

## A INFLUÊNCIA DO JOGO *JUST DANCE* NO RITMO DE CRIANÇAS DE 7 A 8 ANOS DE IDADE

Orientadora: OLIVEIRA, Sandra Rogéria

Pesquisadora: NIEDERMEYER, Viridiana Lauschner

Curso: Educação Física

Área do conhecimento: Área das Ciências da Vida

Com o aumento da insegurança social e da violência nas ruas, as tecnologias permeiam as ações cotidianas, influenciando a cultura, o modo de viver, de aprender e de ensinar. Os brinquedos e os jogos mudaram de estrutura, de tempos e de espaços. Objetivou-se, com este estudo, verificar a influência do jogo *Just dance* no ritmo de crianças de 7 a 8 anos de idade. Fizeram parte deste 11 crianças que frequentam as aulas do ensino fundamental da Escola Municipal Padre Nicolau Gouverneur do Município de São Carlos. Como instrumento de pesquisa foi utilizada a Escala de Desenvolvimento Motor (EDM) de Rosa Neto (2014) para a verificação do desenvolvimento motor rítmico em nível de estruturação espacial e temporal dos indivíduos no pré-teste e no pós-teste. Além deste, também foi usado o Jogo de RA e RV *Just Dance Kids*, músicas e danças para as intervenções. Na avaliação do pré-teste, o grupo com dificuldades era composto por 45% (n=5) dos escolares e no pós-teste apenas 18,18% (n=2) permaneceu com dificuldades, enquanto o grupo sem dificuldades era de 55% (n=6) no pré-teste e passou a 81,18% (n=9) no pós-teste. A classificação encontrada no presente estudo mostra que a Escala de Desenvolvimento Motor espacial e temporal das cinco crianças avaliadas com dificuldades no pré-teste foi considerada de muito inferior a normal médio e, no pós-teste, passou a ser classificada de normal médio a muito superior. Pode-se concluir, portanto, que a implementação dos jogos de Realidade Virtual e Ampliada por meio do videogame X box e do kinect permitiu o aprimoramento rítmico no desenvolvimento das crianças, melhorando o perfil motor dos escolares e atingindo um nível superior, o que representa um recurso interessante para ser adicionado às aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Ritmo. Realidade Ampliada. Realidade virtual.

sandra.oliveira@unoesc.edu.br

viridianaln@hotmail.com