, um jogo virtual no qual o indivíduo reproduz os movimentos propostos pelo aplicativo. Este jogo foi utilizado como uma orientação para práticas corporais através da plataforma *Google Classroom*, um ambiente virtual onde professores e alunos se conectam através de salas institucionais. No final do semestre, os resultados relacionaram-se a participação dos alunos, bem como o desenvolvimento de coreografias apresentadas pelos vídeos enviados de forma assíncrona. Concluímos que através dos jogos eletrônicos, podemos desenvolver a linguagem corporal das atividades relacionadas à disciplina Danças, bem como sua especificidade enquanto conteúdo do curso de graduação.

Palavras-chave:

Dança. Educação Física. *Just Dance*.