

Josiane Franken Corrêa
Débora Souto Allemand
Organizadoras

Dança na escola

Pedagogias possíveis de *sôras* para *profes*



OKOS
EDITORA

Josiane Franken Corrêa
Débora Souto Allemand
Organizadoras

Dança na escola
Pedagogias possíveis
de sôras para profes



São Leopoldo
2021

© Dos autores – 2021

Editoração: Oikos

Capa: Gustavo de Oliveira Nunes

Ilustrações: Gustavo de Oliveira Nunes

Revisão: Rui Bender

Diagramação e arte-final: Jair de Oliveira Carlos

Impressão: Rotermund

Conselho Editorial (Editora Oikos)

Antonio Sidekum (Ed.N.H.)

Avelino da Rosa Oliveira (UFPEL)

Danilo Streck (Unisinos)

Elcio Cecchetti (UNOCHAPECÓ e GPEAD/FURB)

Eunice S. Nodari (UFSC)

Haroldo Reimer (UEG)

Ivoni R. Reimer (PUC Goiás)

João Biehl (Princeton University)

Luiz Inácio Gaiger (Unisinos)

Marluza M. Harres (Unisinos)

Martin N. Dreher (IHSL)

Oneide Bobsin (Faculdades EST)

Raúl Fernet-Betancourt (Aachen/Alemanha)

Rosileny A. dos Santos Schwantes (Uninove)

Vitor Izecksohn (UFRJ)

Editora Oikos Ltda.

Rua Paraná, 240 – B. Scharlau

93120-020 São Leopoldo/RS

Tel.: (51) 3568.2848

contato@oikoseditora.com.br

www.oikoseditora.com.br

D173 Dança na escola: pedagogias possíveis de *sôras* para *profes.* / Organizadoras: Josiane Franken Corrêa e Débora Souto Allemand. – São Leopoldo: Oikos, 2021.
144 p.; il.; 14 x 21 cm.
ISBN 978-65-86578-62-1
1. Dança na escola. 2. Dança – Educação básica. 3. Prática pedagógica em Dança. 4. Docência em Dança. I. Corrêa, Josiane Franken. II. Allemand, Débora Souto.

CDU 793.3:37

Catálogo na Publicação:
Bibliotecária Eliete Mari Doncato Brasil – CRB 10/1184

EU FIZ E FUNCIONOU!:

educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental

Carolina Pinto

Carol Portela

Débora Souto Allemand

Josiane Franken Corrêa

Larissa Bonfim

Renan Brião



Terra-mar ou Dentro-fora-linha – Prof^a Carolina Pinto

Uma longa linha reta é colocada ou riscada no chão. Isso pode ser feito com fita crepe ou qualquer outro material (giz, barbante no chão, etc.). A linha cria uma divisão do espaço com dois lados: um lado representa a “Terra”, e o outro, o “Mar”. No início, todas as crianças devem posicionar-se na parte da Terra. A brincadeira acontece com a troca de lados ao soar do sinal, que pode ser feito por qualquer pessoa que ficar de fora. Por exemplo, ao ouvirem “Mar!”, os(as) jogadores(as) devem pular para o lado do mar e, ao ouvirem “Terra!”, pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado ou titubear pular, quando não deve pular, sai do jogo. O último a permanecer no jogo vence. Depois de algumas rodadas, onde os(as) jogadores(as) já dominaram os dois comandos, a professora pode colocar mais um desafio, introduzindo um terceiro elemento, o “Ar”, este representado por um salto para ficar em cima da linha. Assim, serão três comandos: TERRA – MAR – AR.

Uma proposta de variação dessa atividade seria atender aos comandos vocais, mas agora com um círculo desenhado no chão. Os comandos DENTRO/FORA/LINHA indicam que os(as) alunos(as) devem saltar para dentro, para fora ou sobre a linha do desenho do círculo. Quem dá os comandos pode ser a professora ou os(as) alunos(as), mas o interessante é que não tenha uma ordem lógica, para trabalhar a atenção.

Relato docente:

Há muitos anos, eu desenvolvo a atividade DENTRO/FORA/LINHA com os(as) “pequenos(as)” como aquecimento. Por já desenvolver a atividade como professora de Educação Física, acabei realizando a mesma também no meu estágio

em Dança – Licenciatura. Mais tarde, numa pesquisa sobre brincadeiras culturais africanas, descobri a brincadeira TERRA-MAR, uma brincadeira de Moçambique, e percebi a relação direta com aquela atividade que eu já fazia. Terra-Mar é uma brincadeira simples, mas muito atrativa para crianças de diferentes idades. A proposta da autora Cunha (2016)¹ para esse jogo é trazer a referência do mar, da costa marítima para as comunidades. Ela sugere que a professora também faça uma contextualização sobre a geografia e a história de Moçambique, um país que tem grande relação com o mar em função de suas atividades comerciais.

Para fazer em casa:

A atividade pode ser tranquilamente realizada em casa, utilizando os mesmos materiais acima citados, contando com o auxílio dos(as) familiares no jogo. A professora pode enviar um áudio ou mesmo a descrição da brincadeira por escrito para que algum(a) adulto(a) a realize com as crianças. Dessa forma, a tarefa pode ser proposta para que os(as) familiares também conheçam as origens das brincadeiras africanas, que muitas vezes já estão em nosso cotidiano e nem temos ideia.

Dedo no nariz – Prof^a Josiane Franken Corrêa

Em duplas, uma criança coloca o dedo indicador próximo ao nariz do(a) colega e começa a movimentar o dedo desenhando trajetórias no espaço. A outra criança deve seguir o

¹ CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural**. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016.

dedo, como se houvesse um ímã que fizesse o nariz acompanhar a movimentação criada, ou seja, a iniciação do movimento é feita pelo nariz/cabeça e, sim, pode reverberar pelo corpo todo. O ideal é que as crianças iniciem a atividade criando movimentos pequenos e lentos, sem deslocamento pelo espaço da sala, a fim de aquecer o corpo progressivamente. A professora pode indicar a realização de movimentos curvos, retos, ondulados, circulares, pontuados, etc. Em um segundo momento, é possível expandir a atividade para trabalhar níveis espaciais (alto, médio, baixo) e deslocamentos pela sala. Também a professora pode ser a responsável por criar as trajetórias com o seu dedo, e todos(as) os(as) estudantes da turma podem seguir os movimentos de longe (o que é visualmente bem interessante); assim como é possível dividir a turma e fazer movimentos com as duas mãos: um grupo segue o dedo indicador direito, e o outro, o dedo indicador esquerdo. O mesmo pode ser feito com pequenos grupos e também pensando a iniciação do movimento por outras partes do corpo. Outra possibilidade é “fixar” uma trajetória de movimento com o dedo e depois ensaiar sem o suporte dado pelo(a) colega que criou a trajetória.

Relato docente:

Eu já realizei essa atividade com públicos diversos, desde crianças da educação infantil até adultos(as) em cursos livres, de graduação ou pós-graduação. O caráter lúdico de “puxar” o movimento dos(as) colegas gera um estado de atenção consistente; em algumas situações, eu aproveitei para trabalhar aspectos como presença cênica e exploração de movimentos inusitados, algo que, muitas vezes – segundo as minhas vivências –, é mais difícil de alcançar em uma atividade individual, pois a responsabilidade da criação é unidirecional. Com a con-

dução do(a) colega, a responsabilidade é dividida numa espécie de “é ele(a) quem está criando esses caminhos engraçados, eu só estou seguindo”. Isso acontece especialmente em turmas que estão iniciando o seu contato com práticas de dança que estimulam a autonomia criativa. Por isso, além dos já mencionados, um dos aspectos positivos da proposta é o fortalecimento da relação interpessoal entre os(as) participantes e outro é que não há a necessidade de material de apoio, pois até mesmo o acompanhamento sonoro pode ser criado pela turma envolvida.

Para fazer em casa:

Acredita-se na viabilidade de realizar essa prática por meio de reunião on-line², sendo necessário um aparelho que tenha internet estável e um bom posicionamento de câmera. Com os combinados acertados com a turma – como, por exemplo, “quando o condutor se aproximar da câmera, os movimentos são pequenos; quando se afastar, são grandes; ou, quando *fulano(a)* está conduzindo, todos(as) os(as) demais desligam suas câmeras; e/ou uma variação: metade do grupo realizará a condução, e a outra metade tem a liberdade de escolher qual dos dedos seguir” –, torna-se possível desenvolver os mesmos passos da atividade que é realizada na forma presencial. Um desdobramento seria uma pessoa fazer um vídeo de seu dedo desenhando a trajetória e enviar a um(a) co-

² Entendemos *reunião on-line* como um encontro por meio da internet em que é necessária a participação dos(das) estudantes e da professora no mesmo instante por meio da mesma plataforma virtual. Nesse caso, ambos devem conectar-se no mesmo momento e interagir entre si de alguma forma, com a intenção de alcançar o objetivo da aula. Um exemplo de reunião on-line é a *webconferência*, em que o(a) aluno(a) tem acesso a um *link* ou portal e pode assistir à aula e interagir com colegas e professora no exato momento em que a aula é realizada.

lega (via *whatsapp*³, *e-mail* ou outro modo), para a tarefa ser executada em qualquer tempo. Criar um vídeo com uma trajetória que possa ser repetida ou revista, voltada a aquecer o corpo, pode ser interessante para anteceder outras atividades.

Coreografia Mágica⁴ – Prof^a Carol Portela e Prof. Renan Brião

Esta atividade é semelhante à anterior, porém se sugere a produção de uma *varinha mágica* para a condução dos movimentos. Com materiais como colher, canudo, papel enrolado, palito de picolé ou de churrasco, entre outros, a criança criará trajetórias com a varinha, podendo indicar em voz alta a parte do corpo que deve iniciar o movimento: “Agora é a vez do ombro direito!”, e os(as) participantes, num passe de mágica, passam a imitar o trajeto indicado, tendo o ombro direito como protagonista dessa dança. O(a) participante que estiver conduzindo a varinha mágica poderá ter mais de uma varinha, em que cada uma indique uma ação determinada, por exemplo: ao utilizar a “varinha colher”, são realizados movimentos lentos e, ao utilizar a “varinha canudo”, são realizados movimentos rápidos.

³ *Whatsapp* é um aplicativo de troca de mensagens instantâneas para telefone celular do tipo *smartphone* (que combina recursos de computadores pessoais com funcionalidades avançadas). Além de mensagens de texto, os(as) usuários(as) podem enviar áudios, imagens, vídeos e documentos, além de fazer ligações grátis por meio de uma conexão com a internet.

⁴ Esta atividade foi originalmente disponibilizada em: <<https://aprendizagemcriativaemcasa.org/brincadeiras/coreografia-magica/>>.

Relato docente:

Realizamos a atividade “Coreografia Mágica” com diversos públicos em oficinas nas escolas municipais de Pelotas/RS por meio de ações de pesquisa acerca do tema dança na escola, bem como em aulas de dança em instituições da rede privada de ensino, em oficinas de turno inverso. O que podemos perceber sobre o desenvolvimento dessa atividade é que ela possibilita a investigação de movimentos restritos e amplos através da ludicidade, dessa forma potencializando a exploração de movimentos, níveis, ritmos, entre outros aspectos que envolvem o ato de dançar. Assim, o(a) condutor(a) e o(a) conduzido(a) da atividade acabam criando histórias e significados para o exercício que surgem ao longo do processo, ampliando, assim, um leque de possibilidades para a criação em dança.

Para fazer em casa:

Aconselha-se envolver os(as) familiares e explorar diferentes espaços da casa, refletindo sobre coreografias conhecidas ou gestos cotidianos que possam servir de inspiração para o “desenho” das trajetórias de movimento. Também se sugere usar músicas que sejam apreciadas pelos moradores da casa e fazer um vídeo para compartilhar nas redes sociais⁵, marcando pessoas amigas e convidando-as a produzir suas varinhas e dançar!

⁵ Redes sociais são espaços virtuais onde grupos de pessoas se relacionam através do envio de mensagens, da partilha de conteúdos, entre outros. Atualmente existem diferentes redes sociais, cada uma com um propósito e um público-alvo específico. Como exemplo, pode-se citar: *TikTok; Facebook; Instagram; WhatsApp; YouTube; Skype; Twitter.*

Jogo dos Sete Erros – Prof^a Larissa Bonfim

Com a turma dividida em pequenos grupos, de três a cinco crianças, a atividade tem início com a escolha de um(a) jogador(a) representante de cada grupo. Esse(a) participante selecionado(a) sairá da sala para não ver ou ouvir o que acontece lá dentro. Nesse momento, cada grupo vai construir uma situação corporal em pausa. É importante que esse quadro tenha uma certa complexidade, inclusive é interessante que a professora oriente essa produção sugerindo, por exemplo, o uso de algum conteúdo já trabalhado em aulas anteriores ou baseando-se em alguma imagem. Com essas composições, o jogo 1 estará formado. Os(as) jogadores(as) serão chamados de volta à sala e terão que observar atentamente o quadro criado por seu grupo por alguns segundos e sairão novamente. Agora os grupos criarão o jogo 2, ou seja, a partir da composição anterior serão feitas sete mudanças, não tão evidentes, mas também não tão imperceptíveis. Os(as) jogadores(as), mais uma vez na sala, terão agora que indicar as sete mudanças realizadas, os sete “erros” do jogo 2 em relação ao jogo 1. O grupo como um todo irá conferir as respostas, e um(a) novo(a) jogador(a) será escolhido(a) para a próxima rodada e assim por diante até que todos(as) tenham tido a oportunidade de participar nesse papel.

Para uma melhor compreensão da atividade, é importante citar exemplos de possibilidades de “erros” nessa mudança do jogo 1 para o jogo 2: modificar a direção de uma cabeça, o lugar de uma mão, a relação entre os corpos, alterar o nível espacial, uma expressão facial, mudar algo nas roupas, uma perna que estava cruzada com a direita por cima varia para a esquerda, entre outras modificações. É importante que a professora ressalte também que o objetivo fundamental da atividade

de não é acertar, mas aguçar a percepção. O foco do exercício está mais no grupo que compõe os jogos e elabora suas modificações e não tanto no jogador que aponta os “erros”.

Relato docente:

Essa atividade, pelo seu caráter lúdico e por se tratar da transposição de um jogo conhecido para o corpo, desperta o interesse de variados públicos, e a complexidade na criação dos quadros pode aumentar dependendo da idade e do conhecimento de dança dos grupos. A proposta é um excelente exercício de composição coreográfica e pode ser trabalhada como tal nos seus múltiplos aspectos.

Minha experiência com essa atividade, desenvolvida inicialmente dentro de uma parceria interdisciplinar com a linguagem de artes visuais, foi muito positiva e partiu de situações corporais mais cotidianas para o jogo 1 e alterações de detalhes para o jogo 2 (como algo na roupa ou uma mudança mínima de gesto). Em um momento posterior, investiguei como as montagens dos jogos poderiam complexificar-se a ponto de realmente se tornar uma proposta de composição coreográfica em pausa. Para essa maior elaboração, é preciso ampliar os movimentos, investir na criação de formas corporais as mais diversas e também colaborar coletivamente para uma criação conjunta com os demais elementos, sejam eles corpos, objetos, entre outros.

Para fazer em casa:

Essa atividade pode ser realizada por meio de reunião on-line, desde que seja com um grupo pequeno de estudantes e todos(as) equipados(as) com computador e um bom acesso à

internet. Com a turma reunida, a professora irá explicar a atividade, e um(a) estudante será escolhido(a) para ser o “jogo”, enquanto todos(as) os(as) demais serão jogadores(as) (de modo inverso ao presencial). Esse(a) estudante-jogo irá propor uma situação com seu corpo na relação com objetos de sua casa (roupas, brinquedos, livros, objetos em geral). Esse quadro será compartilhado com os(as) colegas e, depois de um momento de observação, o(a) proponente irá fechar a câmera, elaborar e efetuar as sete mudanças e abrir novamente. Cada estudante poderá, então, indicar uma mudança realizada. A atividade continua com a mediação da professora, de modo que todos(as) os(as) que desejarem possam ser jogo e que a maior quantidade de pessoas possa responder como jogador(a). Caso seja necessário, o primeiro jogo pode ser uma proposição da própria professora para que a proposta da atividade seja melhor compreendida.

Corpo-cor – Prof^a Débora Souto Allemand

Dispostos(as) pela sala de aula ou ao ar livre, propõe-se aos(às) participantes que imaginem a existência de lápis, pinéis ou canetinhas grudadas em alguma articulação do corpo e com o movimento dessa parte específica passam a desenhar linhas imaginárias no ar. O lápis imaginário deve ir variando de articulação à medida que a professora for percebendo a necessidade. Pode-se sugerir que as linhas sejam “desenhadas” na parede, no chão e no teto, para que haja uma maior variação espacial, e pode-se incentivar que sejam desenhados diferentes tipos de linhas (mais finas, mais grossas, curvas, retas, pontilhadas, zigue-zague, etc.). Pode-se pedir que os(as)

alunos(as) se imaginem, no final da experimentação, como uma grande borracha para apagar todos os desenhos que foram feitos e deixar a sala limpa para que a próxima professora “não reclame da sujeira”.

Relato docente:

Eu costumava fazer essa atividade como aquecimento principalmente com os(as) pequenos(as) (educação infantil até o 2º ano do ensino fundamental). estabelecemos a rotina de “pintar” a sala no início da aula e “apagar” nossas pinturas no final dela. A atividade é interessante porque propõe um aquecimento de forma lúdica e já possibilita que os(as) alunos(as) descubram novos movimentos. Não é muito habitual mirarmos o pé para o teto, por exemplo, e essa proposta pode possibilitar isso dentro das limitações de cada estudante. Eu lembro como eles(as) adoravam quando eu brincava que a diretora estava vindo até a sala e poderia ficar furiosa por termos “sujado tudo”; então rapidinho eles(as) “viravam” borrachões e apagavam todas as linhas que haviam feito.

Para fazer em casa:

O jogo pode acontecer em duplas – com uma pessoa em cada casa –, se tiverem acesso a algum tipo de tecnologia digital para fazer uma reunião on-line. A professora envia a proposta por escrito ou por meio de áudio para os(as) estudantes. Um(a) participante faz o movimento com o corpo, escolhendo uma articulação e imaginando que está desenhando em um só plano espacial. Simultaneamente, a outra pessoa da dupla vai desenhando no papel o que viu daquela dança, com foco na parte do corpo escolhida. No final, o desenho pode ser mostra-

do ao(à) colega e podem ser trocadas impressões sobre o exercício. Caso as pessoas não tenham acesso à rede de internet no mesmo momento, a atividade pode acontecer de forma inversa, ou seja, uma pessoa faz o desenho para que a outra dance depois num momento mais oportuno. Ainda, sem o uso de tecnologia digital e com adaptações, é possível fazer a atividade com vizinhos(as) que conseguem se enxergar da janela, por exemplo.

E, numa proposta um pouco mais ousada, pode-se utilizar filtros do aplicativo TikTok⁶ para a criação de vídeos com ênfase em partes do corpo. “Caneta Brilhante” é um filtro que possibilita fazer desenhos de linhas na tela com o movimento do nariz. E “Dancinha Neon” é um filtro que faz a leitura de todas as linhas e articulações do corpo. E como o aplicativo grava vídeos, é uma oportunidade de os(as) alunos(as) enxergarem seu próprio corpo em movimento e experimentarem a criação de diferentes linhas de movimento.

(Des)alinha com Papel e Canetinha ***– Prof^a Josiane Franken Corrêa***

Essa proposta é semelhante à anterior, porém necessita de folhas de ofício e canetinhas coloridas (ou os materiais disponíveis na escola – ex.: papel pardo e giz de cera). A professora distribuiu uma folha de ofício e canetinhas entre toda a turma, que está organizada em roda. Cada aluno(a) deve desenhar

⁶ TikTok é uma rede social de vídeos de no máximo 1 minuto de duração, muito utilizado pelo público jovem. Nele, é possível fazer a criação e edição de conteúdos em vídeo, utilizando recursos como efeitos, filtros, sons, texto, velocidade, entre outros.

uma linha na folha, que pode seguir a trajetória desejada: curva, reta, mista, ondulada, pontilhada, inclinada, espiral. É interessante trabalhar com os(as) estudantes alguns tipos de linha antes de orientar o desenho. O(a) aluno(a) faz a sua linha até que a professora diz “Passe!”, e todos(as) passam a sua folha ao(à) colega da esquerda. Quem recebe a folha dá continuidade ao trajeto desenhado pelo(a) colega. As folhas vão passando até retornar ao(à) autor(a) do desenho inicial. As folhas são grudadas na parede da sala, e a professora indica partes do corpo os(as) participantes para movimentar baseados nas linhas do papel. Por exemplo, se a indicação for joelho, o(a) aluno(a) deve tentar fazer a mesma trajetória da linha com seu joelho de forma ampliada e ressignificada. Como o desenho estará com diferentes cores, cada trecho da grande linha pode ser uma parte do corpo que inicia o movimento ou também podem ser trabalhadas as qualidades de movimento (toda a vez que vocês passarem pela cor amarela, o movimento deve ser o mais leve e lento possível, etc.).⁷

Relato docente:

Essa atividade eu aprendi na graduação⁸, e gosto dela porque é uma exploração de movimentos em potencial, sendo possível brincar com o espaço disponível na sala. Como professora, já propus o exercício em diferentes ocasiões, mas lembro

⁷ Existem programas e projetos que pesquisam especificamente as relações entre desenho e dança, produzindo um trabalho híbrido e inovador, como é o caso do projeto italiano *Segni mossi*, desenvolvido pelo artista visual Alessandro Lumare e pela coreógrafa Simona Lobefaro. Inspirada em *Segni mossi*, podemos também encontrar o trabalho de Guadalupe Rausch, em Porto Alegre RS, através do Projeto Desenhança. Veja mais em: <<https://www.segnimossi.net/it/>> e <https://www.youtube.com/channel/UCZ78z9X6_UqyTrejiFbQt4A>.

⁸ Curso de Dança – Licenciatura, Universidade de Cruz Alta.

de fazê-la com uma turma de 6º ano do ensino fundamental e, naquele momento, para organizar a sala, foi necessário apenas aproximar as classes no meio dela, deixando um espaço em frente a cada uma das três paredes utilizadas para prender os desenhos. Nessa turma, foi possível repetir a atividade, mas dessa vez separando a turma em dois grupos, em que um se movimentava e o outro observava a movimentação criada, para depois comentarmos o que havia acontecido e discutirmos sobre os aspectos envolvidos na atividade, como trajetórias e qualidades de movimento, por exemplo.

Para fazer em casa:

É possível desenvolver a atividade em casa com a colaboração de adultos(as). No lugar das linhas, que geralmente resultam em um desenho abstrato, uma das pessoas poderia desenhar animais ou objetos e não mostrar às demais. Os materiais podem variar, sendo as folhas substituídas até por dispositivos móveis, se for viável. Cada participante ensaia a trajetória do seu desenho e depois mostra aos(as) outros(as), que em uma proposta de adivinhação devem tentar descobrir o que é o desenho, como no conhecido jogo “Imagem e Ação”.

Detetives – Profª Débora Souto Allemand

Caminhando pela escola com caderno e lápis nas mãos, cada detetive busca desvendar mistérios e encontrar coisas que produzam sons e movimentos (árvores que balançam com o vento, cachorros, impressora), desenhando ou escrevendo quais foram os elementos encontrados para depois ser compartilhada.

dos com o grupo. Dependendo do número de alunos(as) e da configuração espacial da escola, pode-se dividir a turma em dois grupos, que passam a desbravar diferentes partes da escola para, no final da aula, retornar à sala e compartilhar com os(as) colegas as descobertas encontradas. A professora pode solicitar o auxílio de uma monitora ou professora para acompanhar um dos grupos, se for viável. E, como detetives, as crianças devem fazer seu trabalho do modo mais discreto possível. Então um desafio que pode ser inserido é trabalhar com movimentos pequenos, lentos e com pausas no momento em que passa alguém desconhecido pelo grupo em ação. Podem ser inventadas outras formas corporais, também para que a “invisibilidade” seja acionada.

Depois de feitas as pesquisas pela escola, a ideia é trabalhar a criação a partir dos movimentos encontrados nos objetos. Pode-se trabalhar em duplas, em que um(a) colega faz o movimento de um objeto e o(a) outro(a) imita, como no Jogo do Espelho – próxima atividade deste livro. Outra proposta pode ser compartilhar com os(as) colegas em círculo os sons e movimentos encontrados. Pode-se, também, propor que um(a) aluno(a) vá ao centro da roda para, de olhos fechados, dançar livremente a partir dos sons que serão emitidos pelos(as) colegas. Outra possibilidade de trabalhar com os movimentos e sons descobertos pelos(as) detetives é fazer uma fila que vai se deslocando pela sala, onde quem está na frente faz um movimento e um som, que deve ser repetido por todas as outras pessoas da fila. Depois de algumas repetições daquele movimento, quem estava na frente vai para o final da fila, e a atividade segue até que todos(as) façam seus movimentos e sons. E, ainda, pode-se trabalhar com mapas, criados pela professora ou feitos em de-

senhos pelos(as) próprios(as) alunos(as) para fazer marcações onde foram encontrados os diferentes sons e objetos, por exemplo.⁹

Relato Docente:

Uma vez eu fiz essa atividade junto com uma professora de Teatro numa turma de 1º ano do ensino fundamental. Nós inventamos disfarces, lupas/binóculos/monóculos e carteirinhas de detetive para cada aluno(a). Eles(as) próprios(as) confeccionavam seus binóculos (podia ser feito com um rolinho de papel ou customizando rolinhos de papelão que sobram do papel higiênico) e suas carteirinhas de detetive, escolhendo um nome fictício para si mesmos(as) a fim de não serem descobertos(as). Essa atividade desdobrou-se em pelo menos três ou quatro aulas, pois a ideia de eles(as) serem detetives durante as aulas de dança e teatro se instalou. E, então, todas as atividades que fazíamos depois disso tinham alguma relação com as tarefas de um(a) detetive, pois a ideia de fazer uma “pesquisa” era algo animador para a turma, as crianças a encaravam como uma tarefa muito séria a ser realizada.

Para fazer em casa:

Primeiramente, a professora deve dividir a turma em duplas, informando a cada um(a) dos(as) alunos(as) qual é sua dupla e como realizar a atividade. Se forem crianças de até oito anos de idade, é interessante contar com a ajuda de um(a) adulto(a). Dentro de casa, pode-se fazer expedições assim como

⁹ É possível encontrar uma atividade similar a essa no livro “Teatro e Dança nos anos iniciais” (FALKEMBACH; FERREIRA, 2012).

fariamos na escola, com um bloquinho e uma caneta em mãos, anotando os sons percebidos e atentando para os objetos que emitiram esses sons. Após o passeio pela casa, deve-se rever as anotações de sons e escolher três desses para fazer uma gravação em áudio e enviar ao(à) colega da dupla. Esse(essa), por sua vez, deverá criar uma pequena sequência de movimentos a partir do estímulo sonoro e, se for possível, enviar um vídeo dessa sequência para sua dupla. Já a criança que fez a expedição e escolheu os três sons deverá realizar uma dança com base nos movimentos dos objetos escolhidos – e não com base no estímulo sonoro – e poderá enviar o vídeo dessa gravação para seu(sua) colega a título de curiosidade, porém apenas depois do colega já ter realizado a sua parte na atividade, para que esse(essa) não descubra a fonte de emissão dos sons recebidos. Um possível desdobramento seria a professora fazer uma edição dos vídeos de cada dupla para que a criação a partir dos sons e objetos fique reunida num mesmo “quadro”.

Jogo do espelho – Prof^a Carolina Pinto

No primeiro momento, é solicitado aos(às) participantes que fiquem em duplas e se espalhem pelo espaço. Ao estímulo musical, uma pessoa de cada dupla irá propor uma movimentação improvisada em frente ao(à) colega, e esse(essa) irá acompanhando, sendo o “espelho”. Ao sinal da professora, o outro membro da dupla irá propor e, assim por diante, quantas rodadas forem necessárias. No segundo momento, o(a) primeiro(a) aluno(a) deve propor três movimentos e repeti-los até que o(a) colega/espelho memorize essa pequena sequência. Para isso, a professora sugere às crianças retomarem alguns movimentos criados no momento anterior. Logo após, invertem-se os pa-

péis, e o(a) outro(a) colega faz o mesmo. No terceiro momento, cada dupla deve construir uma sequência de forma espelhada e sincronizada com seus seis movimentos comuns. Por fim, pode-se propor um momento de apreciação dos(as) colegas, em que cada dupla apresenta sua criação. É possível variar a atividade, fazendo as sequências em conjunto, como por exemplo solicitando aos(as) alunos(as) que, ao som de uma música, se desloquem pelo espaço e, ao sinal da professora, realizem a sequência da dupla no lugar onde pararam. Também é interessante cada dupla ter um número; a professora vai sinalizando quem realiza, sendo que os(as) outros(as) colegas continuam seus deslocamentos. Nessa variação, é possível instigar uma certa concentração cênica, algo a ser desenvolvido e aprofundado de acordo com as características de cada turma.

Relato docente:

Realizei essa atividade em uma turma de 7º ano do ensino fundamental com jovens entre 12 e 15 anos de idade, que demonstravam preferência por aulas de dança com sequências coreográficas e atividades de imitação e repetição. A atividade teve boa aceitação da turma, e acredito que, por ficarem em duplas, sentiram-se mais à vontade para realizar os movimentos dançados, facilitando o desenvolvimento da percepção corporal. Na realização da variação, quando foi solicitado que se deslocassem pelo espaço e, a meu sinal, realizassem a sequência da dupla no lugar onde pararam, tiveram um pouco mais de dificuldade em realizar as sequências que criaram, pois ficaram inseguros estando distantes de sua dupla, necessitando maior concentração. Para finalizar, modifiquei a variação: as duplas ficaram separadas, porém num espaço “predeterminado”, realizando todos em conjunto (como uma coreografia única) suas sequências.

Para fazer em casa:

Essa atividade pode ser realizada da mesma forma que no modo presencial, porém com a mediação de um equipamento com acesso simultâneo à internet. A professora pode estar conectada junto com a dupla de alunos(as) ou não. No caso de não estar disponível on-line, pode enviar a proposta por escrito para que as crianças realizem no momento que for mais adequado com o auxílio de um(a) responsável. Na reunião on-line, uma pessoa da dupla irá fazer os movimentos para que a outra pessoa seja o espelho e vice-versa.

Esse momento de experimentação deve ser gravado para que o desdobramento da atividade possa ser realizado individualmente. Sugere-se a edição de um material audiovisual, em que cada participante deve selecionar uma parte do registro em vídeo da atividade anteriormente desenvolvida com sua dupla e girar a imagem em 180 graus, ou seja, a dança estará de “cabeça para baixo”. Depois disso, o objetivo é realizar movimentos a partir do que está sendo visto, trocando as partes do corpo que estarão em movimento; por exemplo, movimentos que foram realizados com os braços na versão original podem ser realizados com as pernas, já que agora os braços estão para baixo e as pernas para cima. É importante alertar os(as) estudantes de que não é necessário colocar-se de cabeça para baixo para realizar os movimentos; pelo contrário, o vídeo será uma proposição para a criação de movimentos novos com diferentes partes do corpo. Caso não seja possível realizar a inversão do vídeo em aplicativos de edição, pode-se simplesmente bloquear a tela do celular para não haver rotação e colocar o celular de cabeça para baixo, reproduzindo o vídeo.

Adivinhar a forma – Prof^a Larissa Bonfim

Em duplas, uma criança constrói em seu corpo uma forma sem que o(a) colega veja. A outra criança, por sua vez, deve aproximar-se de olhos fechados (ou vendados) de quem está em pausa e, com gentileza, tocar no corpo do(a) colega com o objetivo de descobrir essa forma corporal. A criança que permanece na “estátua” por ela mesma inventada coloca-se disponível para que o(a) colega possa pesquisar, apenas através do toque sutil, a forma corporal criada, desvendando o que está ali contido. É importante que o toque seja realizado com as orientações de delicadeza e respeito ao próximo, estando a proposta também a serviço de um novo olhar para o corpo. Em um tempo determinado pela professora para todo o grupo ou estabelecido pela dupla, quem realizou o toque vai se desafiar a transpor para o próprio corpo a forma que conseguiu ler, de olhos fechados, no corpo do outro. Quando a criança concluir a construção da forma, apreendida com o máximo de fidelidade, ela pode abrir os olhos e comparar o que foi por ela produzido e o que estava ali contido em sua referência. Depois desse momento final, a criança que criou a forma inicial pode desmontar a “estátua” que manteve desde o princípio do exercício e trocar de papel com aquela que esteve de olhos fechados.

Tendo como referência a teoria de Laban¹⁰, a ação pausar está presente como conteúdo dessa atividade, assim como, em relação ao espaço, as formas, que podem ser trabalhadas a

¹⁰ Rudolf von Laban (1879-1958) foi um artista-pesquisador que desenvolveu uma teoria de análise do movimento humano. Na sua sistematização, apresenta diversas categorias que relacionam corpo, espaço e tempo, e essas podem ser utilizadas para auxiliar na criação de diferentes tipos de danças.

partir das ideias de agulha, parede, bola e parafuso para aumentar a complexidade da construção e compreensão da pausa.

Relato docente:

Essa atividade já foi realizada por mim com crianças das mais variadas idades e com adolescentes. A proposta costuma ser vivenciada com leveza e ludicidade e desenvolve a escuta do outro, percepção tátil, consciência corporal, capacidade criativa, entre outras competências. A recepção da atividade em cada tipo de grupo é bastante diversa. Habitualmente, as crianças ficam animadas com o desafio de captar essa forma corporal de olhos fechados e com a surpresa que têm quando os olhos são abertos. Sinto que é importante fazer um bom uso dessa disponibilidade e estimular a criação de “estátuas” cada vez mais diferentes e criativas, contudo é necessário frisar que o foco não está em conseguir ou não conseguir copiar exatamente igual a forma do colega, mas em vivenciar o toque e a tentativa. Os(as) adolescentes costumam, de maneira geral, trazer mais restrições a propostas de toque; portanto esse exercício é uma grande oportunidade para trabalhar essa questão, principalmente se precedida de atividades preparatórias e conversas sobre o assunto. O fato de existir a interação com o outro e de a atividade possuir um objetivo mais direcionado a “adivinhar” são fatores que auxiliam muito tanto na criação como na percepção corporal de públicos iniciantes em um fazer de dança.

Para fazer em casa:

Para ser realizado em casa, as regras do jogo devem ser explicadas com cuidado e de forma detalhada através de reunião on-line ou em texto escrito, divulgado em ficha de estudo

dirigido.¹¹ Para viabilizar a execução da atividade, os(as) estudantes devem contar com a participação de suas famílias. Nessa possibilidade, o exercício poderia ser feito exatamente como na aula de dança, tendo como dupla um membro da família. No caso de não haver ninguém disponível para a brincadeira corporal, alguma das pessoas presentes na casa poderia entregar um objeto ao(a) estudante que, de olhos fechados, deve tentar transpor a forma do objeto para seu corpo. Em seguida, com os olhos abertos, o(a) estudante irá conferir o que estava tocando e perceber o modo como os detalhes puderam ser apreendidos na forma corporal realizada por ele(a) mesmo(a).

Mundos imaginários – Prof^a Débora Souto Allemand

Com algumas mesas, cadeiras e fios, elásticos ou barbantes a professora cria um cenário com diversos obstáculos para que as crianças atravessem de uma ponta à outra a sala de aula. Os móveis e objetos podem ser dispostos em diversas posições (como classes viradas de cabeça para baixo), tendo o cuidado para que não fiquem pontas que podem ser perigosas para as crianças pequenas. Então, a cada rodada, a turma deve atravessar o espaço de jogo, um a um, passando por cima, por baixo, pelo lado ou por dentro dos obstáculos.

Imaginando que esse lugar pode ser uma floresta, por exemplo, pode-se colocar algum áudio com sons de animais e

¹¹ Durante o isolamento social em 2020, algumas escolas realizaram propostas pedagógicas on-line no formato de estudos dirigidos. As atividades do Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, por exemplo, foram disponibilizadas em formato pdf no site da escola para que os(as) alunos(as) as acessassem semanalmente. Podem ser conferidas em: <<https://www.ufrgs.br/colégiodeaplicacao/>> na sessão Estudantes.

também realizar a montagem do espaço, discutindo com os(as) alunos(as) o que poderia ser cada objeto, proporcionando que as crianças imaginem árvores, rios, animais, cavernas e outros elementos. A cada rodada, o espaço pode transformar-se em diferentes cenários: floresta, parque de diversões, espaço sideral, casarão abandonado, entre outros. Esse trabalho pode ser realizado em duplas, com um(a) aluno(a) sendo o(a) perseguido(a) e outro(a) sendo o(a) perseguidor(a), possibilitando trabalhar com esconderijos, cinesferas¹² menores e movimentações aceleradas, por exemplo.

Outro desafio para as crianças, dependendo da faixa etária e grau de desenvolvimento, é propor que não se possa tocar em nenhum dos fios sugeridos para serem utilizados na criação do espaço e, se alguém encostar, deve ficar paralisado, como estátua, por um tempo, como se o fio fosse capaz de realizar essa magia de parar o tempo. E ainda se pode realizar o mesmo trajeto sem ter os objetos e fios, mas para isso a professora deve alertar a turma para que memorize o caminho e as movimentações realizadas. Depois, esse trajeto pode ir se transformando em um caminho ritmado, tornando os movimentos em “passos de dança”.

Relato docente:

Eu gosto muito de atividades que utilizam as mesas e cadeiras da sala, pois, em algumas escolas em que eu trabalhei, não tínhamos uma sala de dança. Penso que utilizar os elementos da sala pode ser uma porta de entrada para o trabalho

¹² Cinesfera é a esfera que delimita o limite natural do espaço pessoal, no entorno do corpo, podendo ser mais ampliada ou mais diminuída de acordo com a movimentação de cada um (LABAN, 1990).

com dança no currículo escolar, pois percebi que, na maioria das vezes em que era preciso afastar as classes para deixar um espaço livre no centro da sala, os(as) alunos(as) apresentavam maior dificuldade de concentração na proposta da aula. Além disso, os(as) pequenos(as) consideram uma grande aventura utilizar as mesas e cadeiras de outra maneira que não só sentando, como normalmente acontece. Lembro quando fiz essa atividade com uma turma de 1º e 2º anos; eles(as) gostaram muito. Primeiro, eu fiz uma instalação¹³ na frente da sala com algumas mesas (de outra sala) e deixei as classes deles(as) no lugar. Coloquei uma trilha sonora com barulhos de floresta e entreguei uma folha de papel a cada um(a) para que eles(as) desenhassem o que poderia ser cada elemento daqueles na frente da sala. Eles(as) iam falando, e eu ia provocando outras possibilidades de elementos e seres presentes na floresta. No final, um(a) por um(a) atravessava a instalação. Eles(as) sugeriram ideias para incrementar a atividade, como por exemplo: quando um(a) dos(as) alunos(as) sugeriu que eu fosse uma caçadora que estava tentando caçar um animal (que naquele momento era uma das crianças), então eu entrei na brincadeira e jogava um objeto (com leveza) tentando acertar o “animal”. Essa turma solicitava muito a repetição dessa atividade, e eu realizei-a muitas vezes com variados desdobramentos. A ideia da criação de um mundo imaginário, com referência na atividade Máquina de Teletransporte (BOFF, 2017)¹⁴, tinha alto teor lú-

¹³ Instalação é um termo utilizado nas Artes Visuais. É uma manifestação artística contemporânea que trabalha a partir da construção de ambiências com materiais diversos. Para a apreensão da obra, é preciso que o sujeito entre em contato com ela, não só a observando de fora, mas a percorrendo, caminhando por entre seus espaços e apreciando-a de diferentes ângulos.

¹⁴ BOFF, Fernanda Bertonecello (Org.). **Pequenices**: dança, corpo e educação. Porto Alegre: Canto-cultura e Arte, 2017.

dico, o que era motivo de diversão e engajamento para os(as) pequenos(as).

Para fazer em casa:

Longe dos(as) estudantes, pode-se investir em uma atividade auxiliada por adultos(as), em que a criação de espaços imaginários seja com a confecção de uma maquete feita com material reciclável (caixinhas de papelão, fios, caixas de ovos, palitos, pequenas garrafas plásticas, sobras de rolos de papel higiênico, etc.). As crianças podem experimentar movimentações com os dedos e mãos por entre as construções do minimundo e imaginar esses elementos que foram construídos em escala pequena num espaço real, escala 1 para 1, buscando fazer trajetórias, como se realmente existissem aqueles obstáculos, obrigando-os a saltar, agachar-se, passar pelo lado, subir uma perna, etc. Um possível desdobramento dessa atividade, que pode ser realizado antes ou depois, seria experimentar diversos movimentos com as mãos, produzindo imagens com as sombras (como animais), tendo uma lanterna ou a luz do sol como fonte de luz, proporcionando assim uma maior consciência corporal no movimento das mãos e dedos.

Portas e janelas – Prof^a Larissa Bonfim

Em trios, duas crianças vão construir com seus próprios corpos um espaço para ser atravessado por uma terceira pessoa. A proposta é que a dupla crie esse “buraco” entre as partes dos seus corpos ou entre as partes e o chão/parede de uma forma que o(a) colega possa entrar e sair por essa porta ou janela. A imagem é um mote para a criação de diversos jeitos de

modelar espaços que podem ser usados como passagens. O modo como esse deslocamento é realizado pela criança que passa também é um exercício criativo e deve ser experimentado de diferentes formas. É importante que os movimentos do atravessar sejam feitos seguidos de um certo distanciamento, para que a dupla possa então se reconfigurar e proporcionar outro espaço a ser explorado. Depois de um tempo determinado pela professora, os papéis são trocados para que cada componente do trio experimente ser tanto aquele que dança em deslocamento como aquele que cria as portas e janelas com cada uma das duas pessoas do grupo. Esses conteúdos coreológicos trabalham tanto a ação de deslocar como – e principalmente – as tensões espaciais, ou seja, esses espaços “entre” que são construídos pelo próprio corpo, por corpos em contato ou em relação ao espaço geral.

É relevante orientar as crianças que as portas e janelas podem ser enormes, pequenas, não necessariamente quadradas, assimétricas, para que a dupla experimente esses espaços “entre” com o máximo de possibilidades. A atividade também pode ser desenvolvida em duplas, com uma criança abrindo essa porta ou janela para que a outra passe, e até individualmente, proporcionando improvisações e composições através da percepção dos espaços que o próprio corpo pode criar entre as suas partes e na relação com o chão e as paredes.

Relato docente:

Pela minha experiência, essa atividade tem retornos positivos de diferentes tipos de públicos, sendo uma proposta preferida das crianças pequenas. A ideia de portas e janelas auxilia na criação de um imaginário para essas tensões espaciais,

que, recheadas de sentidos, são e/ou podem tornar-se dança a partir de uma poética contida em um elemento do cotidiano.

Para fazer em casa:

Essa atividade, proposta em trios ou duplas, pode ser realizada em casa com a participação da família, incentivando a interação criativa entre os membros. A proposta pode ser conduzida através de uma explicação escrita de um vídeo/áudio gravado pela professora ou em um encontro escola-família por reunião on-line. Outra proposição, que pode ser feita de modo mais individual, não presencial e fotográfico, é a criação de uma tensão com o próprio corpo, que seja porta ou janela para uma determinada paisagem (interna ou externa), ou seja, que o espaço criado pelas partes do corpo e/ou espaço geral atue como moldura para que uma vista seja revelada. Esses exercícios fotográficos podem ser compartilhados com a comunidade escolar.

Referências

- APRENDIZAGEM CRIATIVA EM CASA.** Disponível em: <<https://aprendizagemcriativaemcasa.org/brincadeiras/coreografiagemaga/>>. Acesso em: 09 ago. 2020.
- BOFF, Fernanda Bertoncello (Org.). **Pequenices:** dança, corpo e educação. Porto Alegre: Canto-cultura e Arte, 2017.
- CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural.** Castanhal, PA: Edição do autor, 2016.
- FERREIRA, Taís; FALKEMBACH, Maria Fonseca. **Teatro e Dança nos anos iniciais.** Porto Alegre: Editora Mediação, 2012.
- PROJETO DESENHANÇA.** Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCZ78z9X6_UqyTrejiFbQt4A>. Acesso em: 18 ago. 2020.
- SEGNI MOSSI.** Disponível em: <<https://www.segnimossi.net/it/>>. Acesso em: 18 ago. 2020.