

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
ESCOLA DE ARTES E TURISMO
LICENCIATURA DANÇA**

NATALI CONCEIÇÃO LEAL PONTES

O JOGO COMO PROCESSO CRIATIVO EM DANÇA

**MANAUS
2018**

NATALI CONCEIÇÃO LEAL PONTES

O JOGO COMO PROCESSO CRIATIVO EM DANÇA

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Escola Superior de Artes e Turismo da Universidade do Estado do Amazonas, como nota final para a obtenção do título de Licenciatura, sob a orientação da professora Dra. Gislaine Regina Pozzetti.

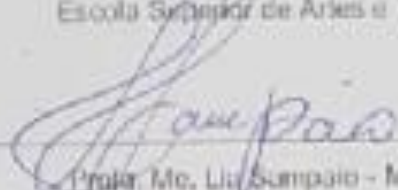
**MANAUS
2018**

TERMO DE APROVAÇÃO

Banca Examinadora:

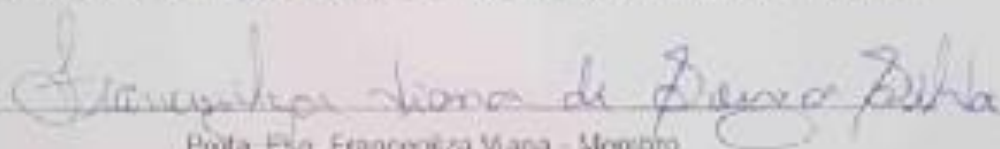


Profa. Dra. Galaine Regina Prizzoti - Presidente
Escola Superior de Artes e Turismo



Profa. Me. Lúcia Sampaio - Membro

Universidade Federal do Amazonas e Universidade do Estado do Amazonas



Profa. Esp. Franconiza Viana - Membro

Seduc e Universidade do Estado do Amazonas

Prof. Esp. Paulo Cuiroz - Membro Suplente

Seduc

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: O JOGO COMO PROCESSO
CRIATIVO EM DANÇA.

DATA DA DEFESA: 28/11/2018

RESULTADO: 9,6.

DEDICATÓRIA

Esta vitória dedico primeiramente a Deus. Aos meus pais Domingos e Dolores, aos meus sobrinhos Gustavo e Robson. E ao meu único irmão Juquele Reginaldo. Ao meu esposo Woldiney, que esteve ao meu lado me apoiando nas horas mais difíceis, e às amigas de faculdade Valeria e Rosilene uma amizade verdadeira que a dança me presenteou ao longo desta jornada.

AGRADECIMENTOS

São muitos a agradecer nestes anos de trajetória do curso de Licenciatura em Dança.

Aos meus pais Domingos Pontes e Dolores Leal são eles o meu alicerce, e exemplo de vida de estar pensando neles razão única de me fazer continuar e acreditar nesse meu sonho desde criança, quando tive contato com a arte da dança na escola, e ter vindo do interior do Estado do Amazonas em busca desse sonho e hoje ter concretizado, é possível realizar um sonho por mais distante que ele esteja, mas perseverar e acreditar são o ponto para alcançá-lo.

À minha orientadora Gislaine Pozzetti quero muito agradecer do fundo do meu coração o apoio e os conhecimentos construídos no decorrer deste processo, e principalmente em ter aceitado me orientar e no começo da qualificação não ter me deixado desistir. Declaro a minha total admiração, a sua pessoa e a profissional que ela é, Doutora.

As minhas amigas Valeria e Rosilene, companheiras especiais no curso de dança e tive a oportunidade de compartilhar conhecimento no trabalho com dança na escola. E outras que somaram suas experiências e apoios nessa jornada Nayara.

A prefeitura do meu Município Urucará, por ter me proporcionado apoio financeiro, e oportunidade de futuramente voltar para lá e retribuir essa atenção especial com meu trabalho. Meus sinceros agradecimentos.

Muito obrigada a todos!

RESUMO

O presente trabalho buscou por uma metodologia diferenciada para o ensino da dança, e propiciar aos profissionais de Licenciatura em Artes (dança), uma metodologia capaz de colaborar para a construção cognitiva, afetiva e social da criança em fomentar o contato desde cedo com a arte, já nas series iniciais, é possível minimizar as dificuldades na pratica da dança, através do jogo como processo criativo em dança na escola, de maneira a colaborar para o enraizamento da linguagem da dança dentro do ensino básico. O método foi o da Pesquisa Ação, desenvolvido junto a crianças de 7 a 9 anos, em uma escola particular Instituto Educacional Nelly Falcão de Souza (Martha Falcão) de Manaus, a partir da experimentação dos jogos durante 05 (cinco) aulas. É fundamental evidenciamos a dança como parte inerente ao nosso viver, e por estar impregnada ao nosso cotidiano proporcionamos através dos jogos as seguintes experimentações junto à dança (eu comigo mesmo, eu com o espaço, eu com o outro, nós com a dança e nós dançando com o mundo), onde adotei o modelo utilizado por Viola Spolin, a de sistematização de jogos para o contexto do ensino da dança. Adaptamos jogos que contribuem e influenciam os encaminhamentos metodológicos sempre na perspectiva de trazer o lúdico em confronto com a realidade e a experimentação da vida através da dança e do jogo com uma pedagogia que atua com eficiência. Na prática é possível oferecermos diálogos interdisciplinares que concerne no enriquecimento do ensino e aprendizagem através da união de dois segmentos da arte sendo eles a dança e o teatro, pois oferece novos olhares às práxis do professor enquanto educador, e é necessário sempre buscarmos novos desafios ao ensino e aprendizagem, através das artes.

PALAVRAS CHAVES: Dança, Jogos, Experimentação.

ABSTRACT

The present work sought a differentiated methodology for the teaching of dance, and provide the professionals of Bachelor of Arts (dance), a methodology capable of collaborating for the cognitive, affective and social construction of the child in fostering early contact with art , in the initial series, it is possible to minimize the difficulties in the practice of dance, through the game as a creative process in dance in the school, in order to collaborate for the rooting of the language of dance within the basic education. The method was the Action Research, developed with children from 7 to 9 years of age, in a private school, Nelly Falcão de Souza (Martha Falcão) in Manaus, from the experimentation of the games during 05 (five) classes. It is fundamental to show dance as an inherent part of our life, and because we are impregnated with our daily life, we provide the following experiences through dance (I myself, with space, I with the other, we with dance and we dancing with the world), where I adopted the model used by Viola Spolin, the system of games for the context of dance teaching. We adapt games that contribute and influence methodological referrals always with the perspective of bringing the playful in confrontation with reality and the experimentation of life through dance and play with a pedagogy that works with efficiency. In practice it is possible to offer interdisciplinary dialogues that concern the enrichment of teaching and learning through the union of two segments of art, such as dance and theater, as it offers new perspectives on the praxis of the teacher as an educator, and it is always necessary to seek new challenges to the teaching and learning through the arts.

KEYWORDS: Dance, Games, Experimentation.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| INTRODUÇÃO | 9 |
| CAPITULO I - DANÇA E EDUCAÇÃO | |
| 1. A DANÇA NO CONTEXTO ESCOLAR | 12 |
| 1.1 A DANÇA COMO LINGUAGEM | 13 |
| CAPÍTULO II - | |
| 2. A PRÁTICA DA DANÇA E DO JOGO COM OS ALUNOS DO 1º e 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM ESCOLA PARTICULAR INSTITUTO EDUCACIONAL NELLY FALCÃO DE SOUZA | 26 |
| 2.1 O HOMEM E O ATO DE JOGAR | 30 |
| CAPÍTULO III - | |
| 3. O JOGO COMO PROCESSO CRIATIVO EM DANÇA | 34 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 69 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS | 71 |
| ANEXO | 74 |

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se propõe a lançar estratégias pedagógicas, pensado na dança como uma perspectiva de jogo e investigar a eficácia dos jogos lúdicos para o ensino e aprendizagem da linguagem da dança junto aos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental 1º e 2º Ano, assim fazer com que haja o enraizamento da linguagem da dança dentro do ensino básico, especialmente com as crianças de 7 a 9 anos, onde ganha uma proporção de metodologia diferenciada no ensino comum da dança.

E interessa-nos o ensinar a dança não como espetáculo, mas o que é fundamental evidenciar que é a parte inerente ao nosso viver. A dança está impregnada no nosso cotidiano e podemos observar isso através dos jogos, em virtude disso, para contextualizar esse processo partimos para o momento de experimentação em 05 aulas.

A ideia de trabalhar os jogos como metodologia para o ensino da dança tomou corpo enquanto eu assistia aulas de jogos teatrais como disciplina optativa do meu curso de Licenciatura em Dança, ao conhecer a metodologia de jogos teatrais de Viola Spolin e experimentar alguns de seus jogos sistematizados, observei que vários conteúdos do ensino da dança impregnavam esses jogos.

Naquele semestre eu me preparava para meu estágio supervisionado; daí veio à ideia de pôr em prática a experimentação de jogos teatrais adaptados para o ensino da dança.

Infelizmente, a autonomia acadêmica de estagiário nas escolas de Manaus é bastante limitada e naquele ano (2016), não foi possível realizar minhas experimentações, por motivos pessoais tranquei a matéria no curso de dança na Universidade do Estado do Amazonas, só retornando em 2018.

A inquietação para este estudo vem desde o estágio supervisionado na escola, e nas aulas da disciplina Jogos Teatrais, que cursei como optativa do curso de Dança. Junto aos alunos do curso de Teatro pude experimentar vivências de jogos e perceber a aproximação das duas linguagens – dança e teatro – no contexto de jogos. A partir, disso desenvolvi um plano de estágio de

regência que adotei o modelo utilizado por Viola Spolin, sistematizando jogos teatrais, no contexto de ensino da dança.

Viola Spolin (2005) enfatiza a importância da experiência criativa por meio da improvisação e do potencial que a pessoa tem para adquirir habilidades e competências para atuar, o que coadunamos enquanto processo de dança.

Diante desse direcionamento da autora, ora desenvolvemos, ora adaptamos jogos que dialogam com a prática da dança na educação básica, e assim contribuem e influenciam de forma significativa os estudos e os encaminhamentos metodológicos do ensino da dança.

Sendo assim, esta pesquisa está composta em três capítulos. O primeiro capítulo traz, a dança no contexto escolar e os PCN's reconhecendo a dança como fonte de conhecimento sistematizador e transformador a ser trabalhado na escola.

O segundo capítulo refere-se sobre a prática da dança com os alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental em escola particular Instituto Educacional Nelly Falcão de Souza, e envereda à utilização dos jogos, e identificar uma metodologia capaz de fortalecer o ensino da dança nas séries iniciais, vivências e experimentações corpóreas, através dos jogos lúdicos e o ensino da dança.

O terceiro capítulo refere-se ao jogo como processo criativo em dança e os resultados obtidos na pesquisa e análise dos jogos onde trago o relato de experiência.

Este trabalho foi bastante construtivo, pois me tirou da zona de conforto me levando a buscar outras metodologias, das que já havia vivenciado dentro da universidade no curso de dança, por conseguinte ao lançar-me a usar uma metodologia do teatro para o ensino da dança, então sistematizei jogos para que pudesse trabalhar sempre na dança dentre da perspectiva de trazer o lúdico em confronto com a realidade e a experimentação da vida através da dança e do jogo.

Para esta experimentação no guincho das palavras de Bondia (2004), para que a escrita acadêmica precisa ter o caráter de experiência de forma que nós pesquisadores possamos fazer o exercício de pensar e estar

buscando diálogos interdisciplinares aguçando novas percepções para outras possibilidades de ensino e aprendizagem.

O relato de experiência nos leva ao entendimento da descrição do processo criativo em dança como jogo contemplou cinco momentos desenvolvidos em 05 aulas, (Eu comigo mesmo, eu com o espaço, eu com o outro, nós com a dança e nós dançando com o mundo), na qual descrevo todo o encaminhamento dessa investigação, vivenciada neste processo de criação em união de dois segmentos da arte, a dança e o teatro.

Dessa forma, pude experienciar na pratica de a dança trabalhar as habilidades e capacidade corpóreas capaz de proporcionar caminhos que reconfiguram o ensino da dança de forma a enraizar a linguagem no contexto do ensino da dança na esfera educacional, é possível oferecer o conhecimento com as artes desde as series iniciais.

CAPÍTULO I

DANÇA E EDUCAÇÃO

1. A DANÇA NO CONTEXTO ESCOLAR.

“A Dança na escola não é a arte do espetáculo, é educação através da arte”. (Ferrari, 2003, p.1)

A educação nos últimos anos tem passado por algumas mudanças, em contrapartida, deixado para trás uma visão autoritária e fragmentada ao sistema tradicional de ensino, sendo valorizada especialmente por almejar uma educação fundamentada na diversidade, no contato e nas relações humanas.

E a Dança, no âmbito escolar tem barganhado espaço por sua potencialidade educativa, enquanto ensino e aprendizagem e, nesse sentido, propiciar a construção de cidadãos críticos e apreciadores da arte, por intermédio da dança.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) para Arte reconhecem a dança, como fonte de conhecimento sistematizador e transformador, a ser trabalhado na Escola no ano de 1997. Desta maneira, já tinham ocorridos muitos simpósios, congressos, cursos (técnico e universitário) e a cada dia, estão buscando a difundir cada vez mais a dança em currículos de graduação e pós-graduação no Brasil.

Segundo Marques (2003) aponta que a dança, inserida nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), revela também a necessidade de maior comprometimento nesta área de conhecimento, incentivando a pesquisa, formação de professores e maior divulgação deste material.

1.1 A DANÇA COMO LINGUAGEM

Observamos que a escola moderna ainda não conseguiu sair do lugar comum de um “lugar em que se aprende a ler”, para ampliar a perspectiva para “lugar em que se aprende a ler o mundo”; tal observação baseia-se no escasso espaço, físico e político, que a Dança ocupa nas instituições educacionais. O entendimento de que o ensino e aprendizado de Dança se resumem a aprendizados de passos e reprodução de coreografias está de tal forma enraizada que professores e alunos vislumbram trabalhos artísticos em detrimento da aprendizagem “de” e “sobre” a linguagem, o que, concretamente, favorece as relações com e no mundo, conforme enfoca Marques (2010, p. 34):

As “lentes” da linguagem da dança podem contribuir de forma significativa para que as leituras de mundo sejam múltiplas e entrelaçadas – impregnadas de sentidos. A forma como aprendemos a dançar, os caminhos que percorremos para ensinar, os diálogos que estabelecemos ao ensinar e aprender são chaves para que leituras da dança sejam singulares, significativas e transformadoras, para que sejam leituras da dança/mundo. (Grifos da autora)

O corpo é mais que uma fonte de comunicação, com as pessoas e o próprio mundo, o prazer de sentir o movimento, não se resume em dançar, apenas células coreográficas, mas qual a mensagem a ser passada para o público, através da dança, seja ela apresentada no teatro, na escola, na praça ou pequenos espaços, que possa ser fomentado a expressão e comunicação com a Arte (dança). Como aponta Pinto (2011, p.68):

“A dança na expressão e comunicação humana” poderia ser aqui entendida não como um processo de “pôr para fora” sentimento mais “internos”, íntimos, para que alguém possa entender um significado literal, mas como um processo de se relacionar com quem assiste, com os outros dançarinos em cena e também consigo mesmo.

A dança é uma linguagem de comunicação com o mundo. Quando compreendemos essa linguagem, compreendemos não só sobre nosso corpo e movimento, mas também sobre como somos na vida.

[...] o movimento faz parte do processo de pensar e que a linguagem está diretamente relacionada com nossas concepções de mundo, que nada mais são do que nossas concepções corpóreas. (PINTO, 2011, pg. 72).

A dança é como o amor que vai construindo-se pouco a pouco, e deixa impregnadas as marcas do fazer-sentir, obtendo percepções do corpo em movimento, e, proporciona a construção do próprio eu. Nossas histórias estão marcadas em nosso corpo, sejamos crianças ou adultos.

Deste modo, nossas experiências ao longo da vida vão construindo o corpo e a maneira de estarmos no mundo (Johnson, 1994). E, Marques (2010), propõe a criação de redes de relações entre as leituras da dança e as leituras de mundo. Relações essas que construímos e estarão carregadas de atitudes, valores, que se constitui ao longo da vida e a maneira de como somos e estamos no mundo.

Nesse, sentido a dança infere na compreensão da percepção corporal que se remete a esse corpo que se conecta, como é que chega as informações a esse corpo que dança, através dessas redes de relações de mundo. Que enriquece na prática a percepção corpórea, a qual esse corpo é construído na escola (mundo), começando, diga-se de passagem, com vários trabalhos interdisciplinares, das culturas, esse corpo apreende sentindo na prática e vivenciando, porém, sem menosprezar que a mesma tenha subsídios sozinhos, enquanto linguagem.

E, entendemos a dança como de suma importante para a educação, pois, ela enreda o diálogo interdisciplinar abstraindo de todas as ciências, como matemática, português, história e outras, a contribuição da linguagem de cada, que concerne na aquisição e/ou enriquecimento do conhecimento, porque a dança transita na perspectiva tanto, transversal quanto interdisciplinar nas

áreas do conhecimento de Santos: [...]as linguagens artísticas servem de ferramentas para o desenvolvimento de conteúdo, em prol da hibridização das linguagens, conforme explica Maria Aparecida Marinho,(...) de outras disciplinas. Entretanto, entendendo que cada área do conhecimento deve colaborar com as demais, sem que se perca sua potencialidade enquanto linguagem independente, (SANTOS, art, p.4).

Dessa forma, a finalidade da interdisciplinaridade é de ampliar uma ligação entre o momento identificador de cada disciplina de conhecimento e o necessário corte diferenciador. Não se trata de uma simples deslocação de conceitos e metodologias, mas de uma recriação conceitual e teórica (PAVIANI, p. 41, 2008).

A dança, em coerência a uma educação não opressora, tem trabalhado com o conceito de corpo a partir de uma perspectiva interdisciplinar (ou indisciplinar, como aponta Christine Greiner, 2005), que o percebe como algo que não é fixo e que estar em constante construção, (FALKEMBACH, 2012, p. 60).

E, assim, entendemos que a dança na escola, segundo Marques (2003, p. 19), como estudo, a compreensão da dança – corporalmente e intelectualmente – vão muito além do ato de dançar.

Não basta que a dança, seja compreendida e desfrutada corretamente em seus aspectos estéticos e artísticos, necessita, de acordo com Marques (2003), que haja a interação com o fazer-pensar, assim será evidentemente necessário à educação de corpos que criem ao pensar e estejam a compreender o mundo como arte, a explicita visão periférica, através do sentido cognitivo.

Conforme, Katz (2005), a dança se dá na forma de pensamento,

[...] a estrutura organizativa de uma dança dá visibilidade à lógica de pensamento artístico dos seus autores. Pensamentos estes que por sua vez formulam-se no corpo: a dança é, simultaneamente, ação e produto da cognição corporal humana. A configuração estética de uma dança resulta do modo como (quando dança) o corpo organiza o seu movimento

na forma de um pensamento (KATZ, 1994: 1) (BRITTO, 2008, p.29).

Neste sentido, na escola ao trabalhar a construção do corpo que dança, de acordo com Pinto (2009), o procedimento do sentir a dança, é dada na prática, que proporciona e estar relacionadas ao movimento, às percepções e às compreensões que temos das coisas.

Para entendermos os papéis e objetivos de quando e como a dança é inserida na educação como (ARTE) é necessário entender como ela se insere no Sistema Educacional Brasileiro através da legislação que lhe dá suporte.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) regulamenta o ensino no Brasil baseado nos princípios constitucionais. Foi criada em 1961, seguida por outra versão de 1971 e na finalidade, sua mais recente promulgação em 1996, vigorando até então os dias atuais, mas recentemente entra em vigor a nova Lei 13.278/2016.

O ensino da Arte foi incluído no currículo escolar pela LDB de 1971, com o nome de Educação Artística, ainda como “atividade educativa” e não como disciplina. Em 1988, ano da nossa atual Constituição Federal, em meio a discussões sobre educação, sofreu ainda riscos de ser excluído do currículo escolar, fato que levou educadores da área a organizarem e fazerem manifestações a fim de garantir a permanência do estudo das artes nas escolas.

Finalmente, com a atual Lei de Diretrizes e Bases, foram revogadas disposições anteriores e a matéria “Artes” foi reconhecida como disciplina, tendo seu ensino se tornado obrigatório na educação básica, conforme dispõe o parágrafo 2º do artigo 26: da Lei 13.278/2016. O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos.

Atualmente, a disciplina se compõe do ensino de Artes visuais, Dança, teatro e Música, que se tornou obrigatória a partir de 2008 com o advento da Lei Federal 11.769. Confira, a seguir, trecho da norma aqui citada,

a qual acrescenta o parágrafo 6º ao artigo 26 da Lei de Diretrizes e bases, já comentadas acima:

Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013).

§ 6º A música deverá ser conteúdo obrigatório, mas não exclusivo, do componente curricular de que trata o § 2º deste artigo. (Incluído pela Lei nº 11.769, de 2008).

§ 6º As artes visuais, a dança, a música e o teatro são as linguagens que constituirão o componente curricular de que trata o § 2º deste artigo. (Redação dada pela Lei nº 13.278, de 2016).

A disciplina arte e educação física são reconhecidas como componentes curriculares integrantes da Educação Básica Nacional segundo a Lei nº 9.394/96 – Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Capítulo II – Da Educação Básica (BRASIL, 1996) em seu Art. 26⁵. E com a promulgação da nova Lei nº 13.278/2016, de componente curricular a arte passa a ser linguagem que constituirão o componente curricular a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB).

Assim, o ensino da Arte no Brasil instituído como obrigatório na escola desde 1971 e com a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's/1997 inclui-se a dança como uma das linguagens das Artes e conteúdo da Educação Física. E ganha reconhecimento nacional como forma de conhecimento a ser trabalhado na escola.

Os PCN's direcionam parâmetros para que possam ser trabalhados em dança, referente à Arte é apontam para cada uma das, quatro linguagens em suas especificidades de conhecimento de Arte: —dança, teatro, artes visuais e a música, propondo ações para cada uma delas.

O argumento que altera a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) no referente ponto ao ensino das artes. Serão as linguagens que constituirão o

componente curricular do ensino das artes, sendo as mesmas citadas anteriormente.

Conforme, Marques (2010) nos PCN's/Artes quanto ao conhecimento da dança na escola ela deve ser tratada como uma linguagem artística, e nos PCN's da Educação Física o conhecimento da dança deve se considerar as manifestações populares (BOLETIM ARTE NA ESCOLA, 2010).

Os PCN's de educação física têm gancho muito ligado ao ensino das artes (dança), mas subdivide os conhecimentos em três blocos de conteúdos compreendidos assim: um bloco para os "Esportes, Lutas e Ginástica", outro com o "Conhecimento do Corpo" e por fim o de "Atividades Rítmicas e Expressivas", neste último a intenção é explicitar a expressão e comunicação por meio dos gestos através sons, ritmos e música na construção da expressão corporal. Envolver "danças, mímicas e brinquedos cantados no intuito de enriquecer o processo de informação e formação dos códigos corporais de comunicação dos indivíduos e do grupo" (BRASIL, 1998, p. 72).

Em todos os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte – ciclo I, ciclo II e Ensino Médio, nota-se que o eixo central é a formação do cidadão. Os conteúdos basear-se-ão nas questões de relevância social. Diz o documento que:

Os Parâmetros Curriculares Nacionais enfatizam o ensino e a aprendizagem de conteúdos que colaboram para a formação do cidadão, buscando igualdade de participação e compreensão sobre a produção nacional e internacional de arte. A seleção e a ordenação de conteúdos gerais de arte têm como pressupostos a clarificação de alguns critérios, que também encaminham a elaboração dos conteúdos de artes visuais, música, teatro e dança e, no conjunto, procuram promover a formação artística e estética do aprendiz e a sua participação na sociedade (P.C.N. I p.55).

Os conteúdos da área de arte estão organizados de tal maneira que possam atender aprendizagens cada vez mais complexas no domínio do conhecimento artístico e estético, seja no exercício do próprio processo criador, pelo fazer, seja no contato com obras de arte e com outras manifestações presentes nas culturas ou na natureza. O estudo, a análise e a apreciação das formas podem contribuir tanto para o processo pessoal de criação dos alunos como também para o conhecimento progressivo e significativo da função que a arte desempenha nas culturas humanas (P.C.N. II: p.49).

Acredita-se que foi estabelecida a arte como disciplina obrigatória com o objetivo de promover o desenvolvimento cultural dos alunos, é desta forma que se deve fazer presente a arte no contexto escolar. Conforme os PCN's/Artes foram elaborados os moldes para que o ensino das Artes possa ser seguido.

Parâmetros curriculares, destes que propiciarão todos os ciclos do ensino fundamental. São propostas como guia das quatro linguagens artísticas: artes visuais, música, teatro e dança. Para o ensino dessas linguagens, os PCN's orientam o ensino com três eixos básicos, remetendo-se à proposta da Metodologia Triangular.

O conjunto de conteúdos está articulado dentro do processo de ensino e aprendizagem, podendo ser explicitado por intermédio de ações em três eixos norteadores: produzir, apreciar e contextualizar.

É importante, portanto, que a prática da dança como objetivos educacionais tenham início na escola, como pode se verificar em Steinhilber (2000, p.8): "Uma criança que participa de aulas de dança (...) se adapta melhor aos colegas e encontra mais facilidade no processo de alfabetização. ”.

Nesta perspectiva, Pereira et al (2001, p.61) coloca que:

"(...) a dança é um conteúdo fundamental a ser trabalhado na escola: com ela, pode-se levar os alunos a conhecerem a si próprios e/com os outros; a explorarem o mundo da emoção e da imaginação; a criarem; a explorarem novos sentidos, movimentos livres (...).

Verifica-se assim, as infinitas possibilidades de trabalho e/ou para o aluno com sua corporeidade por meio dessa atividade."

Assim, no Brasil e no mundo a dança vem ganhando cada vez mais espaço pelos benefícios comprovados, de acordo com Gariba (2002), vai desde a melhora da autoestima, passando pelo combate ao estresse, depressão, até o enriquecimento das relações interpessoais.

A construção do conhecimento em Dança envolveria muito mais do que a simples reprodução de movimentos

predeterminados, em que se valorizam a exatidão e a perfeição dos gestos; ela envolveria uma apropriação reflexiva, consciente e transformadora do movimento (STRAZZACAPPA, 2006, p.74).

De acordo com Strazzacappa o corpo vai constituindo-se algo longo das aulas (experimentações) dos estilos de dança seja, à mesma com uma técnica mais exigente como o ballet clássico e outra que se desprende totalmente da técnica a improvisação, sendo que o corpo dançante diga-se de passagem mostra, toda a sua bagagem de vivencia em dança.

A dança propicia o autoconhecimento, vivencias corporais, o corpo é o instrumento da dança, pois contém sequencias de movimentos corporais nos aspectos definidos rítmicos e expressão cultural característico de cada localidade do mundo. E, por conseguinte intercorri em (...) compreendermos que a mesma possui um vocabulário próprio (passos e gestos), uma gramática (nomenclatura para explicar como um movimento pode ser executado), e significados múltiplos, quanto mais a conhecemos temos embasamento para fazer e criticar, por ser uma forma de arte.

Diante desses direcionamentos a dança facilita o aprendizado promovendo a criatividade e dando expressão concreta e móvel a conceitos abstratos, que concerne na maneira de experienciar os diferentes estilos e formas de dançar tecnicamente (ballet, jazz, contemporâneo e etc.), ou folclórica (quadrilha, ciranda, pau-de-fitas e outras). Na verdade, a dança estar fortemente ligada ao contexto educacional, cultural e social além de favorecer no processo de construção de conhecimento, a partir dos seus próprios conteúdo.

Marques, (2003, p.31) ressalta que:

(...), os conteúdos específicos da dança são: aspectos e estruturas do aprendizado do movimento (aspectos da coreologia, educação somática e técnica), disciplina que contextualizem a dança (história, estética, apreciação e crítica, sociologia, antropologia, música, assim como saberes de anatomia, fisiologia e cinesiologia) e possibilidades de vivenciar a dança em si (repertórios, improvisação e composição coreográfica).

Assim, podemos perceber que é um campo rico em abranger os conteúdos diversificados, e tão pouco que seja entendido como receita de bolo, em uma visão popular, mas em contribuir no processo de ensino e aprendizagem. É transmitir dentre os aspectos relacionados ao corpo, à dança que a linguagem da mesma, seja uma “capacidade estritamente humana capaz de manifestar algo, visando à expressão de sentimentos, à manifestação de desejos e opiniões, à troca de informações entre diferentes culturas, dentre outros procedimentos”.

“1. A linguagem pode ser de natureza verbal ou não verbal, o que nos acena para a existência de várias linguagens, uma vez que símbolos, gestos, produtos artísticos e outros, também são meios de expressão e comunicação que nos permitem realizar leituras do mundo, estabelecer trocas, bem como, abstrair e reformular as mensagens que nos chegam.

Assim, além da composição canonizada – língua e fala— a linguagem é constituída também pelas diferentes disciplinas, que prescindem de vocabulário e gramática própria. Dentre as diferentes linguagens interessamos, o da dança, e seu instrumento de uso é o movimento. E o mesmo estar contido nas ações diárias da vida e a dança é tão magnífica, pois à mesma apropriasse e transforma-o em alimento para o corpo, as movimentações que concerne em dança um simples movimento do dia a dia adapta-se para um estilo de dança, composição coreografia, hip-hop, contemporâneo, jazz informações que o corpo absorve através da observação e o meio (espaço) que infere nesse corpo que dança.

Entender a dança como linguagem quer dizer pensá-la sob o viés proposto pelos Estudos da Linguagem: compreender que a dança dançada, o ato de dançar, aquilo que se concretiza e se apresenta- o trabalho coreográfico ou de improvisação-, é uma escolha, é uma possível ordenação potencialmente estética de um conjunto de signos que se propõem como

¹ (<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/gramatica/linguagem-lingua-fala.htm>)

dança ao universo da leitura. Ao mesmo tempo, entender a dança como linguagem é pensar que ela propõe uma forma de ler os atos da dança – as danças dançadas, concretas – e suas interfaces com o mundo. (MARQUES, 2010, p. 32)

Assim, a Dança enraíza-se na educação como processo de ensino e aprendizagens para a construção de outra linguagem, comum e abrangente, que possibilita a elaboração e a articulação de leituras, as quais necessitaram para a vida em sociedade. Desta forma, a linguagem da dança articula a composição, a apreciação e a produção como processos que atravessam os contextos de desenvolvimento e de educação do homem. Segundo Tavares,

Existem indícios de que o homem dança desde os tempos mais remotos. Todos os povos, em todas as épocas e lugares dançaram. Dançaram para expressar revolta ou amor, reverenciar ou afastar deuses, mostrar força ou arrependimento, rezar, conquistar, distrair, enfim, viver! (TAVARES, 2005, p.93).

Da perspectiva de dançar pela sobrevivência na pré-história, ou das características sagradas e auxílio durante as lutas gregas, ou pela busca da perfeição do corpo, a dança durante a Idade Média torna-se profana, só ressurgindo como expressão artística no Renascimento. Desta forma, observamos que a Dança acompanha todo o processo civilizatório do homem; a dança e a sociedade estão sempre imbricadas.

Para Nanni (2003, p.7), "As danças, em todas as épocas da história e/ou espaço geográfico, para todos os povos é a representação de suas manifestações, de seus 'estados de espírito', permeios de emoções, de expressão e comunicação do ser e de suas características culturais. ”.

São Platão e Sócrates – filósofos gregos — quem vão destacar a dança como atividade de formação de um cidadão completo, uma vez que não se separa o corpo do espírito, assim, a dança propiciaria a reflexão estética e filosófica, pois, ao dançar, o homem adquire o equilíbrio necessário às

aprendizagens, torna-se sujeito de suas práxis e desvela sua realidade histórica através de sua corporeidade.

Buscar uma prática pedagógica através da dança mais coerente consiste em possibilitar ao indivíduo expressar-se criativamente, sem exclusões, tornando esta linguagem corporal transformadora e não reprodutora. É na perspectiva da busca por uma prática pedagógica, que possibilite ao sujeito expressar-se de forma criativa, sem exclusões, que a dança é inserida na educação.

Ao experimentar as habilidades da dança, vale-se considerar não apenas os movimentos do corpo senão o que a dança em seu contexto pode transformar e aprimorar o ser humano como pensadores e leitores do mundo, através da dança.

Nanni (2003) faz uma reflexão acerca da descoberta de possibilidades, de formas e movimentos pela percepção dos componentes de seu corpo social e cultural, cujas características individuais e da coletividade se fazem evidentes, e conseqüentemente veicula o engajamento no comprometimento social como consequência da ação e emancipação da dança contextualizada.

Como direciona Marques (2010), escolheu trabalhar a dança como linguagem especificamente linguagem artística, pois a dança enquanto linguagem implica no diálogo com o mundo. Neste segmento o que vale ressaltar é a aproximação da relação mais direta com os saberes da dança e as próprias vivências pessoais, para tal é fundamental o corpo-tempo-espaco daqueles que disponham a enveredar no processo de ensino e aprendizagem dessa arte.

Paulo Freire dizia que “educar é impregnar de sentidos cada ato cotidiano” (In: GADOTTI, 1998). A dança não pode ser ensinada e aprendida apenas pela mecanização (cópia e reprodução), mas precisamos conhecer seus elementos (signos): corpo, o espaço, as qualidades de movimentos eventualmente fará sentido de como a dança se conecta com o corpo.

A princípio a dança é baseada em atividades de experimentações das possibilidades de movimentos, improvisação, composição coreográfica e processos criativos, assim o conhecimento corporal na dança torna-se

significativo, por inferir diretamente na aprendizagem que articula os conteúdos da dança enquanto linguagem.

Em um texto contemporâneo, escrito por Mello (fev. de 2011):
 (...) o dançar é muito mais do que um simples exercício. É alimento da alma, pois quando obedece às batidas da música, o corpo se solta a mente viaja para longe. Ao dançar, libertamos nossas emoções, melhoramos o condicionamento físico e ainda nos divertimos com o troço...”

Desta maneira, a dança tem um papel fundamental a quem se dispõe a experimentá-la, o corpo que se move e é propício a sensações e criação, segundo Rudolf Von Laban: o corpo, o movimento e seus fatores (espaço, tempo, peso, fluxo/fluência), apresentados em Linguagem da Dança (TADRA et al., 2009, p. 61).

As questões em evidencia serão:

a) O que se move? Corpo.

Em partes ou como uma só unidade, refere-se à coordenação e às formas assumidas durante o movimento.

b) Como se move? Qualidades.

Refere-se às dinâmicas ou esforços que expressam as nossas sensações, transformando-as em ações.

c) Onde se move? Espaço.

Refere-se ao que estamos imediatamente ao redor nós (espaço individual) e o espaço físico no qual nos encontramos: sala, rua etc. (espaço global).

d) Com quem se move? Relacionamentos.

Referem-se às pessoas as pessoas que encontramos com quem convivemos ou estabelecemos ligações.

Isso nos leva a refletir como o corpo pode se estruturar como uma unidade e aspectos materiais e não matérias, pois este se relaciona e

transforma continuamente. O corpo somos nós e nós somos o nosso corpo, de fato participante ativo de nossas vidas, produtor de vida e principalmente de movimento e transformação.

CAPITULO II

2. A PRÁTICA DA DANÇA E DO JOGO COM OS ALUNOS DO 1º e 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM ESCOLA PARTICULAR INSTITUTO EDUCACIONAL NELLY FALCÃO DE SOUZA.

Esta pesquisa busca investigar a importância e a necessidade de atividade lúdica no ensino e aprendizagem, especialmente no que concerne com os alunos do Ensino Fundamental I, nesta perspectiva usa-se a metodologia de jogos para o exercício do lúdico, uma vez que, conforme Chevalier (2003) o jogo é por si uma experiência mágica, que faz ligação entre a fantasia e realidade, contribuindo de maneira significativa no processo imaginativo e no estão entre a fantasia e realidade, contribuindo de maneira significativa no processo imaginativo e no estímulo a emotividade do educando (verbete: jogo – apud Fabricio Fava, 2010).

Nota-se, entretanto, que as tecnologias têm modificado a relação do homem com a natureza e as máquinas, o que nos leva a observar que o jogo lúdico está migrando para as telas em detrimento dos jogos que demandam contatos físicos, contudo, na educação nos primeiros anos do Ensino Fundamental esse movimento ainda é moderado, pois, o professor consegue agregar os alunos em atividades práticas e motivá-las para o jogo corpo-a-corpo.

Assim, nasce a motivação do uso de jogos lúdicos para o enraizamento do ensino e aprendizagem da linguagem da dança nas escolas particulares, uma vez que, no Amazonas o número de professores é incipiente para a demanda da Educação Básica, o que deixa lacunas na formação do educando.

Os aspectos acerca dos jogos neste trabalho visam propiciar aos profissionais de Licenciatura em Artes (Dança) uma metodologia capaz de colaborar para a construção cognitiva, afetiva e social da criança através do contato desde cedo com a arte, nas séries iniciais minimizando as dificuldades na prática da Dança.

O estudo deste trabalho se justifica pelo fato das dificuldades que a criança e até mesmo de quem não vivenciou a ludicidade nas etapas da

infância, tal “queima” de etapa ocasiona certas dificuldades na prática e entendimento do que a linguagem da Dança proporciona como ensino-aprendizagem, e até mesmo sua própria concepção corpórea, e é importante que os jogos lúdicos e a linguagem da Dança para tal na educação.

Diante esses pressupostos, espera-se, a partir desta investigação: A prática da dança com alunos do 1º e 2º Ano do Ensino Fundamental I em Escola Particular Instituto Educacional Nelly Falcão de Souza, experimentar a eficácia dos jogos lúdicos para tal finalidade, e assim, contribuir ou minimizar as lacunas que a ausência do professor especializado infere no ensino da Dança na Educação Básica. Acreditando, pois, que ao ser estimulado o corpo e a mente comungam numa melhor consciência de vida em sociedade, o que é determinado nas séries iniciais.

Sendo, a proposta de esta investigação identificar uma metodologia capaz de fortalecer o ensino da dança nas séries iniciais e, propõe-se a aplicação de jogos seguidos de relatos de experiência para melhor compreender o processo de ensino e aprendizagem, e assim, oferecer novos olhares às práxis do professor enquanto, educador.

Tal processo dialogará com as artes da Dança, da Música, das Artes Visuais e do Teatro, uma vez que, considera-se a interdisciplinaridade fator constitutivo da prática docente. E, tais exercícios, também são objetos de experimentação no ensino da dança e está ligado aos objetos da educação, o que reforça o papel da escola como estimuladora das inteligências, conforme Gardner (1994) traz em sua teoria, de que as inteligências são múltiplas, tanto quanto podem ser agregadas, agrupadas em diversas categorias ou habilidades, assim com a inteligência lógico matemático, a corporal, a musical entre outras.

Nesta perspectiva, PEREIRA (2001) coloca que:

(...)“a dança é um conteúdo fundamental a ser trabalho na escola: com ela, pode-se levar os alunos a conhecerem a si próprios e/com os outros: a explorarem novos sentidos, movimentos livres(...)”. Neste sentido é mais que necessário compreender que cada criança tem uma maneira diferenciada de aprender algo; dentre a inteligência corporal que trata a teoria de Gardner (1994), está locada a dança, mas tudo parti

do estímulo onde localizada no hemisfério esquerdo, envolvendo a coordenação física, capacidade de controlar os movimentos do corpo como a dança, esportes, mímicas são exemplos de estímulos na finalidade de desenvolvimento dessa inteligência.

Isso nos confirma o quanto a dança precisa ser fomentada no campo escola, pois proporciona conteúdos essenciais de autoconhecimento, de si e com outros, até mesmo vivenciarem e explorarem movimentos livres. Segundo Gardner (1994) cada criança tem uma maneira diferenciada de aprender, e a dança por estar contida dentro de uma de sua teoria da inteligência múltipla a “inteligência corporal”, vale ressaltá-la o estímulo que inteligência corporal envolveu como capacidade de controlar os movimentos, coordenação física a dança o esporte e outros mais estão contidos pelo desenvolvimento de estímulo da inteligência corporal.

(...) existem evidências persuasivas para a existência de diversas competências intelectuais humanas relativamente autônomas abreviadas daqui em diante como inteligências humanas. Estas são as estruturas da mente do meu título. A exata natureza e extensão de cada estrutura individual não são até o momento satisfatoriamente determinada, nem o número preciso de inteligência foi estabelecida. Parece-me, porém, estar cada vez mais difícil negar a convicção de que há pelo menos algumas inteligências, que estas são relativamente independentes umas das outras e que podem ser modeladas e combinadas numa multiplicidade de maneira adaptativas por indivíduos e culturas. (Gardner, 1995, pg. 7)

O neuropsicólogo Howard Gardner, explica que todo ser humano possui pelo menos oito tipos de inteligências ou habilidades inatas em menor ou maior grau, como:

1. Inteligência Espacial – é a habilidade de compreender figuras e construções apenas com o olhar, sem precisar de fórmulas.
2. Inteligência Corporal – é a habilidade que utilizam o corpo para expressar ideias e sentimentos, e possuem capacidade de equilíbrio, flexibilidade, velocidade e coordenação.

3. Inteligência Musical – está ligada à sensibilidade em relação a notas e timbres, bem como a habilidade de criar músicas e padrões musicais.
4. Inteligência Linguística – se destaca pela capacidade de aprender idiomas, dominar palavras escrever e falar com precisão. Pessoas com este tipo de habilidade utilizam ambos os hemisférios do cérebro.
5. Inteligência Lógica – esta inteligência diz respeito à capacidade de utilizar fórmulas, criar raciocínios lógicos, interpretar símbolos e resolver problemas matemáticos. Pessoas com esta habilidade utilizam o hemisfério esquerdo do cérebro.
6. Inteligência Interpessoal – está ligada à facilidade para lidar com outras pessoas, sentir empatia e compreender expressões faciais, voz, gestos e postura.
7. Inteligência Intrapessoal – ligada a inteligência emocional, esta habilidade tem bastante relação com o autoconhecimento e com o controle das emoções. Psicólogos, sociólogos, escritores, filósofos apresentam este tipo de inteligência, que permite a realização de avaliações exatas sobre si mesmo e a capacidade de controlar a própria vida. Incluir a reflexão e auto compreensão e a autoestima.
8. Inteligência Naturalista – diz respeito à sensibilidade de analisar a natureza, classificar plantas e lidar com os animais.

Segundo o mesmo, os estímulos às inteligências e o ambiente, são fundamentais e muito mais que determinantes para o desenvolvimento de algumas inteligências. Isso nos leva acreditar que a escola desenvolve as inteligências, e o professor em seu papel de facilitador do conhecimento, não é só transmissor de informações e sim, do próprio estimulador das inteligências, onde cada ser possui as suas próprias inteligências.

E, por conseguinte a criança aprende quando pequena, que concerne no exercício da aprendizagem, sendo a base para as ações da vida cotidianas quando adulto, pois esse aprendizado é gradativamente lapidado e constituído, porém ocorre através de estímulos de trabalhar suas habilidades e capacidades, que resultará em uma pessoa mais confiante do seu próprio eu.

2.1 O HOMEM E O ATO DE JOGAR

Ao longo da história observamos que o ato de jogar está ligado ao desenvolvimento do homem como uma experimentação das tarefas cotidianas. Tais experimentações o preparam para a vida coletiva, sendo assim, o jogo constitui-se em uma das bases de nossa sociedade, cuja função cultural está arraigada à necessidade humana de vivenciar experiências em mundos temporários, e assim, oportunizam uma criação nova do nosso espírito, conforme explica Ingrid Koudela:

Por meio do envolvimento criado pela relação de jogo, o participante desenvolve liberdade pessoal dentro dos limites de regras estabelecidas e cria técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo, à medida que interioriza essas habilidades e essa liberdade ou espontaneidade, ele se transforma em um jogar criativo. (Apud FARIA, 2001, p. 78)

A infância é o período em que o homem se sente mais livre e espontâneo para a prática de jogos. Entendemos assim, que a criança ao ser colocada em situação de jogo se predispõe a vivenciar situações que a levem a se preparar para as tarefas cotidianas, inclusive as aprendizagens, pois, segundo Santaella (2012), o jogo ultrapassa a significação física ou biológica, ele é um fenômeno cognitivo, que infere sentido às ações.

Entretanto, como ressalta Huizinga (2000, p.33), o ato de jogar, por mais livre que seja, está baseado em pressupostos, tais como, ser:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2000, p.33)

Na mesma esteira, Viola Spolin (2008) caracteriza o jogo como atividade voluntária, com regras explícitas, que visam o crescimento daquele que joga, sem preocupação com resultados estéticos, e assim, há, portanto, o resgate da ordem lúdica, ou seja, os participantes se desprendem de suas vidas reais, e desta forma servem aos objetivos de ensino e aprendizagem.

Assim também, Roger Caillois (1990, p. 29-30) define o jogo como uma atividade:

- (a) livre, por isso é atraente e divertida;
- (b) delimitada, isto é, circunscrita no espaço e no tempo;
- (c) incerta, pois seu desenrolar não pode ser determinado de antemão;
- (d) improdutiva, porque não gera bens. A situação final do jogo é idêntica à do início da partida.
- (e) regulamentada, pois depende de leis internas, sem as quais não pode funcionar.
- (f) fictícia, uma vez que se desenvolve em uma realidade paralela à dos constrangimentos da realidade. (Apud SANTAELLA, 2012, p. 186)

Notamos assim, que os três autores colocam como características inerentes ao jogo à espontaneidade, a regra, e o lúdico, pois, ao mesmo tempo em que o homem joga para se divertir ele está também “interpretando” situações cotidianas, buscando soluções para os problemas reais, ou seja, experimentando de maneira lúdica a vida e sua relação com a sociedade em que está inserido.

Para além da experimentação da vida, entendemos que a natureza do jogo é também de caráter educativo, refletindo diretamente no desenvolvimento do ensino e das aprendizagens, segundo Libéria R. Neves (2006),

Vários autores se dedicam à construção de teorias acerca da natureza dos jogos: teorias da Energia Excedente, Teorias do Instinto com ênfase na imitação, e Teorias Fisiológicas, defensoras da evolução do jogo nas crianças como recapitulação dos estágios de desenvolvimento da história

humana, além de um aspecto genético do jogo, enquanto necessidade humana transmitida pelos genes. (p.55)

Depreendemos, então, que existem várias representações associadas ao conceito de jogo, entretanto, nos interessa especialmente a representação enquanto vocabulário científico – ao qual está associado a atividade lúdica; aquela em que Platão e Aristóteles atribuíam como fundamental na educação, como preparação para a vida, “proporcionando ao mesmo tempo prazer” (REVERBEL, 2002, p. 12).

Acompanhamos a trajetória da importância dos jogos ao longo da história, notando sua prática como jogos atléticos na Roma Antiga, na concepção de concursos na Grécia, no entendimento de renovação cósmica para os Astecas e na relação religiosa na Idade Média, nas manifestações folclóricas (NEVES, 2006, p. 56-58),

Essas manifestações, na Idade Média, exerciam papéis sociais, no que se refere à identidade, à aprendizagem, à sociabilidade e à comunicação. Talvez por isso a atividade lúdica, embora oposta ao trabalho, não era considerada frívola. O Renascimento e os períodos posteriores veem o jogo passar do sério ao frívolo, do público ao privado. E a frivolidade é que o fazia prestar serviço em algumas situações, sobretudo na educação. Entretanto, seu valor educativo foi mais evocado no decorrer dos dois últimos séculos e sua atribuição à natureza da infância foi ressaltada pela então modernidade do Renascimento. (IDEM, p.58)

Assim, os teóricos do fim do século XIX e início do século XX compreendem a importância de inserir o jogo como objeto de estudo científico promovendo assim uma mudança no paradigma na criança em sua educação; isto porque, Rousseau alimenta uma nova representação da infância ressaltando que a criança tem características próprias, cujo desenvolvimento e crescimento estão atrelado a fases diferenciadas. “Para Rousseau a primeira educação da criança deveria ser quase inteiramente através do jogo” (NEVES, 2006, p.32), é provável os matemáticos tenham sido os primeiros a utilizarem a capacidade pedagógica do jogo abrindo espaço para as sucessoras implicações políticas e morais que influenciaram o estabelecimento de uma educação pedométrica.

Assim, a infância passa a participar da educação formal com pedagogia própria, que considera a faixa etária e os níveis de desenvolvimento da criança, ao mesmo tempo em que jogos são sistematizados para cada nível e cada disciplina.

Entendemos que o que leva a criança ao ato de jogar, envolve sua necessidade de criar ou recriar o mundo. De criar suportes para experimentação das possibilidades de vivências e de elaboração de seu próprio entendimento de mundo, bem como estratégias de barganhas no contato familiar e na vivência social.

Para Schiller, “o homem só é completo quando brinca”, (apud CHATEAU, 1987, p. 13), e aqui interpretamos o ato de brincar como o ato de jogar, o mesmo que prepara para vida adulta, que forma o cidadão saldável e que oportuniza aprendizagens exploratórias, ao mesmo tempo em que favorece, “a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo”, (BRUNER apud KISHIMOTO, 2002, p. 151.)

Os jogos têm um papel fundamental no desenvolvimento psicomotor e no processo de aprendizado de domínio do social da criança, através dos jogos é possível exercitar os processos mentais e o desenvolvimento da linguagem e hábitos sociais (DINELLO, 1984, apud SERAPIÃO, 2004).

O jogo é, no entanto, uma maneira que a criança busca no exercício do sensório motor e do simbolismo, a assimilação do real que vai a sua própria realidade de vida, onde a fantasia e o faz de conta proporciona o exercício a aplicabilidade na atividade de transformar o real a sua necessidade do próprio eu, proporcionado pelo ato de jogar.

CAPITULO III

3 O JOGO COMO PROCESSO CRIATIVO EM DANÇA.

O ano de 2018 é um marco na minha vida por ser meu último ano acadêmico e estar trabalhado em uma escola particular, onde, ao apresentar o meu plano de trabalho, intitulado “O jogo como processo criativo em dança”, recebi carta branca para desenvolvê-lo. A escola se coloca como compromisso incentivar as relações e os processos que possam apresentar novos olhares às metodologias, e assim, abrir outras janelas para as relações culturais de seus alunos com a cidade de Manaus por meio da arte.

Isabel Marques (2012, p. 35), coloca que:

Ampliar o conhecimento e a consciência sobre as diversas linguagens artística é possibilitar os estudantes que atuem na construção e não na reprodução ingênua dos valores.

Se a dança foi trabalhada como linguagem e construção de arte, o corpo e o movimento serão vividos de outras formas pelos estudantes; se a música foi trabalhada como linguagem e construção de arte, os sons e as músicas ofertadas no meio social serão compreendidos de outras formas; se as artes visuais foram apresentadas como linguagem e construção de arte, a profusão de imagens que nos rodeiam serão assimiladas e lidas de outras formas; se o teatro foi trabalhado como linguagem e construção de arte, as personagens e as cenas cotidianas serão vivenciadas de outras formas; se a poesia foi trabalhada como linguagem e construção de arte, as palavras terão novos sentidos e valores.

O acesso à arte permite o acesso a camadas humanas diferentes daquelas visadas estimuladas pelo mercado das utilidades venais.

É, pois, nesta direção que entendo o ensino da dança, como linguagem e construção a serem experimentados de outras formas, para então, serem vividos como meio de expressão e comunicação nas relações interpessoais, especialmente as coletivas.

Autores como Antunes (2003), Courtney (1980), Duflo (1999) e Brougère (1998) falam sobre as origens, as funções e utilizações de jogo, e

deixam claro que o caráter lúdico do jogo possui valor educativo, estando este, incorporado aos objetos de estudo da ciência, segundo estes autores percebe-se no jogo uma imitação da vida, ou conforme Pozzetti (2017, p.) uma experimentação da vida.

A prática de o ensino da dança nas escolas está fortemente influenciada na preparação do aluno para vida em sociedade, assim o jogo possibilita a experimentação dessa vida lúdica sem que se corram risco no campo real. Johan Huizinga (2008, apud POZZETTI, 2017, p. 17), fala do jogo como elemento da cultura, constituinte das principais bases da sociedade:

Jogo é uma atividade ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2000, p. 33).

Tais enunciados reforçam a ideia de que o jogo pode se revelar uma metodologia eficiente para o ensino da dança, especialmente na faixa etária de 7 a 9 anos, que constituem o público alvo da minha experimentação, entendo que a dança além de um meio de expressão e comunicação e também terreno fértil de preparação do homem para a vida cotidiana.

Para Pozzetti (2017, p. 17), o jogo pode ser visto como um texto que nos proporciona interpretações de experiência que nos levam a ser protagonistas por meio de uma ação simbólica:

Por nos colocar em situações diferentes das vivenciadas em nossa vida real (tal e qual), os jogos nos inserem em mundos temporários, oportunizam uma criação nova ao nosso espírito, pois ao colocar o cumprimento das regras como condicionamento de participação, determinam aquilo que vale dentro do mundo temporário, conferindo valor ético ao ato de jogar. Assim, o ato de jogar participa de um faz de conta em que experimentamos nossa existência como um intervalo em nossa vida cotidiana.

Como se pode observar a prática do jogo indica um sujeito que atua, tanto na dança como vida; o uso do jogo na dança almeja não só o desenvolvimento de conteúdo, mas também o desenvolvimento cultural, o domínio da comunicação, por meio da interatividade da linguagem da dança na perspectiva de ludicidade, assim, jogar e dançar pressupõem submetesse a uma experiência concreta da dança e vivenciar os processos que as etapas da aprendizagem oferecem: a descoberta do próprio corpo como produtor de som, mas também de um corpo criativo. Para Neves e Santiago (2010, p. 75), as etapas do aprendizado podem ser trabalhadas.

Mediante jogos que estimulem o contato com o próprio corpo, favorecendo uma consciência do próprio espaço e do espaço do outro, experimentando e exercitando o equilíbrio, a concentração, a observação, a coordenação e o ritmo.

Mais uma vez identificamos nos jogos uma força para as situações de aprendizagem da linguagem da dança, calcada na relação do lúdico como porta de entrada para a criação artística, uma vez que, ao brincar a criança se coloca inteira e com todos os seus sentidos entregues ao jogo. Viola Spolin (1992) sugere que o jogo seja o ponto de partida da pedagogia teatral, em consonância com as potencialidades do jogo, proponho que o jogo seja o ponto de partida de uma metodologia para o ensino e aprendizagem da dança.

Na expectativa de uma comprovação do jogo como ponto de partida de uma metodologia para o ensino e aprendizagem da dança, desenvolvi um Plano de Trabalho que, aprovado pelo Instituto Educacional Nelly Falcão de Souza, foi colocado em prática e desenvolvido no decorrer de 05 (cinco) aulas, que são apresentadas a seguir, assim como, a análise de seus desenvolvimentos. Eu comigo mesmo, eu com o espaço, eu com outro, nós com a dança e nós dançando com o mundo, que concerne o jogo como processo criativo em dança.

ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO DA AULA 1

a. Como a aula foi desenvolvida:

1. Jogo de aquecimento: Vivo ou Morto;
2. Desenho de o corpo humano para o aluno identificar as seguintes partes: (cabeça, braços, mãos e pés),
3. Cada parte do corpo ganhou uma numeração, exemplo: braços n° 1, pernas n° 2, pés n° 3 e etc., e em seguida observação do corpo no espelho (cabeça, braços, mãos e pés);
4. Andando pela sala, mantendo a concentração e respiração, ao comando do professor os alunos moviam as partes numeradas do corpo, improvisando movimentos a partir do seguimento corporal que solicitado;

EU COMIGO MESMO

Figura 1- VIVO



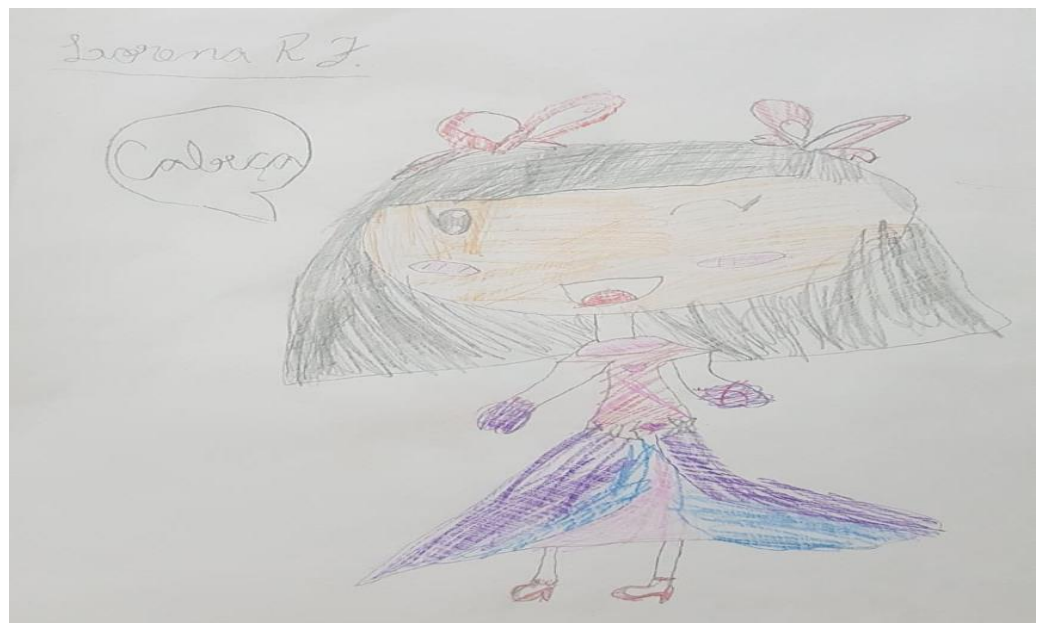
FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 2- MORTO

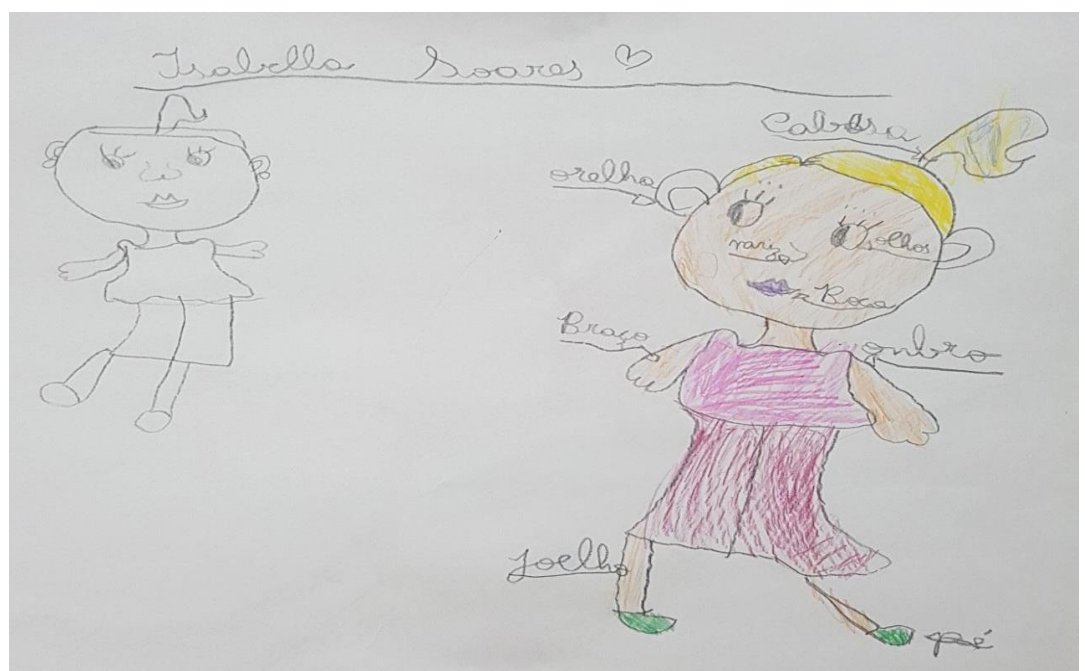
FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 3- MOMENTO DE CRIAÇÃO DOS DESENHOS DO CORPO

FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 4- DESENHO A

FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 5- DESENHO B

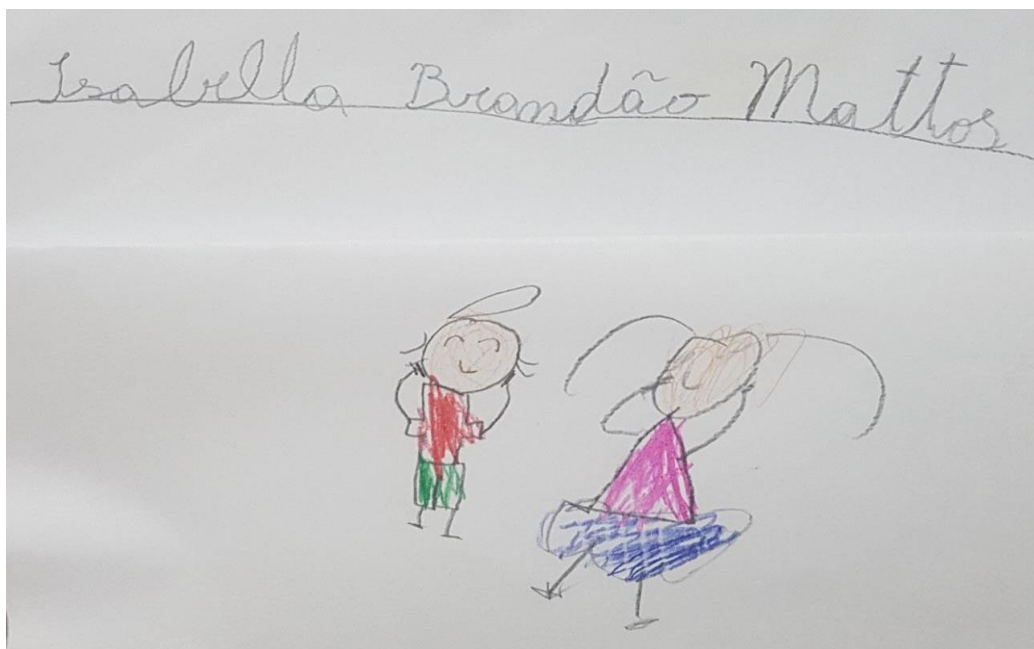
FONTE: BAILARINA (2018)

Figura 6- DESENHO C



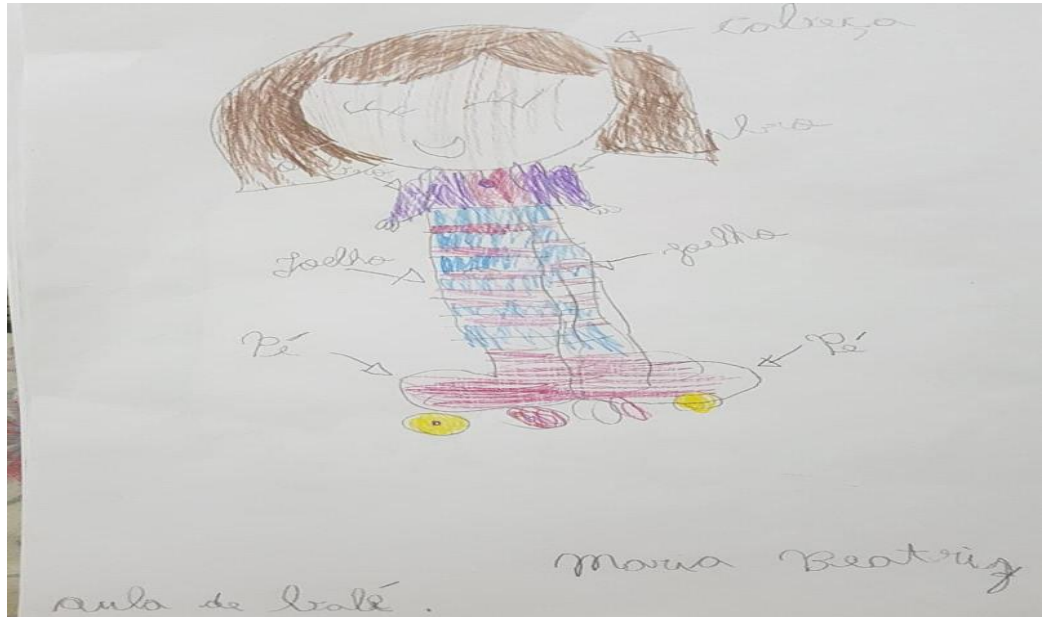
FONTE: BAILARINA (2018)

Figura 7- DESENHO D



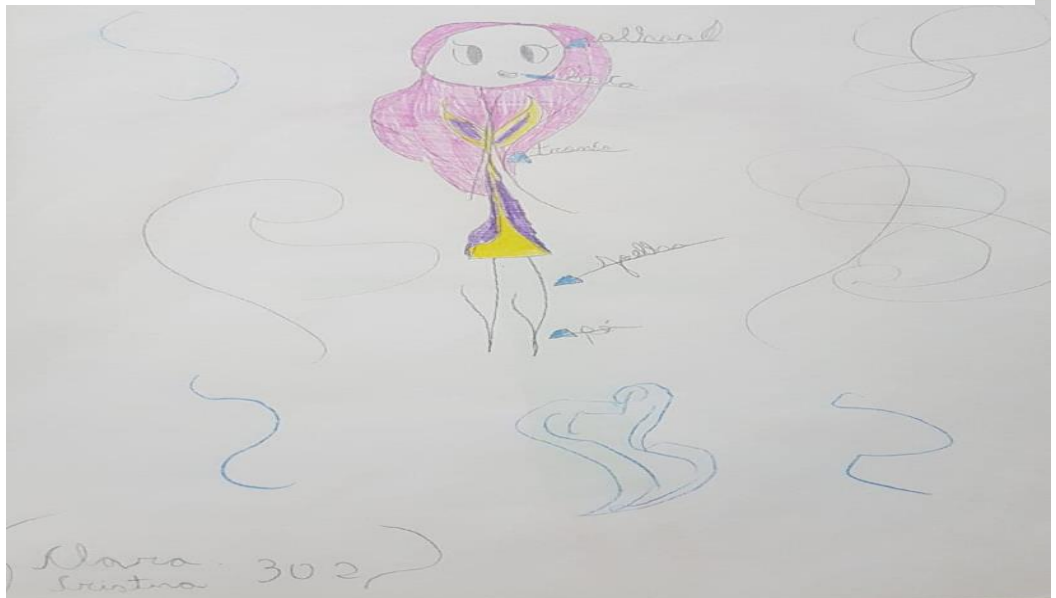
FONTE: BAILARINA (2018)

Figura 8- DESENHO E

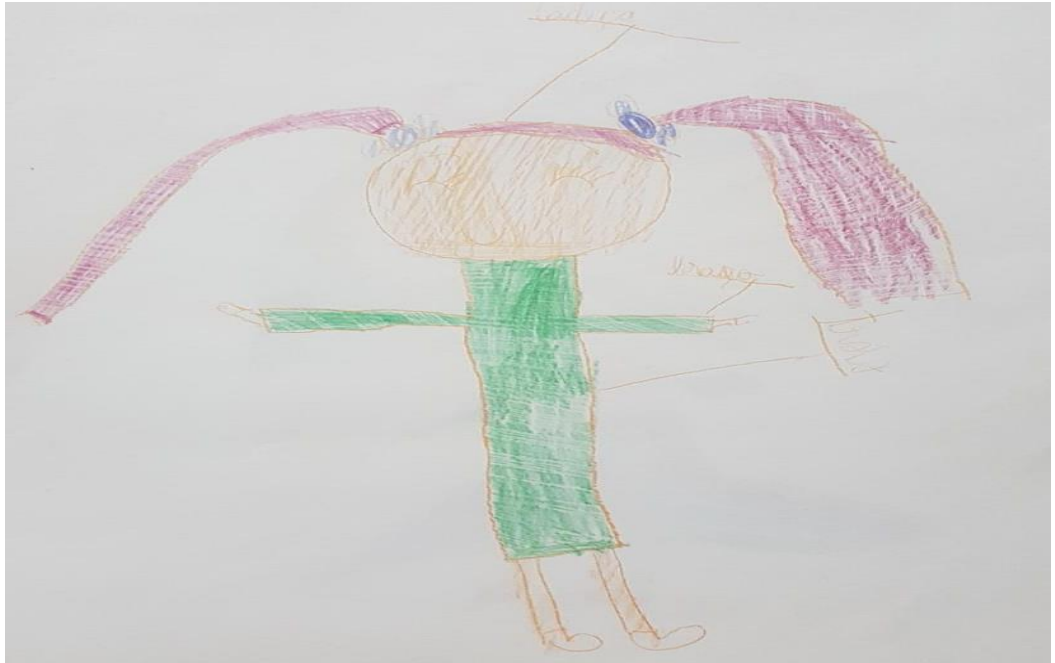


FONTE: BAILARINA (2018)

Figura 9- DENHOSO F



FONTE: BAILARINA (2018)

Figura 10- DESENHO G

FONTE: BAILARINA (2018)

Figura 11- OBERVAÇÃO DAS PARTES DO CORPO

FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 12- IMPROVISAÇÃO DOS MOVIMENTOS CORPORAIS



FOTO: BAILARINAS (2018)

Figura 13- O JOGO COMO PROCESSO CRIATIVO EM DANÇA ESTÁTUA



FONTE: BAILARINAS (2018)

O jogo como Processo criativo em Dança:

Este jogo buscou apresentar o corpo e seus membros para que os alunos se conhecessem e, então, pudessem começar a explorar cada parte do corpo como um instrumento de expressão.

Após o conhecimento do eu, e a exploração da percepção corporal, começamos a construir um processo criativo em dança, em que o aluno, com total liberdade para movimentar-se, dança uma música (Estátua - Vanessa Alves e Ary Sperlir, 7 de maio de 2003), obedecendo uma sequência de movimentos de acordo com as possibilidades individuais de cada um.

A música “Estátua” pede a utilização das mãos para indicar a parte do corpo, cabeça, cintura, por um pé na frente, e o outro atrás, e no final um líder, selecionado previamente, fala “ESTÁTUA” e todos devem fazer uma pose sem mexer nenhuma parte do corpo, como uma estátua.

b. Análise:

Estavam presente 8 alunas, número propício para a observação de um professor. Por ser a primeira aula, todas as alunas se prontificaram a realizar as atividades propostas.

Na realização do jogo Vivo ou Morto, a aula seguiu como uma brincadeira, um resgate de jogo popular já conhecido das alunas e bastante divertido.

Após o jogo de aquecimento, tivemos o desenho de um corpo humano por cada uma das alunas. Interessante observar como cada criança tem sua maneira própria de desenhar a si mesmo, ao mesmo tempo em que se observa o enraizamento de estereótipos, por exemplo, as mais gordinhas se desenharam magras, o único elemento que foge a este estereótipo é o cabelo. Neste momento, as alunas puderam colorir como quisessem os seus desenhos, entretanto, aqui também observamos os conceitos cristalizados na sociedade como a cor de pele, de cabelos, etc. Engraçado observar que durante o desenho toda a espontaneidade que vimos no “Vivo ou Morto” se dissipou e parecia uma coisa séria, com muita concentração.

O terceiro momento da aula foi a improvisação com a música “Estátua”, nesta atividade as alunas voltaram a ser mais comunicativas e

ousaram nos movimentos e ´poses da est´tua, o que para n3s parece ser uma confirmao de que o aprendizado por meio de jogos torna o aluno mais espontˆneo e criativo.

Como conclusˆo, podemos afirmar que a aula foi bastante alegre e cativante para as alunas, ao mesmo tempo em que nosso objetivo (Conhecer e identificar o corpo humano conduzido ˆ percepo de si, Consciˆncia corporal, Ateno, Concentrao, Linguagem corporal, Coordenao motora e Criatividade.) Foi atingido.

A avaliao: Nesta primeira aula nˆo houve tempo para a avaliao grupal.

ANˆLISE DO DESENVOLVIMENTO DA AULA 2

a. Como a aula foi desenvolvida:

1. Jogo de aquecimento: Fui ao Mercado;
2. Movimentaram-se no espao utilizando os n´veis (alto, m´dio e baixo), no comando do professor, usando as partes do corpo coordenadas como (cabea, braos, etc.).
3. Permaneceram no espao, utilizaram-se do imagin´rio para imitar a movimentao do animal favorito (cachorro, gato, coelho, etc.). Explorando os n´veis (alto, m´dio e baixo), no espao.

EU COM O ESPAÇO

Figura 14- FUI AO MERCADO



FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 15- EXPERIMENTAÇÃO NÍVEL BAIXO (CHÃO)



FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 16- IMITANDO OS ANIMAIS



FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 17- EXPLORANDO OS MOVIMENTOS



FONTE: BAILARINAS (2018)

O JOGO COMO PROCESSO CRIATIVO EM DANÇA

Figura 18- JOGO SLEP CANADENSE



FONTE: BAILARINAS (2018)

O jogo como Processo criativo em Dança:

Este jogo buscou apresentar as possibilidades de movimentos do corpo no espaço, para que as alunas conhecessem os níveis (alto, médio e baixo) e pudessem explorar cada um deles na sua especificidade, logo, improvisaram e imitaram o seu animal favorito, que foi dado ênfase na maneira da condução da expressão corporal desse animal, a partir, de alguns direcionamentos. E interessante a observação de cada aluna ao sentirem-se animais reais, que resultou uma percepção do corporal, mais consciente.

Após o conhecimento do eu com o espaço (sala de aula), a exploração dos níveis dentro a percepção corporal, começamos a construir um processo criativo em dança, em que as alunas, com total concentração no ritmo e parada que exigiam os gestos para movimentarem-se, o jogo (Slep Canadense - é uma brincadeira folclórica criada no Canadá), obedecendo a uma sequência de movimentos rítmicos de que o corpo são as mãos e a voz a cabeça no jogo.

Explorando o espaço batendo as mãos até o (7) sete, e o (8) oito o acento/parada, divide-se o jogo em três momentos: palmas (7) e acento/parada no (8) oito incluirão as batidas na colcha e acento/parada no (8) e o último o x no peito sendo, envolvem todas as fases integrada no jogo, incluirão uma pose de dança no (8) oito e congelar.

b. Análise

Estavam presente 6 alunas, número propício para a observação de um professor. Por ser a segunda aula, todas as alunas se prontificaram a realizar as atividades propostas.

Na realização do jogo Fui ao Mercado, uma total disposição e alegria das alunas, deram seguimento para exploração do espaço e utilizaram-se dos níveis (alto, médio e baixo), é propício a essência de como elas movimentaram-se no espaço.

Após o jogo de aquecimento, partimos para exploração do espaço, improvisando movimentos a partir dos níveis (alto, médio e baixo) onde foram dados os direcionamentos para as possibilidades de movimentação. É interessante observar como cada criança tem sua maneira de movimentação própria, que ocasiona na característica e expressão na dança, por exemplo, ao andar nas pontas dos dedos dos pés e joelho esticado, andar de quatro apoios, rolar no chão, enfim, o corpo por si só fala. Com tudo, é surpreendente a disposição de terem inspirado o seu animal favorito, sendo, que a maioria delas tenham em casa esse animal, mas outras escolheram a de seu próprio gosto, o do mundo da tendência o Unicórnio, e dado algumas direções, podem-se notar o quanto a expressividade corporal, a espontaneidade e a exploração dos níveis no espaço é contagiante, pois as mesmas conseguiram absolveram o processo de aprendizagem através do jogo em união com a dança.

O terceiro momento da aula foi à improvisação do jogo Slep Canadense, mas especialmente conhecida no Canadá como (brincadeira folclórica) onde adaptei para a contagem rítmica da dança em oito tempos. Nesta atividade as alunas tiveram total concentração, principalmente de fazer cada tempo certo, e contar até o sétimo e a parada no oitavo tempo que

ocasionavam em um movimento no jogo, ao aperfeiçoarem-se com o jogo ousaram nos movimentos da parada do jogo no ultimo tempo, o que para nós parece ser uma confirmação de que o aprendizado por meio de jogos torna o aluno mais espontâneo e criativo.

Como conclusão, podemos afirmar que a aula foi bastante alegre e cativante para as alunas, ao mesmo tempo em que nosso objetivo (Construir a escuta rítmica, que concerne na percepção musical dentro da contagem da dança com (8) tempos, Atenção, Raciocínio, Relacionamento.). Foi atingido.

A avaliação:

Nesta segunda aula houve tempo para a avaliação grupal, em que as alunas se dispuseram a expor a sua experiência, desde o jogo de aquecimento onde se deu a ênfase ao real da existência de uma formiguinha na mão, no pé e que ao sacudir a formiguinha saia, e, por conseguinte, terem vivenciado em casa, e levar isso para o aprendizado dentro da aula de dança é fantástico, pois, não é chato, e tão pouco de ter livre árbitro para conduzir o seu corpo é maravilhoso. O interessante da conversa foi em relação as vivencias em serem os animais, em um depoimento me chamou a atenção foi a de uma aluna que fez um hamster, a mesma disse que contava tudo que ela observa em seu animal, como usava as patas, comia e roía os alimentos, e a própria posição de quatro apoios, quando estava contente se dispunha a rolar e rolar, e isso foi tão significativo que a mesma até saiu da aula de dança falando que era um hamster, e falava o quando gosta de seu animal. E o outro momento da aula sobre a principal proposta o Slep canadense foi fácil porque associar o movimento com o tempo rítmico direcionava cada jogadora a atenção, concentração e a própria fala no jogo, isso me confirma o quanto o jogo como processo criativo em dança é primordial no ensino e aprendizagem.

ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO DA AULA 3

a. Como a aula foi desenvolvida:

1. Jogo de aquecimento: Cabana e Tempestade;

2. Em duplas trabalharam a movimentação do espelho, primeiro estavam de costas, um fazia a movimentação e o outra repetia, e logo experimentaram de frente para o outro.
3. Permaneceram no espaço (lugar) com a sua dupla e experimentaram a música, pezinho que direcionou o jogo:
Aí bota aqui, aí bota ali o teu pezinho.
O teu pezinho bem juntinho com o meu
Aí bota aqui, aí bota ali o teu pezinho (2x).
E depois não vá dizer
Que você já me esqueceu
E depois não vá dizer
Que você já me esqueceu (2x)

E logo a interação do jogo ir trocando as duplas para interagirem com os demais.

Figura 19- CABANA E TEMPESTADE

FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 20- TRABALHARAM MOVIMENTAÇÃO DE ESPELHO

FONTE: BAILARINAS (2018)



FONTE: BAILARINAS (2018)

O JOGO COMO PROCESSO CRIATIVO EM DANÇA

Figura 22- JOGO DE FORMAS GEOMETRICAS



FONTE: BAILARINAS (2018)

O jogo como Processo criativo em Dança:

Este jogo buscou oportunizar experimentações desde o jogo de aquecimento cabana e tempestade dando um naipe no processo, partindo sempre de uma brincadeira já conhecida por todas, que promoveu a investigação do uso das diversas possibilidades de movimentos que as duplas idealizaram, para que as alunas começassem a criar pequenas celular coreográficas e usufruíram do contato e improvisação com o outro, na medida que o corpo necessitava das intenções de movimentações (expansão/improvisação) isso inferiu na maneira de como o outro interpretavam o comando do movimento e respondiam, um ponto e um contraponto em seguida ocorreu a troca de direção, uma de frente para outra na mesma linha de intenção, logo após as mesmas duplas permaneceram no espaço para experienciar, a parti dos direcionamentos baseado na utilização da música (Pezinho – Inezita Barroso) seguindo uma sequência de movimentos de acordo o desenvolver da música, pezinho:

Aí bota aqui, aí bota ali o teu pezinho

O teu pezinho bem juntinho com o meu

Aí bota aqui, aí bota ali o teu pezinho (2x)

E depois não vá dizer

Que você já me esqueceu

E depois não vá dizer

Que você já me esqueceu (2x).

E logo a interação do jogo ir trocando as duplas para interagirem com as demais.

Após o conhecimento do eu com outro, foi distribuído os elásticos e formaram-se duplas e para começarmos a realizar os segmentos dos fatores da Cinesfera ou Kinesfera espaço pessoal, Rangel (2005, p. 32) fala a respeito, portanto que a:

Cinesfera é a esfera dentro da qual acontece o movimento.

Também é denominada de Kinesfera.

É a esfera de espaço em volta do corpo do agente na qual e com a qual ele se move.

Cinesfera é a esfera pessoal de movimento. Determina o limite natural do espaço pessoal. Cada agente tem a sua própria cinesfera, a qual se relaciona somente a ele. Esta esfera de espaço cerca o corpo, esteja ele em movimento ou em imobilidade (...).

Neste sentido, essa fonte inspirada no dicionário de Laban nos dá subsídios, para fortalecer a teoria da dança, enquanto aprendizagem, além do mais, poder averiguar na prática como recorre esse segmento é extremamente significativa.

Em seguida a dupla escolheu um ponto fixo da sala, e começou livremente a experimentar possibilidades de movimentos utilizando o contato com o outro, e foram deslocando-se e incrementando as descentralizações aos poucos, de acordo com as necessidades das movimentações, continuaram fazendo com a sua dupla deslocamentos no espaço, ao se desenrolar o jogo, sempre o líder orientando os direcionamentos de possibilidade de movimento com diversas partes do corpo como: mãos, pernas, quadril, braços etc., a maneira que o corpo de cada dupla buscou o diálogo com o elemento cênico (elástico) instigando a fazerem formas geométricas com a sua dupla, que ocasionaram no jogo positivamente como processo criativo em dança, estar investigando como a dança pode acontecer a partir do diálogo de um elemento no processo.

b. Análise

Estavam presentes 10 alunas, número propício para a observação de um professor. Por ser a terceira aula, todas as alunas se prontificaram a realizar as atividades propostas.

Na realização do jogo cabana e tempestade, um início na atividade com total disposição e alegria das alunas, partindo de uma brincadeira já conhecida por todas, aceitaram com total disposição, é notável a alegria de desfrutar da magia de jogar que recorreram a continuidade em duplas e passaram a criar pequenas células coreográficas, onde usufruíram do contato e improvisação com o outro, na medida em que o corpo vai criando as intenções

de movimentações é interessante a maneira de como o outro interpretavam o comando desses diálogos, um ponto e um contraponto inferindo nas diversas direções, sobretudo o segmento da aula foi a improvisação com a música “Pezinho”, nesta atividade as alunas seguiram uma sequência de movimentos de acordo com o desenvolver da música, e ousaram nos movimentos mostrando as pontas dos pés bem alongadas ‘poses do pezinhos’ e a socialização por intermédio do que pedia a música, o que para nós parece ser uma confirmação de que o aprendizado por meio de jogos torna o aluno mais espontâneo, criativo e os ganhos corporais aparecerem em expandir um segmento do corpo no ato dos pés.

O terceiro momento da aula continuou em duplas, que ocasionou a entrada de um elemento cênico o elástico, para investigação das figuras corporais, a partir das formas geométricas (segmento dos fatores de Laban, Cinesfera- Kinesfera). Dado os direcionamentos da atividade as alunas dedicaram-se com total empenho, a interpretação em relação aos direcionamentos é muito importante, pois deram base para um melhor entendimento dentro do jogo, em executar formas corporais, inferido de uma maneira positiva, pois o novo tomou privilégio na significação da experimentação de formas geométricas, resultando em figuras corporais sendo a proposta do jogo, o que para nós parece ser uma confirmação de que o aprendizado por meio de jogos o aluno constituísse na oportunidade de traçar novos caminhos, para isso levamos em consideração a concentração, atenção, disposição no jogo foram essenciais.

Como conclusão, podemos afirmar que a aula foi bastante dinâmica e interessante para as alunas, ao mesmo tempo em que nosso objetivo (Experienciar e investigar possibilidades de movimentos ao explorar a kinesfera envolvendo o contato com o outro dentro a improvisação na dança.). Foi totalmente atingido.

A avaliação:

Nesta terceira aula houve tempo para a avaliação grupal, em que as alunas se dispuseram a expor a sua experiência, desde o jogo de aquecimento

onde se deu a oportunidade de exporem a própria vivência como jogadoras dentre o processo, começando pelo jogo de aquecimento digamos cabana e tempestade, ao esperarem pelo direcionamento a ansiedade tomava conta, pois todas que eram tempestade gostariam de adentrar a cabana e as que estavam dentro ficavam atentas para conquistar uma nova cabana, foi notável a atenção e agilidade das jogadoras que estavam fora para conquistar o lugar da jogadora ao sair da cabana quando solicitado, em seguida terem trabalhados em duplas é muito bom na dança, por estarem partilhando de conhecimentos juntos, ocasionou na parceria como cada dupla traçaria para construir uma célula coreografia partido da intenção da movimentação que interpretavam as duplas. Por tanto, neste último momento do jogo das formas geométrica resultando em figuras corporais, um elemento cênico enriquece as possibilidades de movimentos que os corpos poderão ter vivenciado de maneira a instigar mudanças a, partir do que o espaço proporciona a quem se dispõe a enveredar. Em vista disso, me confirma o quanto o jogo como processo criativo em dança é essencial no ensino e aprendizagem da dança.

ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO DA AULA 4

a. Como a aula foi desenvolvida:

1. Jogo de aquecimento: Caça o coelho;
2. As duplas desenvolveram uma pequena célula coreográfica, porém as duplas utilizaram um balão, e deverão dançar sem deixar o balão cair, e em seguida jogaram o balão para o ar, para improvisarem e interagirem com o outro;
3. Fizeram duas filas e formou um trem, a líder puxou a fila e os demais permaneceram sentados um atrás do outro, segurando no braço de quem estava sentado à sua frente, os grupos deram a volta no cone o mais rápido possível que a equipe conseguiria pelo lado esquerdo. O importante é o trabalho em equipe.

NÓS COM A DANÇA

Figura 23- CAÇA AO COELHO



FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 24 - DANÇA COM O BALÃO



FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 25 - O TREM



FONTE: BAILARINAS (2018)

O Jogo como Processo Criativo em Dança

Figura 26 - DANÇAR A PARTIR DOS DIRECIONAMENTOS NIVÉIS BAIXO, MÉDIO E ALTO



FONTE: BAILARINAS (2018)

O Jogo como Processo Criativo em Dança-

Este jogo recorreu-se a, partir de alguns direcionamentos para construir o processo criativo em dança como jogo, começando sempre por uma brincadeira conhecida dando boas vistas ao processo da aula, a princípio o jogo de aquecimento, caça o coelho onde dois jogadores foram os principais, no entanto o primeiro contato foi o coelho ter traçado critérios para a sua escolha, na medida que caminhava ao redor do círculo para logo depositar a bola atrás do caçador, o segundo momento tendo a vez o caçador apropriou-se da agilidade para alcançar o coelho impedindo de ocupar o seu lugar no círculo, em seguida cada dupla ganhou um balão com o objetivo de criarem uma pequena célula coreográfica concentrando em buscar nas diversas formas de movimentações, ações corpóreas na mesma sintonia para não deixar o balão cair. Por conseguinte, houve a divisão da turma em dois grupos, tendo duas líderes como principais que guiaram o jogo, no total seis jogadoras em ambas as partes, formaram duas filas tendo sempre a líder a frente que conduziu as demais, seguiu a ordem crescente das posições de um a seis, dado o direcionamento as jogadoras que permaneceriam sentadas para a iniciação do jogo, assim posicionaram as mãos no cotovelo propositalmente na intenção de fortaleceram a união de espírito de equipe.

Dado continuidade neste quarto momento cada jogadora em improvisaram a parti do segmento sugerido pelo líder na dança, levou a reverberar nas ações dinâmicas de caminhar rápido, rápido, mais rápido, rápido, para e respirar, logo caminharam procurando maneiras de não bater em ninguém, deram um salto, caminharam abaixada (nível baixo), andaram segurando no calcanhar, levantaram e andaram devagarzinho como estivessem pisando nas nuvens até mesmo em câmera lenta em seguida correram, correram e abraçaram quem estava ao lado foi pedido para dançarem com o jogador que estava ao lado uma pequena célula coreográfica de oito tempos, dentre a criatividade de cada dupla.

Como conclusão, podemos afirmar que a aula foi bastante dinâmica e proporcionou vivências na medida em que o corpo dispôs-se a enveredar sobre novos privilégios é importante o fazer para a realidade das alunas, ao mesmo tempo em que nosso objetivo, “Experimentar e investigar as

possibilidades de movimentos ao improvisar ações corporais envolvendo a percepção do contato com o outro e criar danças a partir de elementos cênicos ou (matérias: balões, cones), assim constituindo e ampliando as possibilidades estéticas no trabalho criativo na dança”. Foi totalmente atingido.

A avaliação:

Nesta quarta, estavam presentes 9 alunas números propícios para observação de um professor, na aula houve tempo para a avaliação grupal, e as alunas se dispuseram a discorrer sobre o desenvolvimento da aula desde o início com o jogo de aquecimento o caça o coelho, onde duas jogadoras foram principiantes para realização do jogo, o primeiro jogador (coelho) ao ter observado os demais traçou critérios para a sua escolha, na medida que caminhava ao redor do círculo o menos ágil, o que estava desatendo ao jogo, a quem tinha pouca amizade nas aulas de dança, a mais competitiva tudo partiu de ações pré estabelecida no cotidiano de suas vidas, o segundo momento tendo a vez o caçador apropriou-se da agilidade, e ter sido veloz para alcançar o coelho impedindo de ocupar o seu lugar no círculo mostrando para o coelho toda a sua atitude no jogo em vencer o mesmo e ocorreu na maioria do jogo, tendo o coelho o vitorioso por não deixar o caçador tomar seu lugar no jogo. Logo após cada dupla ganhou um balão com o propósito de criarem uma pequena célula coreográfica ocasionou em buscar nas diversas formas de movimentações, ações corpóreas na mesma sintonia para não deixar o balão cair e foi viável para todas as duplas segurarem no braço em retomar o equilíbrio para o balão não cair e assim dado seguimentos em experimentaram a movimentação que dialogou de tal forma nesse processo, a expressividade de cada uma já dizia a satisfação de estarem vivenciando intensamente por meio jogo a dança. Por conseguinte, houve a divisão da turma em dois grupos, tendo duas líderes como principais que conduziram as demais jogadoras, no total de seis em ambas as partes, formaram duas filas tendo sempre a líder a frente que coordenou as demais, seguiu a ordem crescente das posições a começar de as jogadoras que estavam sentadas posicionaram as mãos no cotovelo intencionalmente em união da equipe, porém ocorreu divisão de opinião dos dois grupos, uma jogadora falou que foi melhor segurar no cotovelo

ocasionando na vitória do seu time, já a outra jogadora foi melhor no pé devido ajudar o time a ser mais rápido ao passar pelo cone, no entanto os dois grupos ao passarem pelo cone despedaçaram após fazerem a voltar pelo cone é notável a ansiedade de ganhar e em alguns momentos a desatenção resultou em não seguir o ritmo das primeiras do jogadoras da equipe, dessa forma como sequência de cada jogadora terem improvisado a parti do segmento sugerido pela líder na dança, levou a enveredar dentre as ações dinâmicas de caminhar rápido, rápido, mais rápido, rápido, para e respirar, logo caminharam procurando maneiras de não bater em ninguém, deram um salto, caminharam abaixada (nível baixo), andaram segurando no calcanhar, levantaram e andaram devagarzinho como estivessem pisando nas nuvens até mesmo em câmera lenta em seguida correram, correram e abraçaram quem estava ao lado foi solicitado para dançarem com a jogadora que estava ao lado uma pequena célula coreográfica de oito tempos, dentre a criatividade de cada dupla, e se faz importante o prosseguimento do jogo em detrimento as possibilidades que surgem durante o engajamento das jogadoras. Diante disso, me confirma o quanto o jogo como processo criativo em dança é primordial no ensino e aprendizagem da dança.

ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO DA AULA 5

a. Como a aula foi desenvolvida:

1. Jogo de aquecimento: Escravo de Jó;
2. Trabalhou habilidades motoras, lateralidade, criatividade, formaram dois grupos, e deslocou um grupo de cada vez, onde atravessaram o espaço da sala explorando as diversas capacidades:
 - Saltando- de frente, de costa, de lado, com as mãos no chão.
 - Amplitude- de movimentos e expansão de pequenos e grandes.
 - Giraram- sobre os pés, punho das mãos, a cabeça.
 - Caíram- movimentos de queda do corpo todo no chão, ou partes isoladas.

3. O jogo teve dois participantes principais, um que liderou o movimento para que os demais repetissem e o outro possivelmente deduziria quem estava fazendo o movimento, o jogador teve três chances para apontar quem estava liderando o jogo, e todos permaneceriam sentados em círculo.

NÓS DANÇANDO COM O MUNDO

Figura 27 - ESCRAVO DE JÓ



FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 28 - EXPLORANDO OS MOVIMENTOS



FONTE: BAILARINAS (2018)

Figura 29 – A JOGADORA APONTAVA A INFLUENCIADORA



FONTE: BAILARINAS (2018)

O Jogo como Processo Criativo em Dança

Figura 30 – DANÇAR EM GRUPO



FONTE: BAILARINAS (2018)

O Jogo como Processo criativo em Dança:

Este jogo fundamentou-se, com início em, construir o processo criativo em dança como jogo, sempre por uma brincadeira conhecida para abrilhantar o processo da aula, de entrada o jogo de aquecimento, escravo de jó onde o jogo trabalhou ritmo, percepção musical e a atenção obtendo êxodo na dinâmica lúdica em seguida trabalharam aspectos importantes para a progressão do corpo na dança, habilidades motoras, lateralidade, criatividade e formaram dois grupos um de cada vez obtiveram a oportunidade de apropriarem-se do espaço para deslocarem-se pela sala em conectarem com as capacidades: saltando- de frente, de costa, de lado, com as mãos no chão, precisão- de movimentos e expansão de pequenos e grandes, giros- sobre os pés, punho das mãos, a cabeça, caimento- movimentos de queda do corpo todo no chão, ou partes isoladas. Acrescenta-se também nesta etapa o jogo onde, dois participantes foram os principais, um que liderou o movimento para que os demais repetissem e o outro possivelmente que deduziu quem estava fazendo, e o jogador atentou-se a observar nos detalhes da movimentação de

cada jogadora para apontar quem estava liderando o jogo dentre as suas três chances, de acerta o principal autor das movimentações, e todos seguiram sentados em círculo. Por sua vez, neste momento cada jogadora teve oportunidade de conduzir as demais jogadoras a, partir da movimentação livre e criativa que ocasionou em uma pequena célula coreografia para a experimentação do grupo, seguindo uma de cada vez, movimentos importantes e característicos de acordo com as vivências de dança das mesmas, seja através da escola ou outros espaços de danças as bagagens de movimentos que cada uma dispusera a expor a parti do segmento da proposta do jogo para dança.

Por tanto, podemos afirmar que a aula teve progresso e proporcionou a cada aluna oportunidade de experienciar de uma forma a fortalecer a imaginação, o contato e improvisação, ou seja, vivenciar sensivelmente o espaço na medida que o corpo dançante se dispôs de uma maneira livre e criativa, o que nos interessa é oportunizar na dança diálogos com vertentes a outras linguagem para enriquecer o processo criativo em dança como jogo, no entanto ressalto que nosso objetivo, (Propiciar momentos de criação em composição coreográfica, e o caminho de como a dança acontece no espaço, a eventualidade da relação entre a inserção de possibilidades de movimentos através do corpo dançante no mundo.). Foi totalmente atingido.

A avaliação:

Nesta quinta aula houve tempo para a avaliação grupal e 12 integrante no total ocorreu de duas alunas saírem do jogo no início da última proposta do jogo por sentirem-se casadas, e as demais seguiram muito satisfeitas para o prosseguimento da aula, e chegaram a comentaram sobre o desenvolvimento da aula desde o início com o jogo de aquecimento escravo de jó, e todas gostaram da proposta a atrair a atenção de todas para a realização do jogo e já conheciam a música escravo de jó trabalhada na aula de outros

professores, em seguida nos agarramos a trabalhar as habilidades motoras, lateralidade, criatividade e formaram dois grupos um de cada vez obtiveram a oportunidade de apropriarem-se do espaço para deslocarem-se pela sala em conectarem com as capacidades: saltando- de frente, de costa, de lado, com as mãos no chão, precisão- de movimentos e expansão de pequenos e grandes, giros- sobre os pés, punho das mãos, a cabeça, caimento- movimentos de queda do corpo todo no chão, ou partes isoladas, deixando-as livres para expressassem de acordo com as suas criatividade de movimentações na dança. Por conseguinte, nesta etapa o jogo tem o foco em dois participantes, uma que liderou o movimento para que os demais repetissem e a outra possivelmente que deduziu quem estava fazendo, antes da escolha quem seria a líder da movimentação foi pedido para a jogadora observadora aguardar fora da sala de dança senão ela saberia quem faria a movimentação, e quando já tinha o novo líder todas pediram para a jogadora observadora entrar, e atentar-se-ia aos pequenos detalhes da movimentação de cada jogadora para apontar quem estava liderando o jogo dentre as suas três chances, somente uma jogadora não conseguiu acertar a principal autora das movimentações, e demais acertaram na primeira chance, outros na última. Por sua vez, neste último momento cada jogadora teve oportunidade de mostrar a sua criatividade a, parti das movimentações livre que ocasionou em uma pequena célula coreografia para a experimentação do grupo, seguindo uma de cada vez, movimentos importantes e característicos de acordo com as vivências de dança das mesmas, seja através da escola ou outros espaços de danças as bagagens de movimentos que cada uma dispuseram a expor, foi interessante que até as mais tímidas na dança dispuseram a partilhar os seus movimentos a parti do segmento da proposta do jogo para dança. Diante desses pressupostos, me confirma o quanto o jogo como processo criativo em dança é uma possível metodologia para o ensino e aprendizagem da dança, pois a união de duas linguagens atua com eficiência duas vezes mais, e transcende em estimular através das vivências descobertas que o próprio jogo possibilita desvelar o processo criativo em dança onde a liberdade e criatividade são traços determinantes no processo final.

As propostas aqui sugeridas que contemplaram cinco momentos essenciais para o processo criativo em dança como jogo e estão elencados a partir das seguintes relações:

1. Eu comigo mesmo: é conhecer a si mesmo e compreender os aspectos que dialogam com o corpo estabelecendo significação a si mesmo, e sua relação com o mundo.
2. Eu com o espaço: o espaço possibilita ao corpo registros por meio das vivências calcada em percepções, que concerne a dança transforma o espaço em movimentos.
3. Eu com o outro: é a troca de informações, do corpo do eu e o outro a construção da identidade dentro da dança.
4. Nós com a dança: por meio da percepção na dança, podemos traçar novos caminhos que nos colocam em contato com nós mesmo na dança.
5. Nós dançando com o mundo: as pessoas leem e escrevem a partir de suas influências culturais e vivências pessoais.

Dessa forma, podemos afirmar que os jogos lúdicos dialogam com a prática da dança na educação, diante disso, contribuíram e influenciaram de forma significativa para o jogo como processo criativo em dança, de maneira a provar uma metodologia capaz para o enraizamento da dança como linguagem e pedagogia própria, diante de encaminhamentos metodológicos para o ensino da dança na escola, em virtude disso proporcionou a comunhão das linguagens: da dança e do teatro em razão maior os saberes não se distinguem um do outro, pois são dois extensos e complexos que inferi positivamente no ensino e aprendizagem da dança na escola.

CONSIDERAÇÕES

A intenção deste trabalho teve como objetivo investigar a eficácia dos jogos lúdicos para o ensino e aprendizagem da linguagem da dança junto aos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental 1º e 2º Ano, por meio das práticas experimentadas na escola de ensino privado Instituto Educacional Nelly Falcão de Souza.

Na perspectiva de construir caminhos que possam reconfigurar o ensino da dança de forma a enraizar a linguagem como disciplina do conhecimento com pedagogia própria e possibilidades de ensino e aprendizagens estéticas e educacionais, adotou o modelo utilizado por Viola Spolin, e de sistematização de jogos teatrais, no contexto de ensino da dança.

Assim, consentiu de que o ensino da dança na educação básica exige familiaridade dentre o vocabulário e saberes dos dois extensos e complexos campos do conhecimento humano: a dança e a educação.

Foi elaborada uma proposta para o ensino da dança, que se baseou em 10 horas/aulas – cargas horárias anuais reservadas ao ensino da dança na educação básica do Amazonas.

Viola Spolin (2005) enfatiza a importância da experiência criativa por meio da improvisação e do potencial que a pessoa tem para adquirir habilidades e competências para atuar, o que coadunamos enquanto processo de dança. Interessou-nos, especial os quatros tópicos utilizados pela autora para a sistematização dos jogos:

- a. o **foco** ou Ponto de concentração (POC), que indica a atividade a ser desenvolvida pelo jogador;
- b. a **Descrição**, que explica como se desenvolve o jogo;
- c. a **Instrução** é comando a ser obedecido para que o aluno/jogador mantenha o Foco sempre que ele parece se desviar;
- d. e a **avaliação**, cujo objetivo é verificar se os alunos/jogadores conseguiram resolver o problema do jogo e se mantiveram o Foco durante o exercício. Spolin deixa claro em seus processos que os jogos são intencionalmente dirigidos para o outro, ou seja, estabelece a comunicação no grupo.

A partir destes quatro tópicos, ora desenvolvemos, ora adaptamos jogos que dialogam com a prática da dança na educação básica, e assim contribuem e influenciam de forma significativa os estudos e os encaminhamentos metodológicos para o ensino da dança.

E as aulas foram, planejadas da seguinte maneira que contemplou três momentos: 1º aquecimento: sempre um jogo popular conhecido, de a provocar adesão dos alunos, 2º jogo: teoria e prática da dança e 3º a avaliação: refletir acerca das habilidades e relações estabelecidas no exercício do jogo, que proporcionou o relato de experiência de cada aplicação dos jogos, o processo criativo em dança como jogo, resultando na construção de cinco proposta do diálogo da dança e do teatro enquanto linguagem, (Eu comigo mesmo, eu com o espaço, eu com o outro, nós com a dança e nós dançando com o mundo).

Ao apresentarmos nossa pesquisa- ação com a proposta o processo criativo em dança como jogo, observamos a partir das experimentações de jogos lúdicos, uma metodologia capaz de fomentar uma possível proposta teórica e prática por meio dos jogos.

Este trabalho visou propiciar aos profissionais de Licenciatura em Artes (dança), uma metodologia capaz de colaborar para a construção cognitiva, afetiva e social da criança em fomentar o contato desde cedo com a arte, já nas séries iniciais, é possível minimizar as dificuldades na prática da dança.

Proporcionando experimentações corpóreas e trabalhar as habilidades de forma significativa para a prática da dança, e o jogos a pesar de estarem migrando para as telas, e a tecnologia tem codificado o corpo do homem, atualmente o professor ainda consegue agregar os alunos em atividades práticas e motiva-las para o jogo corpo-a-corpo.

Enfim, para concluir reiteramos que o processo do diálogo da dança e do teatro considerada fator construtivo na prática docente, pois oferece novos olhares às práxis do professor enquanto educador, e é necessário sempre buscar novos desafios em benefício ao ensino e aprendizagem, através das artes.

REFERENCIAS

- BOLETIM Arte na Escola. **Dançando para ensinar a dançar**. Junho a Agosto, 58. 2010.
- BONDIA, Jorge Larrosa. **A operação ensaio: sobre o ensaio e o ensaiar-se no pensamento da escrita e na vida**. Educação e realidade, V. 29, n. 1, p. 27-43, jan/jun. 2004.
São Paulo.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: **arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- _____. Parâmetros Curriculares Nacionais: **Artes**, 1998.
- _____. Secretaria da Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais:
- Educação Física**. 1998. Brasília: MEC/SEF.
- BRITTO, F. **Corpo e ambiente: Co-determinações em Processo**. In: ENECULT, 4.
Salvador-BA. Anais Eletrônicos... Salvador: FACOM/UFBA, 2008.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- CHEVALIER, Jean. **Dicionário de símbolos – Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 18. Ed. Rio de Janeiro: José Olympio 2003.
- Débora Sicupira Arzua Tadra... **Linguagem da dança** [et al.]. – Curitiba: Ibpex, 2009.
- FAVA, FABRICIO. **Usabilidade versus jogabilidade**. Memorial de qualificação no Programa de pós-graduação em tecnologia da Inteligência e Design Digital, PUC, SP, 2010.
- FARIA, J. R. **O Teatro na Estante**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.
- FREIRE, Paulo. Educação e Mudanças. Trad. Moacir Gadotti e Lilian Lopes Martin. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. Original e Espanhol
- FERREIRA, Taís. FALKEMBACH, Maria Fonseca. **Teatro e Dança nos anos iniciais**. Porto Alegre: Mediação, 2012.
- FERRARI, G.B. **Por Que Dança na Escola?** Disponível em: http://www.fef.refg.br/texto_pqdanca_na_escola.html, acesso em 15 de setembro 2003.
- GADOTTI, Moacir. **Programa de rádio “Paulo Freire, andarilho da utopia”**, parceria entre a Rádio Nederland e o Instituto Paulo Freire, 1998.
- GARABI, C. M. S. Personal Dance: **Uma Proposta Empreendedora**. 2002.
- 133f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Programa de Pós-Graduação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- GARDNER, Howard (1995). **Inteligências múltiplas: A teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas.

- _____. **Estruturas da mente: a Teoria das Inteligências múltiplas.** Porto Alegre: Artes Médicas, c1994. Publicado originalmente em inglês com o título: *the frames of the mind: the Theory of Multiple Intelligences*, em 1983.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** [Tradução João Paulo Monteiro]. São Paulo: Perspectiva, 2008. Estudos. 3ª reimp. Da 5. Ed. De 2000.
- Johnson, Don (1994). **Corpo.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- KATZ, H. **Um, dois, três: a dança é o pensamento do corpo.** Belo Horizonte: Helena
Katz, 2005.
- KISHIMOTO, Tizuko M, et al., **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos Teatrais.** 7 ed. Debates: 189. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento.** 4º ed. São Paulo: Summus, 1978.
- MARQUES, Isabel. **Linguagem da dança: arte e ensino,** São Paulo: Digitexto, 2003.
- _____. **LINGUAGEM EM DANÇA: ARTE E ENSINO.** São Paulo: Digitexto, 2010. 239P.
- _____. **Interações: crianças, dança e escola.** São Paulo: Blucher, 2012.
- NANNI, Dionísia. **Dança Educação – Pré – escola à Universidade.** 4º ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.
- NEVES, Libéria Rodrigues. **O uso de jogos teatrais na educação: Possibilidades diante do fracasso.** Escolar/Libéria Rodrigues Neves, Ama Lydia Bezerra Santiago. – Campinas, SP: Papyrus, 2009. – (Coleção Ágere)
- PARÂMETROS, Curriculares Nacionais. **Ministério da Educação e do Desporto, Secretária do Ensino Fundamental,** Distrito Federal: MEC/SEF, 1996.
- PEREIRA, S. R. C. et al., **Dança na escola: desenvolvendo a emoção e o pensamento.** Revista Kinesis, Porto Alegre, n. 25, p.60- 61,2001.
- RENGEL, Lenira. **Dicionário Laban.** São Paulo: Annablume, 2003.
- REVERBEL, Olga. **Jogos Teatrais na Escola.** São Paulo: Editora Scipione, 2002.
- PAVIANI, Jayme. **Interdisciplinaridade: conceitos e distinções.** 2. ed. Caxias do Sul, RS: Educs, 2008
- PINTO, Amanda Silva. **Dança como área de conhecimento: dos parâmetros curriculares nacionais – PCN's a sua implementação no sistema educacional do município de Manaus / Salvador: Universidade Federal da Bahia,** 2011.
- POZZETTI, Gislaine Regina. **Inferências das Tecnologias nas Narrativas teatrais.** São Paulo, 2017. Doutorado em tecnologia das Inteligências e Design Digital.
- SANTELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 2012.
- SANTOS, N. **Estado da Arte em Espaços Virtuais de Ensino e Aprendizagem.** Revista de Informática na Educação. n 4, abril 1999.
- SERAPIÃO; João de Aguiar: **Educação Inclusiva: jogos para o ensino de conceitos;** Publicado por Editora Papyrus Ltda. 2004.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor.** Tradução Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2008. 1ª reimpr. Da 1. Ed.

_____.(1992). **Improvisação para o teatro.** São Paulo: Perspectiva.

STEINHIBER, J. **Dança para acabar com a discussão.** Conselho Federal de Educação Física- CONFEF, Rio de Janeiro, n. 5, nov/dez. 2000.

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

TAVARES, Isis Moura. **Educação, corpo e arte.** Curitiba: IESDE, 2005.

ANEXOS

Registro em foto de cada experimentação do processo criativo em dança como jogo recorreu em cinco momentos: Eu comigo mesmo, eu com o espaço, eu com o outro, nós com a dança e nós dançando com o mundo.

PLANO DE TRABALHO

Objetivo Geral: Desenvolver o ensino da dança, junto à alunos de 7 a 9 anos, por meio da sistematização de jogos lúdicos.

Objetivos Específicos:

1. Experimentar jogos que estimulem a linguagem corporal,
2. Estimular, através dos jogos lúdicos, a consciência corporal, a criatividade e a expressão corporal como linguagem,
3. Construir uma coreografia como resultada das experimentações com os jogos.

Metodologia:

Aulas práticas, seguidas de experimentações das potencias corporais por meio dos jogos, avaliação do grupo e registros dos processos. Os desenvolvimentos das aulas observarão as seguintes etapas:

- Alongamento corporal;
- Utilização de jogos lúdicos como aquecimento,
- Experimentação de jogos voltados à dança que desenvolvam habilidades corporais, criativas e expressivas.
- Realização de atividades individuais/grupos;
- Observação e análise de vídeos, fotos sobre o tema da aula.
- Conversa avaliativa, momento em que os alunos falarão sobre o que funcionou ou não na atividade.

Serão realizados 5 encontros, nos quais, serão trabalhados metodologia dos jogos teatrais como suporte para improvisações, experimentações individuais e elementos cênicos.

Estrutura dos encontros: Cada encontro tem a duração 50 minutos, estruturados em quatro tópicos, conforme metodologia sistematizada pela autora Viola Spolin (2005), para jogos teatrais:

- e. o **foco** ou Ponto de concentração (POC), que indica a atividade a ser desenvolvida pelo jogador;
- f. a **Descrição**, que explica como se desenvolve o jogo;
- g. a **Instrução** é comando a ser obedecido para que o aluno/jogador mantenha o Foco sempre que ele parece se desviar;
e a **avaliação**, cujo objetivo é verificar se os alunos/jogadores conseguiram resolver o problema do jogo e se mantiveram o Foco durante o exercício. Spolin.

Desta forma, cada aula é planejada de maneira a contemplar três momentos:

- 1º aquecimento: sempre um jogo popular conhecido, de forma a provar a adesão dos alunos;
- 2º jogo: teoria e prática da linguagem da dança;
- 3º A avaliação: refletir acerca das habilidades e relações estabelecidas no exercício do jogo.

Assim, apresentaremos os planos de aulas ministradas seguidas de uma análise crítica do processo, uma vez que, para nós, o processo é o que realmente revela enquanto desenvolvimento pessoal, muito além de um produto final.

PLANOS DE AULAS E ANÁLISE DOS DESENVOLVIMENTOS

➤ AULA 1

| | |
|---|---------------|
| Série ou Faixa etária: 1º ano e 2º ano | AULA 1 |
| Objetivo: Conhecer e identificar o corpo humano conduzido à percepção de si, Consciência corporal, Atenção, Concentração, Linguagem corporal, Coordenação motora e Criatividade. | |
| Jogo de aquecimento: Vivo e Morto. | |
| Jogo proposto para conteúdo da dança: Eu comigo mesmo. | |
| Materiais/recursos: Sala ampla, lápis colorido, folha de papel almaço e pintura desenho do corpo humano. | |
| - Foco: Dançar tudo que é dito na canção. | |
| - Descrição: A música cantada descreverá tudo que o jogador deverá fazer. | |

| |
|---|
| <p>- Instrução: Um líder deverá cantar a música e todos irem fazendo o que se pede, utilizando as mãos para indicar a parte do corpo, cabeça, cintura, por um pé na frente, e o outro atrás, e no final o líder ao falar “ESTÁTUA” todos, deverão fazer uma pose sem mexer nenhuma parte do corpo, como uma estátua. E a música fica a seguinte: mão na cabeça, mão na cintura, um pé na frente, o outro atrás, agora ninguém pode se mexer, estátua. O líder pode andar entre as estátuas fazendo caretas para conseguir que uma das crianças caia na risada – só não vale fazer cócegas. Quem se mexer será eliminado. Para voltar à dança, basta o líder cantar a música outra vez. E quem comanda o jogo deverá perguntar caso alguém se mexa “ESTÁTUA FALA, ESTÁTUA SE MEXE”, e as crianças irão responder “NÃO” e continuar novamente repetindo quantas vezes necessárias.</p> |
| <p>- Avaliação: A dinâmica do jogo é referida a consciência do corporal de conhecer-se em condições físicas e pessoais, ao determinado comando algumas repetições do jogo, pode-se perceber o processo que levará a criação do jogo, a última estátua a permanecer de pé será a vencedora.</p> |

➤ AULA 2

| | |
|--|---------------|
| Série ou Faixa etária: 1º ano e 2º ano | AULA 2 |
| Objetivo: Construir a escuta rítmica, que concerne na percepção musical dentro da contagem da dança com (8) tempos, Atenção, Raciocínio, Relacionamento com o outro etc. | |
| Jogo de aquecimento: Fui ao mercado. | |
| Jogo proposto para conteúdo da dança: Eu com o espaço (sala de aula). | |
| Materiais/recursos: Sala ampla. | |
| - Foco: Dançar o Ritmo da contagem da Dança. | |
| - Descrição: O jogador deverá fazer movimentos ao ritmo da contagem da dança com palmas e deverá contar até sete e no oito tem uma pausa. | |
| - Instrução: Todos os jogadores deveram espalhar-se pela sala, ao comando do líder movimentar-se no espaço, ao ritmo da contagem da dança (8) oito tempos, é um jogo popular do Canadá e é Slep Canadense, o corpo são as mãos e a voz a cabeça no jogo, explorando o espaço batendo as mãos até o (7) sete, e o (8) oito o acento/parada, divide-se o jogo em três momentos: palmas (7) e acento/parada no (8) oito, incluir a batida na colcha e acento/parada no (8) e o ultimo o x no peito, sendo envolver todos as fazes integrada no jogo, podendo incluir os níveis no jogo, e o jogador deverá atentar-se ao ritmo da contagem da dança por conseguinte se algum jogador errar ficara congelado um rodada. | |
| - Avaliação: A dinâmica do jogo, um entendimento possível da contagem da dança (8) tempos dentro do ritmo musical, e a parti de algumas repetições do jogo, pode-se perceber movimentos corporais no tempo musical na dança explorando o espaço nos níveis, que levará a criação do jogo; e se todos os jogadores conseguiram manter a atenção. | |

➤ AULA 3

| | |
|---|---------------|
| Série ou Faixa etária: 1º ano e 2º ano | AULA 3 |
| Objetivo: Experimentar e investigar possibilidades de movimentos ao explorar a kinesfera envolvendo o contato com o outro dentro a improvisação na dança. | |
| Jogo de aquecimento: Cabana e Tempestade. | |
| Jogo proposto para conteúdo da dança: Eu com o outro. | |
| Materiais/recursos: Sala ampla e elástico. | |
| - Foco: Dançar e explorar a kinesfera dentro as possibilidades de movimentos. | |
| - Descrição: Dançar com elástico utilizando o contato com outro, primeiro sem deslocamento e depois com deslocamento. | |
| - Instrução: Jogo de Formas Geométricas (segmento dos fatores de Laban, Cinesfera - Kinesfera). A dupla dançara com o elástico, e formará figuras corporais, logo a dupla escolherá um ponto fixo da sala, e começará a experimentar possibilidades de movimentos utilizando o contato com o outro e sem se deslocar, podendo haver descentralizações, depois fazer deslocamentos no espaço, ao desenvolver do jogo o líder dará sugestão de possibilidade de movimento com diversas partes do corpo como: mãos, pernas, quadril, braços etc. | |
| - Avaliação: A dinâmica do jogo, se os jogadores conseguiram explorar a kinesfera, e houve um diálogo de movimento entre a dupla na dança. | |

➤ AULA 4

| | |
|---|---------------|
| Série ou Faixa etária: 1º ano e 2º ano | AULA 4 |
| Objetivo: Experimentar e investigar as possibilidades de movimentos ao improvisar ações corporais envolvendo a percepção do contato com o outro e criar danças a partir de matérias (balões, cones), assim constituindo e ampliando as possibilidades estéticas no trabalho criativo na dança. | |
| Jogo de aquecimento: Caça o coelho. | |
| Jogo proposto para conteúdo da dança: Nós com a dança. | |
| Materiais/recursos: Sala ampla, balão e cone. | |
| - Foco: Improvisar a parti do segmento sugerido pelo líder na dança. | |
| - Descrição: O líder dará o comando, para o desenvolvimento da atividade. | |

- **Instrução:** Andando pelo espaço, ao comando do líder, irá falar alguns comandos para ser desenvolvido: caminha rápido, mais rápido, rápido, para e respira, logo caminha novamente sem bater em alguém e dá um salto, e caminha bem devagar e abraça quem está ao lado, forte e bem forte, caminha novamente abaixa (nível baixo) e anda segurando no calcanhar, levanta andando bem devagar como se estivesse pisando nas nuvens e em seguida corre, corre e abraça quem está ao lado e dança com o amigo uma pequena célula coreográfica de oito tempos, explora o corpo dançante que existe dentro de você.

- **Avaliação:** A dinâmica do jogo, se o jogador pode vivenciar e reconhecer as ações corporais na dança, assim resultando no estímulo do contato com outro e as possibilidades de movimentos para dança.

➤ AULA 5

| | |
|--|---------------|
| Série ou Faixa etária: 1º ano e 2º ano | AULA 5 |
| Objetivo: Propiciar momentos de criação em composição coreográfica, e como a dança acontece no espaço, a eventualidade da relação entre a inserção de possibilidades de movimentos através do corpo dançante no mundo. | |
| Jogo de aquecimento: Escravo de Jó. | |
| Jogo proposto para conteúdo da dança: Nós dançando com o mundo. | |
| Materiais/recursos: Sala ampla. | |
| - Foco: Dançar a movimentação do condutor. | |
| - Descrição: O jogador irá conduzir uma fila e os demais deverão fazer a sua intenção de movimento e assim até o último da fila executar o seu movimento. | |
| - Instrução: Fará uma fila uma do lado da outra e todos irão dançando a partir da movimentação do primeiro jogador, que escolherá um movimento para experimentar e os demais deverão repeti-lo ao comando do professor ir trocando gradativamente até o último da fila fazer o seu movimento. | |
| - Avaliação: Como foi experimentar o movimento de quem estava conduzindo na fila, todos fizeram a movimentação proposta. | |