

**ANA LUIZA D'AVILA STUHRK MIGLIOLI**

**A CONEXÃO DO STREET DANCE E DAS TELAS  
COM O DESENVOLVIMENTO INFANTIL:  
Um olhar da psicomotricidade**

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DOM BOSCO – UCDB  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
MESTRADO E DOUTORADO EM PSICOLOGIA  
CAMPO GRANDE – MS  
2021**

**ANA LUIZA D'AVILA STUHRK MIGLIOLI**

**A CONEXÃO DO STREET DANCE E DAS TELAS  
COM O DESENVOLVIMENTO INFANTIL:  
Um olhar da Psicomotricidade**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação Stricto Sensu Mestrado em Psicologia da Universidade Católica Dom Bosco, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia, área de concentração: Psicologia da Saúde, sob orientação da Prof. Dra. Heloísa Bruna Grubits.

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DOM BOSCO – UCDB  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
MESTRADO E DOUTORADO EM PSICOLOGIA  
CAMPO GRANDE - MS**

**2021**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Universidade Católica Dom Bosco  
Bibliotecária Mourâmisse de Moura Viana - CRB-1 3360

M634c Miglioli, Ana Luiza D'Avila Stuhrk  
A conexão do street dance e das telas com o desenvolvimento infantil: um olhar da psicomotricidade/ Ana Luiza D'Avila Stuhrk Miglioli, sob orientação da Profa. Dra. Heloisa Bruna Grubits. -- Campo Grande, MS : 2021.  
72. p.: il.

Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande-MS, 2021  
Inclui bibliografias

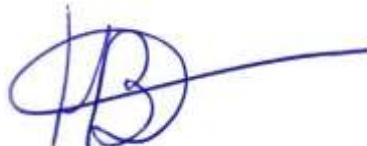
1. Psicomotricidade - Desenvolvimento infantil. 2. Street dance - Aspectos psicomotores. 3. Multimídias - Aspectos psicológicos I.Grubits, Heloisa Bruna.  
II. Título.

CDD: 152.334

A dissertação apresentada por **ANA LUIZA D'ÁVILA STUHRK MIGLIOLI**, intitulada: **A INFLUÊNCIA DAS TELAS E DO STREET DANCE NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR**, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em PSICOLOGIA à Banca Examinadora da Universidade Católica Dom Bosco (UCDB), foi aprovada.

**Heloisa Bruna Grubits**, como presidente da banca, assinei a folha de aprovação com o consentimento de todos os membros, ainda na presença virtual destes.

#### BANCA EXAMINADORA



---

**Profa. Dra. Heloisa Bruna Grubits – UCDB (orientadora)**

Profa. Dra. Sonia Grubits – UCDB

Prof. Dr. Felipe Soligo Barbosa – UNIP

Campo Grande - MS, 29 de julho de 2021.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este estudo a todas as crianças, em especial aos meus alunos, que me inspiram e me incentivam a conhecê-las e ajuda-las em seus desafios.

Dedico também a minha professora orientadora Heloisa Bruna que me auxiliou no caminho do saber.

## **AGRADECIMENTOS**

À Profa. Dra. Heloisa Bruna Grubits pelas orientações, pelo apoio e confiança durante todo o percurso de desenvolvimento da pesquisa e da dissertação.

À banca examinadora: Profa. Dra. Sônia Grubits e Prof Dr. Felipe Soligo Barbosa pelas considerações dadas, pois contribuíram para a elaboração desta dissertação.

Ao Professor e coreógrafo de *Street Dance* Henrique Bianchine por compartilhar seus conhecimentos que auxiliaram na produção da pesquisa.

Aos meus pais, Oscar e Maria Luiza, que me deram a oportunidade de fazer o mestrado em Psicologia da Saúde e ao meu esposo Edmur, por todo apoio e incentivo nos momentos difíceis dessa jornada.

A todos os meus professores, alunos e colegas de dança por me inspirarem na pesquisa.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte deste processo.

## RESUMO

A Psicologia trata da mente, das questões psíquicas, sociais e cognitivas, enquanto a Educação Física nos apresenta um olhar para o corpo em movimento. Ao unir a Psicologia e a Educação Física podemos obter resultados que representam o bem-estar e a saúde. Ambos os artigos tratam de uma revisão narrativa discutindo temas a respeito do desenvolvimento psicomotor infantil. O primeiro artigo intitulado “*A interferência do uso de telas no desenvolvimento psicomotor*” tem como objetivo verificar o que a literatura atual aborda sobre o uso de telas e sua interferência no desenvolvimento infantil, a partir da teoria da Ampulheta de Gallahue et al., e do quadro da gênese de Vitor da Fonseca. O segundo artigo “*Street Dance e a Psicomotricidade*” tem como objetivo apresentar a história do *Street Dance*, definindo o termo *Afro American Vernacular Dance* e apresentar os benefícios proporcionados por aulas estruturadas ao desenvolvimento psicomotor, podendo então ser uma alternativa de atividade psicomotora. Os temas discutidos possuem poucos acervos acadêmicos disponíveis, utilizando então fontes como palestras, documentários em canais de vídeos na internet, obras estrangeiras e relatos de experiências. As conclusões apresentam a necessidade de estudos específicos a respeito da origem do *Street Dance* e sobre a real influência do uso de telas no desenvolvimento psicomotor. De forma geral os estudos consideram a hipótese do *Street Dance* ser uma alternativa de estimulação psicomotora que poderá ser benéfica para crianças do século XXI, as quais passam muito tempo frente as telas, visto que este excesso apresentou-se como prejudicial ao desenvolvimento saudável das crianças.

**Palavras-chave:** Telas; Psicomotricidade; Psicomotor; Desenvolvimento Motor; *Street Dance*.

## ABSTRACT

Psychology deals with the mind, with psychic, social and cognitive issues, while Physical Education presents us with a look at the moving body. By uniting Psychology and Physical Education we can obtain results that represent well-being and health. Both articles deal with a narrative review discussing themes regarding child psychomotor development. The first article entitled "The interference of the use of screens in psychomotor development" aims to verify what the current literature discusses about the use of screens and their interference in child development, based on the Hourglass theory of Gallahue et al., and the framework of the genesis of Vitor da Fonseca. The second article "Street Dance and Psychomotricity" aims to present the history of Street Dance, defining the term Afro American Vernacular Dance and presenting the benefits provided by structured classes to psychomotor development, which can then be an alternative psychomotor activity. The topics discussed have few academic collections available, using sources such as lectures, documentaries available on internet video channels, foreign works and experience reports. The conclusions show the need for specific studies regarding the origin of Street Dance and the real influence of the use of screens on psychomotor development. In general, studies consider the Street Dance hypothesis to be an alternative psychomotor stimulation that could be beneficial to children in the 21st century, who spend a lot of time in front of the screens, as this excess was shown to be harmful to the healthy development of children.

**Keywords:** Screens; Psychomotricity; Psychomotor; Motor Development; Street Dance.

## **LISTA DE FIGURAS**

### **ARTIGO 1**

Figura 1	Modelo Ampulheta - Fases e estágios do desenvolvimento motor...	18
Figura 2	Ampulheta Triangulada.....	18
Figura 3.	Quadro sinóptico da Gênese da imagem do corpo.....	21
Figura 4.	Quadro sinóptico da Gênese da imagem do corpo (Continuação)....	22

### **ARTIGO 2**

Figura 1.	Deejaying/DJ.....	45
Figura 2.	Grafite.....	45
Figura 3.	Emceeing/rappers.....	46
Figura 4.	Beatboxing.....	46
Figura 5.	Breaking Boy – Bboying.....	47
Figura 6.	Imagen Fran Manson, dançarina, professora e coreografa brasileira, referência no Vogue no Brasil.....	51
Figura 7.	André Rockmaster e Sabrina Rocha dançando Waacking em ponto turístico da cidade de Campo Grande-MS.....	51
Figura 8.	Popping.....	52
Figura 9.	Frank Ejara representando o Locking.....	53
Figura 10.	Edson Guiu, dançarino brasileiro conhecido mundialmente no House Dance.....	53
Figura 11.	Henrique Bianchini, professor, pesquisador e coreografo da cultura Hip Hop, referência em <i>Hip Hop</i> no Brasil.....	54
Figura 12.	O cantor americano Chris Brown representa o Street Jazz no clipe de sua música "Back to Love".....	55

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>ARTIGO 1 - A INTERFERÊNCIA DO USO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR.....</b>	<b>13</b>
<b>1. Introdução.....</b>	<b>15</b>
1.1 Modelo Ampulheta Gallahue, Ozmun e Goodway.....	17
1.2 Quadro da Gênese – Fonseca.....	19
<b>2. Interferências no desenvolvimento infantil.....</b>	<b>26</b>
<b>3. Considerações Finais.....</b>	<b>34</b>
<b>Referências.....</b>	<b>35</b>
<b>ARTIGO 2 - STREET DANCE E A PSICOMOTRICIDADE.....</b>	<b>38</b>
<b>1. Introdução.....</b>	<b>40</b>
<b>2. Contexto histórico.....</b>	<b>44</b>
2.1 Deejaying/DJ.....	45
2.2 Grafite.....	45
2.3 Emceeing/Rappers/MC's.....	46
2.4 Beatboxing.....	46
2.5 Breaking Boy – Bboying.....	47
<b>3. A popularidade do Street Dance.....</b>	<b>50</b>
3.1 <i>Vogue</i> .....	50
3.2 <i>Waacking</i> .....	51
3.3 <i>Popping</i> .....	52
3.4 <i>Locking</i> .....	52
3.5 <i>House</i> .....	53
3.6 <i>Hip Hop dance</i> .....	54
3.7 <i>Street Jazz</i> .....	54
<b>4. A Psicomotricidade e o Street Dance.....</b>	<b>55</b>
<b>5. A aula de Street Dance.....</b>	<b>59</b>
<b>6. Considerações Finais.....</b>	<b>63</b>
<b>Referências.....</b>	<b>64</b>
<b>CONSIDERAÇÃO FINAL GERAL.....</b>	<b>67</b>
<b>REFERÊNCIAS DA APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>70</b>

## **APRESENTAÇÃO**

---

A Psicologia trata da mente, das questões psíquicas, sociais e cognitivas, enquanto a Educação Física nos apresenta um olhar para o corpo em movimento. Ao unir essas duas grandes áreas de conhecimento e pesquisa, podemos obter resultados que representam o bem-estar, a saúde. Sendo a autora do presente estudo formada em Educação Física (Licenciatura – 2015 e Bacharel – 2016), pela Universidade Católica Dom Bosco, a mesma realizou um caminho que possibilitou unir sua área de trabalho profissional com o interesse de estudo.

Dançarina de *Street Dance* há 15 anos e professora da modalidade há 6 anos, ministra, também, aulas de *Funcional Kids*, atividade voltada para o desenvolvimento psicomotor, e aula de *Street Dance* em academias e em um projeto social. Ao relacionar o conhecimento teórico sobre psicomotricidade à experiência prática em aulas de dança, a presente autora se questionou sobre os benefícios promovidos pela modalidade. Em um primeiro momento, o estudo era uma pesquisa de campo cujo objetivo seria apresentar o *Street Dance* como alternativa de atividade de desenvolvimento psicomotor para crianças de um projeto social. Nessa proposta inicial de investigação, os participantes seriam avaliados pela Bateria Psicomotora (BPM) de Vitor da Fonseca (1995).

Em razão da Pandemia de Covid-19, a instituição na qual se realizaria o estudo encerrou suas atividades desde o dia 18 de março de 2020, implicando o cancelamento da pesquisa planejada anteriormente à implementação de medidas sanitárias. Antes dessa data, a pesquisa já estava em andamento com a aplicação de testes de índice de massa corporal (IMC) e a aplicação do questionário de Dia Típico de Atividade Física e Saúde (DAFA) de Barros et al. (2007). Com esse cenário, para se adaptar ao novo contexto seus objetivos foram alterados e a investigação passou a ser teórica apresentada no formato de dois artigos.

O primeiro artigo intitulado “A interferência do uso de telas no desenvolvimento psicomotor” é uma revisão narrativa que tem como objetivo verificar o que a literatura atual aborda sobre o uso de telas e sua interferência no desenvolvimento psicomotor, a partir da teoria da Ampulheta de Gallahue et al., (2013) e do quadro da gênese de Vitor da Fonseca (2008), relacionando, então, ambas as teorias. O termo “tela” é recente e se refere aos dispositivos eletrônicos como celulares inteligentes, televisões, computadores e *tablets*.

O interesse pelo estudo surgiu ao observar, em experiência de aulas práticas de dança e *Funcional Kids*, que a maioria das crianças contemporâneas possuem

limitações motoras, cognitivas e afetivas enquanto outras, com as mesmas características de idade e socioeconômicas, não apresentam esses déficits. Associou-se essa realidade ao interesse pelas telas, motivando, então, o conhecimento e entendimento dos efeitos dos dispositivos tecnológicos no desenvolvimento infantil.

O segundo artigo intitulado “*Street Dance e a Psicomotricidade*” apresenta a história do *Street Dance*, descrevendo a relação desse estilo de dança com a psicomotricidade, bem como os benefícios alcançados em aulas estruturadas dessa modalidade. Buscou-se, a partir de uma revisão narrativa, discutir a temática de um ponto de vista teórico contextual.

Ao realizar pesquisas sistemáticas sobre *Street Dance*, notou-se que há poucos estudos científicos na área, principalmente, em língua portuguesa. A maioria dos artigos e dados encontrados são em língua japonesa, coreana e inglesa. Sendo assim, apresentou-se a necessidade de pesquisar e contextualizar sobre o assunto, pois o *Street Dance* nos traz informações culturais e históricas de nossa sociedade, sendo a dança uma atividade física benéfica para saúde física e mental.

Os assuntos apresentados nos dois artigos representam a hipótese do *Street Dance* ser uma alternativa de estimulação psicomotora que poderá ser benéfica para crianças as quais passam muito tempo frente as telas, prejudicando então, seu desenvolvimento saudável.

**ARTIGO 1 - A INTERFERÊNCIA DO USO DE TELAS NO  
DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR**

---

## **A INTERFERÊNCIA DO USO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR**

### **RESUMO**

Este estudo é uma revisão narrativa que visa relacionar o modelo Ampulheta de Gallahue, Ozmun e Goodway, com o quadro da gênese de Vitor da Fonseca (2008), discutindo as características do desenvolvimento infantil com o que a literatura apresenta a respeito da interferência do uso de telas no desenvolvimento psicomotor. Ambos teóricos discutidos falam a respeito do desenvolvimento humano, porém Gallahue et al. são autores do desenvolvimento motor, enquanto Fonseca autor da Psicomotricidade e unir os dois campos pode trazer um olhar de totalidade do ser humano. Os avanços tecnológicos ocorridos ao longo da última década foram notáveis, alteraram a maneira de realizar muitas atividades humanas promovendo novos hábitos culturais. O termo "telas" se refere aos diversos tipos de dispositivos eletrônicos: *smartphones*, *tablets*, computadores, televisores, entre outros. As crianças que nasceram no século XXI compõe uma geração de "nativos digitais", seres que já integram uma era digital, onde desde a tenra idade convivem com a tecnologia e não apresentam dificuldades ao lidar com as suas inovações. Entretanto, o mau uso ou uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode ser prejudicial ao seu desenvolvimento saudável, apresentando consequências a sua saúde afetiva, psicológica, cognitiva, motora e fisiológica, transformando então os "nativos digitais" em "cavados digitais". Cabe, então, aos pais, cuidadores e professores, orientar, supervisionar e estabelecer limites para o acesso às tecnologias digitais e seus conteúdos. Ressalta-se que estudos relativos ao desenvolvimento infantil são recentes e, portanto, o volume de dados ainda não é suficiente para retratar o verdadeiro impacto do uso das "telas" no desenvolvimento psicomotor.

**Palavras-chave:** Telas; *Tablets*; Psicomotricidade; Psicomotor; Desenvolvimento.

### **THE INTERFERENCE OF THE USE OF SCREENS IN PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT**

### **ABSTRACT**

This study is a narrative review that aims to relate the Hourglass model of Gallahue, Ozmun and Goodway, with the framework of the genesis of Vitor da Fonseca, discussing the characteristics of child development literature with what it presents about the interference of the use of screens in psychomotor development. Both theorists discussed talk about human development, but Gallahue et al is the author of motor development, while Fonseca is the author of Psychomotricity and uniting the two fields can bring a look at the whole human being. The technological advances that have taken place over the last decade have been remarkable, they have

changed the way many human activities are carried out, promoting new cultural habits. The term "screens" refers to the various types of electronic devices: smartphones, tablets, computers, televisions, among others. Children born in the 21st century make up a generation of "digital natives", beings who are already part of a digital age, where from an early age they live with technology and have no difficulties in dealing with their innovations. However, the misuse or excessive use of electronic devices can be harmful to their healthy development, consequences to their affective, psychological, cognitive, motor and physiological health, thus transforming the "digital natives" into "digital captives". It is then up to parents, caregivers and teachers to guide, supervise and set limits for access to digital technologies and their contents. It is noteworthy that studies related to child development are recent and, therefore, the volume of data is still not sufficient to portray the true impact of the use of "screens" on psychomotor development.

**Keywords:** Screens; Tablets; Psychomotricity; Psychomotor; Development.

## 1. Introdução

O presente estudo trata-se de uma revisão narrativa que terá um olhar voltado ao movimento, com o objetivo de relacionar o modelo Ampulheta do Desenvolvimento Motor de Gallahue et al. (2013) com o quadro da gênese de Vítor da Fonseca (2008), bem como verificar o que a literatura apresenta sobre a interferência do uso de telas no desenvolvimento psicomotor.

A revisão narrativa se constitui de análise da literatura publicada em livros, artigos de revistas impressas e/ou eletrônicas na interpretação e análise crítica pessoal do autor (Rother, 2007). Essa modalidade de revisão se apresentou como a mais apropriada para o estudo, pois, ao realizar uma breve revisão de literatura, notou-se que há poucos estudos que relatam o efeito das telas no desenvolvimento infantil. A maioria dos artigos sobre esse assunto apresentam a relação afetiva entre pais e filhos, não sendo esse o objetivo do presente estudo.

Cordeiro et al. (2007) e Rother (2007) apresentam que a revisão possibilita responder a questões amplas, permitindo ao leitor adquirir e atualizar o conhecimento sobre uma temática específica, apresentando respostas qualitativas. Sua metodologia não é específica, não possui protocolos rígidos que possam impedir a reprodução dos dados.

Existem vários modelos e teorias que descrevem o desenvolvimento humano, sendo que cada um(a) deles(as) é traçado(a) a partir de pontos diferentes. Le Boulch (1987) apresenta que o estudo das condutas humanas consiste em observar

o homem em movimento na dialética de suas relações com seu meio, sendo a percepção do comportamento motor abordada por pontos de vistas diferentes, tornando complexa uma classificação única que pretenda levar em conta todas dimensões do fenômeno a ser classificado. Ao analisar diferentes teorias encontram-se semelhanças consideráveis, além disso, todas as teorias do desenvolvimento são válidas e se completam (Gallahue et al., 2013).

Desde a implantação do embrião no útero o ser humano se encontra em constante desenvolvimento ao longo da vida. Gallahue et al. (2013) explica que o desenvolvimento está relacionado à idade, mas não depende dela, pois as faixas etárias representam apenas períodos de tempo aproximados em que determinados comportamentos são observados. Ao fazer a análise do desenvolvimento, o fator individualidade deve ser levado em consideração, pois cada ser humano possui seu tempo, sua genética e suas experiências.

Fonseca (2008, 2009) cita que o movimento é função vital do ser humano e é uma das formas mais significativas de adaptação ao mundo externo, é ainda no desenvolvimento intrauterino e pela motricidade que o bebê interage com o ambiente externo, sendo a forma de expressão do psiquismo prospectivo do indivíduo. O movimento é a consequência de tudo que é vivido: corpo, tempo, espaço. Desse modo, é através do movimento que o homem reflete a intimidade do seu mundo interno.

Logo, para Fonseca (2008), o termo motricidade é visto como a totalidade motora, afetiva e cognitiva, enquanto o termo psiquismo é compreendido como a integração das sensações, percepções, imagens, emoções e construções mentais. Portanto, compreender o processo de desenvolvimento motor é importante, pois com ele é possível acompanhar as mudanças no psiquismo do indivíduo ao longo de sua vida, ou seja, desde os bebês até os idosos, a adaptação será um processo constante, especialmente no que diz respeito a três categorias funcionais de movimento: manipulação, locomoção e estabilidade.

Descrevendo cada categoria, os movimentos citados são os movimentos essenciais ao ser humano, sendo a manipulação dividida em duas outras: manipulação fina e ampla. “A fina se dá em movimentar os pequenos músculos das mãos e dos punhos, como digitar e costurar” (Schmidt & Wrisberg, 2010, p. 30). Além disso, a

manipulação ampla se dá por atividades como chutar, lançar, pegar e rebater. Movimentos de locomoção se dão pela capacidade de deslocar-se de um ponto a outro como andar, correr e saltitar. E os movimentos de estabilidades estão ligados ao equilíbrio e postura, como ficar sentado e em pé (Gallahue et al., 2013, p. 68).

Conforme essas categorias vão se alternando, as características psíquicas também se modificam. Go Tani (2008) justifica que a capacidade do ser humano de se mover é mais do que a predisposição a andar, jogar e manipular objetos, é um aspecto crítico do nosso próprio desenvolvimento evolucionário, sendo os movimentos de grande importância social e cultural. Por meio deles o ser se comunica e expressa seus sentimentos.

### 1.1 Modelo Ampulheta Gallahue, Ozmun e Goodway

O Modelo Ampulheta de Gallahue (2013) é representado de forma descritiva (fases-estágios – figura 1) e explicativa (triângulo invertido – figura 2). A descrição nos representa o que se espera do comportamento motor em cada faixa etária, enquanto a forma explicativa nos apresenta o motivo dessas características.



Figura 1. Modelo Ampulheta - Fases e estágios do desenvolvimento motor. Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2013). *Compreendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. AMGH Editora.

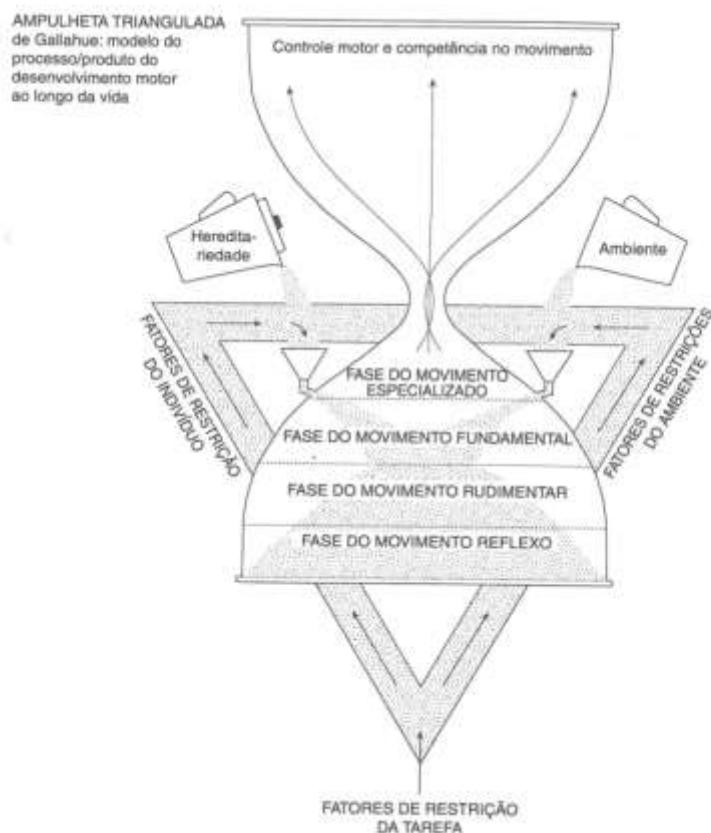


Figura 2. Ampulheta Triangulada. Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2013). *Compreendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. AMGH Editora.

Os autores apresentam 4 fases do movimento dentre as idades de 4 meses a 14 anos, sendo que, nessa última fase, apresenta-se o ápice do desenvolvimento motor que é caracterizado pelo uso do repertório de movimentos adquiridos pelo indivíduo ao longo da vida. Nas idades posteriores pode haver limitações nas aquisições ou na manutenção das habilidades de movimento, pois fatores sociais como estilo de vida, aquisição de doenças e inatividade física podem restringir certos domínios.

A descrição do modelo da ampulheta é feita através da divisão das quatro fases do movimento: reflexo, rudimentar, fundamental e especializado. Cada fase sofre a influência do indivíduo e do ambiente representados pelos baldes de areia. “O ambiente é um balde sem tampa representando que sempre se pode colocar mais areia. Enquanto a hereditariedade tem tampa, pois, na concepção, determina-se a nossa constituição genética e se fixa a quantidade de areia desse recipiente” (Gallahue et al., 2013, p. 75). Cada fase passa por estágios com características que se diferem até que haja alteração para a fase seguinte. Ao descrever cada estágio, os autores (Gallahue et al., 2013) apresentam as características cognitivas, afetivas e motoras da criança.

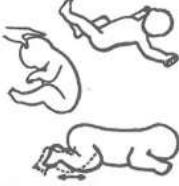
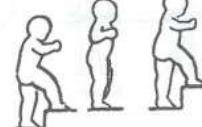
## 1.2 Quadro da Gênese – Fonseca

Vitor da Fonseca é autor da obra “Psicomotricidade” que apresenta a ciência que “surgiu na França, em 1963, em busca de questionamentos de médicos neurologistas interessados em entender como algumas crianças apresentavam déficit motor, sem apresentar alterações significativas no cérebro” (Lussac, 2008, p. 03). De acordo com o Instituto de Psicomotricidade e Educação – Grupos Atividades Especializada (ISPE-GAE) – a psicomotricidade é definida como “uma neurociência que expressa o pensamento através do ato motor harmônico. É a sintonia fina que coordena e organiza as ações gerenciadas pelo cérebro e as manifesta em conhecimento e aprendizado” (Instituto Superior de Psicomotricidade e Educação - Grupos Atividades Especializada [ISPE-GAE], n. d, para. 1).

Fonseca (2008) define psicomotricidade como um campo transdisciplinar que estuda e investiga as relações e as influências recíprocas e sistêmicas entre o psiquismo e a motricidade, sendo o psiquismo o funcionamento mental do ser

humano e a motricidade o funcionamento motor, destacando-se o fato de que ambos sofrem influência do ambiente. Ou seja, a psicomotricidade estuda o ser humano como um todo, levando em consideração a relação entre mente, movimento e comportamento, suscetíveis a influências externas de seu ambiente.

O quadro da gênese apresenta as fases da criança desde seu nascimento até seus 13 anos de idade, divididas em: recém-nascido, 1 ano, 2 anos, 3-4 anos, 5-7 anos, 8-9 anos, 10-13 anos. Em cada fase se apresentam as características, bem como os estágios de desenvolvimento de sua postura, motricidade, preensão (movimentos de agarrar, segurar), linguagem, personalidade e capacidade de desenho do corpo.

QUADRO SINÓPTICO DA GÊNESE DA IMAGEM DO CORPO				QUADRO SINÓPTICO DA GÊNESE DA IMAGEM DO CORPO (Continuação)		
	POSTURA	MOTRICIDADE	PREENSÃO	LINGUAGEM	PERSONALIDADE	DESENHO DO CORPO
RECÉM-NASCIDO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Em flexão</li> <li>Hipotonia da coluna</li> <li>Hipertonia dos membros</li> </ul>   	<ul style="list-style-type: none"> <li>Marcha reflexa</li> <li>Reflexo de suspensão</li> <li>Reflexo de reptação</li> </ul>	Reflexo e preensão ( <i>grasping reflex</i> )		<ul style="list-style-type: none"> <li>Grito e choro, acompanhados de hipertonia</li> <li>Lalações</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sentimento nulo</li> <li>Reação de prazer na nutrição, no banho quente e nas alterações de equilíbrio</li> <li>Boca e ânus como meio de comunicação com o exterior</li> <li>Dorme 19h em 24</li> <li>Higiene reflexa</li> </ul>
1 ANO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sentado</li> <li>Hipertonia da coluna</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reptação</li> <li>Quadrupédia</li> </ul>  	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prensão cíbito-palmar</li> <li>Prensão em garra</li> <li>Os objetos passam de uma mão para outra</li> <li>Pronação e supinação</li> <li>Manipulação dos objetos</li> </ul> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>Inicio da compreensão das palavras</li> <li>Ecolábia</li> <li>Ecomímica</li> <li>Separação do eu e do não-eu</li> <li>Frases de 3 palavras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Distingue as pessoas conhecidas</li> <li>Comunicação não-verbal</li> <li>Controle variável dos esfincteres</li> <li>Período sensório-motor</li> <li>Atividade global difusa</li> </ul>
2 ANOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bípede</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Autonomia da marcha</li> <li>Marcha correta</li> <li>Corre com dificuldades de equilíbrio</li> <li>Motricidade sincrética e simétrica</li> </ul>   	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prensão fina</li> <li>Aponta com o indicador</li> </ul> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>Associa duas palavras</li> <li>Compreensão de instruções e direções</li> <li>Compreensão dos advérbios de lugar</li> <li>Para nomear uma imagem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dorme 12h em 24</li> <li>Condutas higiênicas elementares adquiridas</li> <li>Chama-se pelo próprio nome</li> <li>Reconhece a sua imagem no espelho e em fotografia</li> <li>Atividade lúdica</li> </ul>
						

(continua)

Figura 3. Quadro sinóptico da Gênese da imagem do corpo. Fonseca, V. da. (2008). *Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem*. Artmed.

(Continuação)

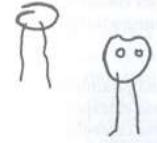
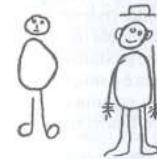
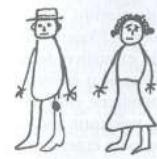
QUADRO SINÓPTICO DA GÊNESE DA IMAGEM DO CORPO (Continuação)			
IDADE	POSTURA	MOTRICIDADE	PREENSÃO
3-4 ANOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Controle automático</li> <li>Automatismo postural integrado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dominância lateral</li> <li>Corre, salta e evolui ao pé coxinho</li> <li>Aparecimento dos sentido das posições e das direções no espaço em relação no espaço em relação com o corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manipulação construtiva</li> <li>Constrói torres com cubos</li> <li>Desenvolvimento das praxias</li> </ul>
5-7 ANOS		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aperfeiçoamento da coordenação geral</li> <li>Galops e trota</li> <li>Domina a bicicleta e os patins</li> <li>Aprende a nadar</li> <li>Aperfeiçoamento perceptivo-motor</li> <li>Recebe e devolve os objetos</li> <li>Aquisições gnospráxicas</li> <li>Gnosia da letariladidade</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aperfeiçoamento da motricidade fina</li> <li>Praxias elementares e utilitárias</li> <li>Escrive</li> <li>Manipula objetos e controla estruturas</li> <li>Faz modelagem</li> <li>Mão instrumento de criação</li> </ul>
8-9 ANOS		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprendizagens lúdicas e recreativas</li> <li>Jogos e orientação</li> <li>Valorização dos fatores de execução e controle de movimento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interesse por atividades construtivas complexas</li> <li>Dissociação de movimentos</li> <li>Supressão das sincinesias e das paratônias</li> </ul>
10-13 ANOS		<ul style="list-style-type: none"> <li>Domínio da atividade psicomotora</li> <li>Conscientização corporal</li> <li>Aprendizagens desportivas e expressivas</li> <li>Automatização dos movimentos aprendidos</li> <li>Capacidade de inibição voluntária</li> <li>Ajustamento das condutas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvimento das relações visão-preensão</li> <li>Construção e composição de objetos</li> <li>Melhoramentos da estruturação espacial</li> </ul> <p>(continua)</p>
		<p>LINGUAGEM</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aparecimento da função simbólica</li> <li>imitação diferida</li> <li>Estruturação espacial e temporal dos acontecimentos</li> <li>Reconhece o nome das diferentes partes do corpo</li> </ul> <p>PERSONALIDADE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Assimilação do real ao eu</li> <li>Cópia de atitudes</li> <li>Usa corretamente a colher</li> <li>Calça-se</li> <li>Recreia-se com brinquedos</li> <li>Adapta-se a situações novas</li> </ul> <p>DESENHO DO CORPO</p> <p><i>Bonhomme – Bizarro</i></p>  <p><i>Bonhomme perfil – Pormenores de vestuário</i></p>  <p><i>Mehores proporções corporais</i></p>  <p><i>Introdução de fatores sociais</i></p> 	

Figura 4. Quadro sinóptico da Gênese da imagem do corpo (Continuação). Fonseca, V. da. (2008). *Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem*. Artmed.

Tanto Gallahue et al. (2013) quanto Fonseca (2008) apresentam suas teorias baseadas em idades semelhantes, sendo de recém-nascido até os 13/14 anos. Gallahue et al. (2013) são estudiosos do desenvolvimento motor, porém, ao apresentarem características cognitivas, afetivas e motoras das crianças, aproximam-se da teoria de Vitor Fonseca (2008) da psicomotricidade, visto que este apresenta em seu quadro fatores cognitivos (linguagem, personalidade e capacidade de desenho do corpo), motores (postura, preensão, motricidade) e afetivos (personalidade). Assim, considera-se o termo desenvolvimento psicomotor para compor o presente estudo.

Fonseca (2012, p. 298) afirma que “motricidade sem cognitividade é possível, mas cognitividade sem motricidade não o é”. O autor (2012) afirma, ainda, que a organização psicomotora humana envolve a participação dos setes fatores psicomotores, cada um contribuindo para o todo da atividade humana de forma particular e peculiar, sendo a psicomotricidade o produto de uma relação inteligível entre a criança e seu meio.

Fonseca (2012) apresenta como fatores psicomotores:

- Tonicidade: aquisições neuromusculares, conforto tático e integração de padrões motores antigravíticos (do nascimento aos 12 meses);
- Equilibração: aquisição da postura bípede, segurança gravitacional, desenvolvimento dos padrões locomotores (dos 12 meses aos 2 anos);
- Lateralização: integração sensorial, investimento emocional, desenvolvimento das percepções difusas e dos sistemas aferentes e eferentes (dos 2 aos 3 anos);
- Noção do corpo: noção do eu, consciência corporal, percepção corporal e condutas de imitação (dos 3 aos 4 anos);
- Estruturação espaço-temporal: desenvolvimento da atenção seletiva, do processamento da informação, coordenação espaço-corpo e proficiência da linguagem (dos 4 aos 5 anos);
- Praxia global: coordenação oculomanual e oculopedal, planificação motora e integração rítmica (dos 5 aos 6 anos);
- Praxia fina: concentração, organização e especialização hemisférica (dos 6 aos 7 anos).

Alguns desses termos psicomotores possuem nomes diferentes para Gallahue et al. (2013), assim como para outros autores voltados ao estudo do

movimento, como o termo tonicidade que pode receber a denominação de contração muscular, praxia global (manipulação global que abrange grande músculos), praxia fina (manipulação fina que trabalham pequenos músculos).

Fonseca e Gallahue apresentam, também, semelhanças em outros termos que falam sobre movimento e como se manifestam no ser humano:

### Quadro 1

Definição dos termos motores

	Gallahue	Fonseca
<b>Habilidade/desempenho motor</b>	Tarefa específica aprendida e/ou orientada para um objetivo específico	Movimento orientado para a execução de uma tarefa identificável
<b>Comportamento Motor</b>	Mudanças no aprendizado, controle e desenvolvimento motor	Movimentos observáveis produzidos pelos músculos esqueléticos, podendo envolver movimentos reflexos e automáticos inconscientes, bem com movimentos voluntários.
<b>Controle Motor</b>	Domínio de uma tarefa específica, são mudanças físicas e neurais apresentadas em tarefas isoladas.	Capacidade individual para realizar uma dada tarefa motora de acordo com vários parâmetros ou dimensões de execução, consubstanciando um determinado tipo de produção motora terminal ou final.
<b>Aprendizagem Motora</b>	Mudanças subjacentes envolvendo a aquisição e o refinamento de habilidades do movimento.	Mudanças permanente de comportamento provocado pela prática, e não meramente depende da maturação.

### Quadro 1 (Continuação)

#### Definição dos termos motores

<b>Perspectivo- motor</b>	<p>Todo movimento voluntário envolve um elemento da percepção; como tal, o desenvolvimento motor infantil está estreitamente associado com o funcionamento perceptivo-motor.</p>	<p>Influência das funções input e do processo perceptivo na realização do ato motor – função <i>output</i>.</p>
---------------------------	--	---

Fonte: Elaborado pela autora.

Go Tani (2008) explica que há duas maneiras de aprendizado utilizando-se o movimento, sendo aprendizagem **do movimento**, a qual aprender a mover-se envolve atividades como tentar, praticar, pensar, tomar decisões, avaliar, ousar e persistir. Para o autor (2008, p 317) “se é ensinado a mover-se numa variedade de atividades motoras crescentemente complexas, próprias do seu estágio de desenvolvimento e devidamente inseridas no contexto sócio cultural em que vivem”. Outra maneira de aprendizagem é **através do movimento**, “onde o utiliza-se do movimento como meio para alcançar um fim, não sendo necessariamente uma melhora na capacidade de mover-se” (Tani, 2008, p. 317).

Com essa explicação, pode-se dizer que o modelo Ampulheta de Gallahue (2013) é descrita sob o olhar **do movimento**, enquanto o quadro da gênese de Vitor da Fonseca (2008), nos apresenta um olhar **através do movimento**. A teoria de aprendizagem citada por Go Tani (2008), está relacionado a Abordagem Desenvolvimentista da Educação Física Escolar, a qual analisa o movimento humano possibilitando aos alunos o desenvolvimento ótimo de suas potencialidades, particularmente as motoras, respeitando suas características peculiares de crescimento, desenvolvimento e aprendizagem. Para o autor (2008, p. 317) “toda e qualquer aprendizagem visa à obtenção de respostas corretas, sendo a aprendizagem através do movimento não sendo um privilégio exclusivo da Educação Física”, podendo então, ser estudada, discutida e abordada por outros profissionais.

Unir as teorias dos dois autores enxerga-se o princípio da totalidade, onde todos os domínios (cognitivos, motores e afetivo-social) são estudados. Go Tani (2008) afirma que há domínios predominantes e: “Nenhuma abordagem é capaz de abranger sozinha a totalidade, espera-se que o conjunto das possíveis abordagens proporcione um quadro ou uma leitura mais completa daquilo que está em estudo e observação” (Tani, 2008, p. 319). O autor (2008) ainda cita o termo “abordagem” que está relacionado ao ensino e aprendizagem, porém, a fala se encaixa para teorias do desenvolvimento.

## **2. Interferências no desenvolvimento infantil**

“A infância é uma condição mutável, histórica e socialmente situada” (Sarmento, 2013, p. 133). Cronologicamente faz parte da natureza humana ser criança, sendo a infância um marco desse período. Gomes e Aquino (2019) afirmam que cada criança vive, na sua infância, mudanças significativas conforme suas disposições físicas, cognitivas, emocionais e psíquicas, e também àquelas vinculadas aos determinantes de tempo e espaço em que atuam e participam. Assim sendo as lembranças dos tempos de criança (de sua infância) são particulares de cada indivíduo.

Existem fatores orgânicos, socioafetivos e socioculturais que podem prejudicar o desenvolvimento saudável de uma criança. Para atingir excelência no desenvolvimento humano, Gonçalves (2019) afirma que a criança precisa integrar todas as fases do desenvolvimento neuropsicomotor, habilitando a hierarquia funcional cerebral a um funcionamento adequado.

Uma das maiores interferências no desenvolvimento infantil, contemporaneamente, relaciona-se ao uso excessivo de telas. De acordo com Virgílio (2015), crianças a partir de 05 anos permanecem sentadas em frente a algum tipo de tela - *smartphones*, telas de computador, *TV* ou *tablets* - por mais de 7,5 horas por dia, sendo que crianças menores já estão se moldando nesse perfil, utilizando esses aparelhos como “chupeta eletrônica”. Esse termo se tornou popular

na sociedade como instrumento utilizado pelos pais para abdicar de seus deveres como educadores de seus próprios filhos<sup>1</sup> (Marsili, 2021).

A educação de uma criança ou de um adolescente está associada à função dos pais e professores. Dessa forma, “ao falar de uso da internet os mesmos devem auxiliar seus educandos a moderar suas atividades com normas complementares ou regras” (Domingos, 2016, p. 13) e não usando os dispositivos como anestésico infantil, sendo que as telas neutralizam o desenvolvimento do imaginário da criança e adolescente.

Quanto mais as crianças, até mesmo o bebê, permanecerem com o olhar capturado diante das telas, além de manterem-se mais quietas, menos atenção elas demandam de seus pais, que, em maior ou menor grau, acabam por terceirizar a função de se fazer presente para os filhos aos objetos tecnológicos (Santos & Barros, 2017, p.12).

Dentro dessa situação, imagina-se a cena comum vista em nossa sociedade: quando uma família está em um restaurante, os pais interagem entre si e a criança ou adolescente fica diante de um dispositivo eletrônico assistindo a vídeos ou jogando. Essa realidade afeta a vida concreta da criança e do jovem, pois os mesmos não estão sendo educados pelos conjuntos de ações demandadas naquela situação social: aprender a se portar em um restaurante, conversar com seus familiares (sendo a família a primeira sociedade em que se vive), analisar o ambiente em que está inserido, distinguir seus gostos e preferências culinárias, entre outras experiências genuínas.

O poder cativante que uma imagem em movimento tem sobre uma criança é surpreendente. O mesmo podemos dizer da intensa atenção que um jogador de videogame dedica à partida que iniciou: nada o distrairá e, possivelmente, ele será incapaz de abandoná-la mesmo que outros assuntos mais importantes reclamem sua atenção (Domingos, 2016, p. 06).

---

<sup>1</sup> Informação retirada em palestra online.

Sarmento (2013) apresenta que a sociedade contemporânea está inserida num processo de avanço da globalização que corresponde à difusão de uma cultura global fortemente ancorada na indústria de produção de conteúdos midiáticos, pela hegemonia de modelos dominados pela ideia da competitividade, da performativa e da eficácia. "Os indivíduos são lançados no jogo social e é-lhes pedida a competência para disputarem oportunidades do processo concorrencial sobre o emprego, os lugares sociais, as posições de poder, os recursos, até os afetos" (Sarmento, 2013, p. 137).

Grande parte dos responsáveis pelas crianças do séc. XXI trabalham em tempo integral, deixando-os sob a tutela de terceiros e/ou em instituições escolares. Com isso, aumenta-se o livre acesso a *tablets*, computadores, celulares e/ou televisões com conexão a internet, desfrutando de todo tipo de conteúdo: filmes, desenhos, jogos eletrônicos e canais de vídeos.

Para Sarmento (2013) todas as crianças que entram na escola infantil tornam-se consumidoras potenciais das mesmas marcas, objetos, brinquedos, roupas e acessórios; a indústria cultural impregna o mundo das crianças, paralizam o seu imaginário, dissolvendo seu potencial e suas aspirações em um formato de cultura de massas. Com o modelo escolar apresentado nas instituições de ensino torna-se limitado o controle dos conteúdos acessados pelas crianças.

Domingos (2016) apresenta essas crianças contemporâneas como "nativos digitais", caracterizando-as como crianças que não fizeram nenhum esforço para aprenderem a lidar com tecnologias, pois sempre as vivenciaram. "Com grande facilidade, os nativos digitais, programam o controle remoto da televisão, conhecem e instalam aplicativos nos celulares, jogam na internet com outras pessoas – conhecidas e desconhecidas – por meio de seus dispositivos" (Domingos, 2016, p. 10). Sobre os nativos digitais, o autor caracteriza ainda:

- Só aprendem através de documentos gráficos: imagens, vídeos, 3D;
- Manifestam abertamente preocupações por seus dispositivos eletrônicos;
- Utilizam todos os serviços de telefonia móvel conectada à internet;
- Compartilham informações por meio de redes sociais e nunca guardam informações;
- As redes sociais são seu meio de comunicação e relacionamento mais natural;

- Tomam decisões na mesma hora, inclusive as mais importantes;
- Jogam eletronicamente com todo tipo dispositivos. O jogo é uma atividade fundamental;
- Não dão importância as novidades digitais, já que elas são inatas à sua atividade habitual;
- Os verbos procurar e “googlar” são sinônimos;
- A administração da mudança não lhes causa nenhum esforço.

Os avanços tecnológicos ocorridos ao longo da última década foram notáveis e alteraram nossa maneira de realizar certas atividades humanas, antes manuais, agora tecnológicas, antes analógicas e agora digitais. Domingos (2016) afirma que a *internet* e os dispositivos inteligentes mudaram a forma de a sociedade viver, além de alterar a cultura. Entretanto, um novo modo de viver tem implicações importantes em todos os aspectos: físicos, profissionais, sociais, econômicos e morais.

De acordo com Santos e Barros (2017), o uso excessivo das tecnologias prejudica a saúde de todo ser humano, além de prejudicarem o diálogo, o contato e as conexões afetivas com os demais indivíduos da sociedade, em especial dentre os membros das famílias. De acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria (2019), os malefícios do uso excessivo de telas na infância e adolescência são mais proeminentes nas áreas do sono, da atenção, do aprendizado, do sistema hormonal (com risco de obesidade), da regulação do humor (com risco de depressão e ansiedade), do sistema osteoarticular, da audição, da visão, além do risco de exposição a grupos de comportamentos de risco e a contatos desconhecidos, com possibilidade de acesso a comportamentos de autoagressão, tentativas de suicídio e crimes de pedofilia e pornografia.

No documentário “O dilema das redes” (Orlowski, 2020) fala-se que o excesso do uso de telas apresenta problemas a saúde mental, levando o ser a um isolamento social, exposição a notícias e conteúdos falsos, vícios aos aparelhos eletrônicos e surgimento de novas síndromes como a *Dismorfia do Snapchat*, *Diógenes digital* e a *Nomofobia*, sendo as duas últimas citadas por Domingos (2016).

Especificando cada uma delas, a *Dismorfia do Snapchat* é a busca por cirurgia plástica para que a pessoa fique mais parecida com o que ela visualiza de si nas fotos tiradas através de aplicativos que contém “filtros” (Orlowski, 2020). Os filtros são efeitos disponíveis para modificar a real imagem apresentada. A *Diógenes*

*Digital* é descrita por Domingos (2016) como um problema psicológico a qual leva o ser a guardar qualquer conteúdo de música, vídeo ou programas que se encontram na internet com argumentos de “vai que...”, “para ler depois”, “para se no futuro me fizer falta”. A *Nomofobia* é a necessidade incontrolável e não realista de conexão. Domingos (2016) apresenta que de 50% a 75% dos usuários de celulares sofrem algum grau de nomofobia.

Todos esses fatores prejudicam o desenvolvimento psicomotor saudável. Virgílio (2015) afirma que toda criança nasce com a necessidade e o desejo de brincar e se mexer, entretanto as telas estão retirando essa vontade. Por meio das novas tecnologias, as crianças acessam jogos, vídeos, filmes e desenhos, sendo as imagens cativantes e divertidas. Os chamados “youtubers” são pessoas reais que gravam vídeos a respeito de diversos temas que despertam o interesse das crianças. Nem sempre essas pessoas possuem boas intenções no conteúdo que apresentam às crianças, sendo necessário o acompanhamento de um adulto responsável para averiguar o que o menor assiste.

Com isso, reforça-se a necessidade da atenção, orientação e supervisão dos pais, cuidadores e professores, sendo eles os principais motivadores para as crianças, terem oportunidades e estímulos para brincar e se movimentar, pois é por meio do movimento ativo que as pessoas se autoexpressam (Virgilio, 2015). Lembra Gallahue et al. (2013) que a criança aprende melhor com a participação ativa, sendo a prática e a experiência determinantes para seu desenvolvimento motor. “Sem a prática, instrução e estímulos, a criança acaba apresentando restrição na aquisição das informações perceptivo-motoras, que se dá pela interação da criança com o ambiente” (Gallahue et al., 2013, p. 200).

Todo movimento voluntário depende da percepção e toda percepção depende do movimento. Logo, o processo perceptivo-motor é descrito pelos autores (Gallahue et al., 2013) da seguinte forma: inicia-se com a recepção dos estímulos, envio dos mesmos ao cérebro, organização dos estímulos recebidos, tomada de decisão, execução do movimento e, por fim, a avaliação do movimento.

Diferentemente do movimento perceptivo-motor que se dá pelo movimento voluntário, Schmidt e Wrisberg (2010, p. 53) apresentam que “o tempo de reação necessita de um estímulo, seguido de uma resposta”. O estímulo-resposta, como citado anteriormente, apresenta lenta reação por parte das crianças, sendo importante o seu desenvolvimento, pois está presente também em nosso dia-a-dia.

Exemplo: ao ver um objeto caindo no chão, necessita-se de uma rápida resposta para pegá-lo.

Sendo assim, “o tempo de reação inicia com um estímulo e finaliza quando o movimento (resposta) é iniciado” (Schmidt & Wrisberg, 2010, p. 53). Demanda-se prática para aperfeiçoar o tempo de reação, podendo levar um estímulo conhecido a uma resposta automática, como, por exemplo, frear em um sinal vermelho, após longo tempo de prática na direção esse comportamento se torna uma ação natural do motorista.

Rojo (2018) afirma que é importante que as gerações que nascem em um mundo regido por telas aprendam a usá-las, mas também é importante aprender a desligá-las, sendo essa última ação ainda mais importante. Adquirir novas competências para lidar com as ferramentas digitais requer controle e limites, ademais, especialmente quando se trata de crianças, essa competência requer supervisão.

Corominas (2017, p. 85) afirma que as crianças aprendem quando “prestam atenção”, e é a sua vontade que decide se a situação em que se encontram merece esse esforço de prestar atenção. A atenção para Schmidt e Wrisberg (2010) é a capacidade limitada de processar informação. Limitada, pois, normalmente, foca-se em poucas atividades ao mesmo tempo.

No momento da execução de uma habilidade, há uma abundância de informações disponíveis que podem ocupar o espaço da atenção do executante e ser processada. (...) O desafio do executante é administrar o espaço de atenção, tomando decisões corretas sobre em qual informação prestará atenção (Schmidt & Wrisberg, 2010, p. 66).

Corominas (2017) apresenta dados de que a atenção da criança é seletiva. Na presença dos pais, a atenção é fixa por 27% do tempo que permanecem juntos; em sala de aula sua atenção se fixa 50% do tempo; por sua vez, na frente das telas a atenção se mantém presa em 95% do tempo. Esses dados são considerados para crianças de até 10 anos.

Esses dados são subjetivos, sendo que as situações em sala de aula e na presença dos pais não são descritas. No caso das telas, é mais sugestivo de

entender o que o autor quer dizer, pois em frente aos aparelhos eletrônicos as situações são similares em qualquer circunstância, validando, então, os dados.

Alguns pais se sentem pressionados a darem celulares aos seus filhos, pois estes últimos argumentam que os amigos de classe já possuem seu próprio *smartphone*. Porém, Santos e Barros (2017) afirmam que a criança só fica enclausurada nos eletrônicos se um adulto não mostra que existe uma outra opção, outra forma de brincar, de se relacionar, de ser e de fazer.

Em um estudo feito por Nobre et al. (2021) os resultados apontam que 63% das crianças apresentaram tempo de tela superior a 2 horas por dia e que a televisão ainda é a principal responsável pela exposição das crianças às telas. Em estudo feito por Lin et al. (2017) se concluiu que usar, excessivamente, telas de toque (*touch screens*) pode afetar de forma negativa o desenvolvimento motor fino (praxia fina) de crianças pré-escolares.

Por outro lado, uma revisão sistemática feita por Herodotou (2017), apresentou que a maioria dos estudos relataram efeitos positivos no desenvolvimento de algumas matérias escolares a partir da utilização de aplicativos móveis por crianças de 2 a 5 anos. O autor do estudo afirma, entretanto, que há poucos estudos examinando o possível impacto de dispositivos móveis no desenvolvimento social e emocional das crianças e, portanto, uma necessidade de obter entendimento refinado das razões e dos efeitos identificados. Diante disso, “é necessário tratar as novas tecnologias de uma perspectiva multidisciplinar” (Domingos, 2016, p. 06).

Utilizar a tecnologia como instrumento no processo de aprendizagem possui seus benefícios, tais como: o fácil acesso às leituras, pois os livros *online* são mais baratos do que os livros físicos; há possibilidade de um estudo de língua estrangeira, por exemplo, com um profissional que habita em outra cidade ou até mesmo país.

Atualmente, os *tablets* são usados como instrumento fundamental no processo educativo e esses dispositivos trazem consigo uma infinidade de aplicativos que permitem a aprendizagem. Há diferentes métodos *e-learning* (e – eletrônicos; learning – aprender) (Domingos, 2016, p. 80), são exemplos “vídeos aulas”, nos quais o conteúdo que seria passado em sala de aula é transmitido da mesma maneira, porém com professor e alunos cada um em suas casas e o quadro negro sendo uma plataforma online.

Há, também, o método de classe invertida em que os alunos estudam em casa o conteúdo proposto pelo professor e o horário de aula serve apenas para discutirem todos juntos, montar conclusões e esclarecer perspectivas diferentes sobre o assunto. Existem outros recursos, como os jogos *online*, em *sites*, plataformas escolares ou aplicativos que servem como complemento do ensino. O benefício desse meio de ensino é o interesse dos alunos no assunto abordado, porém, não há garantia de que esse interesse seja despertado em todos os alunos e aceitável para todas as matérias/disciplinas escolares.

Santos (2017) afirma que os contatos com os aparelhos eletrônicos não são, em si, bons ou ruins, mas que essa qualificação deve ser pensada a partir do uso de que se faz desses dispositivos. Domingos (2016, p. 38) sugere que o uso dos meios eletrônicos no processo de aprendizagem seja moderado, sendo um instrumento de complemento na educação, de modo que a criança não relate a aprendizagem e tecnologia de modo que na falta de tecnologia não exista aprendizagem.

A sociedade brasileira de pediatria em um documento (2017) recomenda que crianças abaixo de 2 anos não sejam expostas de forma passiva às telas digitais. Para crianças de 2 a 5 anos o tempo de tela deve ser de 1 hora por dia com supervisão do conteúdo acessado pelos pais ou cuidadores. Para crianças maiores de 6 anos e adolescentes, o tempo de tela não deve exceder 2 horas por dia, a não ser em casos de trabalhos acadêmicos, estabelecendo intervalos de descanso e atividade física, restringindo o tempo de jogos online, uso de aplicativos e redes sociais.

Gonçalves (2019) explica que o bebê ao nascer já tem uma grande quantidade de neurônios, mas, somente no decorrer de sua maturação e através das experiências e afetividade é que seu cérebro começa uma função muito ativa, fazendo conexões entre eles (integração sensorial). O uso de telas antes de completar esse processo de maturação, faz com que a criança pule etapas. As telas emitem grande quantidade de estímulos visuais e auditivos através de sua imagem, movimentações e trilha sonora, sem que tenham ocorrido as conexões dos neurônios. Ou seja, “o cérebro armazena todas essas informações recebidas, porém não sabe o que fazer elas, causando então déficit e atrasos intelectuais no futuro” (Marsili, 2021).

Naturalmente temos uma necessidade básica de nos conectar com outras pessoas e através das redes sociais há uma otimização nessa conexão, liberando

então alto nível de dopamina (neurotransmissor do aprendizado, da recompensa, da atenção e do movimento) como recompensa, tornando seus usuários em “cativos digitais” (Orlowski, 2020). Ressalta-se que o termo “usuário” apenas é utilizado por duas indústrias: a de drogas e a de software.

As tecnologias evoluíram trilhões de vezes desde a década de 60, porém nosso cérebro não evoluiu nem 0,1% (Orlowski, 2020). O corpo e a mente do ser humano não vão mudar de forma significativa, sendo necessário que os seres racionais adotem estratégias para não permitirem serem dominados pelas telas. O excesso do uso de telas faz com que seus usuários não demandem tempo e atenção necessária aos seus familiares e entes queridos, agravando uma geração mais ansiosa, frágil e deprimida que socialmente terão dificuldades nos relacionamentos.

### **3. Considerações Finais**

Ao relacionar a teoria do desenvolvimento motor de Gallahue et al. (2013), com o quadro da gênese, teoria da Psicomotricidade de Fonseca (2008), percebe-se que os autores possuem semelhanças em suas falas pelo fato de tratarem do “desenvolvimento humano”. Entretanto, ao descrever cada fase do desenvolvimento, os autores analisam aspectos cognitivos, afetivos e motores de crianças recém-nascidas até indivíduos com 13/14 anos, apresentando, então, maior proximidade em suas perspectivas de conteúdos e terminologias no âmbito dos estudos sobre desenvolvimento psicomotor. Pode-se dizer que Gallahue et al. (2013) analisa o desenvolvimento na perspectiva “do movimento”, enquanto Fonseca (2008) se aprofunda na análise “através do movimento”, logo, unir essas duas teorias nos traz um olhar de totalidade ao ser humano.

O que a literatura atual aborda sobre a interferência do uso de telas no desenvolvimento psicomotor infantil demonstra que o excessivo uso de telas pode ser prejudicial à saúde da criança, afetando sua saúde cognitiva, afetiva-social, psicologia, motora e fisiológica, ou seja, afetando seu desenvolvimento saudável. Os estudos nessa área ainda são primários, não existindo, assim, uma base de dados com evidências suficientes. A justificativa do fato pode levar em consideração a análise da data de lançamento do primeiro *smartphone* que ocorreu no ano de 2007,

sendo que as crianças que tiveram acesso a esse dispositivo desde o nascimento, os nativos digitais, estão hoje, completando 14 anos de idade, ou seja, finalizando somente agora as fases do seu desenvolvimento infantil.

Considera-se também que a maioria das crianças e adolescentes possuem acesso a *smartphones* ou semelhantes, televisões e *tablets*. Esse cenário surgiu há aproximadamente 8 anos, logo a necessidade de estudos para investigar as possíveis interferências desses aparelhos no desenvolvimento infantil, ainda é de curto prazo para medir os seus efeitos sobre essa juventude.

Em geral, crianças do século XXI nasceram em uma era digital, favorecendo a facilidade no manuseio dos aparelhos eletrônicos, portanto, há a necessidade de ensinar as crianças a lidarem com essas ferramentas de modo prudente, para que não se tornem “cativos digitais”.

A maioria dos estudos aborda o papel dos pais perante o uso dos dispositivos eletrônicos pelas crianças, sendo escassos aqueles estudos que abordam especificamente os efeitos das telas em cada área e fase do desenvolvimento. Portanto, é preciso que sejam desenvolvidas investigações para essa problemática pouco divulgada nos meios científicos. O termo telas para referenciar esses dispositivos ainda é pouco reconhecido, sendo antes utilizado “*tablets*, mídias digitais, *internet* e televisões”.

## Referências

- Boulch, J. (1987). *Ruma a uma ciência do movimento humano*. Artes Médicas.
- Corominas, F. (2017). *Educar, hoje*. 2<sup>a</sup> ed. Editora quadrante.
- Cordeiro; A. M., Oliveira, G. M., Rentería, J. M., & Guimarães, C. A. (2007, nov./dez.). Revisão sistemática: uma revisão narrativa. *Revista do Colégio Brasileiro de Cirurgiões*, 34(6), 428-431. <https://doi.org/10.1590/S0100-69912007000600012>
- Domingos, A. A. (2016). *Famílias Digitais*. Editora quadrante.
- Fonseca, V. da. (2008). *Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem*. Artmed.
- Fonseca, V. da. (2009). *Psicomotricidade: filogênese, ontogênese e retrogênese*. Wak Editora.

- Fonseca, V. da. (2012). *Manual de Observação Psicomotora. Significação Psiconeurológica dos Fatores Psicomotores*. 2<sup>a</sup> ed. Wak Editora.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2013). *Compreendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. AMGH Editora.
- Gomes, L. O., & Aquino, L. M. L. (2019, jul./set.). Crianças e infância na interface da socialização. Questões para a educação infantil. *EccoS – Rev. Cient.*, (50), e14092. <https://doi.org/10.5585/eccos.n50.14092>
- Gonçalves, F. (2019). A neurociência sob o olhar da psicomotricidade. Editora Cultura.
- Herodotou, C. (2017). Young Children and tablets: A systematic review of effects on learning and development. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 1-9. <https://doi.org/10.1111/jcal.12220>
- Instituto Superior de Psicomotricidade e Educação. (n.d.). *O que é psicomotricidade e por quê?*. <https://www.ispegae-oipr.com.br/o-que-e-psicomotricidade-e-por-que>
- Lin, Ling-Yi, Cherng, Rong-Ju, & Chen, Yung-Jung. (2017). Effect of Touch Screen Tablet Use on Fine Motor Development of Young Children. *Phys Occup Ther Pediatr.*, 37(5), 457-467. <https://doi.org/10.1080/01942638.2016.1255290>
- Lussac, R. M. P. (2008). Psicomotricidade: história, desenvolvimento, conceitos, definições e intervenção profissional. *Lecturas, Educación Física y Deportes. Revista Digital*. Ano 13(126). <https://www.efdeportes.com/efd126/psicomotricidade-historia-e-intervencao-profissional.htm>
- Marsili, S. (2021, Março). *Geração Glass. O mal que as telas fazem aos seus filhos*. [Comunicação pessoal em palestra online].
- Nobre, J. N. P., Santos, J. N., Santos, L. R. Guedes, S. da C., Pereira, L., Costa, J. M., & Morais, R. L. de S. (2021). Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. *Ciência & Saúde Coletiva*, 26(3), 1127-1136. <https://doi.org/10.1590/1413-81232021263.00602019>
- Orlowski, J. (Diretor). (2020). *Dilema das Redes* [Documentário]. Netflix.
- Rojo, A. S. (2018). Telas, crianças e educação: a importância de experimentar a espera. *Repositorio Comillas*, 1-2.

- [https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/33182/4SLBEI\\_paper\\_11.pdf?sequence=-1&isAllowed=y](https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/33182/4SLBEI_paper_11.pdf?sequence=-1&isAllowed=y)
- Rother, E. T. (2007). Revisão sistemática x revisão narrativa. *Acta Paulista de Enfermagem*, 20(2), v-vi. <https://www.scielo.br/pdf/ape/v20n2/a01v20n2.pdf>
- Santos, C. C. & Barros, J. F. (2017, 11 Fevereiro). Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica. *O portal dos psicólogos*. <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf>
- Sarmento, M. J. (2013). Infância contemporânea e educação infantil: uma perspectiva a partir dos direitos da criança. In M. A. Salmaze, & O. A. Almeida (Orgs.), *Primeira infância no século XXI direito das crianças de viver, brincar, explorar e conhecer o mundo* (p. 131-148). Editora Oeste. Recuperado de <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/36769/1/Infancia%20contemporanea%20e%20educa%c3%a7%c3%a3o%20infantil%20LIVRO.pdf>
- Schmidt, R., & Wrisberg, C. (2010). *Aprendizagem e Performance Motora: Uma abordagem Baseada na Situação*. Artmed.
- Sociedade Brasileira de Pediatria. (2017). *Manual de Orientação: O papel do pediatra na prevenção do estresse tóxico na infância*. Departamento científico de pediatria do desenvolvimento e comportamento. <http://docplayer.com.br/57089523-O-papel-do-pediatra-na-prevencao-do-estresse-toxico-na-infancia.html>
- Sociedade Brasileira de Pediatria. (2019). *Manual de orientação: Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas*. Departamentos científicos de pediatria do desenvolvimento e comportamento e de saúde escolar; Sociedade Brasileira de Pediatria. [http://www.politicasdredrogas.pr.gov.br/sites/depsd/arquivos\\_restritos/files/documento/2020-07/slide\\_03\\_-dt\\_-uso\\_saudavel\\_telas\\_tecnologias\\_e\\_midias.pdf](http://www.politicasdredrogas.pr.gov.br/sites/depsd/arquivos_restritos/files/documento/2020-07/slide_03_-dt_-uso_saudavel_telas_tecnologias_e_midias.pdf)
- Tani, G. (2008). Abordagem Desenvolvimentista: 20 anos depois. *Revista da Educação Física/UEM*, 19(3). 313-331. <https://doi.org/10.4025/reveducfis.v19i3.5022>
- Virgílio, S. (2015). *Educando crianças para a aptidão física: uma abordagem multidisciplinar*. Manole.

## **ARTIGO 2 - STREET DANCE E A PSICOMOTRICIDADE**

## STREET DANCE E A PSICOMOTRICIDADE

### RESUMO

A dança é a forma de expressão mais antiga de nossa sociedade. Antes mesmo de o homem falar, ele se comunicava através de movimentos ritmados. Hoje, a dança é apenas uma forma de expressar uma cultura, sendo uma linguagem artística. Este estudo trata-se de uma revisão narrativa com o objetivo de apresentar a história do *Street Dance*, descrevendo a relação desse estilo de dança com a psicomotricidade, bem como os benefícios alcançados em aulas estruturadas da modalidade. A escassa literatura a respeito da origem histórica do *Street Dance* nos apresenta o termo *African-American Vernacular Dance* para se referir a modalidade, sendo então necessário sua descrição no decorrer do estudo. O *Street Dance* é um dos componentes que integram a cultura *HipHop*, é uma atividade motora e um movimento social que expressa a história e a cultura por meio da performance. Nos tempos atuais a modalidade está presente em vídeos clipes, filmes, programas de televisões e redes sociais, motivando então a procura de aulas específicas desse estilo de dança. A hipótese estudada é que o *Street Dance* pode ser uma alternativa de atividade de estimulação Psicomotora, sendo que a Psicomotricidade é um campo da ciência que analisa o ser humano em aspectos cognitivos, motores e sócio-afetivos. O relato de experiência da autora será um instrumento utilizado para discutir a temática do presente estudo de forma teórica e contextualizada, complementando então as informações. A análise demonstra que os benefícios da prática de *Street Dance* envolvem tanto elementos psicomotores quanto a estimulação do desenvolvimento infantil.

**Palavras-chave:** *Street Dance*; Cultura *Hip Hop*; Danças Vernáculas; Psicomotricidade; Estimulação Psicomotora.

## STREET DANCE AND PSYCHOMOTRICITY

### ABSTRACT

Dance is the oldest form of expression in our society. Even before the man spoke, he communicated through rhythmic movements. Today, dance is just a way of expressing a culture, it is an artistic language. This study is a narrative review aiming to present the history of Street Dance, describing the relationship of this style of dance with psychomotoricity, as well as the benefits achieved in structured classes of the modality. The scarce literature on the historical origin of Street Dance presents us with the term *African-American Vernacular Dance* to refer to the modality, being necessary its description during the study. Street Dance is one of the components that integrate HipHop culture, it is a motor activity and a social movement that expresses history and culture through performance. Nowadays, the modality is present in video clips, films, television programs and social networks, thus increasing the demand for specific classes of this style of dance. The studied hypothesis is that Street Dance can be an alternative of Psychomotor stimulation activity, and Psychomotricity is a field of science that analyzes the human being in cognitive,

motor and socio-affective aspects. The author's experience report will be an instrument used to discuss the theme of this study in a theoretical and contextualized way, thus complementing the information. The analysis demonstrates that the benefits of Street Dance practice involve both psychomotor elements and stimulation of child development.

**Keywords:** Street Dance; Hip Hop Culture; Vernacular Dances; Psychomotricity; Psychomotor Stimulation.

## 1. Introdução

O objetivo do presente estudo é apresentar a história do *Street Dance*, descrevendo a relação desse estilo de dança com a psicomotricidade, bem como os benefícios alcançados em aulas estruturadas dessa modalidade. Ademais, esta pesquisa considera o *Street Dance* enquanto atividade motora e movimento social. Assim, a partir de uma revisão narrativa da literatura, busca-se discutir a temática de um ponto de vista teórico contextual.

A revisão narrativa apresenta uma temática mais aberta, não exigindo um protocolo rígido para sua confecção. Portanto, a busca das fontes não é pré-determinada e específica, sendo, frequentemente, menos abrangente (Cordeiro et al., 2007). A seleção dos artigos é arbitrária, provendo o autor de informações sujeitas a viés de seleção, com grande interferência da percepção subjetiva (Rother, 2007).

A percepção é subjetiva, pois há necessidade do autor possuir conhecimento sobre o assunto estudado e extrair informações similares ou que estão de acordo com suas ideias e pensamentos. Na revisão narrativa, a busca pelos estudos não precisa esgotar as fontes de informações, sendo uma revisão recomendada para (re)construção de conceitos e pensamentos, trilhando caminhos em direção àquilo que se deseja conhecer (Gutierrez Filho, 2016). De acordo com Cordeiro et al. (2007) esse modelo de revisão não fornece informações quantitativas e é dividida em introdução, desenvolvimento, comentários e referências, possibilitando com que essa estrutura seja variada com outras nomenclaturas.

Ao realizar uma pesquisa em bases literárias sobre o *Street Dance*, foram poucos os estudos que apresentaram a real história sobre a origem da temática em questão. Nota-se que a existência de pesquisas, tanto em língua portuguesa como estrangeira, é escassa no que tange à temática histórica do *Street Dance*. Com isso

se fez necessário buscar mecanismos alternativos capazes de fornecer a teoria que embasasse a realização deste trabalho.

Logo, a revisão narrativa se apresenta como a mais apropriada para este artigo, pois são poucos os acervos acadêmicos disponíveis sobre a origem do *Street Dance*. Diante disso, utilizou-se de fontes como palestras e troca de informações com profissionais da área da dança de rua, documentários disponíveis em canais de vídeos na internet, obras estrangeiras que relatam o início da cultura *Hip Hop*, além de se considerar a experiência profissional da pesquisadora enquanto professora e dançarina de *Street Dance*.

O relato de experiência pressupõe-se em um trabalho de concatenação e memória, a elaboração de um acontecido que como vê seu relator, invocando suas competências reflexivas e associativas, bem como suas crenças e posições de sujeito no mundo. Então, “o trabalho narrativo da singularidade no relato de experiência é sempre e invariavelmente um trabalho de linguagem” (Daltro & Faria, 2019, p. 226).

As experiências vivenciadas pela pesquisadora serão usadas ao longo deste trabalho como um instrumento para complementar informações, como, por exemplo, a descrição de variados passos de dança. Menciona-se, ainda, que o estudo contou com a participação em palestras com o professor, pesquisador, dançarino e coreografo de *Street Dance* da cidade de São Paulo - SP, Henrique Bianchini, além de conversas informais com proprietários de estúdios/escolas de dança e com documentários sobre *Street Dance*.

Ao mencionar sobre dança, abrange-se uma grande área considerando que “a dança foi a primeira linguagem humana, antes mesmo da linguagem oral” (Ferreira & Ramos, 2009, p. 243). Quando os homens primitivos queriam se expressar, realizavam movimentos ritmados. Atualmente, há o acesso a diversos idiomas, deixando, então, a dança apenas como linguagem artística.

Se uma expressão só é plena e total, isto é, de corpo inteiro, na medida em que houver uma coordenação física e psíquica numa integração rítmica não se pode aceitar a não-participação do psíquico nas alterações rítmicas (Moreira, 1995, p. 58).

A dança é apresentada por Gonçalves (2010) enquanto linguagem artística, pois, assim como escrever um poema ou um romance necessita do conhecimento da gramática, o dançarino deve ser alfabetizado em dança e dominar os elementos dessa linguagem, como: saber girar, saltar, utilizar os níveis espaciais e se deslocar em diferentes direções.

A palavra expressão, de acordo com o Dicionário Online de Português (n.d. online), possui como significado “ação de expressar por palavras, por gestos, pela fisionomia; é um modo de comunicação próprio; modo como rosto, a entonação, a voz, o comportamento ou o gesto demonstram uma condição emocional, espiritual ou moral”. Logo, a expressão na linguagem da dança faz com que o dançarino coloque suas características pessoais na coreografia apresentada.

Para Klaus Vianna (2018), professor, bailarino e coreógrafo, a dança é um registro de vida, de força e de expressão. Por sua vez, Darido e Rangel (2011), autoras da área de didática na Educação Física, afirmam que a dança além de ser uma das formas mais antigas de manifestação do corpo, também se desenvolveu conforme o ser humano teve a necessidade de se comunicar e expressar: “A dança traduz as mais íntimas emoções, acompanhadas ou não da música, do canto ou de ritmos peculiares” (Darido & Rangel, 2011, p. 202).

Apesar de, contemporaneamente, a dança ser uma linguagem secundária, uma pessoa falar “eu danço”, não basta. Essa fala, vem seguida da pergunta: “Que tipo de dança?”. Isso acontece porque existem inúmeros estilos dançados pelo mundo, cada um com sua técnica e seus fundamentos. As diversas danças representam um período da história do mundo, sofrendo influência da região em que estão inseridas, representando as características culturais de um determinado povo. A dança é um bom indicador no nível da civilização (Bourcier, 2001)

Paul Bourcier (2001) afirma que na era paleolítica, por exemplo, o homem era um predador que vivia da caça, da pesca e da colheita, sujeito aos acasos do destino, período no qual o animal era um inimigo difícil de ser vencido. As vestimentas eram as peles de animais, enquanto os ossos e chifres eram os instrumentos, de modo que a configuração das danças estava diretamente referida a esse contexto.

Em nossa sociedade a dança é vista como uma atividade cultural, social ou até mesmo uma forma de atividade física. Para Dario e Rangel (2011) a dança pode ser apresentada com fins étnicos, folclóricos, dança de salão/social e dança

teatral/artística. As autoras definem, ainda, cada uma dessas categorias da seguinte forma:

- Étnicas – representam determinado povo, como, por exemplo, o tango na Argentina;
- Folclóricas – abordam as tradições e costumes de determinados povos ou regiões. Exemplo: o frevo em Pernambuco, no Brasil.
- Danças de salão ou danças sociais – pode-se dizer que são as danças de festas que têm como objetivo principal a diversão. No Brasil temos como exemplo o funk, o axé, o pagode e o forró.
- Danças teatrais ou artísticas – são as danças espetáculos como os balés clássicos, a dança moderna, o sapateado e o jazz.

O *Street Dance*, tema deste estudo, também é conhecido por Dança de Rua, danças urbanas, *hip-hop dance* e se vincula às danças sociais. Na literatura, encontra-se o termo *African-American Vernacular Dance* para se referir ao *Street Dance*.

Ao descrever cada palavra desse termo é possível entender melhor o porquê desse nome: “*Vernacular*”, traduzido ao português “*venacular*”, no dicionário *Dicio*, encontra-se a seguinte tradução: particular ou característico de um país (nação, região, entre outros). A arquitetura vernacular, por exemplo, é caracterizada pelo uso de materiais e construções locais, sem o auxílio de um arquiteto ou profissional capacitado para essa construção. Pode-se citar as ocas indígenas como um exemplo de arquitetura vernacular.

As danças vernáculas são danças características de uma determinada região e população, não existem regras específicas para dançá-la. Esse tipo de dança representa um grupo e é o resultado de todo um contexto social. É uma dança local, popular, social, enfim, vernácula. Para o historiador de dança Paul Bourcier (2001), a dança popular se traduz como uma manifestação de sentimentos confusos e fortes que vão da alegria à inquietude, cujo tempo e passos, escorregados, corridos ou saltados, são livres.

Com uma analogia é possível dizer que a dança é como um rio que possui a nascente em um determinado ponto. Conforme a água escoa, esse rio vai passando por várias regiões e, em cada uma delas, um novo nome se dá a esse rio. A nascente das danças é a mesma, porém, conforme o tempo passa, a sociedade se

transforma e os diferentes estilos de dança surgem<sup>2</sup> (Bianchini, 2020). Como exemplo, apresenta-se a roda, movimento circular coletivo em que todos giram no mesmo sentido e que possui seus primeiros registros desde 8000 a.C (Bourcier, 2001) e está presente nos tempos atuais em diferentes estilos de dança e coreografias, como nas danças folclóricas nordestinas, danças africanas, danças indígenas e nas grandes coreografias de Balé Clássico. Em cada manifestação dessas a roda possui sua função, seja de um efeito de palco ou como característica principal da dança.

Para compreender o termo “*African-American*” se faz necessário descrever o caminho percorrido pelo *Street Dance* – a Dança de Rua.

## 2. Contexto histórico

O *Street Dance* integra um dos componentes da cultura *Hip Hop* que surgiu no bairro do Bronx em Nova Iorque em 1970 (Durden, 2019, p. 119), daí o termo “American”. Sobre sua origem há diversas teorias e, segundo Valderramas e Hunger (2007), o *Street Dance* surgiu em um período de crise racial nos Estados Unidos como uma forma de “evitar brigas entre gangues”. Stoppa (2005), entretanto, apresenta que esse surgimento se deu em uma manifestação cultural em apoio aos negros, tendo como líder Martin Luther King. Ao aprofundar os estudos, concluiu-se que o *Street Dance* faz parte da cultura *Hip Hop* que é uma expressão multicultural em constante mudança, inovando e comunicando.

De acordo com Durden (2019), mesmo o *Hip Hop* sendo um movimento cada vez maior na sociedade, com muitas formas de expressão cultural, ele apresenta alguns elementos básicos que são descritos nas figuras a seguir:

---

<sup>2</sup> Analogia feita pelo professor, pesquisador, dançarino e coreografo de dança de rua Henrique Bianchini em Palestra online em Dezembro de 2020.

## 2.1 Deejaying/DJ



Figura 1. Deejaying/DJ. 80s Baby. (n.d). *What is deejaying in hip hop?* <https://www.80sbaby.org/disc-jockey-definition/>

Representam as músicas e memórias da comunidade *Hip Hop*. Eles controlam as festas e eventos da cultura.

## 2.2 Grafite



Figura 2. Grafite. Aidar, L. (n.d). Grafite (Arte Urbana). Toda matéria. <https://www.todamateria.com.br/grafite-arte-urbana/>

Relacionado à arte visual. Normalmente, são feitos em muros. Há uma diferença entre o grafite e o vandalismo, sendo que o grafite possui autorização para ser realizado em paredes e muros, enquanto que a pichação não possui essa autorização e suas pinturas não remetem à uma obra de arte.

### 2.3 Emceeing/Rappers/MC's



Figura 3. Emceeing/rappers. Mai, A. (2019, 12 Julho). The Islamic Roots of Hip Hop. WYNC. <https://www.wnyc.org/story/islamic-roots-hip-hop/>

No Brasil são chamados de *MCs*, são as vozes contadoras de histórias. Normalmente, apresentam-se na música de forma falada.

### 2.4 Beatboxing



Figura 4. Beatboxing. Juliboni, M. (2011, 15 Setembro). "MC CEO" apresenta seu hip hop – eis um executivo em treinamento. Revista *Exame*. <https://exame.com/negocios/mc-ceo-apresenta-seu-hip-hop-eis-um-executivo-em-treinamento/>

Forma de percussão vocal que imita o som de uma bateria eletrônica. Normalmente, ele acompanha o *MC*. Enquanto o *MC* fala, o beatboxing faz a percussão.

## 2.5 Breaking Boy – Bboying



Figura 5. Breaking Boy – Bboying. Aoki, V. (2019, 11 Dezembro). Eu desenhei uma ilustração de breakdance "Buffalo / Corkscrew"! !!. Vanhouten. <https://vanhouten-art.com/2019-12-11baffaro>

São os dançarinos. O break dance foi a primeira forma de dança da cultura Hip Hop, onde os dançarinos apresentam sua performance de forma que chame a atenção do público. É considerado o melhor aquele que surpreende com seus movimentos.

Sobre a versão da origem histórica do *Street Dance* a partir da crise social pela qual os Estados Unidos passavam e suas manifestações, não deixa de ser verdade, porém, as influências desse contexto na origem do *Hip Hop* estão relacionadas com a fala de Paul Bourcier (2001) em que o autor afirma que a dança é uma manifestação cultural que apresenta um reflexo de sua sociedade.

O *Street Dance* teve sua origem com a juventude porto-riquenha e afro-americana em que as formas de dança eram o *breaking* e as danças sociais, definidas como “GRAFFITI FISICO”. O *break* foi o pioneiro das danças, e “por ser executado principalmente na seção de break musical (pausa da música, durante a música) de qualquer disco com batida funky, levou esse nome” (Durden, 2019, p. 125).

Essa forma de dança possui características bem exclusivas e únicas, exige habilidades particulares que nem todos são capazes, como as cambalhotas no ar e os giros de cabeça. De acordo com Durden (2019) em meados da década de 80 a ascensão da música *Hip Hop* levou a um novo movimento, incluindo danças de

festas que podiam facilmente ser apreciadas por todos: as danças sociais. Um exemplo bem leigo, porém de fácil compreensão, é a tradicional dança “Macarena”.

“O hip hop é caracterizado por um alto nível de diversão e exploração por meio de conceitos e técnicas “intencionais”, ou seja, movimentos que possuem significado e valor, informados por experiências pessoais, sociais e ambientais” (Durden, 2019, p. 162). Ele trabalha, também, com expressões faciais e isolamentos que envolvem todas as articulações: pescoço, braços, ombros, pernas, quadris, joelhos e pés.

Ao contrário do balé, danças modernas, como o jazz no estilo musical “Broadway”, utilizam-se de uma forma de “jazz autêntico africano” e outras formas de danças afro-diaspóricas (como afro-cubana, brasilera e hatiana), priorizando a postura com coluna curva, joelhos dobrados e uma orientação para terra. É percussivo, improvisado e comunal (usando chamada e resposta) (Durden, 2019, p. 132-133).

Os termos “chamada” e “resposta” estão relacionados às “batalhas” de dança em que dois dançarinos competem com o objetivo de apresentar a melhor performance. Ganha aquele que for mais aplaudido pelo público ou, quando há presença de jurados, ganha aquele que os impressionar mais.

A partir do ponto em que começamos a falar da origem do *Street Dance* até aqui, apareceram termos relacionados ao “afro”, mostrando-nos que a origem dessa modalidade de dança está relacionada aos afrodescendentes. Marshall Stearns e Jane Stearns (1994), afirma que o que surgiu foi uma nova maneira de dançar algo que já era manifestado pelas tribos africanas.

Stearns e Stearns (1994) apresenta que a dança africana possui características que ajudam a identificá-la. Por ser dançado descalço, o estilo africano favorece passos de deslizamento ou arrastamento. Sua imagem postural se dá com os joelhos flexionados e o corpo dobrado na cintura, os movimentos saem do quadril, permitindo sentir e explorar o ritmo da música. Ela valoriza o improviso, facilitando a liberdade de expressão, o que favorece para o surgimento de novas vertentes de sua dança.

Sendo assim, para Durden (2019) a técnica e a estrutura do *Street Dance* estão enraizadas em conceitos e tradições culturais associadas às características comportamentais da herança da dança africana. Com isso, comprehende-se o termo *African-American Vernacular Dances* enquanto uma dança de pessoas Afro-

descentes que vivem nos Estados Unidos, misturando ou acrescentando a cultura dos seus territórios.

Existem, também, outras danças vernáculas negras além do *Street Dance*, como o jazz. Essas práticas de dança não retêm apenas os valores afro-americanos, eles promulgam teorias filosóficas à medida que as pessoas colocam raízes ancestrais em um novo solo. No caso do *Street Dance*, ela envolve e comunica os valores culturais afro-americanas.

Nessa fusão e evolução das Danças Vernaculares Afro-Americanas, outras vertentes dentro do *Street Dance* são criadas o tempo todo, comunicando os valores culturais afro-americanos, como a exibição de ideias, de estilo, uso de ritmos múltiplos, consciência musical e espacial, gestos e atitude, moda, espiritualidade e individualidade.

Por meio de um documentário no *YouTube*, “Nos tempos da São Bento” publicado em 2015, podemos ter conhecimento da história do *Hip Hop* no Brasil que se difundiu no final nos anos 80, quando jovens de todo o país começaram a ver o *break dance* na televisão e, então, passaram a se reunir na estação São Bento, em São Paulo – SP, para trocar informações sobre a cultura *Hip Hop* e dançar. Grupos de *Break* foram criados nessa época em todo o Brasil e a popularidade dos encontros na estação ganharam fama através de um seriado na TV Cultura transmitido em 1986, chamado “Lucy Cuma”. As notícias em jornais sobre o novo movimento que acontecia na Estação São Bento deram fama ao *Hip Hop* no Brasil (Break And Style Crew, 2015).

Em 13 de Maio de 1993 aconteceu a 1<sup>a</sup> mostra Nacional de *Hip Hop* que se realizou na Estação São Bento, trazendo dançarinos de todo o Brasil para participar do evento que contou com a presença de toda a grande mídia da época como TV Globo, Record e SBT. O evento foi um marco para tornar a Estação São Bento o local de difusão da cultura *Hip Hop* no Brasil<sup>3</sup> (Break And Style Crew, 2015).

---

<sup>3</sup> Informação contida no documentário no *Youtube* “Nos tempos da São Bento”.

### 3. A popularidade do Street Dance

No início da cultura *Hip Hop*, os *MCs* e o *Djs* usavam álbuns de funk, eletrônicos e rock. Os *MCs* rimavam durante o intervalo e os *breakers* e dançarinos solo realizavam as performances. “A comercialização e exploração do *break* em meados da década de 80, juntamente com a crescente produção de discos de *rap* dançáveis, levou a uma mudança do *break* e em direção a um novo estilo de dança *Hip Hop*, as danças sociais” (Durden, 2019, p. 125).

A popularidade do *Street Dance* ocorreu na década de 80, influenciando videoclipes, shows, festas, filmes e programas de TV (Durden, 2019). Como exemplos, podemos citar os artistas James Brown, Michael Jackson. Com essa popularidade, “o rio” que teve origem no Bronx de Nova Iorque, expandiu-se por toda a América, inclusive chegando ao Brasil no final da década de 1980, início de 1990. Com essa evolução, novos fundamentos dentro do *Street Dance* foram criados.

Desde 1970 até 2021, são inúmeras vertentes que surgiram dentro do *Street Dance* e, a seguir, serão apresentadas as mais conhecidas<sup>4</sup>.

#### 3.1 *Vogue*

Essa dança se constitui em fazer poses como as de modelos nas revistas de moda “vogue”. É uma dança mais estática, predominando a forte expressão facial, movimentos corporais definidos por linhas. Suas poses normalmente são com os membros estendidos, com leves quebras em alguma(s) articulação(ões). Ela surgiu em festas da comunidade homossexual em Los Angeles. É dançado com funk e músicas eletrônicas.

---

<sup>4</sup> Não há registros fidedignos da descrição das vertentes disponíveis em bibliografias. Sendo então descritas de acordo com o conhecimento da pesquisadora.



Figura 6. Imagem Fran Manson, dançarina, professora e coreógrafa brasileira, referência no Vogue no Brasil. Equipe Online Cruzeiro do Sul. (2015, 2 Julho). Workshops abordam estilos de danças. *Jornal Cruzeiro do Sul*. <https://www2.jornalcruzeiro.com.br/materia/621299/workshops-abordam-estilos-de-dancas>

### 3.2 *Waacking*

Parecido com o Vogue, onde além das poses a dança consiste em balanços corporais e passos de dança jazz, os movimentos circulares dos braços é sua principal característica. Seus movimentos são fortes e bem marcados. A expressão corporal é mais leve do que do Vogue. É dançado ao som do funk da época de 1960/70.

Abaixo está uma foto de André Rockmaster e Sabrina Rocha dançando Waacking, ele é referência na cultura *Hip Hop* no Brasil.



Figura 7. André Rockmaster e Sabrina Rocha dançando Waacking em ponto turístico da cidade de Campo Grande-MS. Arquivo Pessoal.

### 3.3 *Popping*

Consiste em uma dança com contrações musculares isoladas, como se fosse um robô. Pode ser dançado com qualquer música, prioriza-se as músicas com batidas fortes e bem marcadas.



Figura 8. Popping. Dance n Inspire. (n.d). *Making dance as explosive as it can ever be since 1970's. POP.* <https://danceninspire.com/api/tags/html?tagname=popping>

### 3.4 *Locking*

Essa dança teve origem na época dos passos sociais nos Estados Unidos, quando Don Campebellock possuía um problema na coluna e com isso alguns passos sociais ficavam diferentes quando ele dançava, dando origem ao Locking. Constituem-se em movimentos com a coluna flexionada, movimentos circulares com pausas que representam nosso dia-a-dia, como o “bus stop” um passo o qual caracteriza uma pessoa pedindo “carona”. É uma dança leve, divertida e até mesmo engraçada. É dançada ao som de *funk* dos anos 60/80.

Frank Ejara fez parte dos primeiros movimentos na Estação São Bento. Na imagem ele representa o Locking.



Figura 9. Frank Ejara representando o Locking. Gil. B. F. (2004, 25 Junho). Acervo BF – Entrevista Frank Ejara | 'Evoluir é preciso, mas manter a autenticidade é fundamental. Respeite os criadores!'. *Bocada Forte.* <https://www.bocadaforte.com.br/materias/entrevistas/acervo-bf-entrevista-frank-ejara-evoluir-e-preciso-mas-manter-a-autenticidade-e-fundamental-respeite-os-criadores>

### 3.5 House

Estilo de dança que é caracterizado, principalmente, pelos variados movimentos com os pés e com joelhos levemente flexionado para que proporcione agilidade aos passos. Os braços são pouco usados, eles basicamente apenas acompanham o movimento. O estilo de música que é dançado é o *House Music*.



Figura 10. Edson Guiu, dançarino brasileiro conhecido mundialmente no House Dance. Hip hop District. (2017, 29 Abril). *Hip Hop District 2017 Edson “Guifu” // House Judge*. [Vídeo] YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Nn9IPaOb\\_nk](https://www.youtube.com/watch?v=Nn9IPaOb_nk)

### 3.6 *Hip Hop dance*

É dançado ao som de *Hip Hop Music*, sua característica principal é o seu *feeling*, seu balanço do corpo, movimentando a todo momento conforme a batida da música. O tronco se mantém levemente flexionado, balançando para frente e para trás ou para um lado e outro seguido de passos específicos.



Figura 11. Henrique Bianchini, professor, pesquisador e coreógrafo da cultura Hip Hop, referência em *Hip Hop* no Brasil. Gadelha, M. (2019, 25 Outubro). Festival de danças urbanas é atração no fim de semana. Diário do Nordeste. <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/verso/festival-de-dancas-urbanas-e-atracao-no-fim-de-semana-1.2166031>

### 3.7 *Street Jazz*

Considera-se uma variante do *Hip Hop*, onde o corpo já se mantém ereto, possui movimentos simétricos e marcados, com algumas características do *jazz*. Pode-se associar essa dança com os videoclipes da televisão.



Figura 12. O cantor americano Chris Brown representa o Street Jazz no clipe de sua música "Back to Love". Chris Brown. (2019, 11 Abril). *Chris Brown - Back To Love (Official Video)* [Vídeo] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r7CWEE3ZAWs>

O *Street Dance* é uma dança que nos dá liberdade, liberdade para movimentar, expressar e criar. “Pode ser usada para expressar ideias por meio de gesticulações que correspondem, visualmente, a certos conceitos. No *Street Dance*, esses conceitos começam com três ingredientes principais: a música, o ambiente e você” (Durden, 2019, p. 162). Assim, a música é seu guia; o ambiente, representado por sua dança, seus movimentos; e você é a mensagem passada pela dança: força, alegria, delicadeza, sensualidade, raiva, ódio ou amargor? Cada dançarino leva a sua raiz.

#### 4. A Psicomotricidade e o Street Dance

A Psicomotricidade analisa o ser humano não somente sob seu caráter biológico e sim como sujeito simbólico, moldado pelo social e pelo afetivo, assim, todo o caminho do desenvolvimento é valorizado (Gonçalves, 2019). Nesse aspecto, cabe dizer que se trata de uma “área de estudo que surgiu na França, em 1963, em busca de questionamentos de médicos neurologistas interessados em entender como algumas crianças apresentavam déficit motor, sem apresentar alterações significativas no cérebro” (Lussac, 2008, p. 03).

Fonseca (2008) define psicomotricidade como campo transdisciplinar que estuda e investiga as relações e as influências recíprocas e sistêmicas entre o psiquismo e a motricidade, sendo o psiquismo o funcionamento mental do ser

humano e a motricidade o funcionamento motor, os quais sofrem influência do ambiente. Ou seja, a psicomotricidade estuda o ser humano como um todo, levando em consideração a relação entre mente, movimento e comportamento, suscetíveis às influências externas de seu ambiente.

Fonseca (2009, p. 173) cita que “o movimento é função vital do ser humano e é uma das formas mais significativas de adaptação ao mundo externo”, pois é por meio dele que o homem reflete sua intimidade dentro do seu mundo interno. “No desenvolvimento intrauterino é pela motricidade que o bebê interage com o ambiente externo, sendo a forma de expressão do psiquismo prospectivo do indivíduo” (Fonseca, 2008, p. 11). Ou seja, o movimento é a consequência de tudo o que é vivido: corpo, tempo e espaço.

Em um estudo feito por Shimizu e Okada (2012) tendo como objetivo investigar o processo criativo e cognitivo dos dançarinos de *Break Dance* durante as batalhas, os autores concluíram que durante a performance do dançarino há padrões fixos de improvisação e, quando ocorre algum tipo de erro na apresentação, o dançarino cria novos padrões de dança e movimento. Afirmam, ainda, que as improvisações possuem como núcleo a descoberta pessoal, que para os dançarinos são descobertas de novas ideias, expressões e técnicas durante as atividades criativas, além de ser considerada um elemento central na criatividade humana. O que pode ser visto como a descoberta cognitiva gerada no artista após sua performance. Assim, “Dançar é a única forma de movimento que carrega significados diferentes para cada um de nós, dependendo de como e por que a dança faz parte de nossa vida” (Cone & Cone, 2015, p. 04).

De acordo com o desenvolvimento Psicomotor, os processos básicos da intervenção psicomotora são a função tônica (o movimento) e a emoção, sendo então “o movimento a única expressão e o primeiro instrumento do psiquismo” (Fonseca 2012, p. 12). Shimizu e Okada (2012) afirmam que para ser bom no improviso é necessário treino (experiência corporal) e a constante busca de novas referências, como assistir a espetáculos, vídeos e filmes (experiência cognitiva), pois a influência cognitiva será revelada no processo criativo, como explicado no estudo realizado pelos autores. Cone e Cone (2015), por sua vez, consideram a dança a única forma de movimento capaz de abranger pensamentos, sentimentos, percepções e ideias.

Quando um dançarino de *Street Dance* fica muito “preso” apenas em aprender coreografias, seja imitando danças da *internet* ou tendo algum coreógrafo coordenando a dança, o sujeito fica com seu repertório de passos limitado, não criando, então, sua personalidade e características pessoais. Quem dança *Hip Hop*, precisa saber ouvir a música e improvisar (dançar).

Em outro estudo, Borges et al. (2018) concluíram que a dança de rua promove controle motor, atenção, cognição e aptidão física. O controle motor está associado à psicomotricidade e à tonicidade, pois, de acordo com Fonseca (2012), toda motricidade necessita do suporte da tonicidade, isto é, um estado de tensão muscular ativa e permanente, havendo, então, o controle dos movimentos. O controle motor é a capacidade de realizar diversos movimentos em diferentes velocidades (Schmidt & Wrisberg, 2010), com essa definição se pode associar o controle motor a outros fatores da psicomotricidade, como lateralização, equilibração, noção do corpo e estruturação espaço-temporal.

A aptidão física, está relacionada à resistência cardiorrespiratória, resistência muscular, flexibilidade e composição corporal (Virgilio, 2015). “A atenção é a capacidade de processar informação” (Shmidt & Wrisberg, 2010, p. 66). Cognição, Gallahue et al. (2013) afirma que o comportamento humano pode ser classificado em três domínios: psicomotor, cognitivo e afetivo. Falando especificamente da cognição, o autor a apresenta como a relação funcional entre mente e corpo.

Alguns passos do *Street Dance* são simples de serem executados, necessitam apenas que o dançarino consiga fazer uma boa distribuição de peso corporal para que o movimento flua. Mesmo assim, alguns praticantes, em especial iniciantes, possuem dificuldades na hora de compreender essa distribuição. O *Street Dance*, ao mesmo tempo que é muito livre, possui uma variedade imensa de movimentos que podem ser executados e nem sempre, compreendê-los é simples. Há necessidade da atenção, do treino e da consciência corporal para executá-los.

Ballotin et al. (2012) apresentam um estudo em que se compara o grau de agilidade entre dançarinos das modalidades de *Street Dance* e *Jazz*, concluindo que os dançarinos de *Street* são mais ágeis. Para os autores supracitados a agilidade exerce grande influência na dança, principalmente em modalidades que desempenham maior explosão e dinâmica de movimentos corporais. “Na psicomotricidade, a agilidade está relacionada ao controle motor, o qual passa por

várias fases até seu aperfeiçoamento e melhor controle do movimento, quando, então, surge a agilidade" (Fonseca, 2008, p. 506).

Aprender a dançar Street Dance é uma atividade cerebral inteira que envolve o corpo espiritual, corpo físico, mental e fluido (o que permite e expressa movimento constante e continuo) (...) Você tem que usar todo seu corpo para responder a música: seus ouvidos ouvem, seus olhos veem as formas, e seu corpo expressa o movimento. Desta forma, seu corpo e a música se tornam um (Durden, 2019, p. 668).

Dessa forma, pode-se considerar que os sete fatores psicomotores (tonicidade, equilibração, lateralização, noção do corpo, estruturação espaço-temporal, praxia global e praxia fina), trabalham em conjunto de forma integrada e harmoniosa, contribuindo para a organização psicomotora global e desenvolvimento do dançarino.

Praticar *Street Dance* pode ser uma alternativa de atividade para estimulação psicomotora. Essa modalidade de dança nos apresenta características únicas, as quais dificilmente encontramos em outras modalidades. No Ballet Clássico, por exemplo, regras devem ser seguidas e não existe improviso. É necessário, por exemplo, *collant*, cabelos com coques, meia calça e sapatilhas. O corpo deve sempre estar em uma postura específica, os movimentos devem ser leves, delicados e suaves, a expressão do bailarino deve seguir um padrão, enquanto no *Hip Hop* o dançarino é livre desde a escolha da roupa até o estabelecimento da postura corporal. Quanto mais expressão no olhar, mais o dançarino chamará a atenção dos espectadores. Os movimentos, as músicas e a expressão são fortes e energéticas.

O *Street Dance* permite ao dançarino ouvir a música (qualquer música) e transmitir seus sentimentos através de uma performance ou coreografia. Assim, o único requisito é: não se perder no compasso da melodia. O imaginário do dançarino pode expressar por meio de passos marcantes. Logo, ouvir, sentir e expressar (dançar), transforma o *Hip Hop* em uma dança com características únicas.

## 5. A aula de Street Dance

Ensinar dança para crianças é algo (ou ao menos deveria ser) essencial no desenvolvimento global. Por meio da dança, a criança expressa seus pensamentos, sentimentos, percepções e ideias (Cone & Cone, 2015), não sendo diferente para adolescentes e adultos. A dança permite que o dançarino desenvolva seu imaginário.

As autoras ainda apontam que os benefícios da aula de dança são voltados para aspectos motores, cognitivos e socioafetivos. Considerando que Motricidade, Cognição e Socialização são vistos como pilares da Psicomotricidade, a teoria de que a dança pode ser uma excelente atividade Psicomotora é fortalecida: “A dança infantil é uma forma de conhecimento que integra por completo todos os elementos constituintes de um ser humano” (Cone & Cone, 2015, p. 4.).

Os benefícios da aula de dança, de acordo com Cone e Cone (2015):

- Aspecto motor: ganho de força, equilíbrio, flexibilidade, coordenação motora; aquisição de diferentes formas de movimentos corporais global e/ou isolados;
- Aspectos cognitivos: aquisição da noção corporal, espacial e rítmico; melhora da memória (pois há necessidade de se lembrar dos passos), concentração, atenção e percepção; exploração do imaginário;
- Aspectos socioafetivos: expressão dos sentimentos e ideias; tomada de decisões; fortalece autoestima; interação com o próximo.

No caso do *Street Dance*, os benefícios não fogem aos descritos acima, porém, nessa modalidade, trabalha-se de forma mais específica e mais livre alguns aspectos cognitivos e socioafetivos. De acordo com Durden (2019, p. 184) não há restrições de local para se aprender *Street Dance*. Essa modalidade permite ser dançada dentro uma sala estruturada e equipada ou em uma praça pública, dentro de uma festa ou dentro do metro. Desde que sejam espaços públicos e/ou possua autorização para o uso, o *Street Dance* pode ser realizado em qualquer lugar.

Um breve estudo feito para Trabalho de Conclusão de Curso em 2016 pela pesquisadora do presente artigo (Stuhrk, 2016), teve como objetivo analisar a motivação de crianças de 10 a 12 anos para frequentarem aulas de *Street Dance*. O estudo conclui que a demanda por essa modalidade ocorria, principalmente, em razão das apresentações promovidas pela escola. Eram feitas duas apresentações

por ano, em um teatro, gerando a grande motivação para que as crianças participassem das aulas de dança.

Especula-se que essa realidade pode estar ligada com a afirmação de Gallahue et al. (2013) de que as crianças anseiam em estarem mais próximas do mundo dos adultos e serem, assim, notadas e valorizadas por eles. De acordo com a experiência profissional da autora, julga-se que o desejo de se apresentarem no palco se relaciona ao sentimento de estarem na mesma realidade de cantores, dançarinos e outros artistas que admiram.

Em conversas informais com proprietários de escolas/estúdios de dança de Campo Grande – MS, obteve-se a informação de há mais procura por aulas de *Street Dance* por jovens entre 10 a 20 anos. De acordo com o Art. 2º do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei n. 8.069, 2019), considera-se criança, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade, sendo em casos expressos considerado adolescente até vinte e um anos de idade. Acredita-se que essa demanda seja porque jovens dentre essa faixa de idade estão mais próximos das televisões e redes sociais, tendo, então, mais contato com conteúdos que despertam seu interesse, como a dança de rua.

A estrutura da aula de *Street Dance* pode variar dependendo do professor, da academia e suas metodologias de trabalho. A estrutura de aula apresentada neste estudo é o método coreográfico sobre o qual Durden (2009) explica que o professor ensina uma sequência coreográfica para uma determinada música, passando e explicando cada passo, técnica e movimento com cautela, de acordo com o ritmo e, por meio da junção de sequências, cria-se uma coreografia.

“As aulas nessa metodologia são divididas em aquecimento, técnica e groove (ouvir, sentir e dançar), sequência e esfriamento do corpo” (Durden, 2009, p. 291). O autor (2009) descreve cada parte da seguinte forma: aquecimento é o início da aula que, como próprio nome diz, trata-se da etapa de aquecimento do corpo e situa o aluno na sala de *Street Dance*. Pode ser com movimentos específicos de dança, ou não.

Na parte da técnica e groove acontece um trabalho específico de dança de acordo com o objetivo da aula e do professor. Por fim, o esfriamento, cujo objetivo é baixar a frequência cardíaca dos alunos, para encerrar a aula. Pode ser feito um alongamento ou relaxamento. As pessoas que fazem aula de *Street Dance*,

normalmente, empolgam-se na aula utilizando a parte do esfriamento para darem continuidade na atividade anterior.

“A técnica do *Street Dance* está relacionada com a fluidez na execução dos movimentos, é a capacidade de alcançar um alto nível de expressividade e visualização de ritmos entre a música e o corpo” (Durden, 2019, p. 259). Para Durden (2019), as técnicas específicas do *Street Dance*, estão nos seguintes fundamentos:

- Bounce – saltos – são os movimentos fundamentais em todas as danças *Hip Hop* que envolvem movimento das pernas.
- Poliritmos que movem o corpo através de múltiplos ritmos ouvidos na música.
- Movimentos policêntricos que são movimentos iniciados a partir de vários centros.
- Rocking – *balance, feeling* – envolve movimentos suaves de frente para trás ou de um lado para o outro, ele pode ser feito com ou sem isolamentos.

Esses fundamentos podem ser trabalhados de forma individual, mas durante uma performance é necessário um grande domínio de todos eles para que o dançarino seja considerado bom/experiente/capacitado. Representá-los por imagens seria impossível, pois todos são movimentos contínuos. Para Durden (2019) na aula de *Street Dance* sempre há algo novo para aprender, mesmo sendo um dançarino experiente, com anos de prática. “O *Street Dance* é uma forma de dança e um meio de comunicação, não é estática, em vez disso, está sempre crescendo e fala de mudanças tanto na música quanto na sociedade. Envolve técnicas únicas, estrutura, vocabulário, estética e história” (Durden, 2019, p. 320).

Há relatos de dançarinos brasileiros que alcançaram fama e reconhecimento através da dança. Por exemplo, “bboy Neguin” que deixou de ser “fritador de hambúrguer” do McDonald’s para ser dançarino e coreógrafo de artistas internacionais como Madonna e Justin Timberlake. O mesmo, atualmente, faz parte de um *reality show* na TV brasileira. Assim como nesse caso, a maioria dos dançarinos brasileiros que tiveram a oportunidade de dar saltos em suas carreiras e se mudaram para Estados Unidos ou Europa, passaram a ser reconhecidos mundialmente (Pimentel, 2020).

O reconhecimento e sucesso dos dançarinos brasileiros pode estar relacionado à riqueza cultural, como nosso samba, o carnaval, as danças folclóricas nordestinas, as danças de salão e até mesmo a capoeira de origem africana. Dessa

forma, o povo brasileiro carrega consigo características de uma cultura miscigenada que possibilita o desenvolvimento e adaptação a diversos ritmos e cultura.

No *Street Dance* o dançarino é livre, tem permissão para criar e nomear passos e movimentos. “É uma dança em que desenvolve confiança individual” (Durden, 2019, p. 313). Sua vestimenta é leve, exige roupas confortáveis para um bom desempenho, sua sala de aula é adaptável e, consequentemente, o professor também deve seguir esse padrão. Durden (2019) apresenta que o professor de *Street Dance* deve ser um educador preparado e que saiba dançar e ensinar a dançar, mas mais do que isso é necessário que ele forneça incentivo e orientação aos seus alunos para que eles construam autoconsciência e confiança na dança e em si mesmos.

O professor deve ser o guia para que, por meio de seus métodos, os alunos aprendam a desenhar ou desenvolver sua própria dança, ele deve ensinar sobre música, movimento, linguagem, história e cultura do *Hip Hop*. “Street Dance não é sobre moldar-se a um molde; trata-se de encontrar sua voz artística através da dança” (Durden, 2019, p. 220).

Enquanto professora de dança, a pesquisadora notou que a seleção de músicas ao ministrar aulas interfere na motivação dos alunos. Cada turma possui sua particularidade, suas características. Turmas com crianças mais novas, de 05-06, possuem gostos musicais diferentes das de 11-12 anos, da mesma forma que uma turma composta por um número maior de meninos preferem ritmos diferentes de uma turma composta por meninas e turmas de escolas possuem um gosto musical diferente das turmas de um estúdio de dança. Cabe ao professor analisar e reconhecer cada turma e adotar estratégias de ensino para motiva-las no ensino do *Street Dance*.

Um relato de experiência que representa essa observação aconteceu com a pesquisadora ao entrar no Projeto Social Educandário Getúlio Vargas no ano de 2015 para ministrar aulas de *Street Dance*, a pesquisadora enquanto professora de dança, teve dificuldades em motivar os alunos da instituição a participarem de sua aula, pois os mesmos tinham mais interesse em aprender a dançar *Funk*, dança cultural brasileira. Acredita-se que essa realidade ocorreu pois, o estilo de música *Funk* estava em alta no Brasil, sendo tocado constantemente em rádios, propagandas e programas de televisões, clipes e artistas nacionais ganhando fama internacional. Logo, esse era o estilo de dança mais próximo da realidade das

crianças. Foi necessário montar estratégias para cativar os alunos, montando coreografias com a música *Funk* e por fim cumpriu-se o objetivo.

Independente da abordagem de ensino em sala aula, o improviso deve ser a base de performance do *Street Dance*. Sendo assim, o professor deve transmitir segurança e ajudar os alunos a fortalecerem suas habilidades de improvisação. Na metodologia coreográfica, por exemplo, a turma pratica uma mesma coreografia de uma determinada música. Nesse caso, a coreografia foi montada e criada pelo professor, ou seja, exigiu dele a improvisação, a imaginação, o conhecimento rítmico da música e dos movimentos.

Uma maneira de treinar nos alunos essa habilidade de improviso, dentro da metodologia coreográfica, é permitir que o professor monte uma parte da coreografia e os alunos em grupos, duplas ou de forma individual, terminem de montar e criar sua dança.

Outra estratégia de treino de improviso na aula de dança coreográfica, pode ser uma brincadeira de estátua no fim da aula, no momento do “esfriamento”. Essa clássica brincadeira pode ser adaptada pelo professor, exigindo que os alunos舞蹈, movimentem-se enquanto a música toca e, quando parar de tocar, os alunos devem fazer uma pose de acordo com o que o professor solicitar: estátua imitando um animal, um objeto, com expressão triste/alegre/sério;bravo, uma estátua com alguma parte do corpo em movimento, enfim, o objetivo é estimular a criatividade/improviso da criança, cabe a criatividade também do mestre.

## 6. Considerações Finais

Dançar *Street Dance* permite ao dançarino que se desenvolva e represente através da dança suas próprias características. Ao descrever o termo *African-American Vernacular Dance* no decorrer do artigo, entendeu-se que a palavra *Afro* vem da origem africana do *Street Dance*; *American*, pois surgiu através de afro-descendentes que viviam nos Estados Unidos da América; e *Vernacular*, faz referência a uma dança de uma determinada região ou grupo específico de pessoas e *Dance*, por se tratar de dança. O *Street Dance*, além dos aspectos relacionados ao estilo de dança, também apresenta características de um movimento social e cultural.

Ao relacionar o *Street Dance* com a psicomotricidade, seus benefícios e as características de uma aula de *Street Dance*, pode-se perceber que vários elementos psicomotores são contemplados e que a dança proporciona grande estimulação ao desenvolvimento infantil.

Considerando que as aulas de *Street Dance* frutificam o imaginário da criança, sendo aulas lúdicas e divertidas, com movimentos fortes e marcantes, utilizando músicas atuais presentes nas redes sociais e vídeos clipes, percebe-se uma cultura diversificada e farta de relatos históricos sociais, na qual aspectos motores, cognitivos e sociais são trabalhados. Logo, a Psicomotricidade está presente em aulas de *Street Dance*.

A Dança de Rua é livre, há uma grande variedade de estilos a serem seguidos, portanto, o *Street Dance* evolui o ser com suas idiossincrasias e a psicomotricidade valoriza essa evolução. A aula de *Street Dance* pode ser uma alternativa de atividade Psicomotora que estimula e desenvolve o ser humano de forma completa, porém muito se precisa avançar no que concerne à realização de pesquisas nessa área.

## Referências

- Ballotin, J., Liberali, R., & Assumpção, C. O. (2012). Comparativo sobre o grau de agilidade entre bailarinos das modalidades Street Dance e Jazz. *Revista Brasileira de Prescrição e Fisiologia do Exercício*, 6(33), 297-303. 2012.
- Bianchini, H. (2020, Dezembro). *Fundamentos do Freestyle Hip Hop*. [Comunicação pessoal em palestra online].
- Borges, L., Dermargos, A., Gray, S., Silva, M. B. B., Santos, V., Curi, T. C. P., Gorjão, R., & Hatanaka, E. (2018). Neutrophil Migration and Adhesion Molecule Expression after Acute High-Intensity Street Dance Exercise. *Journal of immunology research*, 1684013.  
<https://doi.org/10.1155/2018/1684013>
- Bourcier, P. (2001). *História da dança no Ocidente*. 3<sup>a</sup> ed. Martins Editora Livraria.

- Break And Style Crew. (2015, 22 Abril). *Documentário: Nos Tempos da São Bento - Full / Completo*. [Vídeo] YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=z8FtlypGeVs>
- Cone, T. P. & Cone, S. L. (2015). *Ensino dança para crianças*. Manole.
- Cordeiro; A. M., Oliveira, G. M., Rentería, J. M., Guimarães, C. A. (2007, nov./dez). Revisão sistemática:uma revisão narrativa. *Revista do Colégio Brasileiro de Cirurgiões*, 34,(6), 428-431. <https://doi.org/10.1590/S0100-69912007000600012>
- Daltro, M. R., & Faria, A. A. de. (2019). Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 19(1),223-237.
- Darido, S. C. & Rangel, I. C. de A. (2011). *Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica*. 2<sup>a</sup> ed. Guanabara Koongan.
- Durden, E. M. (2019). *Beginning Hip-Hop Dance*. Human Kinetics.
- Dicionário Online de Português. (n.d). *Significado de expressão*. In dicio.com.br dicionário. Recuperado em 04 de novembro de 2020, de  
<https://www.dicio.com.br/expressao/>
- Ferreira, C. A. de M. & Ramos, M. I. B. (2009). *Psicomotricidade: educação especial e inclusão social*. Wak Editora.
- Fonseca, V. (2008). *Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem*. Artmed.
- Fonseca, V. da. (2009). *Psicomotricidade: filogênese, ontogênese e retrogênese*. Wak Editora.
- Fonseca, V. (2012). *Manual de Observação Psicomotora. Significação Psiconeurológica dos Fatores Psicomotores*. 2<sup>a</sup> ed. Wak Editora
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2013). *Compreendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. Porto Alegre, AMGH Editora.
- Gonçalves, F. (2019). *A neurociência sob o olhar da Psicomotricidade*. Editora Cultura.
- Gutierrez Filho, P. (2016). Curso de pós-graduação em Equoterapia à distância. [Recurso de aula – PDF para Disciplina]. Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília.
- Lussac, R. M. P. (2008). Psicomotricidade: história, desenvolvimento, conceitos, definições e intervenção profissional. Lecturas, Educación Física y Deportes.

- Revista Digital.* Ano 13(126).
- <https://www.efdeportes.com/efd126/psicomotricidade-historia-e-intervencao-profissional.htm>
- Moreira, W. W. (1995). Corpo presente. Papirus.
- Pimentel, E. (2020, 10 Dezembro). Por que ninguém dança como o B-Boy Neguin? *RedBull.* <https://www.redbull.com/br-pt/danca-mestres-breaking-neguin>
- Rother, E. T. (2007). Revisão sistemática x revisão narrativa. *Acta Paulista de Enfermagem*, 20(2), v-vi. <https://www.scielo.br/pdf/ape/v20n2/a01v20n2.pdf>
- Schmidt, R. & Wrisberg, C. (2010). *Aprendizagem e Performance Motora: Uma abordagem Baseada na Situação*. Artmed.
- Shimizu, D. & Okada, T. (2012). Creative Process of Improvised Street Dance. *Journal Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 34, 2321-2326. <https://escholarship.org/uc/item/48d9p90x>
- Stearns, M. W. & Stearns, J. (1994). *Jazz Dance: The Story of American Vernacular Dance*. Da Capo Press
- Stopa, E. A. (2005). "TA LIGADO MANO" O hip hop como lazer e busca da cidadania. [Tese de Doutorado, Universidade Estadual de Campinas].
- Stuhrk, A. L. (2015). *Motivação de crianças na prática do street dance*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Católica Dom Bosco].
- Valderramas, C. G. M. & Hunger, D. (2007). Origens históricas do Street Dance. *EFDEPORTES Revista Digital*, 11(104), 1-1.
- <https://www.efdeportes.com/efd104/street-dance.htm>
- Vianna, K. (2018). *A Dança*. Summus.
- Virgílio, S. (2015). *Educando crianças para a aptidão física: uma abordagem multidisciplinar*. Manole.

## **CONSIDERAÇÃO FINAL GERAL**

As propostas dos estudos eram diferentes, porém há elos de significados que as interligam e são notados ao unir suas conclusões.

De forma geral, o primeiro artigo aponta que o tempo excessivo no uso de telas para crianças pode ser prejudicial ao seu desenvolvimento saudável. Entretanto, é fato a realidade dos tempos atuais ser de uma geração de nativos digitais que extrapolam o tempo recomendado do uso de telas. O segundo artigo apresenta que o *Street Dance* possui aspectos psicomotores presentes em sua aula, podendo ser utilizado como uma aula voltada à estimulação psicomotora.

O primeiro elo que liga esses dois artigos apresenta-se no fato de que as crianças estão conectadas na maior parte do seu tempo, tendo acesso a conteúdos em redes sociais, televisões, aplicativos de vídeos e filmes, sendo que são nesses mesmos ambientes virtuais que o *Street Dance* está presente. Durante as Olimpíadas de Tóquio 2021, o Comitê Olímpico Internacional confirmou que em 2024 o *Breakdance* será incluso nos Jogos Olímpicos. Dessa forma potencializará a atenção sobre o *Street Dance*.

O segundo elo está nos benefícios da aula dessa modalidade: relacionados a aspectos cognitivos, motores, sociais e afetivos, ou seja, aspectos psicotores, sendo também esses prejudicados no excesso do uso de telas. Logo, as crianças estão passivamente emergidas na cultura do *Street Dance* através das telas, porém estão inativas e ociosas, tendo seu desenvolvimento psicomotor prejudicado.

Com isso, incentivar as crianças a participarem de aulas de dança, pode ser uma estratégia motivante, visto que ao invés de apenas “assistir” ao conteúdo de dança, elas também irão praticá-la, promovendo benefícios ao seu desenvolvimento, através dos movimentos corporais, socialização, agudeza de raciocínio, estimulando a criatividade e aumentando seu conhecimento cultural, sendo que o *Street Dance* além de dança é um movimento social. Por fim, enquanto estiverem presentes nessas aulas, poderão usufruir dos benefícios da desconexão digital.

Um terceiro elo diz respeito à aprendizagem motora. No primeiro artigo apresenta-se a teoria da aprendizagem através do movimento e do movimento concluindo que quando essas duas análises são consideradas, há um olhar de totalidade ao indivíduo. O segundo descreve sobre o formato de uma aula de *Street Dance* e seus benefícios. Para dançar uma coreografia, é necessário aprender um passo de dança específico por vez (aprendizagem do movimento) e então interligá-los. A junção desses passos em perfeita sintonia com o ritmo da música, com ritmo

cardiorrespiratório, com a entonação nos movimentos e considerando todos os sentimentos gerados naquela performance, apresenta-se a análise através do movimento.

## **REFERÊNCIAS DA APRESENTAÇÃO**

- Barros, Mauro V. G. et al. (2007). Validity of physical activity and food consumption questionnaire for children aged seven to ten years old. *Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil* [online], (4). 437-448. <https://doi.org/10.1590/S1519-38292007000400011>
- Fonseca, V. da. (1995). *Manual de Observação Psicomotora. Significação Psiconeurológica dos Fatores Psicomotores*. Artes Médicas Sul LTDA.
- Fonseca, V. da. (2008). *Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem*. Artmed.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2013). *Compreendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. AMGH Editora.