

**(RE)DESCOBRINDO O ESPAÇO POR MEIO DO BRINCAR: UMA
PROPOSTA DIALÓGICA**

GABRIELLY DA COSTA NASCIMENTO

Trabalho de Conclusão de Curso
– TCC apresentado ao curso de
Dança da Universidade Federal
de Viçosa como requisito parcial
para obtenção do título de
Bacharelado em Dança.
Orientadora: Prof. Ms. Bianca
Christian Medeiros Sales

Viçosa-MG

2019

**Ficha catalográfica preparada pela Biblioteca Central da Universidade
Federal de Viçosa - Câmpus Viçosa**

M

N244r
2019 Nascimento, Gabrielly da Costa, 1996-
(Re)descobrimo o espaço por meio do brincar : uma
proposta dialógica / Gabrielly da Costa Nascimento. – Viçosa,
MG, 2019.

43f. : il. (algumas color.) ; 29 cm.

Inclui anexos.

Orientador: Bianca Christian Medeiros Sales.

Monografia (graduação) - Universidade Federal de Viçosa.

Inclui bibliografia.

1. Dança. 2. Espaço (Arte). 3. Brincadeiras. I. Universidade
Federal de Viçosa. Departamento de Artes e Humanidades.
Bacharel em Dança. II. Título.

CDD 22 ed. 793.32

AGRADECIMENTOS

Que honra formar em Dança na Universidade Federal de Viçosa, meu coração transborda alegria e gratidão.

A esta instituição eu deixo os meus sinceros agradecimentos, foram inúmeros aprendizados, experiências e trocas de conhecimento.

Agradeço as bênçãos divinas que iluminaram minha trajetória até aqui, me trazendo saúde e muita força para realização desse sonho.

Agradeço a minha super Vó Rivania Costa, que é minha fortaleza, meu exemplo de força, coragem, meu maior incentivo. Agradeço a Estrela que me acompanha por toda proteção. Aos meus tios, tias e primos por todo apoio. A Juliana Dantas por sua escuta sensível.

A minha orientadora Bianca Christian por toda confiança, paciência e por todo o tempo que dedicou a me ajudar compartilhando tantos conhecimentos.

Aos professores e funcionários do Departamento de Artes e Humanidades que se fizeram presentes em minha trajetória, em especial a Evanize Siviero, esse ser de luz que irradia o bem, que cuidou tanto de mim.

A Laura Pronsato e a Elen Machado por todos os saberes partilhados e principalmente por todas as contribuições feitas na defesa deste trabalho.

A Escola Estadual Madre Santa Face, sua direção, seus professores e alunos do terceiro ano do Ensino Fundamental I que tanto colaboram para o desenvolvimento desse estudo.

A Pró-Reitoria de Extensão e Cultura – UFV que também foi colaboradora.

E por fim, mas não menos importante, aos meus amigos por todo companheirismo e suporte.

Tem muita gente que, fazendo o que faz da vida, as mais variadas profissões, inventa, cria, pensa a vida como artistas, pois tanto as crianças como os artistas acreditam na voz do impossível, no território da liberdade, inventam façanhas mirabolantes, urgências que precisam realizar e ainda criam condições para que tudo aconteça! Os artistas e as crianças fazem muito esforço para concretizar obras que são pura realização: colocar burros ou urubus dentro de uma instituição, inventar situações que, para qualquer pessoa, poderiam ser descabidas... Crianças carregam areia de um lado para o outro, se esforçam para fazer uma montanha, simplesmente porque desejam. Isso é o que mais me interessa no universo das crianças e dos artistas: acreditar em ideias, em intuições, em imagens, em mobilizações internas – sem sentido aparentemente, mas com grande potência mobilizadora.

STELA BARBIER

SUMÁRIO

RESUMO.....	vii
ABSTRACT:.....	viii
1. INTRODUÇÃO	1
2. REVISÃO DE LITERATURA	4
2.1 <i>O desenvolvimento infantil e o brincar a partir de um olhar sócio-interacionista</i>	4
2.2 <i>Dança e os jogos e brincadeiras populares na escola: formas de expressão do ser e do meio</i>	8
2.3 <i>(Re)descobrimo o Espaço na/para a dança</i>	9
2.4 <i>Em síntese</i>	12
3. METODOLOGIA	13
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	17
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	29
ANEXOS	32

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1.....	15
Figura 1.....	19
Foto 1.....	21
Foto 2.....	23
Foto 3.....	24

RESUMO

Este estudo teve como objetivo utilizar dos jogos populares como estratégia metodológica para desenvolver o processo de ensino aprendizagem da dança com crianças, especificamente os estudos Labanianos do Espaço na corêutica. Tratou-se de uma pesquisa qualitativa com pressupostos da pesquisa-ação que ocorreu no período de março à dezembro de 2018. O estudo foi realizado com 120 crianças de sete à nove anos de ambos os sexos, divididas em quatro turmas do terceiro ano do Ensino Fundamental I de uma Escola Estadual da região de Viçosa/MG. Foi elaborado e aplicado um programa de intervenção com dezenove oficinas que aconteceram uma vez por semana com duração de cinquenta minutos cada. O programa foi criado com base nos seguintes estudos: 1) Estudos Labanianos do Espaço/Corêutica; 2) Conhecimento dos jogos e brincadeiras populares e; 3) Estudos sobre o desenvolvimento infantil sócio-interacionista de Vygotsky. Como instrumento de avaliação foi utilizado o diário de campo, em que a pesquisadora realizou o registro dos fatos significativos ocorridos durante as oficinas, além disso, o estudo também contou com o registro de material fotográfico e vídeo para posteriores análises sobre o processo. Com relação a análise dos dados os escritos do diário foram estruturados em um *corpus textual* e processados por meio da análise de similitude do software IRAMUTEQ. Os principais resultados apontam que as crianças compreenderam os elementos do Espaço, se desenvolvendo de forma biopsicossocial, trabalhando a criatividade, o corpo, o movimento, o espaço e as interações sociais. Dessa forma podemos concluir que os jogos e brincadeiras populares foram elementos apropriados para o processo de ensino-aprendizagem na Dança.

Palavras-chave: Dança; Espaço; Brincar.

ABSTRACT:

This study had as objective to use the popular's games as a methodological strategy to develop the process of teaching children's dance learning, specifically the SPACE in Laban. It was a qualitative research with assumptions of the action research that occurred in the period from March to December 2018. The study was carried out with 120 children from seven to nine years old, of both sexes, divided in four classes of the third year of Elementary School I of a State School in the region of Viçosa / MG. An intervention program was developed and implemented with nineteen workshops that happened once a week with fifty minutes of duration. The program was created with base on the following studies: 1) Laban's studies on space; 2) Knowledge of popular's games and toys; 3) Studies on Vygotsky's socio-interactionist child development. As a means of evaluation was used a field diary, in which the researcher recorded the significant events that occurred during the workshops, moreover, the study also had the registration of photographic material and video for further analysis on the process. In relation to the data analysis the writings of the diary were structured in a textual corpus and processed through the software IRAMUTEQ similarity analysis. The main results indicate that the children understood the elements of the Space, developing in a biopsychosocial way, working on creativity, body, movement, space and social interactions. Thus we can conclude that the popular's games and toys have been an appropriate tool for the process of teaching and learning in dance.

Keywords: Dance; Space; Play.

1. INTRODUÇÃO

Devido a carga de experiências, confrontos e reflexões pessoais que obtive em toda a minha trajetória em Dança, opto ousadamente nesse primeiro momento em escrever na primeira pessoa do singular, pois não posso me distanciar de tal fato como se fosse um processo de investigação impessoal. Este é reflexo de minha caminhada enquanto artista e arte-educadora, é produto de minhas investigações, é reflexo dos meus questionamentos.

Assim posto, o presente estudo surgiu de reflexões que construí no decorrer de minha trajetória no campo artístico e acadêmico. Essas são principalmente sobre as abordagens de ensino, instrumentos didáticos e estratégias metodológicas para o desenvolvimento da linguagem da dança com crianças.

A dança me acompanha desde a infância, porém meu lado investigativo nesta área surgiu no fim da minha adolescência, após me profissionalizar como bailarina clássica e começar a dar monitorias e aulas de balé infantil na escola em que me formei. Nessa época, meus estudos ainda eram muito superficiais, principalmente no que diz respeito a processos de ensino e aprendizagem da dança. Assim, eu apenas replicava as memórias das aulas que fiz na infância.

Deste modo, eu tinha um perfil tradicional e trabalhava o processo de ensino-aprendizagem da dança com crianças, sem muita ludicidade e incentivo a criatividade. Em certo momento isso se tornou problemático, pois eu não via muito sentido e aproveitamento nessa forma de trabalhar.

Então, com intuito de ampliar e aprimorar meus conhecimentos nessa área, eu continuei meus estudos ingressando no Curso de Graduação em Dança na Universidade Federal de Viçosa (UFV) - MG. No decorrer desse

processo de formação universitária, me deparei com um leque de possibilidades.

Com objetivo de melhorar, principalmente, minha prática docente, decidi pesquisar estratégias de ensino e aprendizagem da dança com crianças. Busquei pelas práticas que preservam a infância, valorizam a imaginação, incentivam a criatividade, ludicidade e as diversas maneiras de se expressar por meio do corpo em movimento.

Sabe-se que a linguagem da dança atentamente aplicada trabalha a sinergia dos aspectos físicos, cognitivos e sociais, ela comunica, expressa algo através da articulação e da materialidade do corpo, bem como com as qualidades do movimento: peso, tempo, espaço e fluência do movimento, de acordo com os estudos Labanianos. Assim, sem dissociar corpo e mente, a dança contribui para o desenvolvimento biopsicosocial da criança (FALKEMBACH, 2012; MARQUES, 2010; ALMEIDA, 2016; LABAN, 1990).

A dança trabalhada para além das técnicas e estereótipos difundidos, tais como Ballet Clássico, Street Dance, Jazz e etc. oportuniza na criança a descoberta de suas potencialidades, de maneira a estimular sua criatividade, expressividade, sensibilidade e comunicabilidade (LABAN, 1990).

Além disso, componentes culturais ligados a dança carregam inúmeros significados e valores no contexto da formação da criança. Assim, percebe-se a relevância de tal estudo, que rompendo com posturas enraizadas da dança como mero exercício físico, recreação, livre expressão ou reproduções estereotipadas, utiliza a dimensão do brincar, do jogo, do divertir na escola como tarefas pedagógicas expressivas e corporais.

O brincar na infância pode ser uma ação espontânea e livre que compõe o dia-a-dia de todos os seres humanos. É uma atividade que está

diretamente ligada à nossa existência, ao nosso desenvolvimento e à nossa criatividade (HUIZINGA, 2000).

Vygotsky (2007) a partir de uma visão histórica e social diz que o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de comunicação e de ação pelas crianças, que podem ser expressas por meio de atividades artísticas.

A importância de estimular o brincar na infância já é notório, todavia, percebo que essa atividade tem se modificado e o brincar na rua com outras crianças tem se tornado escasso no cotidiano infantil do mundo contemporâneo. No ano de 2011 o Jornal ESTADÃO¹ de São Paulo divulgou uma entrevista que fizera a educadora e antropóloga Adriana Friedmann sobre o brincar na infância. Segundo a educadora as crianças cada vez brincam menos, isso se deve a falta de tempo de lazer, a invasão das tecnologias (videogames, smartphones e computadores), e ao menor tempo de divertimento nas escolas.

Os prejuízos da escassez desse brincar popular na contemporaneidade podem ser constatados na reportagem apresentada pelo Senado de Notícias² em 2016 que divulgou a pesquisa realizada em Wisconsin-Madison (EUA) com 128 crianças. Pode-se averiguar nesse estudo que crianças que negligenciaram o brincar possuíam tamanho reduzido de amígdala e hipocampo — estruturas cerebrais associadas às emoções e à memória - em comparação com crianças que foram estimuladas a brincar. Além disso, segundo a reportagem crianças que brincam potencializam sua autoestima,

¹ <<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,criancas-brincam-menos-e-ficam-dependentes-dos-adultos-e-da-tecnologia-imp-,666833>>

² <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/11/29/criancas-que-brincam-sao-mais-saudaveis-garantem-especialistas>>

sua capacidade de sentir empatia pelos outros e aumenta o vínculo com os pais.

Logo, esta pesquisa se mostra relevante à medida que contribui para a formação de seus participantes, bem como para minha formação enquanto educadora, artista e pesquisadora do meio artístico e educacional, visto que eu estive construindo e compartilhando conhecimentos, refletindo principalmente sobre o fazer pedagógico em dança na escola, que deve estar para além dos modelos pré-estabelecidos.

Cabe ressaltar que tal pesquisa surgiu de reflexões que desenvolvi após a vivência em um projeto de extensão universitária, aprovado pelo edital Procultura 2018 da Universidade Federal de Viçosa, intitulado “Jogo em cena: brincadeiras populares como estratégia metodológica para trabalhar a Dança com crianças”

Assim, este estudo teve como objetivo investigar os jogos e brincadeiras populares como estratégia metodológica para desenvolver o processo de ensino aprendizagem da dança com crianças, trabalhando especificamente os estudos Labanianos do ESPAÇO - Corêutica.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O desenvolvimento infantil e o brincar a partir de um olhar sócio-interacionista

A princípio torna-se necessário entender que a criança não é o futuro de nossa sociedade, mas o presente, já que se compreende a mesma como sujeito construído histórico-sócio-culturalmente, dotada de características

singulares e plurais e de experiências a serem partilhadas (LEVIN, 1997; ROUSSEAU, 1995).

São vários os estudos sobre a relação da criança com o brincar e cada um tem sua especificidade. O presente estudo se apoia na linha sócio-interacionista do desenvolvimento infantil, que defende a ideia de que existe uma interação que é essencial e constante entre sujeito e o meio, por isso, utiliza-se aqui os estudos de Vygotsky (2007) como apoio.

Vygotsky (2007) entende o ser humano como sujeito social que se caracteriza na mediação com o mundo através de instrumentos e signos, unindo três dimensões: motora, afetiva e cognitiva. Conseqüentemente, o conhecimento para ele é fruto da interação entre o sujeito e o meio, sob a mediação da cultura.

O desenvolvimento da criança para o referido autor está para além de suas funções intelectuais. Assim, por vezes, ele observa o desenvolvimento infantil a partir das relações que as crianças estabelecem com o brinquedo (referenciando o brincar) considerando que este é capaz de colocar em ação as suas motivações.

De acordo com Vygotsky (2007) a criança ao brincar cria uma situação imaginária que distingue tal atividade de outras. Porém, toda situação imaginária contém regras, então, percebe-se que cumprir regras torna-se um desejo ao brincar.

Continuamente a situação de brinquedo[referência ao brincar] exige que a criança aja contra o impulso imediato. A cada passo a criança vê-se frente a um conflito entre as regras do jogo e o que ela faria se pudesse, de repente, agir espontaneamente. No jogo, ela age de maneira contrária à que gostaria de agir. O maior autocontrole da criança ocorre na situação de brinquedo. (VYGOTSKY, 2007, p. 67).

Percebe-se que as contribuições do brincar no desenvolvimento infantil são tanto a nível cognitivo e psíquico, quanto a nível motor, afetivo e

social. Os jogos e brincadeiras são considerados como um dos meios mais propícios à construção do conhecimento.

O brincar oportuniza o desenvolvimento, estimula as relações sociais e promove diversas experiências. A criança dialoga com o mundo através do brincar. A medida que brinca, ela se apropria de suas potencialidades, adquire iniciativa e autoconfiança, aprende a agir e superar desafios. Assim, a criança dialoga com o mundo ao seu redor e cria interações sociais como formas de acesso à informação e assim se desenvolve (VYGOTSKY, 2007).

A criança brincando, cria e recria sua cultura lúdica. Neste contexto, nota-se que o jogo é lugar de construção de cultura e é produto das interações sociais. Ao passo que brinca, a criança entra em contato com signos produzidos pela cultura à qual pertence.

Vygotsky (2007) corrobora com Brougère (2003, apud LEAL, 2014) considerando o jogo um fato social. Ambos reconhecem que há no jogo uma diversidade de cultura, com seus modos próprios de conversar e criar formas de jogar ou brincar (sem distinguir estes dois termos).

O autor Johan Huizinga (2000) toma o jogo em sua dimensão cultural e não biológica, estudando-o de um ponto de vista histórico, considerando-o também “como forma específica de atividade, como ‘forma significativa’, como função social” (HUIZINGA, 2000, p.7).

Deste modo, nota-se que Huizinga (2000) dialoga com as ideias de Vygotsky (2007). Pois, ele caracteriza o jogo como: atividade livre, porém com regras, atividade que está aquém da vida material e ainda é praticado em tempos e espaços específicos, definidos pelos jogadores, assim como suas regras.

Brougère (2003, apud LEAL, 2014) diz que é evidente a dimensão pedagógica do jogo e da brincadeira, afirmando que o interesse educativo pode estar presente, desde que não se percam as características do jogo.

Sabe-se que existem diferentes tipos de jogos e brincadeiras que podem ser aliados a arte da dança viabilizando melhorias no desenvolvimento global da criança. Todavia, tem-se aqui o objetivo de trabalhar com os jogos e brincadeiras populares.

Cabe ressaltar que neste texto adota-se os termos “Popular” e “Tradicional” de maneira complementar. Pois, como Lavega Burgués (2000, apud MARIN e STEIN, 2015), acredita-se que ambos combinam representatividade (muito praticado) com temporalidade (processo de transmissão entre gerações).

As brincadeiras populares carregam em si uma estrutura de ludicidade, socialização, atenção, concentração, desenvolvimento motor, imaginação, criatividade, equilíbrio e persistência, além disso, trazem uma gama de conhecimento sobre a cultura popular, que deve ser resgatado e preservado.

Segundo Silva, Andrade, Torres e Amorim (2017) as brincadeiras tradicionais/populares são transmitidas culturalmente, de geração a geração, trazendo elementos e valores, por isso preservam a identidade cultural de um lugar em determinado período histórico. Além disso, esse tipo de brincadeira costuma ser coletiva e:

[...] pode exercitar várias capacidades, como a descoberta, a imaginação, a criatividade, a fantasia, o prazer, a noção do real e do irreal e, principalmente, os laços afetivos entre as crianças, por meio do desenvolvimento da comunicação e socialização. Pode-se entender, então, que a brincadeira auxilia no desenvolvimento holístico da criança, ou seja, um desenvolvimento conjunto, da totalidade, não apenas em elementos isolados (SILVA, ANDRADE, TORRES e AMORIM, 2017, p. 64-65).

2.2 Dança e os jogos e brincadeiras populares na escola: formas de expressão do ser e do meio

Ao que tange a relação das brincadeiras populares com a dança, pode-se observar que é por meio do corpo que as ações, relações, aprendizados e desenvolvimentos se concretizam. Dessa maneira, a dança associada ao brincar no meio educacional torna-se um caminho desejável e apropriado para estimular o aprendizado motor, cognitivo, cultural e social.

O brincar e o dançar oportunizam novas possibilidades de expressão, interpretação e comunicação. A autora Fernanda Almeida (2016) discorre que o jogo se configura como uma opção metodológica significativa e promissora para apresentar de maneira sistematizada os componentes/conteúdos da dança.

A comunicação da criança é permeada por uma linguagem na qual predomina uma variedade de signos. A dança enquanto linguagem artística é, segundo Isabel Marques (2010), um sistema de signos e isso significa que ela possui um conjunto organizado de elementos com possibilidades de combinação que produzem significado.

A dança percebida por seu valor em si, para além do lazer ou entretenimento, vista como arte, como linguagem é considerada uma área de conhecimento que está voltada para o desenvolvimento global da criança, pois instiga sua sensibilidade, criatividade e proporciona noções espaço-temporais que são construídas no corpo que se descobre dançando (ALMEIDA, 2016).

O caráter expressivo e artístico da dança pode retratar, assim como o jogo, a compreensão de mundo da criança. Deste modo, percebe-se que o jogo se interliga à dança, pois ambos são veículos de comunicação e expressão do ser, bem como, do meio social. De acordo com Huizinga (2000,

p.119) “A dança é uma forma especial e especialmente perfeita do próprio jogo.”

Jussara Miller (2012) ressalta que a dança não é algo externo a criança, mas um estado que pode ser construído a partir de estratégias metodológicas que precisam objetivar experiências corporais, desenvolvendo um repertório de movimento a partir das particularidades de cada um.

O intuito desse estudo é construir redes de relações entre as crianças, a dança, o Espaço e os jogos e brincadeiras populares, contribuindo para o desenvolvimento pleno dos indivíduos. Então, se considerarmos a escola como um dos meios com o qual a criança mais tem contato, não há dúvida que ela é peça fundamental no desenvolvimento.

Contudo, trabalhar a dança na escola dentro de uma proposta pedagógica é um desafio que vai muito além de criar "dancinhas" para a festa de encerramento ou ensinar técnicas didaticamente sistematizadas, com normas externas a arte (MARQUES, 1999).

Kathya Godoy (2010), Isabel Marques (2010) e Maria Tereza Falkembach (2012) concordam e ressaltam a importância da dança na escola como espaço da educação estética, educação crítica, como possibilidade de expressão e de leitura do mundo.

2.3 (Re)descobrimo o Espaço na/para a dança

A partir do exposto o presente estudo utiliza como base as proposta de Rudolf Laban, que concorda com as perspectivas anteriormente apresentadas e não visa a padronização dos movimentos em busca de uma “estética virtuosa”. Portanto, não faz escolhas por determinados movimentos, mas oportuniza experiências corporais que ampliam o repertório corporal das crianças e instigam a criatividade.

A autora Marques (2011), pesquisadora dos estudos de Laban, acredita que:

Os estudos de Laban permitem a observação, análise e percepção corporal e intelectual dos elementos de movimento embutidos nos diferentes estilos de dança e, conseqüentemente, dos aspectos sócio-político-culturais dessa dança. Ou seja, ao estudarmos, vivenciarmos e compreendermos a linguagem da dança, compreenderemos também suas mensagens subliminares, pois a linguagem tem significação (MARQUES, 2011, p. 280).

Os estudos de Laban refletem uma pedagogia voltada para o ser humano, constituindo uma estrutura que prepara e conecta o corpo, a mente as emoções para qualquer atividade. Ele adota a universalidade do movimento que é suporte da ação criativa, interpretativa, espontânea e educativa. Deste modo, ele valoriza o movimento expressivo, que favorece o conhecimento do corpo, seus limites e possibilidades, destacando-o como elemento transformador (MARQUES, 2011).

Rudolf Laban decodifica os princípios do movimento e os apresenta com intuito metodológico em categorias (Corpo-Expressividade-Forma-Espaço), que estão presentes em todo movimento, em diferentes graus de importância. Assim, ele apresenta seus estudos coreológicos, viabilizando a identificação, descrição e transformação dos movimentos e suas tendências, que se vinculam à personalidade e ao relacionamento com o meio (FERNANDES, 2006, p.37).

Com esta abordagem analítica o referido autor ainda desmembrou sua pesquisa coreológica em três partes: 1) Labanotação ou Cinetografia Laban: referente à criação de um sistema de notação; 2) Eucinéctica: referente aos potenciais expressivos e funcionais do movimento e 3) Corêutica: referente às relações do corpo com o espaço, suas leis de regência, suas conseqüências e potencial criativo (FERNANDES, 2006, p.39).

Segundo Nilo Santana (2013, p.367) quem “dança estabelece um diálogo entre seu corpo e o espaço que ocupa. Gera espaço por meio dele. Por outro lado, o espaço edificado dialoga com o corpo, chegando a modificá-lo”.

Concordando com o autor anterior Marques (2010, p.113) diz que: “Os intérpretes da dança em/com seus corpos constroem, vivem, se entrelaçam em espaços que se configuram em sua presença cênica.” Percebe-se que o Corpo dialoga com todas as informações referentes ao Espaço, as relações se dão no Espaço e a dança utiliza-se dele construindo-o e ressignificando-o (ALMEIDA, 2016).

O entendimento do Espaço está para além de sua estrutura física, ambiente, espaço cênico (espaço geral), pois envolve o conhecimento de si, do meio social por meio do movimento.

Os espaço que se referem mais diretamente ao corpo do intérprete em si é seu espaço pessoal (sua kinesfera). É nesse espaço pessoal que o corpo constrói camadas, desenha trajetos, configura planos, (re)cria direções, dimensões, tamanhos, zonas de localização. O espaço pessoal diferencia-se conceitualmente do espaço cênico (espaço geral) e do espaço qualitativo (espaço como dinâmica de movimento), embora se entrelace a eles todos. (MARQUES, 2010, p.113-114)

Assim, o estudo aqui realizado esmiuçou as possibilidades de explorar o Espaço na dança, principalmente no que diz respeito a: *I*)esfera imaginária que envolve o corpo e o movimento (**kinesfera**); *II*)‘coordenadas geográfica’ no meio físico (**direções**); *III*)possíveis configurações de trajetos - deslocamentos em linhas retas, circulares, zigue zague (**progressão espacial**); *IV*)expansão, intenção do movimento (**projeção**); *V*)dimensões - altura, largura, profundidade (**planos**); *VI*)alturas -baixo, médio, alto (**níveis espaciais**) *VII*)plasticidade do movimento, contorno do corpo (**formas**) e *VIII*)espaços criados entre partes do corpo, entre os corpos de dois sujeitos ou entre o corpo e o meio - espaço para ‘preencher’ (**tensões espaciais**). (ALMEIDA, 2016).

2.4 Em síntese

A presente pesquisa se apropria dos estudos da Corêutica, acreditando no trabalho das relações do Corpo com o Espaço. Visto que sob uma perspectiva de desenvolvimento sócio-interacionista (VYGOTSKY, 2007) o indivíduo se descobre, se desenvolve, cria e adquire conhecimento a partir de suas interações com o outro e o meio

A partir de um olhar cultural e social, os jogos e brincadeiras populares atuam como grandes propulsores da cultura e de das interações entre Corpo e Espaço. Do mesmo modo que a dança, quando entendida como linguagem artística, que comunica, ressignifica e expressa algo através do movimento. Cabe ressaltar que outras categorias do movimento também estão envolvidas nessas vivências, porém o enfoque aqui está no Espaço.

Essas atividades promovem a construção de experiências corporais e espaço-temporais que ativam a curiosidade e estimulam novas relações, sejam quais forem essas; respeitam a subjetividade, a ludicidade; valorizam o processo e não apenas o produto; consideram o imprevisível e a cultura a qual estão inseridas.

A dança e os jogos e brincadeiras populares são atividades que oferecem condições favoráveis para o desenvolvimento pleno dos indivíduos, principalmente na infância, quando seus ideias, valores, caráter, personalidade e aprendizagem estão se formando.

Portanto, percebemos que o Espaço e a criança se desenvolvem, à medida que a dança e os jogos e brincadeiras populares são experienciados. Através das vivências artísticas, lúdicas e culturais as crianças criam melhores redes de relações entre si; exploram seus corpos e suas possibilidades de movimento; convivem e (re)criam seus espaços de modo mais harmônico; aprendem com mais interesse; desenvolvem o

autoconhecimento e ampliam seus potenciais criativo, comunicativo e crítico.

Aprendemos a dançar ao mesmo tempo que aprendemos sobre nós mesmos e dialogamos com as transformações espaço temporais da sociedade, pois nossos corpos já são, em si, tessituras sociais. A arte da dança eminentemente corporal, portanto, é uma importante ramificação das vivências sociais para que possamos entender, problematizar, articular, criticar e, eventualmente transformar as relações sociais. (MARQUES, 2010, p.174)

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa é de cunho qualitativo e segue os pressupostos da pesquisa-ação. Que conforme Elliot (1997) enfatiza a explicação de situações e a análise das diferentes formas de ação para a resolução dos problemas encontrados, seguindo um ciclo de planejar, agir, descrever e avaliar, desenvolvendo uma estratégia que percorre a teoria e a prática.

O estudo foi realizado com 120 crianças, de sete à nove anos de idade, de ambos os sexos, divididas em quatro turmas do terceiro ano do Ensino Fundamental I de uma Escola Estadual da região de Viçosa/MG. A seleção desses colaboradores se deu de modo não probabilístico de caráter intencional, ou seja, houve uma escolha deliberada do campo e dos participante a partir de um determinado perfil, que se delimitou com base nos estudos do referencial teórico que abordam as temáticas da presente pesquisa, tais como: Vygotsky (2007); Laban (1990) e Huizinga (2000).

Já com relação aos critério de inclusão/exclusão da escola colaboradora se deu a partir de sua localidade, próxima ao centro da cidade, e da disposição em receber as ações do projeto, mediante a assinatura de um termo de responsabilidade.

A coleta de dados ocorreu no período de março à dezembro de 2018, a partir de um projeto de extensão universitária, aprovado pelo edital PROCULTURA 2018 da Pró-reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Federal de Viçosa.

Este projeto viabilizou o oferecimento de uma oficina de dança na escola por semana, dentro das aulas regulares de Artes, com duração de cinquenta minutos, totalizando dezenove intervenções, que aconteceram nas sextas-feiras a tarde, em acordo com o calendário e disponibilidade da escola.

O momento da coleta baseou-se na organização e aplicação de um cronograma de oficinas de dança, em que trabalhou-se especificamente os estudos Labanianos do ESPAÇO - Corêutica, bem como seus desdobramentos, através dos jogos e brincadeiras populares.

O cronograma foi criado em diálogo com os participantes e conforme o andamento da pesquisa. Os conteúdos das oficinas foram selecionados, organizados e sistematizados com base nos estudos da: 1)Elementos do Espaço - Corêutica; 2)Conhecimento dos jogos e brincadeiras populares e 3)Estudos sobre o desenvolvimento infantil sócio-interacionista de Vygotsky.

Abaixo no Quadro 1 encontram-se a descrição dos conteúdos desenvolvidos em cada intervenção realizada pela pesquisadora.

Quadro 1. Descrição dos conteúdos desenvolvidos no programa de intervenção da pesquisa: Elemento Espaço e seus desdobramentos e os jogos e brincadeiras populares.

Oficinas	Conteúdos desenvolvidos
Oficina 1	- Desenho a partir da pergunta: O que é Dança? - Conversa sobre as brincadeiras populares
Oficina 2	- Brincadeira Cama de gato - Conteúdo referente ao Espaço - > Níveis espaciais
Oficina 3	- Brincadeira Pedra, papel e Tesoura - Conteúdo referente ao Espaço -> Níveis espaciais e direções
Oficina 4	Gravação de vídeo sobre ‘o que é dança?’ e retomada de atividades das oficinas anteriores
Oficina 5	- Brincadeira Coelhinho sai da toca - Conteúdo referente ao Espaço -> Tensões espaciais
Oficina 6	- Brincadeira Pular elástico - Conteúdo referente ao Espaço -> Tensões espaciais, Kinesfera e Espaço social
Oficina 7	- Brincadeira Pique cola - Conteúdo referente ao Espaço -> Formas
Oficina 8	- Brincadeira Siga o Mestre - Conteúdo referente ao Espaço -> Progressão espacial
Oficina 9	- Apreciação do vídeo gravado com eles e de outros vídeos

	artísticos de cias de dança
PERÍODO DE FÉRIAS	
Oficina 10	- Brincadeira Corre Cotia - Conteúdos referentes ao Espaço -> Níveis espaciais, Direções, Tensões espaciais, Kinesfera, Progressão espacial e Formas.
Oficina 11	- Brincadeira Ba-ba-lu - Conteúdo referente ao Espaço -> Planos
Oficina 12	- Brincadeira Tiro ao Alvo - Conteúdo referente ao Espaço -> Projeção
Oficina 13, 14, 15, 16 e 17	-Retomada dos conteúdos, improvisações e construção de um trabalho coreográfico coletivamente
Oficina 18	- Ensaio
Oficina 19	- Gravação de trabalho coreográfico criado em formato de videodança

Como instrumento de avaliação esta pesquisa se apoiou na elaboração do diário de campo, onde a pesquisadora realizou o registro dos fatos significativos ocorridos durante as oficinas, principalmente com relação a compreensão dos participantes dos conteúdos trabalhados. A pesquisa também contou com o registro de material fotográfico e vídeo para posteriores análises sobre o processo. (Anexos em DVD)

Para análise dos dados coletados criou-se um *corpus textual* com as informações de cada uma das oficinas, a partir do diário de campo da

pesquisadora. Este passou por uma análise de similitude do software IRAMUTEQ (Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires).

Este software permite fazer diferentes processamentos e análises estatísticas de textos produzidos. O mesmo é ancorado o software R e na linguagem de programação *python*.

A análise de similitude se baseia na teoria dos grafos, possibilita identificar as coocorrências entre as palavras e seu resultado traz indicações da conexidade entre as palavras, auxiliando na identificação da estrutura de um corpus textual, distinguindo também as partes comuns e as especificidades em função das variáveis ilustrativas (descritivas) identificadas na análise (MARCHAND; RATINAUD, 2012 apud CAMARGO; JUSTO, 2013, p. 516).

É importante sublinhar que o software não é um método de análise de dados, mas uma ferramenta para processá-los, portanto não descarta a interpretação do pesquisador, que é essencial para a pesquisa.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

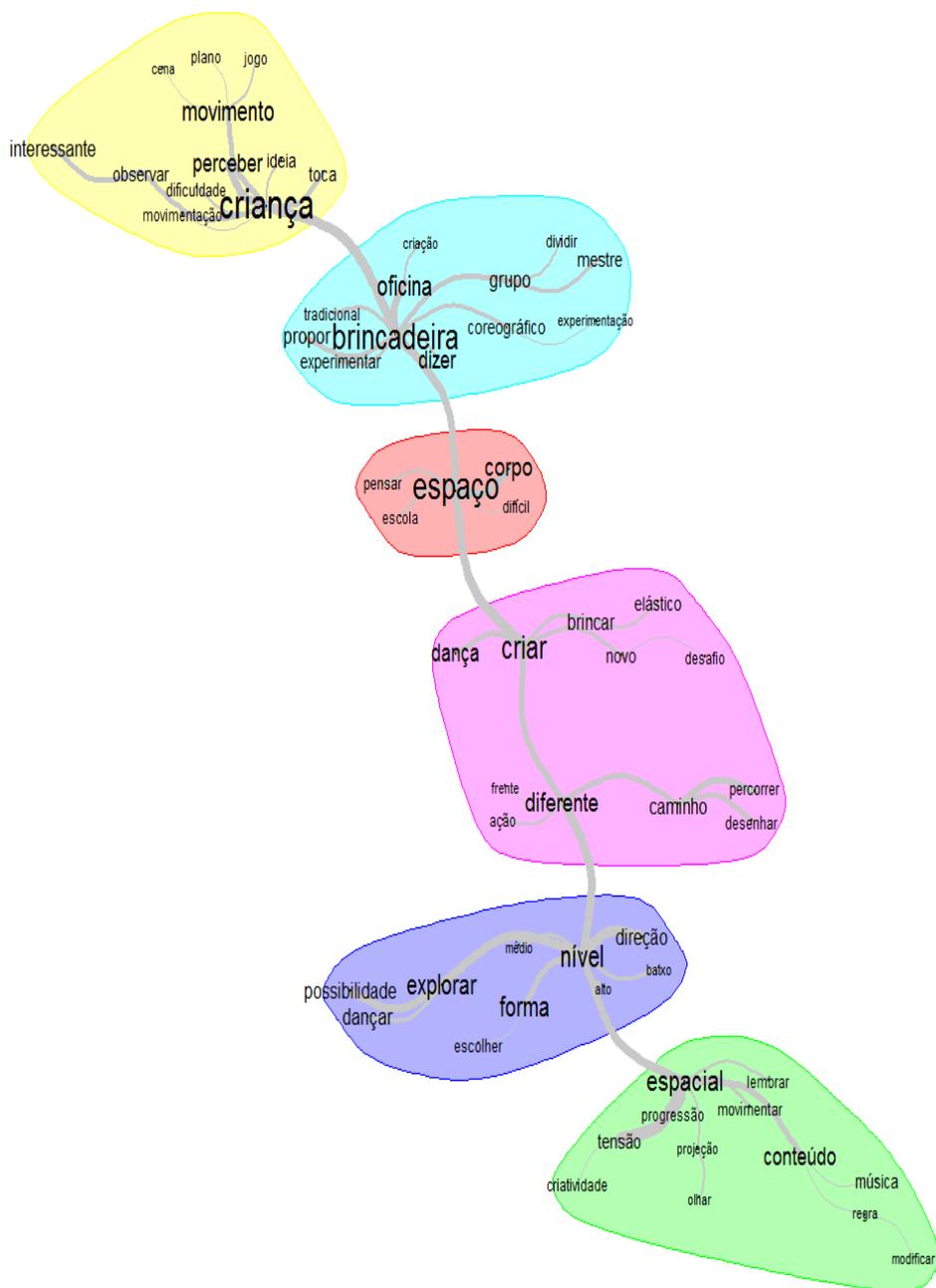
A partir da análise do *corpus textual* contendo as informações do diário de campo da pesquisadora foi encontrado a ocorrência e conexidade de 377 palavras apresentadas pelo software Iramuteq dentre as quais selecionei 63 palavras.

A escolha pelas respectivas palavras obedeceu os seguintes critérios: 1) os grafos³ que tiveram maior número de ocorrências e indicação de conexidade; 2) relevância para o presente estudo.

³ A teoria dos grafos é um ramo da matemática que estuda as relações entre os objetos de um determinado conjunto. (FEOFILOFF, KOHAYAKAWA e WAKABAYASHI, 2011). Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~pf/teoriadosgrafos/texto/TeoriaDosGrafos.pdf>>. Acesso em: 11/05/2019

Pode-se observar na Figura 1 o resultado do *corpus textual* contendo as informações do diário de campo. Os dados foram organizados em comunidades de acordo com o grau de similitude entre as palavras. A partir disso, o leque semântico de palavras mais frequentes foram: “criança”, “brincadeira”, “espaço”, “criar”, “nível” e “espacial”

Figura 1. Diário de campo da pesquisadora. Análise de similitude de palavras realizada com o software IRAMUTEQ, Viçosa-MG, 2019.



Fonte: dados da pesquisa

A análise genérica da árvore de similitudes de ocorrência, em consonância com as observações descritas no diário de campo, inicialmente me leva a considerar que “movimento”, “perceber”, “criança”, e “brincadeira” estão diretamente relacionados.

No diário de campo eu digo: “Foi interessante observar o quanto elas [as crianças] são comunicativas, curiosas, expressivas e inquietas. Elas gesticulam, usam o corpo e o movimento para exprimir suas opiniões e saberes (Diário de Campo, 2018).”

Nota-se que a criança “se guia por suas necessidades de movimento” (MILLER, 2012, p. 89) que na infância é estimulado principalmente a partir do brincar.

A “brincadeira” é uma atividade lúdica que fomenta à pessoa que a vive uma sensação de liberdade. A medida que brinca a criança cresce, se desenvolve, se conhece e conhece o mundo ao seu redor de corpo inteiro, a partir de toda sua corporeidade (LUCKESI, 2005).

Percebe-se isso, por exemplo, na oficina que utilizei a brincadeira Pedra, Papel e Tesoura para trabalhar os níveis espaciais e as direções. As crianças brincaram não só com as mãos, elas exploraram outras maneiras de brincar e representar tais formas com toda sua corporeidade. Elas representaram a forma da Pedra com seus corpos encolidos, no nível baixo; a forma da Tesoura com seus corpos inclinados a frente, no nível médio; e o Papel com seus corpos esticados, no nível alto.

Foto 1 – Explorando a brincadeira Pedra, Papel e Tesoura



Fonte: Registro pessoal, Viçosa/MG - 2018.

As crianças aprendem brincando por meio da percepção do corpo em movimento. “O processo lúdico apresenta procedimentos favoráveis para acessar o corpo da criança, porque envolve a exploração do corpo com todas as possibilidades de movimentos (MILLER, 2012, p. 88).”

Tais observações, também, são validadas neste estudo quando em meu diário de campo digo: “as crianças exploram muito mais as possibilidades de movimento à medida que fui falando das brincadeiras, de quais movimentos fizeram enquanto brincavam e assim a dinâmica ficou melhor, mais direcionada” (Diário de Campo, 2018).

Logo, observa-se que os vocábulos anteriores, também se relacionam com “espaço” e “corpo”. No diário de campo eu me refiro ao espaço geral

(físico) quando diz que uma de suas maiores dificuldades “é com relação ao espaço restrito da escola”.

Porém, também abordo a questão do espaço pessoal, que é construído pelo próprio "corpo" (em movimento) que desenha trajetets, configura planos, (re)cria direções, dimensões, tamanhos, zonas de localização (MARQUES, 2010). Essa concepção de espaço é apresentada quando digo:

Trabalhamos com o espaço onde temos pouco dele. Mas será mesmo? Pensando nisso, optamos por trabalhar criando nossos espaços para a dança, para a arte na escola, de modo a ocupar e explorar os diversos e possíveis locais para se colocar enquanto corpo que se movimenta e dança (Diário de Campo, 2018).

Deste modo, percebe-se que o corpo (re)cria o espaço com seus movimentos e deslocamentos, pois “na verdade, corpo e espaço do movimento são um só, indissociáveis.” (MARQUES, 2010, p.114).

Observa-se isso, por exemplo, na oficina em que utilizei a brincadeira de Siga o Mestre para trabalhar a progressão espacial. A ideia de que o corpo (re)cria o espaço com seus movimentos e deslocamentos se materializou quando após percorrer os caminhos que construíram dançando pelo espaço, as crianças os desenharam, materializando o conteúdo de progressão espacial.

Foto 2 - Desenho da progressão espacial vivenciada a partir do Siga o Mestre



Fonte: registro pessoal, Viçosa/MG – 2018.

Na oficina que utilizei a brincadeira de Pular Elástico para trabalhar as tensões espaciais, a kinesfera e o espaço pessoal e social, percebi que as crianças vivenciaram e compreenderam bem a ideia de qual o espaço que seus corpos ocupam e quais suas diversas possibilidades de criar espaços à medida que se movimentam. O elástico materializou o conteúdo de tensão espacial e kinesfera, essa vivência do conteúdo a partir de um objeto concreto, facilitou a compreensão das crianças.

Foto 3 - Vivência das tensões espaciais e a kinesfera após brincadeira de Pular Elástico.



Fonte: Registro pessoal, Viçosa/MG - 2018.

O conhecimento do corpo e de suas potencialidades de expressão revelam as formas multifacetadas com as quais as crianças constroem sua identidade e vivenciam as relações com o outro e o meio (ALMEIDA, 2017).

Ademais, a análise genérica da árvore de similitudes apresenta outras relações importantes entre “criar”, “diferente”, “dança”, “nível” e “espacial”.

No diário de campo observa-se algumas dessas expressões quando digo:

[...] as crianças exploraram bem as diferentes possibilidades de percorrem os diferentes caminhos, nesse momento ficou nítido o quanto absorveram os conteúdos das outras aulas, pois apareceram movimentações nos diferentes níveis, direções, formas. Elas ocuparam bem todos os espaços, conseguiram fazer a fila sem muitos problemas, sem ficar muito coladas ou distantes, compreendendo qual o seu espaço do movimento (Diário de Campo, 2018).

Percebe-se que “criar” e “diferente” aparecem no sentido de investigar novas possibilidades de fazer e vivenciar a “dança” e seus conteúdos, através das brincadeiras. Cabe ressaltar que a todo momento eu dizia que não havia certo ou errado e sim o diferente e isso encorajava as crianças.

Já os termos “espacial” e “nível” dizem respeito a esses conteúdos da dança trabalhados, que neste caso foram os princípios do movimento referentes à relação do Corpo no/com o Espaço.

De acordo com o diário “o conteúdo dos níveis ficou marcado na memória das crianças, pois elas sempre falam dos níveis baixo, médio e alto” (Diário de Campo, 2018). Por isso, tal vocábulo apareceu em destaque na árvore de coocorrência. Este foi um dos conteúdos mais rapidamente compreendido pelas crianças e mais registrado por mim no diário, ele corresponde a altura (baixo, médio, alto) do corpo que dialoga com o espaço. Sendo assim, de fácil percepção e visualização.

Sob outra perspectiva, observa-se que há também uma relação entre os vocábulos: “nível” e “direção” (correspondentes ao elemento Espaço e seus conteúdos). Em vista disto, eu pontuo no Diário que as crianças encontraram dificuldades e insegurança para se mover de costas, para trás e nos níveis médio e baixo. Acredito que isso pode ter acontecido, pois elas ainda não conseguem perceber o ambiente como um todo, pois o conhecimento de seus corpos, suas possibilidade de movimento e sua visão

periférica são pouco estimuladas na escola tradicional que não oportuniza o movimento.

Deste modo, faço uma relação com o modo de organização da maioria das salas de aula, com cadeiras enfileiradas e com a ordem de olhar apenas para frente, para o professor que é autoridade ali.

Esse modelo educacional tradicional, autoritário, que dissocia corpo e mente e não incentiva o pensamento artístico, crítico e criativo. Também, não cria redes de relações e compartilhamentos, não incentiva o questionamento, a curiosidade, a corporeidade, a percepção de si, do outro e do meio. Ou seja, pouco estimula as vivências corporais e a visão periférica fica restrita.

Em suma, as relações do “criar”, “dançar” e “espacial” me leva a perceber que as oficinas de dança aqui aplicadas **não** foram centradas na metodologia tradicional de ensino que preza pela conformação, passividade e aprendizagem mecânica a partir do “copia e cola”. Pelo contrário, as oficinas foram pensadas e aplicadas com intuito de estimular o potencial criativo das crianças, instigando a curiosidade, a ludicidade, a corporeidade, o diálogo, o pensamento crítico e a relação cooperativa. Trabalhando então, com um processo educacional transformador que possibilita a invenção de algo a partir daquilo que já se conhece.

No diário eu digo que: “As crianças assistiram, imitaram e (re)criaram a brincadeira e os movimentos e assim, ficaram o tempo todo ativas nesse contexto de aprendizagem, desenvolvendo diversas habilidades (visuais, auditivas, cinestésicas) simultaneamente (Diário de Campo, 2018).”

Observa-se que eu enfatizo o ato de (re)criar, que se encontra com as ideias de Marques (2010, p.224) ao dizer que os processos criativos são considerados inerentes a linguagem da dança. De acordo com ela “[...] criar é justamente a possibilidade de (re)inventar processos, de (re)configurar

estruturas, de (re)ordenar o já conhecido, de (re)fazer e de (re)contextualizar situações.”

O intuito de integrar habilidade criativa com conhecimento intelectual se fez presente neste estudo a medida que busquei promover o conhecimento e vivência da dança e seus conteúdos, principalmente o Espaço, por meio dos jogos e brincadeiras populares, que são tão comuns na infância.

Logo, o processo de ensino e aprendizagem da dança desenvolvido aqui se encontrou com os estudos de Laban (1990, p.28-29) que diz:

O estudante de 8 a 11 anos necessita de um enfoque ligeiramente diferente [...]. Nesta etapa deve-se ensinar os rudimentos de uma aprendizagem de dança. [...] A criança aprende através do reconhecimento de elementos básicos do movimento, usando palavras de uso diário, e o treinamento é efetuado cada vez mais por autênticos exercícios de dança.

Por fim, percebe-se que o brincar e o dançar dialogam neste estudo como atividades humana criadoras, que aliam a imaginação e a realidade, produzindo novas possibilidades de movimento; interpretação; comunicação; expressão e percepção de si, do outro e do mundo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo viabilizou de modo teórico-prático a investigação do processo de ensino-aprendizagem da dança na escola, especificamente os estudos Labanianos do Espaço, por meio dos jogos e brincadeiras populares.

A partir das proposições e aplicações de oficinas de dança na escola, com estratégia metodológica aliada aos jogos e brincadeiras populares, houve a difusão, compreensão e vivência dessa linguagem artística.

Percebe-se que as crianças: compreenderam mais de si, do outro e do meio; vivenciaram as relações de seus corpos com o espaço; perceberam o diálogo entre o brincar e o dançar; se expressaram; se comunicaram; ou seja, se desenvolveram biopsicossocialmente.

Também, assim como as crianças, eu também (re)descobri o Espaço, desenvolvendo minha criatividade, me (re)inventando enquanto arte-educadora, construindo reflexões sobre o processo de ensino e aprendizagem da dança na escola, sobre os jogos e brincadeiras populares, o brincar na contemporaneidade e o desenvolvimento infantil.

Além disso, pode-se observar que as estratégias metodológicas usadas para disseminar os conhecimentos sobre a dança se mostraram convenientes. As crianças vivenciaram e compreenderam a relação do seu Corpo em movimento no Espaço brincando. Deste modo, a linguagem da dança e a cultura dos jogos e brincadeiras populares foram difundidas de modo lúdico e criativo.

Dada à importância dos assuntos, pontua-se que os estudos devem ser aperfeiçoados com outras propostas de intervenção, que visem talvez as composições coreográficas em dança, onde o foco esteja na construção de redes de conexão entre o imaginário, o corpo e o movimento por meio das brincadeiras, considerando as modificações do brincar na contemporaneidade, com advento das tecnologias. Pensando em como utilizar os jogos virtuais para compor em dança?

Entretanto, diante dos fatores limitantes encontrados, tais como: pouco tempo disponível, falta de estrutura física adequada para aulas de dança, grande número de crianças por turma, bem como, sua dinâmica de funcionamento pautada no pensamento cartesiano, não foi possível ir além do aqui percorrido.

Desta maneira estima-se por novos trabalhos que possam avançar na área apresentada, de maneira a criar propostas de aplicação viáveis para os respectivos ambientes educacionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Fernanda de Souza. **Que dança é essa? Uma proposta para educação infantil.** Summus editora. São Paulo, 2016.

ALMEIDA, Fernanda de Souza. **Siga o metre: reflexões sobre a dança, imitação e Educação Infantil.** Rio de Janeiro. Revista Contemporânea de Educação, vol. 12, n. 25, set/dez de 2017. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/3650/pdf>>. Acesso em 14 agos. 2018.

BEZERRA, Rphaelly Souza **Cinesfera: reflexões sobre o espaço do corpo no corpo pelo espaço.** VI Congresso de Pesquisa e Pós Graduação em Artes cênicas. ABRACE, 2010. Disponível em: <<http://www.portalabrace.org/vicongresso/dancacorpo/Raphaelly%20Souza%20Bezerra%20-%20Cinesfera%20reflex%20sobre%20o%20espa%20do%20corpo%20no%20corpo%20pelo%20espa%20.pdf>> Acesso em: 15 nov. 2018.

CAMARGO, Brigido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. **IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais.** Temas psicol., Ribeirão Preto, v. 21, n. 2, p. 513-518, dez. 2013. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2013000200016&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 01 jun. 2019.

ELLIOT, John. **Recolocando a pesquisa-ação em seu lugar original e próprio.** In: GERARDI, Corinta Maria Crisolia; FIORENTINI, Dario; PEREIRA, Elisabete Monteiro de Aguiar (Org.). Cartografias do trabalho docente: professor (a)- pesquisador(a). Campinas: Mercado de Letras, 1997.

FALKEMBACH, Maria Tereza. **Teatro e Dança nos anos iniciais.** Editora Mediação. Porto Alegre - RS, 2012, p. 59 - 129.

FERNANDES, Ciane. **O Corpo em Movimento: O Sistema Laban/Bartenief na Formação e Pesquisa em Artes Cênicas.** São Paulo: Annablume, 2006.

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

GODOY, Kathya Maria Ayres de; ANTUNES, Rita de Cássia Franco de Souza (orgs.). **Movimento e Cultura na Escola: Dança.** São Paulo. Instituto de Artes da Unesp, PróReitoria de Graduação, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 4ª Edição, 2000. Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. Acesso em 15 nov. 2018.

LABAN, Rudolf. **O Domínio do Movimento**. 3ª ed. Tradução Anna Maria Barros de Becchi; Maria Silvia Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1978

LABAN, Rudolf. **Dança educativa moderna**. São Paulo: Ícone, 1990.

LEAL, Batista Antônio Luiz. **BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003. Revista entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 177-183, jul./dez. 2014. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/viewFile/10928/8972>>. Acesso em: 14 nov. 2018

LEVIN, Esteban. **A infância em cena – Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

LUCKESI, C. C. **Formalidade e criatividade na prática educativa**. ABC Educatio: a revista da educação, São Paulo, v 6, nº 48, ago/2005.

MARQUES, I. **Revisitando a dança educativa moderna de Rudolf Laban**. Revista Sala Preta 2, 276-281. USP. São Paulo, 2011. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v2i0p276-281>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

_____ **Ensino de dança hoje: textos e contextos**. São Paulo, Cortez, 1999.

_____ **Linguagem da dança: arte e ensino**. São Paulo: Digitexto, 2010.

SILVA, M. F. dos S., ANDRADE, A. P. de, TORRES, M. F. DE P, AMORIM, G. C. C. **As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural**. (IFRN), HOLOS, Ano 33, Vol. 03. 2017. Disponível em: <www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/download/5763/pdf>. Acesso em: 15 nov 2018.

MARIN, Elizara Carolina & STEIN, Fernanda. **Jogos Tradicionais e Manifestações Coletivas: Relações de conflito entre tradição e modernidade**. Pensar a Prática, Goiânia, v. 18, n. 4, out./dez. 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/33983>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

MILLER, Jussara. **Qual é o corpo que dança?: dança e educação somática para adultos e crianças.** São Paulo: Summus, 2012.

MORANDI, C. **A Dança e a Educação do cidadão sensível.** In: **STRAZZACAPPA, M. Entre a arte e à docência: A formação do artista da dança.** Campinas: Papirus, 2006.

ROUSSEAU, Jean-Jcques. **Emilio ou Da Educação.** 3ª ed., Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

SANTANA, Nilo Martins de. **O Espaço de um corpo dançante.** Monteiro, R. H. e Rocha, C. (Orgs.). Anais do VI Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual Goiânia-GO: UFG, FAV, 2013. Disponível em: <https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2013-055-eixo1_Nilo_Martins_de_Santana.pdf>. Acesso em 15 nov. 2018.

VIGOTSKY, Lev Semenovich, 1896-1934. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores;** organizadores Michel Cole... [et al.]; tradução: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7ª . Ed. - São Paulo: Martins fontes, 2007. Disponível em: <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf>>. Acesso em: 14 nov. 2018.

ANEXOS

Anexo 1 - Página do Blog para divulgação das ações do projeto - link de acesso: <https://jogoemcenaarte.wixsite.com/danca>

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites **WIX**.com. Crie seu site hoje. [Comece já](#)

[BLOG](#) | [SOBRE](#) | [CONTATO](#)

Jogo em Cena

All Posts [Login/Registre-se](#)



Siga o Mestre - Progressão espacial
A oficina de hoje trouxe a brincadeira do Siga o Mestre para trabalharmos com a progressão espacial (desenho espacial). De acordo com Lúban a...

3 visualizações [Escreva um comentário](#)



Pique Cola com as Formas
Trabalhando as formas com a brincadeira de pique cola. A ideia hoje foi de trabalhar com as diferentes formas a partir do jogo de pique cola com regras par...

3 visualizações [Escreva um comentário](#)

Anexo 2: Rede social para divulgação e compartilhar de experiências – Instagram. Link de acesso: <https://www.instagram.com/jogoemcena/?hl=pt-br>



The image shows a screenshot of the Instagram profile for 'jogoemcena'. At the top left is the Instagram logo and the word 'Instagram'. To the right is a search bar with the text 'Busca' and a magnifying glass icon. Further right is a blue button labeled 'Entrar'. Below the search bar is the profile header for 'jogoemcena', which includes a circular profile picture with the text 'Jogo em Cena' in colorful letters, a blue 'Seguir' button, and statistics: '9 publicações', '114 seguidores', and 'seguindo 349'. Below the header is the bio: 'Jogo em cena Projeto de Dança & Educação para a comunidade viçosense Realização: PROCULTURA - PEC/UFV Apoio: Departamento de Artes e Humanidades e Projeto REC. youtu.be/MceZ1ljOGz4'. The main content area displays three images: the first is a young girl holding a large green leaf with a quote in Portuguese; the second shows children in yellow shirts playing on the ground; the third shows children in yellow shirts sitting in a circle on the ground, looking at a drawing on the pavement.

Instagram

Busca

Entrar

jogoemcena Seguir

9 publicações 114 seguidores seguindo 349

Jogo em cena Projeto de Dança & Educação para a comunidade viçosense Realização: PROCULTURA - PEC/UFV Apoio: Departamento de Artes e Humanidades e Projeto REC. youtu.be/MceZ1ljOGz4

Brincar é uma genuína metodologia de pesquisa do mundo. É por meio das interações, explorações, criações e transformações, que acontecem em meio a brincadeiras, que as crianças percebem, compreendem e se desenvolvem.

Projeto Jogo em Cena



Anexo 3: Canal YouTube para divulgação de vídeos realizados com as crianças no decorrer do projeto. Link de acesso:

https://www.youtube.com/channel/UCtVxpeYmfb2U1vOWnmnUWOw?view_as=subscriber

The image shows a screenshot of a YouTube channel page. At the top, there is a search bar with the text 'Pesquisar' and a search icon. To the right of the search bar are icons for home, grid, share, and notifications. Below the search bar is a navigation menu with options: 'Início', 'Em alta', 'Inscrições', 'Biblioteca', 'Histórico', 'Assistir mais tarde', and 'Vídeos marcados...'. On the left side, there is a sidebar with the heading 'INSCRIÇÕES' and four categories: 'Populares no You...', 'Música', 'Esportes', and 'Jogos'. The main content area features the channel's profile picture (a green circle with a white 'A'), the channel name 'Arte & Educação Dança', and the subscriber count '10 inscritos'. Below this, there are two buttons: 'PERSONALIZAR O CANAL' and 'YOUTUBE STUDIO (BETA)'. The word 'INÍCIO' is centered below the profile picture. Underneath, there is a section titled 'Envios' with a play button icon and the text 'REPRODUZIR TODOS'. Below this section, there are four video thumbnails. Each thumbnail shows a child in a yellow shirt. The first video is titled 'Jogo em Cena' with 244 visualizações and 5 meses atrás. The second video is titled 'As crianças respondem: O que é Dança? O que é Arte?...' with 401 visualizações and 11 meses atrás. The third video is titled 'Siga o Mestre - progressão espacial' with 125 visualizações and 11 meses atrás. The fourth video is titled 'Espaço: níveis e direções' with 33 visualizações and 1 ano atrás. Each thumbnail also has a duration indicator in the bottom right corner.

Anexo 4: Notícia do projeto no jornal “A Última Hora”

Página 6 | 30 abril, 2018

A Última Hora

Projeto “Jogo em Cena”



O projeto “Jogo em cena: brincadeiras populares como estratégia metodológica para trabalhar a Dança com crianças”, é coordenado pela professora do Curso de Dança, Bianca Christian, com a participação da graduanda em Dança e bolsista PROCULTURA Gabrielly Costa, além disso, possui apoio da Escola Estadual Madre Santa Face e do Projeto REC.

Jogo em Cena, visa possibilitar a criação de espaços em que o brincar torna-se a principal estratégia de ensino-aprendizagem. O objetivo deste trabalho é utilizar das brincadeiras de características populares (amarelinha, pique-pega, mortovivo, pipa, mãe da rua, pique bandeira, etc.)

como estratégia de vivência, sensibilização, criação e estudo da cena em Dança, direcionado às crianças.

“Uma das atividades que compõem o projeto é o oferecimento de oficinas gratuitas de arte-educação voltadas às crianças das escolas de Viçosa e região. Se você é professor, diretor ou coordenador de alguma instituição de ensino, inscreva sua escola para que possamos realizar uma ação artística em sua escola.”

As inscrições podem ser realizadas durante todo o ano pelo e-mail: jogocena.rio@gmail.com ou pelo blog: jogocena.rio.wixsite.com/danca.

Melhorias para a Escola Effie Rolfs

O vereador Sávio José (PT) está intermediando o repasse de emenda parlamentar do Deputado Estadual Rogério Correia (PT) para aquisição de equipamentos e reforma da sede da escola, que funciona no campus da Universidade Federal de Viçosa. Ele foi recebido pela Diretora Maria Alice Araújo e pelas Vice-Diretoras Andrea Moreira e Vânia Rodrigues (foto).



Dos R\$ 380 mil que serão destinados à E.E. Effie Rolfs pela emenda parlamentar, uma parte

(R\$ 30 mil) será usada para a obtenção de itens essenciais. O restante da emenda

será usado para reforma da escola após avaliação de profissionais de engenharia do Governo Estadual.

Para Sávio, a situação era desconhecida até o contato dele com as gestoras da escola, o que originou a solicitação ao Deputado Rogério Correia.

“A Effie Rolfs é um patrimônio da cidade e precisa ser valorizada”, concluiu. ■

Vereadores criticam Executivo sobre serviços municipais

A execução dos serviços de limpeza, o abastecimento de água no Município e o comércio ambulante foram assuntos de destaque nas manifestações dos vereadores ao longo da reunião Ordinária da Câmara Municipal. Os parlamentares fizeram críticas ao SAAE/ Viçosa (Serviço Autônomo de Água e Esgoto) e pediram mais rigor do Executivo com as pastas de Obras e Serviços Públicos e de Desenvolvimento.

Eles solicitaram capina e limpeza de diversas regiões da cidade. O Vereador Helder Evangelista (Cherinho) (PTC),



Vice-Presidente da Casa Legislativa, questionou a precisão do cronograma de limpeza do Município. De acordo com o documento, a execução do serviço em regiões como Morada do Sol, Santa Clara e Sol Nascente foi feita em fevereiro, mas, segundo imagens apresentadas por Helder, a equipe esteve nos locais mas não completou a limpeza. “Em muitas ruas o mato tomou conta. Há

rachaduras, indicando infiltrações e vazamentos.

A Vereadora Brenda Santunioni (Progressistas) se disse “reticente com o amadorismo da Prefeitura de Viçosa”. Para a parlamentar, é necessário mais severidade com as chefias: “se o funcionário com cargo de confiança não está rendendo mais, mande embora. Brenda apresentou ainda a Indicação nº 147/2018, em que solicita ações da Secretaria Municipal de Desenvolvimento para a organização e formalização da atividade de vendedores ambulantes na cidade. ■