

SARATEADO

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

ERIKA GOMES TEIXEIRA

MARIA ANA AZEVEDO DE OLIVEIRA

SIMEI SANTOS ANDRADE



EDITORIA

Paka-Tatu

SAPATEADO

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

**ERIKA GOMES TEIXEIRA
MARIA ANA AZEVEDO DE OLIVEIRA
SIMEI SANTOS ANDRADE**



BELÉM-PARÁ

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

PROF. DR. EMMANUEL ZAGURY TOURINHO
REITOR

PROF. DR. GILMAR PEREIRA DA SILVA
VICE-REITOR

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PROPESP

PROFA. DRA. MARIA IRACILDA DA CUNHA SAMPAIO
PRÓ-REITORA

PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL – PROPLAN

CRISTINA KAZUMI NAKATA YOSHINO
PRÓ-REITORA

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO – PROEX

PROF. DR. NELSON JOSÉ DE SOUZA JÚNIOR
PRÓ-REITOR

PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO – PROEG

PROFA. DRA. MARÍLIA DE NAZARÉ DE OLIVEIRA FERREIRA
PRÓ-REITORA

PRÓ-REITORIA DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS – PROINTER

PROF. DR. EDMAR TAVARES DA COSTA
PRÓ-REITOR

PRÓ-REITORIA DE ADMINISTRAÇÃO – PROAD

RAIMUNDO DA COSTA ALMEIDA
PRÓ-REITOR

PRÓ-REITORIA DE DESENVOLVIMENTO E GESTÃO DE PESSOAL – PROGEP

ÍCARO DUARTE PASTANA
PRÓ-REITOR

INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE – ICA

PROFA. DRA. ADRIANA VALENTE AZULAY
DIRETORA GERAL

PROF. DR. JOEL CARDOSO DA SILVA
DIRETOR ADJUNTO



FACULDADE DE DANÇA

PROFA. DRA. MARIA ANA AZEVEDO DE OLIVEIRA
DIRETORA DA FADAN

PROFA. MA. DAÍSA GOMES DO ROSÁRIO
VICE-DIRETORA

**NÚCLEO DE PESQUISA INFÂNCIAS AMAZÔNICAS: ARTE, CULTURA E
EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS EM DIFERENTES CONTEXTOS – NUPEIA**

PROFA. DRA. SIMEI SANTOS ANDRADE
COORDENADORA

**EMÍLI@ - REDE INTERDISCIPLINAR, IBERO-AMERICANA DE ESTUDOS E PESQUISAS SOBRE
DIREITOS FUNDAMENTAIS E POLÍTICAS PARA O BEM-ESTAR INTEGRAL DE CRIANÇAS E JOVENS**

PROFA. DRA. MAGALI REIS
COORDENADORA LUSÓFONA

**PROJETO DE PESQUISA PRODUÇÃO, ORGANIZAÇÃO E PUBLICAÇÃO CIENTÍFICA E PEDAGÓGICA DA
AMAZÔNIA: ARTE, CULTURA E EDUCAÇÃO**

PROFA. DRA. SIMEI SANTOS ANDRADE
COORDENADORA

**PROJETO DE EXTENSÃO DA ETDUFPA/ICA/UFPA
OFICINA DE SAPATEADO**

PROFA. DRA. MARIA ANA AZEVEDO DE OLIVEIRA
PROFA. DRA. ERIKA GOMES TEIXEIRA
COORDENADORAS

BOLSISTA PIBEX/2021

MARIA EDUARDA SOARES DE OLIVEIRA

FUNDAÇÃO DE AMPARO E DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA – FADESP

ROBERTO FERRAZ BARRETO
DIRETOR EXECUTIVO

ALCEBÍADES NEGRÃO MACÊDO
DIRETOR ADJUNTO



OBRA PRODUZIDA COM RECURSOS DA EMENDA PARLAMENTAR Nº 41820005/2020

Copyright © Erika Gomes Teixeira, Maria Ana Azevedo de Oliveira e Simeí Santos Andrade, 2023.

EDITORA PAKA-TATU

Rua Bernal do Couto, 785 - Umarizal
CEP: 66055-080 - Belém - Pará - Brasil
Telefone: (91) 2121-1169
E-mail: contato@paka-tatu.com.br
www.editorapakatatu.com.br

EDITOR GERAL

ARMANDO ALVES FILHO

EDITOR-ADJUNTO

LUCIVAL LOBATO

SETOR COMERCIAL

SANDRA MARIA TEIXEIRA ALVES

REVISÃO

OTÁVIA FEIO CASTRO

ARTE DA CAPA, DIAGRAMAÇÃO/ARTE-FINAL

DAVI ALMEIDA

FOTO DA CAPA

MARIVALDO PASCOAL, 2016

PROJETO EDITORIAL

EDITORA PAKA-TATU

CONSELHO EDITORIAL

ALDRIN MOURA DE FIGUEIREDO
ERNANI PINHEIRO CHAVES
GUTENBERG ARMANDO DINIZ GUERRA
JOSÉ ALVES DE SOUZA JÚNIOR
JOSEBEL AKEL FARES (BEL FARES)
JOSÉ MAIA BEZERRA NETO
MARIA DE NAZARÉ SARGES
PAULO JORGE MARTINS NUNES
PAULO MAUÉS CORRÊA
VÂNIA MARIA TORRES COSTA



CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

T265s

Texeira, Erika Gomes

Sapateado [recurso eletrônico] : jogos, brinquedos e brincadeiras / Erika Gomes Texeira,
Maria Ana Azevedo de Oliveira, Simeí Santos Andrade. - 1. ed. - Belém [PA] : Paka-Tatu, 2023.
recurso digital; 8MB

Formato: epdf

Requisitos do sistema: adobe acrobat reader

Modo de acesso: World wide web

ISBN 978-85-7803-545-7 (recurso eletrônico)

1. Teatro. 2. Sapateado. 3. Dança na educação. 4. Livros eletrônicos. I. Oliveira, Maria Ana
Azevedo de. II. Andrade, Simeí Santos. III. Título.

23-83405

CDD: 793.32

CDU: 792.8:780.631



Gabriela Faray Ferreira Lopes - Bibliotecária - CRB-7/6643
11/04/2023 12/04/2023



Agradecimentos



À Faculdade de Dança da UFPA – FADAN, propulsora do **Projeto de Pesquisa Produção, Organização e Publicação Científica e Pedagógica da Amazônia: arte, cultura e educação**, que deu origem a esta publicação.

À **Escola de Teatro e Dança da UFPA – ETDUFPA**, pela parceria e por ter aberto as portas da Escola para a realização das atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão do Sapateado.

Ao **Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão – NITAE da UFPA**, pelo apoio e inserção do E-book nas mídias sociais.

À **Biblioteca Central da UFPA**, por meio da plataforma do Livro Aberto, por agregar essa produção e disseminar a Arte, as Culturas e a Educação da Amazônia.

Aos alunos da **FADAN e ETDUFPA**, que participaram do Projeto de Extensão Oficina de Sapateado e colaboraram para o ensino-aprendizagem do Sapateado.

Ao **Studio de Dança Por Lucinha Azeredo**, na pessoa da sua diretora **Maria Lúcia Ribeiro de Azeredo** e dos **alunos**: Elida Maria Valente de Souza Carrera, Geovana Lopes da Costa, Milena Mendes Guimarães, Dagny Rafaele Pantoja Avelar, Luiza Cardoso Mendes, Paula Victória Xavier Moraes, Andressa Pereira Pantoja, Thais de Oliveira Viana, Patrícia de Nazaré Pinheiro de Souza Campos, Sofia Miranda Zissou, Isabella Newar Sá, Livia Leite Athayde, Yasmin Ferreira Rocha, Aysha Michelly Sena Pantoja, Emilly Victoria Araújo Mendes, Marcelle Cardoso, Elza Maria Pontes da Costa, Eni do Socorro Correa Cesário, Kezia Nayra Leite Costa, Marlon Eryck dos Santos Cardoso, Laira Letícia Pereira Borcem, Víctor Hugo Carneiro Neto, Ana Sofia Vasconcelos Duarte, Jhayany Melo, Jamily Cecília Oliveira e Maria Eduarda Soares de Oliveira.

**A arte de sapatear é
um jogo que não tem fim.**





Sumário

10	Prefácio	34	Sapateado do Vaqueiro
12	Apresentação	36	Máquina Musical
18	Roda da Memória	38	Marionete Sapateadora
20	Espelho Musical	40	Sapateado das Cores
22	Quadrado Numeral	42	Sequência Numeral
24	Brincando de Percussão	44	Sapateado Junino
26	Dança Centopeia	46	Referências
28	Siga os Passos	47	Glossário
30	Cantando com os Pés	48	Sobre as Autoras
32	Brincadeira do Dado	49	Sobre os Projetos

Prefácio



O jogo, como atividade lúdica, contribui substancialmente para o processo de formação humana, criando relações entre conhecimentos e desenvolvendo habilidades importantes. Sua prática pode potencializar a experiência do sujeito com a produção de conhecimento pelo movimento do corpo, relacionando-se com os saberes da área de conhecimento Dança.

O sapateado, como uma técnica de Dança, pode aproximar-se da dimensão lúdica do jogo pelo vínculo entre som e movimento característico dessa prática. A abordagem dos elementos do sapateado por meio do jogo desloca este último do lugar supérfluo e competitivo designado a ele pelo senso comum e enfatiza a importância de experiências criativas nos processos de ensino-aprendizagem em Dança.

Nesta obra, as autoras promovem com maestria a conexão entre jogo e sapateado, incitando a contribuição dessa associação à formação humana, especialmente à formação de crianças e jovens na Amazônia e no Brasil. A obra apresenta uma linguagem acessível a diferentes comunidades e uma abordagem direta dos procedimentos que articulam ludicidade e sapateado, comprometendo-se com a exequibilidade dos jogos por seus diferentes leitores.

Erika, Maria Ana e Simei nos apontam criativos caminhos de aproximação entre o estudo técnico do sapateado e a realidade dos seus fazedores. Enfatizando a importância e as possibilidades de relação entre as especificidades culturais, especialmente dos povos amazônicos, e os conhecimentos do sapateado, as professoras rompem com o isolamento dessa Dança enquanto técnica ao elucidarem que é possível estudar sapateado considerando o contexto local.

Este livro é uma produção valiosa para a comunidade acadêmica e não acadêmica, pois aproxima da Universidade Federal do Pará, especialmente dos cursos de Dança, uma prática – o sapateado – nascida em ambientes informais e não formais¹, assim como também evidencia a esse âmbito a potencialidade de um fazer tradicionalmente reconhecido nas culturas humanas – o jogo – como estratégia pedagógica.

Sapateado: jogos, brinquedos e brincadeiras é fruto da mobilização de professoras autoras comprometidas com a Arte e com a Educação, em um movimento de valorização, de maneira lúdica, do fazer nortista e amazônico em sapateado.

Profa. Ma. Larissa Melo Chaves
Escola de Aplicação da UFMA

REFERÊNCIA

RENGEL, Lenira Peral *et al.* **Dança como tecnologia educacional II**. Salvador: Escola de Dança; Superintendência de Educação a Distância, 2019.

¹ “Segundo o Ministério da Educação-MEC, a educação formal é aquela que ocorre nos sistemas de ensino tradicionais; a não formal corresponde às iniciativas organizadas de aprendizagem que acontecem fora dos sistemas de ensino; enquanto a informal e a incidental são aquelas que ocorrem ao longo da vida. Chamar de informal e incidental é considerar que a experiência que você agrega, na sua vivência cotidiana, [...] se torna ou pode se tornar um aprendizado educacional.” (RENGEL *et al.*, 2019, p. 59).

Apresentação



A obra **Sapateado: jogos, brinquedos e brincadeiras** apresenta quatorze atividades lúdicas, resultado de pesquisas desenvolvidas no **Projeto de Extensão Oficina de Sapateado** da Escola de Teatro e Dança da UFPa, coordenado pelas professoras Erika Gomes Teixeira e Maria Ana Azevedo de Oliveira, juntamente com o **Núcleo de Pesquisa Infâncias Amazônicas: Arte, Cultura e Educação de crianças em diferentes contextos – NUPEIA** (UFPa/CNPq), coordenado pela professora Simeia Santos Andrade. A parceria promoveu uma ampliação no desenvolvimento de práticas lúdicas para o ensino do sapateado norte-americano¹ por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Os Projetos de Extensão e Pesquisa se voltam para a compreensão da infância como uma categoria geracional e para as crianças como atores sociais dinâmicos, participativos, inseridos num mundo em movimento que circunda suas vivências. Ver e sentir as crianças como sujeitos ativos da sociedade é percebê-las nas diferentes formas de manifestação: nos brincarés, nas expressões do corpo, nos sentimentos que anunciam quando algo lhe agrada ou não, na interação com os seus pares, com os adultos e o meio que as cerca.

Os brincarés sempre ocuparam um espaço importante na vida das crianças, estejam elas onde estiverem, na cidade ou no interior, em qualquer país, estado, região ou comunidade, tendo um papel basilar no seu desenvolvimento. As atividades lúdicas contribuem na preservação e transmissão da cultura de um povo, além de ter múltiplos objetivos como divertir, socializar, ensinar e promover a união de grupos sociais (TEIXEIRA, 2012)².

1 É importante destacar que todas as vezes que for mencionado sobre o sapateado neste livro, refere-se ao sapateado norte-americano.
2 TEIXEIRA, Sirlândia. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

A ludicidade se expressa através dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Essas terminologias fazem parte do que chamamos universo lúdico e foram assim definidas por Friedmann³ (1996):

Brincadeira refere-se, basicamente, a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar (FRIEDMANN, 1996, p. 12).

A partir da compreensão da amplitude da ludicidade e dos estudos realizados sobre dança, sobretudo do sapateado, buscamos pensar maneiras de unir a arte do sapateado e a leveza da ludicidade, numa sincronia que nos permitiu compor um conjunto de atividades que contribuísse no processo ensino-aprendizagem do sapateado, para que se tornasse acessível aos povos da Amazônia e do Brasil como um direito de conhecer e vivenciar um estilo de dança que, embora não seja oriundo do nosso território, possa ser conhecido e apreendido, passando a ter características próprias, incorporando deste modo as particularidades regionais, além de possibilitar aos professores de dança outras formas de trabalhar o sapateado em instituições formais e não formais.

Na perspectiva pedagógica, a atividade lúdica pode ser um instrumento facilitador do processo ensino-aprendizagem do sapateado. O corpo se constitui como o elemento principal para o exercício da dança associada aos jogos, aos brinquedos e às brincadeiras.

O **Projeto de Extensão Oficina de Sapateado** se destacou pela sua preocupação em trabalhar os passos e os movimentos da técnica do sapateado, considerando a alegria, a emoção e o prazer de dançar, tendo os jogos de regras como o indutor das experimentações. Também os estudos sobre as infâncias amazônicas, realizados pelo **NUPEIA**, nos propiciou trazer os brincares das crianças, compondo o mosaico das culturas infantis que influenciaram as atividades aqui propostas.

Para compreender essa união do sapateado com a ludicidade vivenciada pelas crianças, principalmente as amazônicas, se fez necessária uma imersão na história do sapateado no que se refere ao *Lancashire Clog* (Dança dos Tamancos) que, juntamente com outras danças e movimentos corporais de diferentes culturas, originou o *Tap Dance*. *Lancashire Clog* tinha como característica principal brincar de tirar sons das solas dos tamancos de madeira usados pelos operários das fábricas. Isso aconteceu em Lancashire, na Inglaterra. Mais tarde os tamancos foram substituídos pelos sapatos de couro com chapinhas de metal no solado⁴. Trazer os movimentos do sapateado, a

3 FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. 3. ed. São Paulo: Moderna, 1996.

4 O sapato de sapateado que conhecemos hoje se originou no século XIX. Para isso, os *clogs* (sapatos em madeira) foram substituídos por calçados de couro, por serem mais flexíveis. Para que o sapato produzisse som, inicialmente, moedas foram adaptadas no salto e sob os dedos. No entanto, com o passar do tempo, chapinhas de metal denominadas *taps* substituíram as moedas.

alegria de tirar “sons dos pés” com os sons vivenciados nos corpos das crianças das florestas, das águas e das terras firmes, foi o nosso desafio.

Para a construção deste material didático, se fez necessário um levantamento sobre a temática sapateado e ludicidade no Projeto de Extensão, especialmente nas aulas teórico-práticas; pesquisa bibliográfica e seleção de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) dos alunos da Licenciatura em Dança da UFPA desenvolvidos sob nossa orientação e/ou que tivessem atividades lúdicas que pudessem ser adaptadas/aplicadas no ensino dos passos do sapateado.

Nesta obra adotou-se a estratégia de descrever cada atividade lúdica na sua forma, com sua aplicabilidade no sapateado, no entanto, é possível que as mesmas atividades possam ser aplicadas em outras linguagens da dança.

Cada jogo apresenta um conjunto de cinco perguntas, quais sejam: **1. Como jogar?** é a descrição do jogo; **2. Para quê?** está relacionada ao objetivo a ser trabalhado no jogo; **3. Com quem?** considera o número de participantes envolvidos no jogo; **4. Precisa de quê?** refere-se ao material utilizado no jogo; **5. Qual a contribuição?** apresenta os benefícios da atividade para a criança. Como forma de demonstrar outras possibilidades ou outros modos de aplicar o jogo apresenta-se a **Variação** do mesmo. Além disso, para cada jogo ou brincadeira a obra traz uma curiosidade sobre o sapateado, por meio da indagação **Você sabia?**

A obra tem a contribuição de alunos, professores e pesquisadores, os quais fizeram adaptações e alterações nos jogos, brinquedos e brincadeiras e incorporaram suas ideias, a fim de tornar o jogo mais didático e desafiador, para auxiliar no aprendizado do sapateado.

Desse modo, entende-se que o sapateado por meio da ludicidade possibilita ao aluno conhecer suas potencialidades, limitações, capacidade de criação, liberdade de expressão e o desenvolvimento de suas habilidades motoras, rítmicas, interação e a relação socioafetiva.

Nesse rol de atividades apresentadas, vale ressaltar a necessidade de o professor de dança conhecer os seus alunos para refletir sobre quais brincadeiras vai utilizar conforme a faixa etária e experiência dos discentes da turma e por que escolher uma determinada brincadeira. Sublinha-se aqui, levar em consideração o objetivo que pretende trabalhar na sua aula; quais os aspectos do processo ensino-aprendizagem vão ser trabalhados em uma brincadeira ou no jogo, pois, o aprendizado do movimento na dança pode acontecer por meio do campo visual, auditivo e/ou cinestésico.

Como nos lembra Huizinga⁵ (2000), há uma relação íntima entre o jogo e a dança, o que significa dizer que a dança “é uma parte integrante do jogo: há uma relação de participação direta quase de identidade essencial. A dança é uma forma especial e especialmente perfeita do próprio jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 184). Dessa forma, há na dança uma qualidade lúdica, compreendida por se tratar de “uma exibição de movimento rítmico” (Id.).

O livro **Sapateado: jogos, brinquedos e brincadeiras** apresenta a RODA DA MEMÓRIA, ESPELHO MUSICAL, QUADRADO NUMERAL, BRINCANDO DE PERCUSSÃO, DANÇA CENTOPEIA, SIGA OS PASSOS, CANTANDO COM OS PÉS, BRINCADEIRA DO DADO, SAPATEADO DO VAQUEIRO, MÁQUINA MUSICAL, MARIONETE SAPATEADORA, SAPATEADO DAS CORES, SEQUÊNCIA NUMERAL e SAPATEADO JUNINO, que podem ser trabalhadas em ambientes diversificados e com grupos de faixas etárias variadas.

Assim, convidamos, você leitor, para dançar, sapatear e brincar!

Profa. Dra. Erika Gomes Teixeira
UFPA/ICA/ETDUFPA

Profa. Dra. Maria Ana Azevedo de Oliveira
UFPA/ICA/FADAN

Profa. Dra. Simeí Santos Andrade
UFPA/ICA/FADAN

5 HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.



Vem brincar

Vem sapatear

Vem jogar

Roda da Memória

vem
ver! ▶



COMO JOGAR?

1. Em pé, em um círculo, os jogadores devem estar voltados de frente para o mesmo e separados lateralmente, a uma certa distância um do outro, para que possam executar os movimentos livremente;
2. Os passos criados deverão seguir a contagem de 4 tempos, que podem ser realizados, por exemplo, 1, 2, 3, 4 ou a tempo e 1, e 2, e 3 e 4, porém sem ultrapassar os 4 tempos determinados;
3. O primeiro jogador executa um passo de sapateado em 4 tempos, ao final da execução o jogador diz a palavra RODA e todos executam a sequência realizada por ele. O próximo, que estará à sua direita, executará o passo do colega anterior e em seguida o seu passo, ao final da execução o jogador diz a palavra roda e todos executam a sequência realizada por ele e, assim, sucessivamente.

PARA QUÊ?

- ↳ Favorecer a atenção auditiva e visual;
- ↳ Criar combinação de passos de sapateado;
- ↳ Memorizar sequências coreográficas.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

Sem material.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Estudo das variações de movimentos em um tempo específico;
- ↳ Interação e socialização entre os participantes;
- ↳ Desenvolvimento da técnica por meio da repetição dos passos.



VARIAÇÃO

De acordo com o nível da turma, o líder – aquele que conduz o jogo, poderá solicitar que os jogadores executem sequências com passos que produzam 2, 3, 4 ou mais sons.



INDICAÇÃO



LEWIS, Lisa. **Sapateado**: fundamentos e técnicas. Tradução Marcia Di Domenico. Barueri, SP: Manole, 2016.

VOCÊ SABIA?



Apenas ao observar e ouvir os sons produzidos pelos sapatos, o indivíduo já inicia o seu processo de aprendizado. Por isso, nas aulas de sapateado é muito comum o professor mostrar os passos algumas vezes antes de pedir que o aluno o acompanhe na execução dos mesmos. Dessa forma, os estímulos audiovisuais aliados à execução e repetição dos passos favorecem a memorização das sequências.

Espelho Musical

COMO JOGAR?

A dupla de jogadores deve posicionar-se um de frente para o outro. Identifica-se quem será o espelho (A) e o espelhado (B). O jogador (B) realizará os passos, enquanto que o (A) terá que reproduzi-los em seguida. Depois, invertem-se as ações dos jogadores.

PARA QUÊ?

- ↳ Executar os passos de forma espelhada;
- ↳ Memorizar a sequência dos passos.

COM QUEM?

Em dupla.

PRECISA DE QUÊ?

Acompanhamento musical.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Coordenação dos movimentos de forma espelhada;
- ↳ Atenção visual e auditiva;
- ↳ Interação e socialização.

VARIAÇÃO

VOCÊ SABIA?



O líder deverá orientar essa atividade conforme o nível da turma, começando pela execução de passos com um som. Caso perceba que a brincadeira esteja sendo desenvolvida com facilidade, deverá solicitar a execução de combinações de passos.

A neurociência descobriu que quando duas pessoas estão em sintonia elas apresentam uma tendência natural de trabalhar o espelhamento a partir de gestos, comportamentos, falas etc. Essa característica era muito presente nos irmãos Nicholas Brothers, dois sapateadores norte-americanos que se tornaram famosos com suas apresentações performáticas envolvendo saltos altos, giros e passos realizados com muita precisão e agilidade. A dupla estreou em 1932 no Cotton Club, em New York, local onde permaneceram por dois anos. Seus talentos os levaram a participar de filmes, programas de rádio e produções da Broadway.



“The Nicholas Brothers” cena do filme
“Stormy Weather”, 1943.
Direção: Andrew L. Stone

Fonte: Divulgando o Sapateado por aí, 2006. Disponível em:



Quadrado Numeral

COMO JOGAR?

1. Cada jogador desenha no chão, com giz, o quadrado numeral. Este deve conter 9 pequenos quadrados. Em seguida, cada espaço do desenho deve ser numerado de 1 a 9 seguindo o sentido crescente e da esquerda para a direita;
2. Cada número corresponderá a um passo predeterminado, que deverá ser escrito no chão junto ao número. Por exemplo: 1- *Ball Change*, 2- *Leap*, 3- *Ball Change*, 4- *Jump*, 5- *Stamp/Stamp*, 6- *Jump*, 7- *Flap/Flap*, 8- *Leap*, 9- *Flap/Flap*. Feito isso, todos os jogadores terão alguns minutos para visualizarem o quadrado preenchido com números e passos correspondentes;
3. Todos os jogadores devem ficar fora do quadrado para iniciar o jogo. O jogo começa quando o líder falar uma sequência de números. O jogador entrará no quadrado executando os passos conforme a sequência solicitada pelo líder.

PARA QUÊ?

- ↳ Compreender o espaço e favorecer a atenção auditiva e visual;
- ↳ Exercitar a técnica do sapateado relacionando o nome ao passo.

COM QUEM?

Participação individual e interação como grupo.

PRECISA DE QUÊ?

Giz ou fita de demarcação.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Execução dos passos associados aos números;
- ↳ Deslocamento dentro de um espaço específico;
- ↳ Atenção ao tempo de reação ao estímulo solicitado.



VARIAÇÃO

- O líder poderá variar o tempo de solicitação dos números, variando do lento até muito rápido;
- Os passos relacionados aos números também podem ser modificados seguindo uma complexidade de acordo com o nível da turma.

QUADRADO NUMERAL

1 <i>Ball Change</i>	2 <i>Leap</i>	3 <i>Ball Change</i>
4 <i>Jump</i>	5 <i>Stamp/Stamp</i>	6 <i>Jump</i>
7 <i>Flap/Flap</i>	8 <i>Leap</i>	9 <i>Flap/Flap</i>

VOCÊ SABIA?



Com o passar do tempo muitos sapateadores foram aprimorando a sua técnica, no entanto o que mais diferencia um sapateador do outro, além do estilo próprio, é a qualidade de execução dos passos de forma precisa e ágil. Assim, sempre que o aluno apresentar um bom nível de execução dos passos vale a pena trabalhar a agilidade dos mesmos. Savion Glover é um exemplo de sapateador que contempla todas as características de um excelente sapateador.

INDICAÇÃO



No filme de animação **Happy Feet** - O Pinguim, Savion Glover criou os movimentos de sapateado de Mumble, pinguim que tinha esse dom nos pés.



Savion Glover, à frente, juntamente com um grupo de sapateadores vestidos com roupas com sensores para captura de movimentos para o filme **Happy Feet**.

Fonte: The New York Times, 2006.
Disponível em:



Brincando de Percussão

vem
ver! ▶



COMO JOGAR?

1. Sentados, em círculo e de frente para o centro do mesmo, cada jogador deverá ter em mãos o seu instrumento musical ou estar com os sapatos de sapateado nas mãos. O líder pedirá para um jogador criar uma sequência de sons com seu instrumento e repetir 3 vezes. Em seguida, o grupo todo repete o som 3 vezes;
2. Depois, um dos jogadores levanta, dirigindo-se para o meio da roda, e sapateia de acordo com o ritmo anteriormente criado pelos demais. Todos os jogadores deverão passar pelas duas ações do jogo: tanto produzir sons com seus instrumentos quanto reproduzi-los sapateando.

PARA QUÊ?

- ↳ Estudar os ritmos;
- ↳ Construir instrumentos percussivos;
- ↳ Relacionar timbres de instrumentos musicais com o som percussivo do sapateado.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

Instrumentos musicais: chocalhos (garrafa PET com grãos), baquetas (colheres de pau), par de pratos (tampas de panelas), entre outras possibilidades.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Desenvolvimento da criatividade;
- ↳ Memorização sonora;
- ↳ Trabalho em equipe;
- ↳ Ritmo.

VARIAÇÃO

VOCÊ SABIA?



O líder poderá dividir os jogadores em 2 grupos:

1. Os que criarão a sequência sonora; e,
2. Os que reproduzirão o som sapateando, numa espécie de desafio, culminando com uma apresentação artística dos grupos.

Um trio importante para ampliar as habilidades de um sapateador é o estudo, a disciplina e a prática da técnica. Hoje, no Brasil, encontramos muitos profissionais que se destacam na arte de sapatear tendo como pesquisa de ritmos as danças populares brasileiras. É o caso da sapateadora cearense Valéria Pinheiro – Diretora da Cia. Vatá, que pesquisa as danças da Região Nordeste do Brasil, como o xaxado, o baião, entre outras. Essa mistura de ritmos e técnicas a levou a desenvolver um estilo próprio de sapatear que ela denomina de “sapateado brasileiro”.

As crianças podem criar seus próprios instrumentos de percussão usando materiais de fácil manuseio, descartados após seu uso como garrafas PET, latas, tampas de refrigerantes, pedras, grãos e/ou sementes, entre outros, como os exemplos mostrados a seguir.



Instrumentos musicais feitos de material reaproveitado.

Fonte: Roberta Castro, 2022.

Dança Centopeia

COMO JOGAR?

1. Em 2 colunas (centopeias A e B), uma de frente para a outra, os primeiros jogadores de cada centopeia deverão dar um passo para frente e tirar no par ou ímpar quem começará a dançar primeiro;
2. Quem começa a brincadeira deve estar atento ao ritmo musical que o líder colocará para que ele improvise sapateando. O líder dará o mesmo tempo para cada jogador realizar sua improvisação, com músicas diferentes, escolhidas aleatoriamente;
3. Ao final de cada participação o líder decidirá quem conseguiu improvisar dentro do ritmo musical e, também, com um repertório maior de passos. O jogador que não sapatear no ritmo da música e não apresentar um repertório maior de passos deverá compor a centopeia oposta. Ao final da brincadeira a maior centopeia é a vencedora.

PARA QUÊ?

- ↳ Possibilitar a integração do grupo;
- ↳ Estimular a improvisação.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

Acompanhamento musical.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

Exercício da improvisação no sapateado.



VARIAÇÃO

O líder poderá estabelecer que os jogadores utilizem em suas improvisações apenas um passo ou combinações deles, como por exemplo: *Flap*, *Step*, *Ball Change* e *Hell*. Essa escolha dependerá do nível da turma.

VOCÊ SABIA?



O improviso “é muito adotado nos Estados Unidos, nos night clubs de jazz, onde geralmente acontecem performances dos grandes sapateadores atuais e de outras décadas” (MARTIN, 2004, p. 38). No Brasil, destaca-se o Tap in Rio, criado em janeiro de 2002 por Adriana Salomão e Steven Harper, objetivando o estudo e o aperfeiçoamento do sapateado em suas diversas possibilidades, incluindo o improviso, que ganha espaço também nas batalhas competitivas desse festival. Nessa linha de encontros de sapateadores, foi criada em Belém, no ano de 2018, a mostra Sapateia Belém, idealizada pela professora e sapateadora Larissa Boulhosa. O evento acontece anualmente e oportuniza sapateadores de escolas, companhias de dança, projetos sociais e demais amantes dessa arte, o compartilhamento de suas produções artísticas nos mais variados estilos de sapateado.

INDICAÇÃO



CHAVES, Larissa Melo. **Sapateado na formação docente: um diálogo entre jogo e interdisciplinaridade na Licenciatura em Dança da UFPB.** 2021. 279 f. Il. Dissertação (Mestrado) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021. Disponível em:



Siga os Passos

COMO JOGAR?

1. O jogo começa com todos os jogadores andando e preenchendo o espaço da sala;
2. Os comandos dados pelo líder a serem executados podem ser: passos do sapateado (*Step, Leap, Flap, Shuffle* e outros), combinação de passos, executar um passo em algum nível específico. Ao som da palma mudar a direção do corpo, variando o tempo de execução dos passos.

PARA QUÊ?

- Ampliar a percepção espacial;
- Exercitar os passos do sapateado em deslocamento com mudanças de direção.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

Acompanhamento musical.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- Associação tempo-espaço-ritmo;
- Exploração do espaço executando o passo em deslocamento;
- Atenção auditiva.



VARIAÇÃO

- O líder pode escolher algum jogador para comandar e/ou também pode solicitar que todos os jogadores sapateiem conforme o jogador X, no ritmo da música. Lembrando que após cada passo o grupo não para de se deslocar no espaço da sala até o comando do outro passo;
- Os comandos dados pelo líder podem variar em: emitir sons enquanto dançam, fazer movimentos cotidianos, dançar em diferentes níveis (baixo, médio e alto), executar ações corporais, tais como: saltar, girar, deslocar em duplas, trios, entre outras possibilidades.

VOCÊ SABIA?



Na historiografia do sapateado, Lewis (2016) comenta que a dança nativa norte-americana era parte importante da vida diária dos americanos e que se diferenciava das batidas polirrítmicas das danças africanas. Eram danças com poucos saltos e elementos acrobáticos. Como por exemplo, cita a dança ligada à cerimônia do milho verde, conhecida como *Stomp dance cherokee*, que “incorpora *schuffles* e *stomps* e é um estilo de dança improvisada do tipo siga o líder” (LEWIS, 2016, p. 96).

INDICAÇÃO



MATTAR, Bia. **História do Sapateado no Brasil**. Vol. 1 e 2. Itajaí: Traços & Capturas, 2020.

TEIXEIRA, Erika Gomes. **O sapateado em Belém do Pará: das escolas à universidade**. 2020. 217 f. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes/ Universidade Federal de Minas Gerais e Instituto de Ciências da Arte/ Universidade Federal do Pará, Belo Horizonte, 2020.

Cantando com os Pés

COMO JOGAR?

1. Em uma roda, todos os jogadores aprendem o ritmo da música “Miriti”, cantando em voz alta;
2. Em roda, os jogadores executam uma sequência de sapateado no ritmo da música “Miriti” (conforme sugestão ao lado), ao mesmo tempo em que cantam em voz alta.

PARA QUÊ?

- ↪ Estimular a percepção rítmica por meio do brinquedo cantado;
- ↪ Possibilitar o aprendizado dos passos: *Shuffle, Hop, Step, Flap e Stamp*;
- ↪ Promover a socialização do grupo.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

Sem material.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↪ Desenvolvimento da linguagem oral;
- ↪ Percepção visual e atenção concentrada;
- ↪ Trabalho em grupo;
- ↪ Percepção rítmica.

SUGESTÃO DE COMBINAÇÃO – MÚSICA “MIRITI”	
Formação: Todos devem estar em círculo, voltados de frente para o centro da roda	
LETRA DA MÚSICA	SUGESTÃO DE PASSOS
Existe uma palmeira aqui	*Shuffle (D) Hop (E) Step (D) *Shuffle (E) Hop (D) Step (E)
Que todos chamam de miriti	*Shuffle (D) Hop (E) Step (D) *Shuffle (E) Hop (D) Step (E)
Ela balança suas folhas e frutos redondos chamados de buriti (BIS)	*Flap (D) Flap (E) Flap (D) Flap (E) Flap (D) Flap (E) Flap (D) Stamp (E) Stamp (D) Obs.: Essa sequência é realizada deslocando-se com uma volta em torno de si, começando para o lado direito. Ao repetir o refrão, começa-se a voltar pelo lado esquerdo e com a perna esquerda.
Existe uma palmeira aqui	*Shuffle (D) Hop (E) Step (D) *Shuffle (E) Hop (D) Step (E)
Que todos chamam de miriti	*Shuffle (D) Hop (E) Step (D) *Shuffle (E) Hop (D) Step (E)
Da fruta deliciosa preparam iguarias que só no Pará se tem (BIS)	*Flap (D) Flap (E) Flap (D) Flap (E) Flap (D) Flap (E) Flap (D) Stamp (E) Stamp (D) Obs.: Essa sequência é realizada deslocando-se com uma volta em torno de si, começando para o lado direito. Ao repetir o refrão, começa-se a voltar pelo lado esquerdo e com a perna esquerda.
Da fruta deliciosa preparam iguarias que só no Pará se tem, meu bem.	*Flap (D) Flap (E) Flap (D) Flap (E) Flap (D) Flap (E) Flap (D) Stamp (D) Stamp (E) Stamp (D) Stamp (E)

VARIAÇÃO

VOCÊ SABIA?



O líder divide a turma em grupos e cada grupo apresenta a coreografia de uma canção eleita por eles.

Na Amazônia os ritmos como carimbó, lundu, siriá, retumbão, entre outros, são dançados de maneira livre ou em pares, movimentando braços e quadris, com os pés deslizando sobre o chão. Destaca-se nessa região a sapateadora paraense Ana Corina Amanajás, que tem se dedicado ao ensino e à pesquisa dos ritmos paraenses na linguagem do sapateado.



A música “Miriti” faz parte do CD Brinquedo Cantado da Amazônia: lendas, música, teatro, dança, figurino e cenografia. Disponível em:



INDICAÇÃO



ANDRADE, Simeia Santos; UCHÔA, Maria Lúcia da Silva; FERREIRA, Mayrla Andrade; NEVES, Ézia; PACHA, Anibal; OLIVEIRA, Marluce; AMARAL, Jaime Augusto Duarte. **Brinquedo cantado da Amazônia: lendas, música, teatro, dança, figurino e cenografia.** Belém: PPGARTES, 2022. Disponível em:



Brincadeira do Dado

vem
ver! ▶



COMO JOGAR?

1. Dividir os jogadores em três grupos nas cores: amarelo, azul e vermelho (cores do dado);
2. Cada grupo vai criar e memorizar uma sequência de passos;
3. O jogo começa com todos os jogadores andando e preenchendo o espaço da sala. Depois, o líder joga o dado para um dos jogadores, que continua andando e joga em seguida para outro jogador, até a contagem quatro;
4. Quando chegar na contagem de número quatro, o jogador que está com o dado joga-o no centro da sala e o líder diz em voz alta a cor do dado. Se o dado cair com o lado amarelo para cima, somente os jogadores deste grupo executam a sequência que eles criaram, na direção que eles pararam e os demais ficam agachados. Ao final da sequência, qualquer jogador pega o dado e, novamente, o jogo inicia.

PARA QUÊ?

- ↳ Criar e memorizar sequências de passos;
- ↳ Estimular a percepção espacial e temporal;
- ↳ Estimular a atenção.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

- ↳ Dado;
- ↳ Acompanhamento musical.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Atenção focada;
- ↳ Trabalho em grupo;
- ↳ Memorização da sequência dos passos de sapateado.

VARIAÇÃO

Todos os jogadores aprendem e memorizam as sequências dos grupos amarelo, azul e vermelho. Os jogadores caminham pelo espaço da sala e, quando o líder jogar o dado, os jogadores (todos) param (em qualquer direção) e executam a sequência de acordo com a cor do dado que caiu no chão.

Link do lançamento do livro Sapateado: vivências na universidade. Volume II. Disponível em ▶



VOCÊ SABIA?



O Projeto de Extensão Oficina de Sapateado, vinculado à Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará – ETDUFPA, oferece aulas teórico-práticas sobre o sapateado norte-americano, objetivando não só o aprendizado da técnica, mas, também, o estudo e a pesquisa coreográfica. Vale destacar a temática da ludicidade utilizada em alguns trabalhos coreográficos, como por exemplo: Vem Brincar (2013), É de brincadeira! (2013) e Ludus Tap (2018), os quais revelaram o universo lúdico. Neste último espetáculo o dado foi experienciado em um laboratório de criação, a fim de remeter aos jogos de tabuleiro. Confeccionado em feltro, de tamanho grande, cujos lados possuíam as cores: amarelo, azul e vermelho, criado por Socorro Lima.

INDICAÇÃO



TEIXEIRA, Erika Gomes; OLIVEIRA, Maria Ana Azevedo de (org.).

Sapateado: vivências na universidade. Volume I. Belém: PPGARTES, 2016.

TEIXEIRA, Erika Gomes; OLIVEIRA, Maria Ana Azevedo de (org.).

Sapateado: vivências na universidade. Volume II. Belém: PPGARTES, 2020.



O Sapateado na Prática de Montagem “Vem Brincar” da ETDUFPA, 2013.

Fonte: Simeir Andrade, 2013.

Sapateado do Vaqueiro

vem
ver! ▶



COMO JOGAR?

1. O líder explica a movimentação do passo do galope. Esse passo imita o cavalgar do vaqueiro no campo, como se estivesse montado em um cavalo, percorrendo os campos em uma cavalgada. Esse movimento é semelhante ao galope (*Ball Change* em deslocamento) e é realizado com o pé direito na frente, pisando mais forte do que com o pé esquerdo, em um deslocamento rápido;
2. O jogo começa com os jogadores sentados em roda, de frente para o centro da mesma, com os olhos fechados;
3. Ao som da música, o líder, que está fora da roda, dá uma volta por trás dos jogadores e escolhe um jogador que está sentado, toca-o e coloca atrás dele uma corda. O jogador levanta com a corda e dá uma volta ao redor da roda fazendo o passo do galope e escolhe outro jogador. O jogador que começou o jogo senta no lugar do outro.

PARA QUÊ?

- Exercitar o passo do galope (*Ball Change* em deslocamento);
- Estimular a percepção espacial e temporal;
- Promover a coordenação motora.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

- Corda de sisal;
- Acompanhamento musical.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- Associação do movimento ao ritmo;
- Reconhecimento por meio dos sentidos (tato, audição, visão);
- Coordenação do objeto (corda de sisal) ao movimento do galope.



VARIAÇÃO

O líder solicita que todos os jogadores executem o galope ao mesmo tempo, gesticulando o movimento do braço, deslocando-se no espaço, e quando o líder bater palma o jogador muda de direção.

VOCÊ SABIA?



Durante a Revolução Industrial os operários costumavam usar tamancos de madeira para isolar a intensa umidade que subia do solo e, como forma de diversão, nos intervalos do trabalho, brincavam com os ritmos, criando sons diversos. Nas ruas dos pequenos centros urbanos da Inglaterra, homens e mulheres se reuniam para uma competição, na qual o vencedor seria aquele que produzisse sons e ritmos variados com o bater das solas no chão. Isso aconteceu em Lancashire e essa diversão passou a ser chamada de *Lancashire Clog*.

Na Amazônia era comum homens e mulheres usarem tamancos de madeira, sobretudo a população dos interiores do Pará. Em Belém, capital do Estado, os grupos Parafolclóricos – são chamados desta forma os grupos que interpretam as danças folclóricas, as lendas, e outras expressões das culturas – destacam-se por interpretar a Dança dos Vaqueiros do Marajó, na qual os dançarinos utilizam tamancos de madeira, a fim de imitar o cavalgar do vaqueiro no campo.

INDICAÇÃO



AZEVEDO, Maria Ana Oliveira de. **O tamanco e o vaqueiro:** um estudo dos elementos espetaculares da Dança dos Vaqueiros do Marajó, em Belém do Pará. 2004. 135 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004. Disponível em:



Máquina Musical

COMO JOGAR?

O líder escolhe um jogador para iniciar. O jogador cria um som e um movimento que remete a uma máquina em funcionamento. Em seguida, o líder escolhe outro jogador para compor o espaço ao redor do primeiro, executando outro som e movimento em um nível diferente e, assim, sucessivamente. Cada jogador deverá criar um som e um movimento.

PARA QUÊ?

- ↳ Estimular a percepção rítmica;
- ↳ Criar movimento coordenado com o som.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

Sem material.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Associação do movimento ao ritmo;
- ↳ Criatividade, imaginação;
- ↳ Interação entre os participantes.

VARIAÇÃO

Distribuídos livremente no espaço, os jogadores irão criar individualmente movimentos combinando um passo do sapateado com sons do corpo (estalar dos dedos, assobiar, palmas e outros).

VOCÊ SABIA?

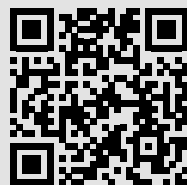


A Orquestra Brasileira de Sapateado – OBS, anteriormente denominada de Cia Dá No Pé, foi fundada em 1980, pelas sapateadoras e coreógrafas Stella Antunes e Amália Machado e pelo músico e maestro Tim Rescala (desde 1990). Nessa orquestra há os instrumentos dos músicos, tais como: sax, piano, baixo e bateria, e os instrumentos dos sapateadores, seus pés, os quais produzem variadas sonoridades rítmicas, criadas e concebidas para os espetáculos produzidos pela companhia. Dentre os espetáculos destaca-se Maquinária (2001-2002), que reuniu sapateadores e músicos em um enredo no qual máquinas de diversos tipos eram apresentadas e utilizadas na linguagem do sapateado.

INDICAÇÃO



Trecho do espetáculo Maquinária. Disponível em:



Marionete Sapateadora

COMO JOGAR?

1. Explicar previamente o que é uma marionete;
2. Os jogadores deverão formar duplas. Um jogador vai ser a marionete e o outro o condutor. De cada articulação da marionete parte um fio invisível que será acionado em diferentes direções, produzindo movimentos articulados e sonoros;
3. O jogador condutor vai manusear os fios começando pelas articulações do joelho, tornozelo e pés. Depois, pode-se coordenar ações de perna e braço, em diferentes direções;
4. O líder deve incentivar a exploração do espaço, dos níveis alto e baixo e das diferentes articulações, explorando movimentações que favoreçam a execução de passos de sapateado de acordo com o nível da turma;
5. Por fim, os papéis serão invertidos.

PARA QUÊ?

- ↳ Despertar a percepção do próprio corpo e a interação com o outro;
- ↳ Possibilitar a exploração dos movimentos articulares;
- ↳ Exercitar os passos do sapateado.

COM QUEM?

Em dupla.

PRECISA DE QUÊ?

Sem material.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Percepção corporal;
- ↳ Habilidades e destrezas de se deixar conduzir como uma marionete;
- ↳ Desenvolvimento da mobilidade articular;
- ↳ Interação e descontração.



VARIAÇÃO

O líder solicita que os jogadores dançam individualmente pelo espaço, movendo as articulações como se fossem marionetes, executando passos da técnica do sapateado, cada jogador cria a sua marionete.

VOCÊ SABIA?



Diferentes danças executam sapateados em suas movimentações corporais, dentre elas destacam-se: o sapateado irlandês, cuja movimentação é centrada na agilidade percussiva da batida dos pés, por meio de uma postura corporal ereta; a dança flamenca que, além dos movimentos dos pés, enfatiza os movimentos de braços e mãos; já no *tap dance* a agilidade dos pés é executada harmonicamente com os movimentos de braços e do tronco, onde o corpo todo se movimenta, diferenciando-se dos sapateados citados anteriormente.

Sapateado das Cores

COMO JOGAR?

1. O líder demarca o chão com fitas adesivas coloridas, conforme distribuição ao lado;
2. Cada jogador terá a sua vez de jogar;
3. O líder pega uma cartela de cor com o nome do passo. O jogador irá percorrer o caminho da cor recebida, conforme o quadro desenhado no chão, executando o passo indicado na cartela;
4. Para o segundo jogador o líder mostra outra cor de cartela, o qual deverá percorrer o caminho da cor recebida, e de forma sucessiva os demais jogadores.

PARA QUÊ?

- ↪ Exercitar os passos *Leap*, *Flap*, *Step*, *Jump* e *Ball Change*;
- ↪ Estimular o equilíbrio corporal.

COM QUEM?

Individual.

PRECISA DE QUÊ?

5 cartelas com o nome dos passos:

- ↪ 1 cartela na cor amarela escrito *Leap*;
- ↪ 1 cartela na cor vermelha escrito *Flap*;
- ↪ 1 cartela na cor branca escrito *Step*;
- ↪ 1 cartela na cor azul escrito *Jump*;
- ↪ 1 cartela na cor verde escrito *Ball Change*;

Fita de demarcação nas cores (amarela, vermelha, branca, azul e verde).

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↪ Coordenação visório-motora;
- ↪ Equilíbrio em deslocamento;
- ↪ Noção espacial;
- ↪ Interação e descontração.

VARIAÇÃO

O líder apresenta 5 cartelas com combinações de passos:

- ↳ 1 cartela na cor amarela escrito *Leap Schuffle*;
- ↳ 1 cartela na cor vermelha escrito *Flap, Flap, Hell, Hell*;
- ↳ 1 cartela na cor branca escrito *Step, Hell*;
- ↳ 1 cartela na cor azul escrito *Jump, Tap, Tap*;
- ↳ 1 cartela na cor verde escrito *Brusch, Spank, Ball Change*.

DISTRIBUIÇÃO DAS CARTELAS DE CORES



X (jogador)

1. Cada jogador terá a sua vez de brincar;
2. O líder pega uma cartela com o nome da combinação dos passos e o jogador irá percorrer o caminho das cores distribuídas no chão, executando o passo indicado na cartela;
3. O segundo jogador recebe do líder outra cartela com o nome da combinação dos passos e percorre o caminho das cores, e de forma sucessiva os demais jogadores.

VOCÊ SABIA?

Se pode sapatear em espaços diversos. Por exemplo, em 2010, a Associação Carnavalesca Bole-Bole levou para a avenida do samba o enredo “Bonecos pra lá de animados”, a comissão de frente sapateou para interpretar o boneco Pinóquio, conquistando o título de campeã do carnaval paraense.



Comissão de Frente da Associação Carnavalesca Bole-Bole, Carnaval 2010.
Fonte: George Maués, 2010.

Sequência Numeral

COMO JOGAR?

1. O líder demarca com fita adesiva os números no chão, conforme esquema ao lado;
2. O jogador inicia no Nº 4 (de frente para o Nº 2). O jogo começa com o pé (E) executando um *Step* no Nº 1, depois *Step* no Nº 2 (D), *Step* no Nº 3 (E) e *Step* no Nº 4 (D). Repetir novamente a sequência;
3. Com a perna (E) executar 3 *Taps* (no Nº 5) e fechar na contagem 4, no Nº 4. Em seguida, com a perna (D) executar 3 *Taps*, no Nº 6, para o lado direito e na contagem quatro fechar no Nº 4.

PARA QUÊ?

- ↳ Possibilitar o aprendizado dos passos *Step* e *Tap*;
- ↳ Memorizar pequenas sequências;
- ↳ Auxiliar a percepção rítmica.

COM QUEM?

Participação individual.

PRECISA DE QUÊ?

Fita de demarcação.

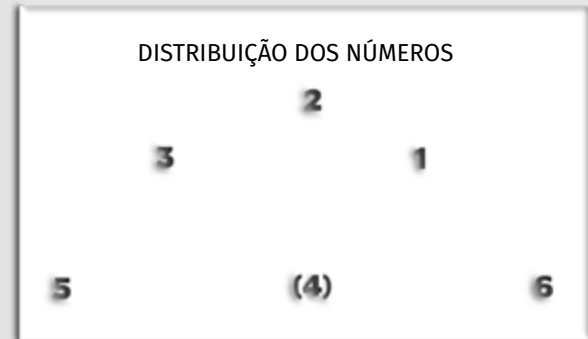
QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Associação tempo-espaço-ritmo;
- ↳ Equilíbrio em deslocamento;
- ↳ Variações de movimento dentro de um determinado espaço.



VARIAÇÃO

1. No lugar do *Step* executar o *Flap*. No lugar do *Tap* executar o *Shuffle*, conforme distribuição dos números;
2. Juntar as duas sequências. Executar primeiro a que inicia com o *Step* e, em seguida, executar a sequência com o *Flap*, conforme distribuição dos números;
3. A demarcação do espaço pode ser modificada de acordo com a sequência proposta pelo líder.



VOCÊ SABIA?



A sequência é um conjunto de passos organizados para reforçar o aprendizado dos mesmos, enquanto que a coreografia reúne um repertório de movimentos e passos com objetivo artístico e estético, em uma maior duração de tempo. Em uma analogia entre as partes que compõem uma coreografia e um poema, Sampaio (2006) elucida que o passo é a sílaba, a sequência a palavra, a combinação o verso, a rotina a estrofe, e, por fim, a coreografia é o poema.

Sapateado Junino

COMO JOGAR?

1. Todos os jogadores estão de mãos dadas em um grande caracol, inspirado no desenho espacial da quadrilha junina;
2. Para desenrolar o caracol todos os jogadores devem executar o passo do *Flap*, ao mesmo tempo, até formar uma grande roda, ao som de uma música junina.

PARA QUÊ?

- ↳ Conhecer a cultura popular;
- ↳ Vivenciar o uso do espaço;
- ↳ Associar movimento e ritmo;
- ↳ Interagir e descontrair.

COM QUEM?

Participação coletiva.

PRECISA DE QUÊ?

Acompanhamento musical.

QUAL A CONTRIBUIÇÃO?

- ↳ Conhecimento da historiografia da quadrilha junina;
- ↳ Execução do *Flap* no ritmo da quadrilha;
- ↳ Realização dos passos da quadrilha junina;
- ↳ Exploração de desenhos espaciais em deslocamento.



VARIAÇÃO

Explorar outros passos da quadrilha junina, tais como: o túnel, o serrote e o balancê, executando o *Flap*.

VOCÊ SABIA?



Na historiografia da quadrilha junina tem-se que a *Country Dance*, dança preferida dos ingleses, era uma dança simples, do campo e de forma livre, com variadas combinações de desenhos espaciais e de passos, cujas características apontam para a essência da quadrilha. No norte do Brasil a quadrilha foi adaptada com elementos das culturas locais, apresentando uma quadrilha com identificações dos povos amazônicos.

INDICAÇÃO



LEAL, Eleonora F. **Contando Tempo:** Transformação, coreografia e modernidade no espetáculo da quadrilha junina em Belém do Pará. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, UFBA/UFPA, novembro de 2004.

Referências



- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- LEWIS, Lisa. **Sapateado**: fundamentos e técnicas. Tradução Marcia Di Domenico. Barueri, SP: Manole, 2016.
- MARTIN, Cíntia Rainho. **Toques**: vivendo, aprendendo e ensinando o sapateado. 1. ed. [S. l.: s. n.], 2004.
- SAMPAIO, Kika. **Curso de Sapateado**. Unidança – Universidade Livre da dança. Apostila, 2006. Disponível em: www.unidanca.com.br. Acesso em: 01 ago. 2022.
- TEIXEIRA, Erika Gomes; OLIVEIRA, Maria Ana Azevedo de (org.). **Sapateado**: vivências na universidade. Volume I. Belém: PPGARTES/ICA/UFPA, 2016.
- TEIXEIRA, Erika Gomes; OLIVEIRA, Maria Ana Azevedo de (org.). **Sapateado**: vivências na universidade. Volume II. Belém: PPGARTES/ICA/UFPA, 2020.
- TEIXEIRA, Sirlândia. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

Glossário



BALL CHANGE	STEP + STEP na contagem e 1.	LEAP	Salto em uma perna (sobre a chapinha da frente) com transferência de peso.
BRUSH	Batida da chapinha da frente do sapato, para frente, como se fosse uma ação de escovar.	SHUFFLE	BRUSH + SPANK na contagem e 1.
BUFALLO	É a combinação do LEAP + SHUFFLE + LEAP, na contagem 1, e-a-2.	SHUFFLE STEP	Combina dois BRUSHES e um STEP, com transferência de peso, na contagem e 1, 2.
CHASSÉ	É a combinação de STEP + BALL CHANGE na contagem 1, e 2.	SPANK	Batida da chapinha da frente do sapato, para trás, como se fosse uma ação de escovar. Obs.: Também conhecido como BRUSH BACK.
CLAP	Bater Palmas.	STAMP	Batida do pé todo no chão, com transferência de peso do corpo.
FLAP	BRUSH + STEP na contagem e 1.	STEP	Batida da chapinha da frente do sapato com transferência de peso. A mudança de peso de um pé para o outro é como se estivesse pisando.
FLAP BALL CHANGE	É a combinação de um FLAP e um BALL CHANGE.	TAP	Toque com a chapinha da frente do sapato, em qualquer direção, sem transferência de peso.
HEEL DROP	Batida do calcanhar para baixo. O peso do corpo já se encontra no pé que executará o passo.	TRIPLET	Corresponde ao movimento de três passos, na contagem 1, 2, 3. Ex: Step (E), Step (D), Step (E).
HOP	Salto em uma perna (sobre a chapinha da frente) sem transferência de peso.		
IRISH	É a combinação do SHUFFLE + HOP-STEP, na contagem e 1, e 2.		
JUMP	Salto nas duas pernas.		



Sobre as Autoras



ERIKA GOMES TEIXEIRA

Doutora em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Mestre em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará – PPGARTES/UFPA. Especialista em Treinamento Desportivo na Infância e Adolescência pela Universidade do Estado do Pará – UEPA. Graduada em Educação Física pela UEPA. É professora efetiva da Universidade Federal do Pará/ Instituto de Ciências da Arte, atuando no curso Técnico em Dança da Escola de Teatro e Dança da UFPA – ETDUFPA desde 2008. Coordenadora do Projeto de Extensão Oficina de Sapateado e do curso Técnico em Dança Intérprete-Criador (2021-2022). Intérprete-criadora do Grupo Coreográfico da UFPA, de 1996 a 1999 e da Cia. Experimental de Dança Waldete Brito por mais de 10 anos.



MARIA ANA AZEVEDO DE OLIVEIRA

Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia – UFBA. Mestre em Artes Cênicas pela UFBA. Especialista em Treinamento Desportivo na Infância e Adolescência pela Universidade do Estado do Pará – UEPA. Graduada em Educação Física pela Fundação Educacional do Estado do Pará – ESEFPA. É professora efetiva da Universidade Federal do Pará/ Instituto de Ciências da Arte, atuando no curso de Licenciatura em Dança, da Faculdade de Dança – FADAN. Coordenadora do Projeto de Pesquisa DANÇA E ETNOLOGIA. Coordenadora do Projeto de Extensão Oficina de Sapateado. Coordenadora da Licenciatura em Dança da UFPA (2007/2008 – 2012/2014 – 2017/2018). Diretora da FADAN (2022-2024).



SIMEI SANTOS ANDRADE

Pós-Doutora em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará (2020). Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2018). Mestre em Educação pela Universidade Adventista de São Paulo (2005). É professora efetiva da Universidade Federal do Pará/ Instituto de Ciências da Arte, atuando no curso de Licenciatura em Dança, da Faculdade de Dança – FADAN e no Programa de Mestrado Profissional em Artes – PROF-ARTES. Coordenadora do Núcleo de Pesquisa Infâncias Amazônicas: Arte, Cultura e Educação de crianças em diferentes contextos – NUPEIA (UFPA/ CNPq), associado à Rede Emíli@ de Pesquisa. É membro da Asociación Latinoamericana de Sociología – ALAS.

Sobre os Projetos



PROJETO DE EXTENSÃO OFICINA DE SAPATEADO

O Projeto de Extensão Oficina de Sapateado objetiva oportunizar aos discentes experiências diversas na técnica do sapateado americano a partir de uma metodologia que valoriza o ensino, a pesquisa e a criação artística; bem como a difusão desta arte por meio das aulas, produção textual e apresentações coreográficas com o intuito de estimular a formação de plateia para esta técnica de dança, oferecer possibilidades de ampliação do repertório artístico dos alunos e oportunizar a ampliação das possibilidades de inserção dos alunos no mercado de trabalho.

Núcleo de Pesquisa Infâncias Amazônicas: Arte, Cultura e Educação de crianças em diferentes contextos – NUPEIA

O NUPEIA objetiva compreender as tantas infâncias e crianças e suas culturas que residem nesse espaço geográfico, a Amazônia, sobretudo a Amazônia Paraense. Investiga como as crianças se estabelecem nos lugares da Amazônia: nas florestas, nas águas e nas terras firmes e como constroem suas culturas infantis, compreendendo a importância da imaginação, da memória, da arte, da dimensão lúdica, da poesia e outras. Assim, trazer a criança amazônica a outro patamar – o de atores sociais – é dar sentido para a sua existência.



GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO



Emili@
Instituto de Estudos Interdisciplinares, Transdisciplinares e Pluridisciplinares em Artes, Ciências e Humanidades da UFPA



PROPESP
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação | UFPA

PROPLAN
Pró-Reitoria de Planejamento e Desenvolvimento | UFPA



Fadesp
FUNDAÇÃO DE APOIO À PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DA UFPA



ICA

INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE UFPA



PPG Artes
Programa de Pós-graduação em Artes da UFPA

FADAN
Faculdade de Dança | UFPA