

# QUAL É A SUA DANÇA?

## DANÇA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

AUTORES

Gustavo de Oliveira Duarte

Mara Rubia Alves da Silva (Organizadores)

Bruna de Bragas Freitas, Bruna Potrich

Djenifer Nascimento, Felipe Mendes, Isaura Santoro

Manoel Neto, Oneide Alessandro Santos, Vanessa Fredrich



# **QUAL É A SUA DANÇA? DANÇA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

---

## **AUTORES**

Gustavo de Oliveira Duarte

Mara Rubia Alves da Silva (Organizadores)

Bruna de Bragas Freitas

Bruna Potrich

Djenifer Nascimento

Felipe Mendes

Isaura Santoro

Manoel Neto

Oneide Alessandro Santos

Vanessa Fredrich

---

1ª Edição

UAB/NTE/UFSM

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

Santa Maria | RS

2017

©Núcleo de Tecnologia Educacional – NTE.

Este caderno foi elaborado pelo Núcleo de Tecnologia Educacional da Universidade Federal de Santa Maria para o curso de Licenciatura em Dança.

**PRESIDENTE DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL**

Michel Temer

**MINISTRO DA EDUCAÇÃO**

Mendonça Filho

**PRESIDENTE DA CAPES**

Abilio A. Baeta Neves

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA**

**REITOR**

Paulo Afonso Burmann

**VICE-REITOR**

Paulo Bayard Dias Gonçalves

**PRÓ-REITOR DE PLANEJAMENTO**

Frank Leonardo Casado

**PRÓ-REITOR DE GRADUAÇÃO**

Martha Bohrer Adaime

**COORDENADOR DO CURSO DE DANÇA**

Odailso Sinvaldo Berté

**NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL**

**DIRETOR DO NTE**

Paulo Roberto Colusso

**COORDENADOR UAB**

Reisoli Bender Filho

**COORDENADOR ADJUNTO UAB**

Paulo Roberto Colusso

## NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL

### DIRETOR DO NTE

Paulo Roberto Colusso

### ELABORAÇÃO DO CONTEÚDO

Gustavo de Oliveira Duarte, Mara Rubia Alves da Silva (Organizadores)  
Bruna de Bragas Freitas, Bruna Potrich, Djenifer Nascimento, Felipe Mendes,  
Isaura Santoro, Manoel Neto, Oneide Alessandro Santos, Vanessa Fredrich

### REVISÃO LINGUÍSTICA

Camila Marchesan Cargnelutti  
Maurício Sena

### APOIO PEDAGÓGICO

Caroline da Silva dos Santos  
Siméia Tussi Jacques

### EQUIPE DE DESIGN

Carlo Pozzobon de Moraes  
Mariana Panta Millani – Diagramação  
Matheus Tanuri Pascotini – Capa

### PROJETO GRÁFICO

Ana Letícia Oliveira do Amaral



Q1 Qual é a sua dança? : dança para crianças e adolescentes / Gustavo de Oliveira Duarte, Mara Rubia Alves da Silva (organizadores). – 1. ed. – Santa Maria, RS : UFSM, NTE, UAB, 2017. 39 p. : il. ; 27 cm

Este caderno foi elaborado pelo Núcleo de Tecnologia Educacional da Universidade Federal de Santa Maria para o curso de licenciatura em dança

ISBN 978-85-8341-188-8

1. Dança – Ensino fundamental 2. Grupo Pibid Dança – Universidade Federal de Santa Maria I. Duarte, Gustavo de Oliveira II. Silva, Mara Rubia Alves da III. Universidade Federal de Santa Maria. Núcleo de Tecnologia Educacional

CDU 793.3  
793.3:373.31

Ficha catalográfica elaborada por Alenir Goularte - CRB-10/990  
Biblioteca Central da UFSM



Ministério da  
**Educação**



PROGRAD



# APRESENTAÇÃO

Este material apresenta ações do grupo vinculado ao subprojeto *Pibid Dança* da UFSM, idealizado e implantado, no ano de 2014, pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mara Rubia Alves da Silva, reconhecida educadora da área de Dança e da Ginástica do Centro de Educação Física e Desportos (CEFD/UFSM). Em parceria, o Prof. Dr. Gustavo de Oliveira Duarte atuou como colaborador do *Pibid Dança* e atualmente atua na coordenação do projeto.

As atividades do *Pibid Dança* têm como público-alvo os estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental vinculados a duas escolas públicas de Santa Maria/RS: a Escola Estadual de Ensino Fundamental General Edson Figueiredo, localizada no bairro Nossa Senhora de Lourdes, e a Escola Municipal Vicente Farençena, localizada no bairro Camobi, próximo à UFSM.

De uma maneira geral, o *Pibid Dança* atua por meio de duas ações: a primeira, vinculada aos objetivos e análises reflexivas da **docência em Dança**, ligada diretamente ao currículo das Escolas, especificamente à disciplina de Artes; e a segunda por meio de **oficinas de Dança** com temáticas variadas, de acordo com o contexto vivenciado, os interesses dos estudantes, professores/as e/ou da comunidade em geral. Como alguns exemplos, citamos as seguintes Oficinas desenvolvidas: Criação e Composição, Danças de Matrizes Africanas e Danças Folclóricas.

Inspirados em caminhos didáticos metodológicos para o ensino de Dança, as atividades propostas com as turmas foram organizadas a partir de quatro eixos: **Consciência Corporal, Fatores do Movimento, Paisagens Sonoras e Criação e Composição**, integrando o estudo reflexivo do grupo e a organização das atividades de ensino e de pesquisa.

Sendo assim, este material se constitui a partir das experiências do próprio grupo de acadêmicos bolsistas e coordenadores, fruto de um trabalho de parceria com as duas referidas escolas públicas junto à professora da área de Artes, Isaura Santoro, Supervisora do *Pibid Dança*.

Dedicamos este trabalho a todos/as àqueles/as que estudam e que trabalham com Dança, dentro ou fora das Escolas, aos artistas da Dança. Dancemos!



BRUNA FREITAS  
Aluna Pibidiana de 2014 a 2016



BRUNA POTRICH  
Aluna Pibidiana



DJENIFER NASCIMENTO  
Aluna Pibidiana



FELIPE MENDES  
Aluno Pibidiano de 2014 a 2016



GUSTAVO DUARTE  
Prof. Dr. Coordenador  
do Pibid Dança



ISAURA SANTORO  
Professora de Artes  
e Supervisora do Pibid



MARA RUBIA DA SILVA  
Profa. Dra. Coordenadora do  
Pibid Dança



MANOEL NETO  
Aluno Pibidiano



ONEIDE SANTOS  
Aluno Pibidiano



VANESSA FREDRICH  
Pibidiana 2014 e 2016

# SUMÁRIO

▷ APRESENTAÇÃO ·5

▷ EIXO 1 – CONSCIÊNCIA CORPORAL ·8

Introdução ·10

Atividades do Eixo 1 ·12

▷ EIXO 2 – FATORES DO MOVIMENTO·17

Introdução ·19

Atividades do Eixo 2 ·21

▷ EIXO 3 – PAISAGENS SONORAS ·23

Introdução ·25

Atividades do Eixo 3 ·27

▷ EIXO 4 – CRIAÇÃO E COMPOSIÇÃO ·30

Introdução ·32

Atividades do Eixo 4 ·34

▷ OBRAS CONSULTADAS ·38

# 1

---

EIXO 1 – CONSCIÊNCIA  
CORPORAL

---



# INTRODUÇÃO

**D**e acordo com o exposto, apresentamos algumas atividades realizadas pelo grupo *Pibid Dança*, que auxiliam no desenvolvimento da consciência corporal. Estas atividades são voltadas a estudantes do Ensino Fundamental, e podem ser desdobradas em outras ações, de acordo com a experiência do professor e do contexto dos alunos.

Consciência corporal é o primeiro e principal eixo pois, a partir dele, se sobrepõem e se desdobram os demais. Trata da ênfase do/no próprio corpo que se movimenta, que dança, ou seja, do corpo que busca compreender sua corporeidade, sua subjetividade. Conhecer a si mesmo, a partir da inter-relação com as dimensões biológica, psicológica e social (afetiva, espiritual) é primordial para um trabalho de qualidade em dança, sobretudo no contexto escolar. Apresentamos ações que buscam uma melhor compreensão de si mesmo, de seus limites e possibilidades criativas ao estimular a reflexão, a troca e a parceria com os demais corpos e suas diferenças, a partir de seus contextos.

FIGURA 1: Explorando a relação eu-outro.



FONTE: dos autores.

FIGURA 2: Atividade do espelho – imitar e inventar.



FONTE: dos autores.

FIGURA 3: Relação entre movimentos globais e segmentados.



FONTE: dos autores.

# ATIVIDADES DO EIXO 1

## PONTO VERMELHO

Este é um exercício básico de consciência corporal, onde os alunos são orientados a deitar no chão, e sentir os pontos do corpo com maior contato/atrito com o solo, mapeando pontos pelo corpo e criando metáforas que auxiliem no processo de soltura e relaxamento muscular. É importante a condução precisa e objetiva do professor na direção da atividade. Dica: se for utilizar alguma trilha musical, dê preferência a músicas instrumentais, variadas, de modo a estimular e desenvolver a consciência corporal.

## ESTÁTUA-AÇÃO

Os alunos andam pela sala realizando ações diversas. Ao sinal do professor, os alunos deverão modelar o corpo com a ação desenvolvida individualmente, formando uma estátua no espaço. Eles deverão paralisar com expressões (facial e corporal) de sentimentos como alegria, tristeza, medo, saudade, ira, orgulho, desânimo, angústia, por exemplo. Estes sentimentos serão selecionados e orientados no sinal, pelo ministrante. Podem ser realizadas as intenções dos colegas em dois grupos, para que um grupo observe a expressão do outro e analise o que faltou, o que melhorou, dando início a um diálogo corporal e suas diferentes intenções e interpretações.

## EU CORPO

Livremente, os alunos ocupam os espaços da sala e se deitam no chão. A indicação é que imaginem uma estrela do mar, com braços e pernas afastados e olhos fechados. Depois, os alunos escutam o som (música ambiente) e, com o corpo todo relaxado, se arrastam como uma cobra ou como uma minhoca. Em seguida, a experimentação é: imitar um jacaré, engatinhar como um bebê, imitar um macaco e finalmente, de pé, caminhar ocupando o espaço sem esbarrarem uns com os outros.

## CÍRCULO DO OBJETO

Em círculo, o aluno inventa um objeto através da mímica e passa-o para o aluno do lado. Este estudante deve modificar esse objeto e passar para o aluno seguinte.

## HORA DE RELAXAR

Todos estarão sentados confortavelmente, em silêncio, numa sala pouco iluminada e com um som ambiente. Serão seguidos os movimentos indicados pelo professor:

- a) Percepção dos pés, dedos e as plantas dos pés, relaxando ao máximo, cedendo o peso do corpo à gravidade. Respirar profunda e suavemente.
- b) Relaxar a musculatura das coxas, joelho e quadril.
- c) Buscar, através da respiração, relaxar a musculatura do abdômen, por meio de inspirações e expirações.
- d) Criar, através de vetores, opostos, na coluna, possibilidades de alongamento, de extensão. Relaxar ombros.
- e) Relaxar palmas das mãos e dedos.
- f) Orientar que os alunos construam paisagens e imagens confortáveis, agradáveis, que propiciem o relaxamento muscular.

## SIGA O LÍDER

O grupo determina quem será o autor das movimentações que serão seguidas pela maioria. Um aluno deve ficar de fora, fechar os olhos enquanto o autor é escolhido. O aluno terá duas chances para descobrir quem é o autor dos movimentos, ou seja, descobrir quem está inventando e comandando os movimentos do grupo.

## QUEM SOU EU?

Formam-se duas filas. Em uma delas, as pessoas deverão estar com os olhos fechados, procurando sentir, com as mãos, o rosto e as demais características (roupa, cabelo) das pessoas da outra fila, que estarão de olhos abertos na sua frente formando duplas. Depois, os alunos da fila que estavam com os olhos fechados tentarão descobrir qual colega estava na sua frente.

## MÃOS E PÉS DANÇANTES

O aluno deve escrever uma palavra definida pelos professores, com os pés ou com as mãos, no chão para que os alunos descubram. Variações: escrever letras, palavras e formas com outras partes do corpo.

## FIO CONDUTOR

O professor orienta os alunos a formarem duplas. Um dos alunos é a marionete e o outro o comandante – é necessário imaginar fios condutores nas articulações

(punho, ombros, cotovelo) do seu colega deixando os fios soltos. Ao manipular os fios, vão se formando posições e é estimulado o controle dos movimentos. Logo ocorre a inversão das marionetes. Variação: conduzir com toques nas partes do corpo.

## **ESPELHO, ESPELHO MEU**

Formação de duplas dispostas com cada membro em frente ao outro. Os alunos têm o desafio de refletir o movimento do outro, como se um fosse o espelho e o outro estivesse realizando movimentos de frente para o espelho. Entre a dupla é preciso combinar quem inicia a atividade/movimentação a ser imitada pelo colega (o espelho). Ao longo da atividade, haverá a troca de papéis.

## **PARTE-TODO**

Os alunos, com a orientação do professor e ao estímulo de músicas, são incentivados ora a “isolar” o corpo e movimentar-se apenas com partes dele, com mãos, pés, braços, cabeça, e ora a tirar este “isolamento” e movimentar todo o corpo, tentando atingir todas as suas partes.

## **PERCURSO CORPORAL**

O professor passa para os alunos uma sequência de movimentos, organizados em movimento 1, 2, e 3 e assim por diante. Após, o professor embaralha estes números, trocando sua ordem, e os alunos devem executar o movimento ligado ao número correspondente do movimento. Dica: o professor pode indicar as movimentações iniciais a fim de nortear o processo.

## **O QUE MUDOU?**

Duas filas de alunos frente a frente por algum período de tempo. Os alunos devem observar como o colega posicionado a sua frente está (acessórios, roupas, etc.). Após isso, os alunos viram de costas e mudam algo em sua vestimenta. De frente novamente um para o outro, os alunos devem descrever o que foi que mudou no colega, estimulando atenção, percepção e memória.

## TEIA HUMANA

Forme um círculo com todos os participantes de mãos dadas. Oriente cada um para observar bem quem está ao seu lado direito e ao seu lado esquerdo e ressalte que “Não pode esquecer, nem trocar!”. Peça ao grupo que solte as mãos e caminhe livremente pela sala, procurando cumprimentar pessoas diferentes daquelas que estavam a seu lado. Depois de um minuto, peça que parem onde estão. Peça que cada um procure, sem sair do lugar, dar a mão novamente a quem estava à sua direita e à sua esquerda (quanto mais confusa for esta parte, melhor). No final, você deve ter um amontoado de gente. Agora a brincadeira começa: o objetivo é, sem soltar as mãos, voltar a ter um círculo no centro da sala. O grupo deve, conversando entre si, determinar quem passa por baixo ou por cima de quais braços, até que o círculo fique completo. Pode-se formar vários grupos e fazê-los competir entre si (quem termina mais rápido, quem termina certo, etc.). Variação: os alunos fazem um círculo e devem virar para o lado exterior sem soltar as mãos.

## FLORESTA

O professor ou coordenador do grupo deverá iniciar uma história dizendo que está passeando pela floresta e que avistou um animal “x”. Ao tocar na criança, ela deverá imitar este animal através de gestos ou do som que o animal produz. E assim sucessivamente. O aluno que acabou de imitar aquele bicho deverá tocar em outro aluno dizendo o nome de outro animal.

## CORPOS DE MODELAR

Dois círculos, um interno, outro externo. Os integrantes do círculo interno ficarão com os olhos fechados; os do círculo externo irão “modelar” o corpo dos colegas, fazendo lindas poses. Depois, procurarão um espaço e farão com o seu corpo a mesma pose que fizeram com o corpo do seu colega; estes, ao sinal do mestre, abrirão os olhos e descobrirão quem os “modelou”. A seguir, trocam-se os círculos.

## O QUE ME TOCA?

Há na sala vários objetos de diversos tamanhos e texturas, por exemplo: borracha, estojo, mochilas, etc. Em duplas, um é o manipulador e o outro o manipulado. O manipulado deve deitar na posição decúbito dorsal (com as costas em contato com o solo) e fechar os olhos enquanto o manipulador vai tocando com os objetos o corpo do outro. Devem ser observadas quais partes o objeto toca, a intensidade e qual a textura do objeto, e vão sendo trocados os objetos. Em seguida, o manipulado deita na posição decúbito ventral (com o abdômen em contato com o solo) e o mesmo procedimento se repete. Após, as duplas trocam de lugar.

## **ANIMAIS QUE DANÇAM**

Dividir a turma em 5 grupos (mamíferos, répteis, anfíbios, aves e invertebrados). Cada grupo terá estímulos dados pelo professor, a partir dos estudos já feitos. Exemplo: mamíferos – o trote do cavalo, o salto do canguru e o andar do elefante, como movimentam suas colas, cabeças, seus sons específicos. Répteis – imitar o rastejar do lagarto, o enroscar e o bote da cobra.

## **DANÇA MALUCA**

Em um copo, haverá vários papéis com nomes de partes do corpo. Em duplas, cada um sorteará um papel e, a partir deste, deverão se utilizar do contato e da improvisação conforme as partes do corpo descritas no papel. Após, a atividade pode ser feita em trios e quartetos até se transformar em um grande grupo.

## **QUEBRA CABEÇAS**

Dividir a turma de alunos em grupos com aproximadamente cinco componentes. Cada aluno será numerado, de 1 a 5, e a atividade deverá seguir esta ordem. Os alunos deverão "preencher" os espaços livres, a partir da movimentação do aluno de número 1, de modo a "encaixar" no movimento realizado pelo colega, seguindo a sequência numérica. Depois que o aluno de número cinco finalizar sua movimentação de encaixe e de diálogo com o restante do grupo, repete-se a dinâmica com o aluno de número 1 "desmanchando" esta figura e iniciando outra movimentação, e assim por diante.

## **FORMANDO FIGURAS**

O professor divide a turma em grupos e diz uma palavra "concreta" para que os alunos a representem no espaço, com os demais integrantes do grupo, de acordo com sua criatividade, por exemplo: robô, carros, casa, cachorro, rio, árvore, fogueira, pássaro, entre outras. A figura formada poderá "criar vida" com a gestualidade e/ou sonoridade inventada pelo grupo.

## **ESCRITA MALUCA**

Separar os alunos em duplas. Um deles deverá sentar-se de costas para o outro. Este deverá "escrever", com o seu dedo, uma letra, maiúscula ou minúscula, uma palavra, um desenho, nas costas do outro colega, que tentará adivinhar.

## ARTICULAR – AÇÃO

É indicado que os alunos experimentem ações cotidianas, por exemplo: escovar o cabelo, lavar o rosto, digitar no celular, etc. Em seguida, que os mesmos movimentos sejam ampliados. Na terceira fase do jogo é sugerido que o aluno identifique as articulações envolvidas no movimento escolhido. Para finalizar, que ele as identifique no desenho do esqueleto humano e que pinte de acordo com as sensações.

# 2

---

EIXO 2 – FATORES DO  
MOVIMENTO

---



# INTRODUÇÃO

Este eixo, didaticamente organizado, trata das relações estabelecidas do corpo que dança, do sujeito que se movimenta, a partir dos quatro fatores de movimento propostos pelo estudioso da Dança, Rudolph Laban: espaço, tempo, peso e fluência (LABAN, 1978, 1990). As atividades aqui apresentadas ora destacam e dão ênfase a um determinado fator, ora destacam a relação entre os mesmos, de modo a articular a dinâmica entre eles.

FIGURA 4: Elaboração de painel com diferentes expressões de dança.



FONTE: dos autores.

FIGURA 5: Fatores do movimento na roda.



FONTE: dos autores.

FIGURA 6: Exploração de espaço e peso.



FONTE: dos autores.

# ATIVIDADES DO EIXO 2

## DADOS DANÇANTES

Serão dois dados. Em um dos dados, as faces conterão as seguintes ações: socar, flutuar, cortar, retorcer, empurrar e deslizar. No outro dado, as faces terão: pesado, leve, rápido, prolongado, fluido e conduzido. Em duplas, cada um joga um dos dados. Exemplo: no primeiro dado a ação foi “socar” e no segundo “leve”. Os participantes da dupla devem executar os movimentos dos dois dados combinados.

## PENSE RÁPIDO

Serão selecionados 4 dos temas de movimento de Laban e eles serão numerados, por exemplo: 1. Socar, 2. Deslizar, 3. Chicotear e 4. Retorcer. Todos devem decorar a ação de acordo com seu número. Espalhados pelo espaço, o orientador da atividade vai falando os números alternadamente e os participantes devem fazer a ação correspondente ao número. Ao final, pode-se reunir os temas em duplas, ou grupos, e explorá-los ao som de uma música.

## MEIA-MEIA-LUA 1,2,3

Um aluno fica à frente e de costas para os demais, enfileirados a uma distância definida pelos professores. Enquanto este fala a frase “meia-meia-lua 1,2,3”, os enfileirados correm com o objetivo de passar por este aluno. Porém, após dito isso, os alunos devem ficar como estátuas até a próxima vez em que o aluno disser a frase. Ganha quem ultrapassar o aluno.

## CARANGUEJO

Os alunos, em duplas, sentados de costas um para o outro com os joelhos flexionados e apoiando bem os pés no chão, devem se levantar sem tocar as mãos no chão, usando somente a extensão das pernas e o apoio no colega. A dinâmica deve ser repetida para sentar novamente. Pode, também, ocorrer em trios e quartetos e perceber as dificuldades.

## **A DANÇA DO BALÃO**

Balões/bexigas são distribuídas aos alunos e é indicado que procurem um espaço na sala que permita movimentações amplas. Em seguida, todos se deitam e orientam-se que fiquem sentados. Na sequência, em pé sem deixar o balão tocar no chão. Depois, o ministrante conduz a atividade dizendo partes do corpo onde o balão deve tocar.

## **BOLINHA**

A atividade consiste em fazer com que os alunos caminhem no espaço e, no percurso, joguem a bolinha uns para os outros sem deixá-la cair. Enquanto a bolinha é jogada, todos contam até um número estipulado pelo professor: o exercício consiste em ampliar a consciência corporal, espacial e temporal do aluno. Podem ser propostas variações de velocidades nesse exercício.

## **QUADRADO**

Imaginando a figura de um quadrado, os alunos fazem movimentos nas direções frente, lado e atrás. A esta atividade podem ser acrescentados diversos desafios ligados a espaço e educação rítmica, como imaginar um quadrado apertado, em nível baixo, em cada ponto do quadrado bater palma.

## **NIVELANDO**

Usando a criatividade e a imaginação, os alunos devem se movimentar nos níveis baixo, médio e alto, seguindo as orientações do professor, tais como imitar um macaco, uma girafa, um cachorro.

# 3

---

EIXO 3 – PAISAGENS  
SONORAS

---



# INTRODUÇÃO

**T**rata das questões relacionadas, especificamente, aos ritmos interno e externo que afetam o sujeito que dança, suas variações, desdobramentos e invenções (im)possíveis. Nesse sentido, apresentamos atividades tanto de configuração mais “concreta” de educação rítmica e de diferentes estilos musicais e códigos de dança (passos e gestualidades já conhecidos), como de ações que propiciem a experimentação e criação de sons, de ruídos, de cenários rítmicos e dançantes, de forma mais abrangente. Ou seja, de paisagens sonoras que possibilitem a exploração e a compreensão da relação corpo-ritmo. Percussão corporal, músicas conhecidas e instrumentais, de variadas etnias, e movimentos ao som de objetos tradicionais ou criativos são produtivos exemplos deste eixo.

FIGURA 7: Introdução ao chamamé.



FONTE: dos autores.

FIGURA 8: Dançando a partir do chamamé.



FONTE: dos autores.

FIGURA 9: Ritmos e paisagens sonoras inspiradas nas danças de matriz africanas.



FONTE: dos autores.

# ATIVIDADES DO EIXO 3

## PEGA-PEGA DOS SONS

O aluno deve ser vendado e os demais colegas farão barulhos/sons de forma a estimular o aluno a ir nesta direção. Quem for pego, será vendado.

## PARTITURA CORPORAL

Inicialmente, os alunos poderão se movimentar a partir do estímulo de uma música. Consiste na sua reação, na sua expressão corporal de acordo com o ritmo da música proposta. O ministrante deverá explicar aos alunos que cada imagem, desenho ou código corresponderá a um determinado movimento. Propostas pelo professor, as imagens significam códigos corporais. Exemplo: I = palma; O = pula; \$= rebola; % = grita.

## O SOM DE CADA ESTILO

Para desenvolver a educação rítmica dos alunos, pode-se apresentar diferentes gêneros de música (como folclóricas, forró, pop, clássicas, rap, entre outras) para que os alunos, ouvindo somente o instrumental destes estilos, possam distingui-los. Pode-se pedir algum tipo de movimento ou pequenas cenas ou sequências para cada estilo.

## PERCUSSÃO CORPORAL

Um aluno, ou até mesmo o professor, começa com uma percussão, fazendo algum ritmo com batida das palmas ou pés. Em seguida, o grupo todo aprende esta percussão e outro colega é convidado a acrescentar um movimento para esta percussão e assim por diante até conseguir uma boa melodia.

## NA BATIDA

Ao som de uma determinada música, os alunos são orientados pelo professor a fazer algum barulho, com os pés ou com a palma das mãos, no acento forte da música.

## FAZENDO BARULHO

Ao som de uma música, os alunos baterão palmas marcando o tempo da música. Em seguida, marca-se somente com os pés. Depois, deve-se alternar, marcando uma palma e um pé. Após, pode-se dividir os alunos em dois grupos: um grupo marca as palmas e o outro os pés. Dica: alternar as músicas e suas melodias.

## QUAL É O SOM?

O professor deverá ter 4 cartões, um de cada cor. Cada cor deve simbolizar um som, por exemplo: cartão vermelho – palmas. Todos devem estar atentos para cada cartão de acordo com seu som. Primeiro, individualmente, o professor vai mostrando e alternando os cartões e os alunos devem executar a atividade. Em seguida, podem se separar em quatro grupos. O professor vai mostrar um cartão para cada grupo, que deve começar a emitir os sons.

## BLABLAÇÃO

Pode envolver dois ou três alunos. Estes devem contar uma história apenas com “blablação”. Porém, para que sejam compreendidos, devem fazer gestos corporais que induzam o espectador a perceber e significar sua fala.

## PASSA RECADO

É uma dinâmica de atenção e ritmo. Todos os jogadores devem estar em roda e atentos. Um iniciará focando o olhar e enviando uma palma, o que receber elegerá um novo foco e enviará a palma, e assim por seguinte. Após a dinâmica, deve-se repetir o processo com os pés e com uma palma: primeiro marcando direito, esquerdo e palma; na sequência, inverte-se a ordem, primeiro esquerdo, direito e palma. E, por último, marcando pé direito, palma e pé esquerdo. Deve-se buscar manter o ritmo, mantendo uma percussão que produzirá uma determinada sonoridade.

## PALAVRA MALUCA

Dividir os alunos em grupos com quatro componentes. Escolher uma palavra trissílaba, ou seja, com três sílabas. Definir qual sílaba ficará com cada integrante. Estes deverão falar, em voz alta, sua sílaba respectiva, ao mesmo tempo, para o outro colega tentar adivinhar qual é a palavra do trio.

# 4

---

EIXO 4 – CRIAÇÃO E  
COMPOSIÇÃO

---



# INTRODUÇÃO

**A** apresenta atividades que propõem, articulam e dão ênfase às ações de processos criativos, interpretativos e dos códigos de dança, sejam eles tradicionais ou contemporâneos. Criar, interpretar e compor pode se apresentar de várias formas e diversos modos. Crie, copie, interprete, brinque, cole, invente, (re)organize, (des)estabilize, provoque, dance!

FIGURA 10: Alfabeto dançante.



FONTE: dos autores.

FIGURA 11: Criação coreográfica a partir de vídeos.



FONTE: dos autores.

FIGURA 13: Criação e composição inspiradas a partir de questões ambientais.



FONTE: dos autores.

FIGURA 14: Preenchendo o espaço.



FONTE: dos autores.

# ATIVIDADES DO EIXO 4

## MOVIMENTO DAS ARTICULAÇÕES

Os alunos são divididos em pequenos grupos. Após, jogam um dado que contém os nomes de articulações. Na sequência, o professor propõe um estudo das articulações: os alunos devem criar pequenas sequências de movimento, destacando a articulação sorteada no dado. Ao final, os grupos devem demonstrar para os colegas suas criações e experimentações. Dica: pode ser definido pelo professor o número de articulações a serem sorteadas, trabalhando com mais de uma.

## CRIAÇÃO A PARTIR DE IMAGENS

O professor irá solicitar aos alunos que tragam para a aula imagens de acordo com o tema que se pretende trabalhar. Eles serão desafiados a criar a partir da imagem, de acordo com suas sensações e percepções do que estava ou do que eles viam na imagem. Depois deverão apresentar suas criações aos colegas. O professor pode unir as sequências e/ou elementos dos alunos e compor uma coreografia.

## SOLTANDO A CRIATIVIDADE

O professor levará várias imagens recortadas de revistas, poesias, letras de música, objetos. Os itens levados deverão ser colocados no meio da roda. Cada aluno deverá escolher um dos itens no meio da roda. Depois, em dupla, esses itens deverão ser agrupados, e cada dupla deverá apresentar uma cena dançante, seguindo os estímulos dados pelos itens selecionados.

## ESTILO DE DANÇA

A partir da contextualização sobre a temática, serão escritos em papéis estilos de dança. Estes serão distribuídos, um a cada aluno. Um aluno por vez irá executar com movimentos o que o papel propõe, até que o grupo descubra qual é o estilo de dança apresentado pelo colega.

## MEU NOVO JEITO

Uma composição coreográfica baseada no dia a dia dos alunos e em um problema da sociedade, como o lixo, e o meio ambiente. A atividade poderá utilizar sequências trabalhadas em aulas, materiais reciclados como cenário e ideias e sugestões de movimentos por parte dos alunos a partir do tema proposto.

## ESTAÇÕES DO ANO

Fazer uma cena dançante de cada estação expressando características das mesmas. Exemplos: no inverno – esfregar as mãos e levá-las à boca para aquecer; colocar o casaco grande e o cachecol; andar tremendo; patinar no gelo. No verão: andar relaxadamente; limpar o suor; tomar sorvete; fazer castelo de areia, entre outras ações.

## FESTIVAL DE PASSOS

Em círculo, os participantes primeiramente repetirão uma sequência de passos pré-estabelecidos pelo professor, um de cada vez. Após cada aluno fará uma breve sequência de passos, um após o outro. Após um aluno faz um passo, em seguida o próximo aluno faz o passo criado pelo primeiro e o seu, assim segue sucessivamente. Observação: O professor pode definir e/ou estabelecer quantos movimentos os alunos podem utilizar no segundo passo da atividade.

## MARCHA CRIATIVA

Dependendo do número de participantes o jogo pode ser individual, em dupla ou em grupo. Cada um tem um “peão” e com um dado o jogo vai ocorrendo no avanço ou retrocesso de casas obedecendo as atividades indicadas em cada casa, “como, por exemplo, ações e tarefas de movimento relacionadas aos demais eixos. As casas são numeradas ao longo do caminho (confeccionado em papelão ou tecido). É um jogo basicamente de criação. Os participantes devem se revezar na execução das atividades.

## DANÇA DOS COMANDOS

Em duplas, um dará os comandos e o outro irá executar. O que comandará indicará os movimentos vocalmente e o outro irá executar os movimentos de acordo com o seu entendimento. Em seguida os papéis vão se inverter.

## CAIXINHA SURPRESA

Os participantes formam uma roda e vão passando uma caixinha que contém várias atividades. Há uma música tocando e quando ela parar o participante que estiver com a caixinha abre e retira um papel. Ele deverá, então, executar a atividade que está escrita.

## BAÚ MÁGICO

Os alunos devem estar em uma fila. Na frente deles, haverá um baú com diversos objetos. O primeiro da fila vai e escolhe um objeto e entrega este para o segundo da fila, que deverá fazer uma pequena movimentação, utilizando o objeto dado pelo colega. Após terminar sua atividade, este vai até o baú e pega outro objeto e entrega para o seguinte da fila e assim segue a brincadeira. Os participantes, após fazerem sua atividade, vão voltando para o fim da fila.

## MEU OBJETO IMAGINÁRIO

Em círculo, o aluno inventa um objeto através da mímica e passa-o para o aluno do lado. Este deve modificar esse objeto e passar para o aluno ao lado... E assim por diante.

## DANÇA DOS ENIGMAS

Em grupo, haverá cartilhas com símbolos. Algumas terão um movimento definido de acordo com o símbolo, outras não terão movimento definido e os grupos criarão movimentos. Em seguida, combinarão os vários movimentos formando uma sequência dançada.

## JOGO DA MEMÓRIA DANÇANTE

O professor deverá pesquisar e selecionar duas imagens iguais de posições/pasos/gestos de dança, de modo a reunir vários pares com imagens diferentes. As imagens devem estar separadas e espalhadas, viradas para o chão, como no jogo da memória tradicional. Os alunos estão separados em dois grupos. Cada aluno joga uma vez e vira duas figuras, de modo a encontrá-las. Depois que um grupo encontrou mais pares, deve-se, a partir dessas imagens, iniciar uma composição entre os grupos.

## TELEFONE SEM FIO DANÇADO

Formar filas de no mínimo quatro alunos e no máximo dez. De acordo com a formação, o primeiro da fila fará um movimento; em seguida, se deslocará para o final da fila. O segundo repetirá o movimento do primeiro e acrescentará um movimento; em seguida, seguirá para o final da fila. O terceiro fará o mesmo que o segundo e assim sucessivamente. Dica: uma variação possível é realizar o jogo em círculo, utilizando a mesma lógica que norteia o jogo.

## VOGAIS DANÇANTES

O professor deverá inventar um movimento específico para cada vogal e mostrar e repetir com todos os alunos. Após, aleatoriamente, o professor diz alguma vogal e os alunos devem representá-la corporalmente, conforme a invenção do professor. Depois, cada aluno deverá fazer o seu nome, corporalmente, somente a partir das vogais vivenciadas anteriormente. Também pode-se unir e/ou misturar dois ou três nomes (ou sobrenomes) dos alunos, de modo a complexificar a atividade e a expressividade dos alunos.



# OBRAS CONSULTADAS

BARRETO, D. **Dança...** Ensino, sentidos e possibilidades na escola. Campinas: Autores Associados, 2005.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEE, 1997.

DUARTE JR., J-F. **Por que Arte-Educação?** Campinas: Papirus, 1994.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LABAN, R. **Domínio do movimento.** São Paulo: Summer, 1978.

LABAN, R. **Dança Educativa Moderna.** Tradução de Maria da Conceição Parahyba Campos. São Paulo: Ícone, 1990.

MARQUES, I. **Dançando na escola.** São Paulo: Cortez, 2003.

MARQUES, I. **Ensino da dança hoje:** textos e contextos. São Paulo: Cortez, 1999.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. **Estágio e Docência.** São Paulo: Cortez, 2007.

REFERENCIAL CURRICULAR. **Lições do Rio Grande:** linguagens, códigos e suas tecnologias – Artes e Educação Física. Rio Grande do Sul, 2009. (Vol. II)

PORPINO, K. **Dança é Educação:** interfaces entre corporeidade e estética. Natal: EDUFERN, 2008.

RENGEL, L. **Os Temas de Movimento de Rudolf Laban** (I – II – III – IV – V – VI – VII – VIII): modos de aplicação e referências. São Paulo: Annablume, 2008.

STRAZZACAPPA, M.; MORANDI, C. **Entre a arte e a docência:** a formação do artista na dança. Campinas: Papirus, 2006.

VARGAS, L. A. M. **Escola em dança:** movimento, expressão e arte. Porto Alegre: Mediação, 2009.