



Libranças

jogo de improvisação em Libras e dança

APRESENTAÇÃO

Libranças: jogo de improvisação em Libras e dança é uma metodologia para a composição e improvisação em Libras e dança, que surge da combinação de parâmetros da Libras (configurações de mãos), com parâmetros voltados para o estudo do movimento (níveis espaciais e qualidades de movimento).

Neste livreto, compartilho algumas sugestões de uso do jogo, bem como as cartas que o compõe, que podem ser impressas e utilizadas como recurso pedagógico para práticas educacionais voltadas para a improvisação ou composição em dança relacionadas com a Língua Brasileira de Sinais.

Este jogo foi reelaborado por meio de uma pesquisa de mestrado, desenvolvida pelo artista-docente Ariel Ferreira do Nascimento sob orientação da professora Dra. Jacqueline Rodrigues Peixoto através do Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará.

ORIENTAÇÕES GERAIS

As proposições contidas neste livreto foram organizadas com o objetivo de apresentar abordagens acessíveis em dança para estudantes surdos.

Por isso considero relevante a promoção do diálogo entre estudantes, para além das interações que acontecem enquanto improvisamos e dançamos.

Portanto, é importante promover espaços para a expressão das sensações, emoções, sugestões e conversas ao término de cada prática. Divirtam-se!

Para o acesso em Libras buscar a playlist “Jogo Libranças” no canal abaixo:

www.youtube.com/@Libranças

LIBRANÇAS: O QUE É?

O termo Libranças surge da aglutinação entre Libras e dança, com o intuito de demarcar novas possibilidades de interação e experimentação criativa entre ambas essas áreas. Além disso, essa palavra se refere diretamente ao jogo compartilhado neste e-book.

De modo mais ampliado, Libranças se refere a quaisquer processos de criação e improvisação em dança que se articulem de maneira direta com a Língua Brasileira de Sinais, tratando-se de uma ampliação de uma ampliação semântica:

“Libranças são estratégias ou estudos de movimento que primam pela fusão da Língua Brasileira de Sinais (Libras) com a dança, tendo as configurações de mãos peculiares da Libras como base para as movimentações corporais, em uma busca por sua ressignificação”. (NASCIMENTO, 2019, on-line)¹.

¹ <https://www.tumblr.com/librancas>

LIBRANÇAS: O QUE É?

Para um pleno acesso às proposições contidas neste e-book é importante trabalhar os conceitos de níveis espaciais e outros elementos apresentados na teoria do movimento proposta por Rudolf von Laban.

O acesso a práticas corporais com foco nas variações dos modos de mover, de utilizar o espaço e de práticas que promovam a percepção ósseo-muscular dos estudantes é um fator importante a ser experienciado como etapa de preparação anterior ao uso do jogo.

JOGO 1: Percebendo e desenhando os movimentos do seu sinal pessoal

- Neste jogo a nossa atenção estará voltada para os movimentos de nosso sinal pessoal em Libras;
- Faça o seu sinal pessoal em Libras com atenção aos movimentos realizados ao sinalizar: para qual direção e como o movimento acontece?;
- Repita o seu sinal várias vezes, até ter consciência desse mover.
- Trace um desenho indicando os movimentos do seu sinal pessoal em Libras;
- Por último, compartilhe o seu desenho com os demais colegas da turma.

JOGO 2: Brincando com o mover do seu sinal pessoal em Libras

- Neste jogo o objetivo é ressignificar os movimentos de nosso sinal pessoal em Libras;
- Cada participante deverá executar o seu sinal pessoal em Libras várias vezes, com o intuito de relembrar como os movimentos acontecem;
- Após ter consciência desse mover, o estudante deverá eleger uma outra parte do corpo para realizar a movimentação de seu sinal pessoal, evitando fazer o uso das mãos, podendo se utilizar de uma parte específica ou do corpo todo;
- Serão disponibilizados alguns minutos para que a investigação individual aconteça;

JOGO 2: Brincando com o mover do seu sinal pessoal em Libras

- Os participantes serão organizados ao longo da sala de aula em formato de roda e cada um deverá mostrar o seu novo jeito de realizar o seu sinal pessoal para os demais colegas;
- Após uma primeira rodada de apresentação dos sinais individuais, será proposta uma rodada de acumulação de movimentos;
- Os movimentos feitos anteriormente deverão ser lembrados pelos demais jogadores, até que todos os movimentos tenham sido acumulados.

JOGO 3: Captando e organizando os sinais pessoais em Libras

- Neste jogo os estudantes serão organizados em grupos para registrar os seus movimentos em vídeo;
- Com a câmera em um ponto fixo, cada participante deverá se posicionar em frente da câmera e sinalizar o seu sinal pessoal em Libras, seguido do movimento elaborado a partir do percurso de seu próprio sinal;
- Após todos os integrantes sinalizarem individualmente, o grupo todo deverá se posicionar em frente a câmera para realizar uma sinalização simultânea, escolhendo como se organizar para a captação;
- Após as captações o jogo acaba, podendo ser recommençado, caso assim desejarem.

JOGO 4: Brincando de investigar vocabulários em Libras

- O objetivo do jogo é acumular vocabulários em Libras, a fim de nos preparar para improvisar;
- Um pote com letras móveis do alfabeto será o recurso utilizado;
- Todos os participantes deverão se organizar em uma roda, podendo estar sentados ou em pé;
- Um participante deverá sortear uma letra para começar o jogo e todos deverão realizar um sinal em Libras correspondente a configuração de mão da letra sorteada;

JOGO 4: Brincando de investigar vocabulários em Libras

- Se um participante não souber algum sinal correspondente a letra sorteada, ele então será removido da roda, retornando ao jogo após o sorteio da próxima letra;
- Uma nova rodada é iniciada novamente quando restar apenas um participante;
- A duração do jogo é livre, a ser combinada junto aos participantes.

JOGO 5: Os níveis espaciais combinados com sinais em Libras

- O objetivo do jogo é improvisar relacionando os sinais em Libras com um nível espacial;
- Os estudantes serão organizados em grupos;
- Cada grupo deverá sortear um nível espacial como referência;
- Cada estudante sorteará uma configuração de mão e deverá escolher um sinal em Libras de acordo com tal configuração de mão;
- O estudante poderá utilizar o sinal sem alterá-lo ou ressignificar a movimentação desse sinal com o corpo;

JOGO 5: Os níveis espaciais combinados com sinais em Libras

- Os integrantes de cada grupo devem aprender os sinais escolhidos;
- Após terem consciência dos movimentos, devem experimentar formas diferentes de combinar esses movimentos, escolhendo uma estratégia para organizá-los;
- Por fim, as criações serão compartilhadas com os demais colegas.

JOGO 6: Repetir até transformar: brincando com os sinais pessoais

- Neste jogo os estudantes irão experimentar o recurso da repetição de movimentos como estratégia de improvisação;
- A base para o mover será o movimento do sinal pessoal ressignificado;
- Os estudantes poderão experimentar variações de velocidade, fazer o uso de diferentes espaços e dos modos de se disporem no ambiente;
- Durante as práticas os estudantes devem perceber as interferências presentes no espaço e nas interações com os seus colegas.

JOGO 7: Conectando experimentações: sinais pessoais + sinais sorteados + níveis espaciais

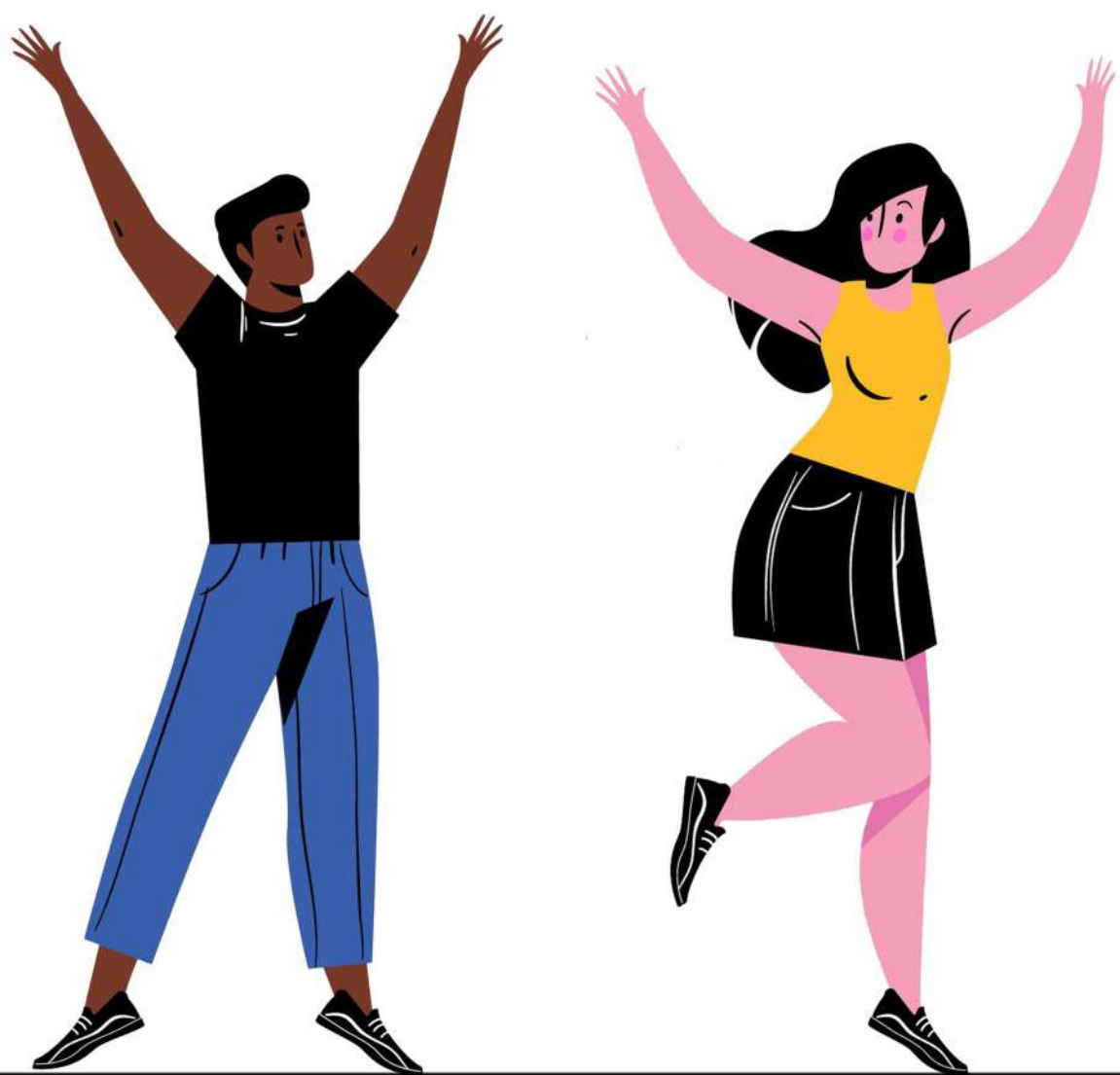
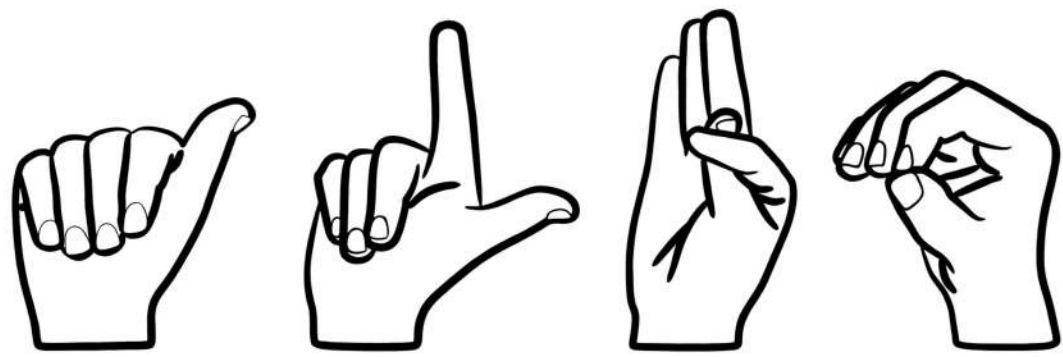
- O objetivo do jogo é improvisar relacionando os sinais pessoais em Libras, os sinais escolhidos pós sorteios e um nível espacial;
- Os estudantes serão organizados em grupos;
- Cada grupo deverá sortear um nível espacial como referência;
- Cada estudante realizará a movimentação ressignificada de seu sinal pessoal e a ensinará aos demais colegas;

JOGO 7: Conectando experimentações: sinais pessoais + sinais sorteados + níveis espaciais

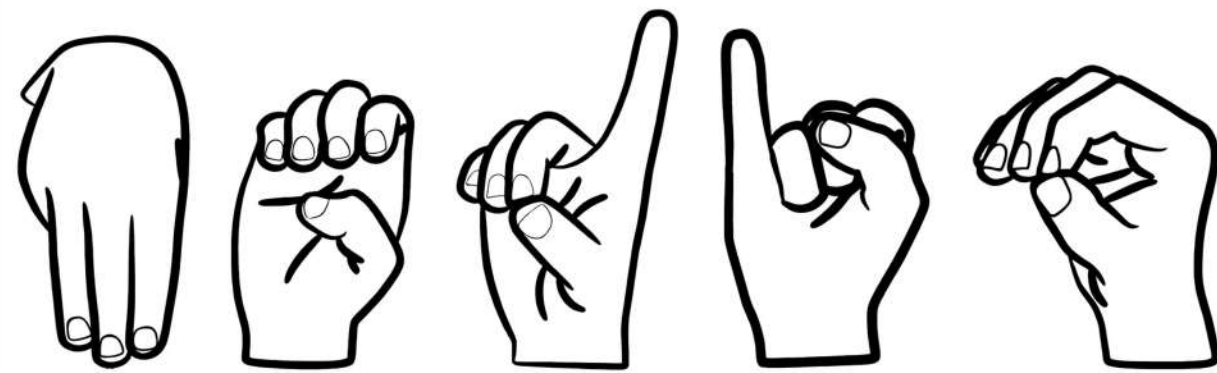
- Cada estudante sorteará uma configuração de mão e deverá escolher um sinal em Libras de acordo com tal configuração de mão, escolhendo se quer ou não quer ressignificar a movimentação desse sinal;
- Dependendo do contexto, as experimentações podem acontecer em uma sala ou em espaço aberto;
- Após terem consciência de todos os movimentos, os estudantes devem experimentar diferentes formas de combiná-los;
- Por fim, as criações serão compartilhadas com os demais colegas.

NÍVEIS ESPACIAIS

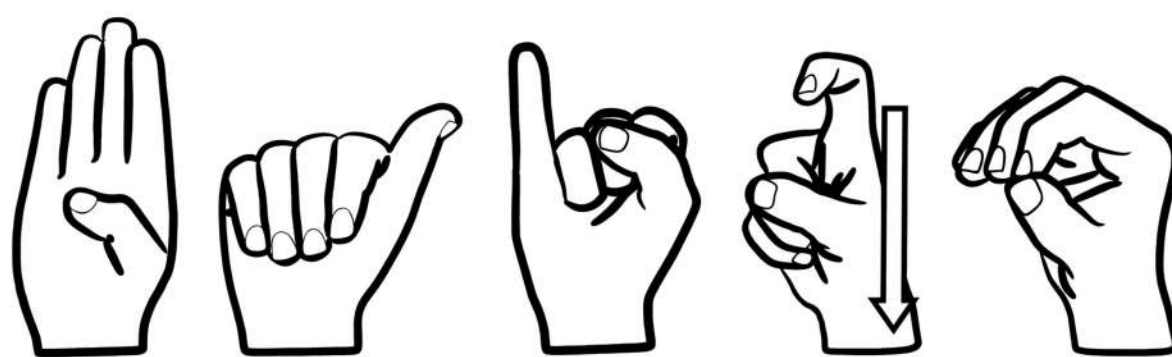
ALTO



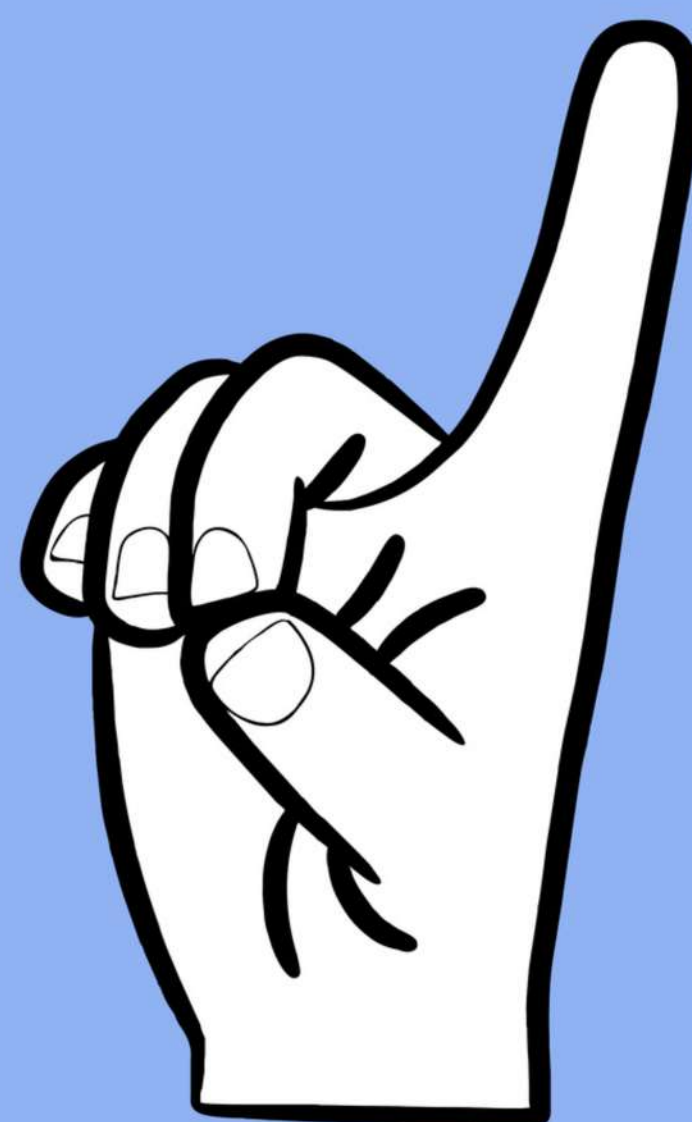
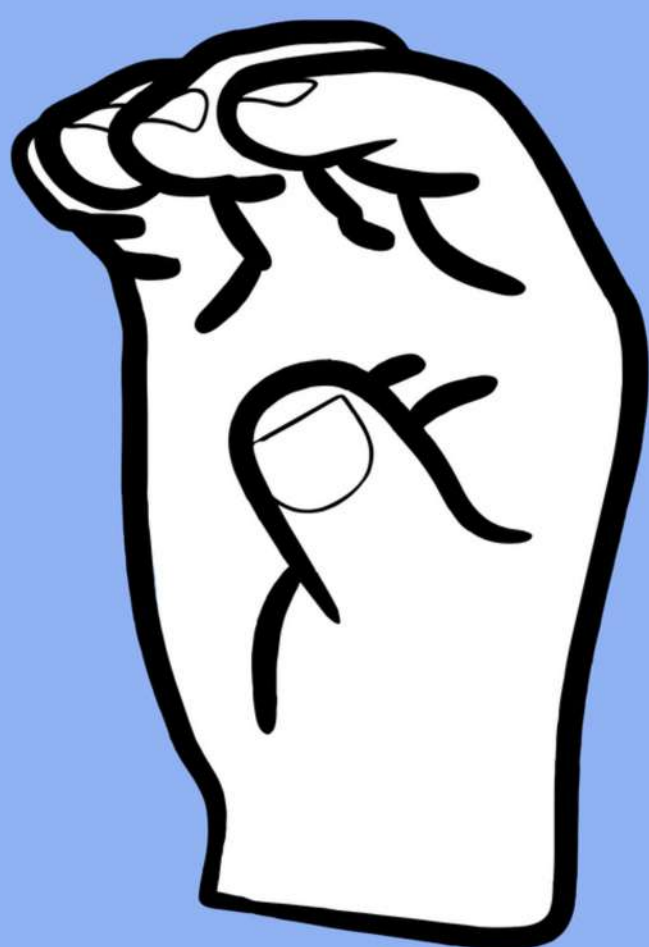
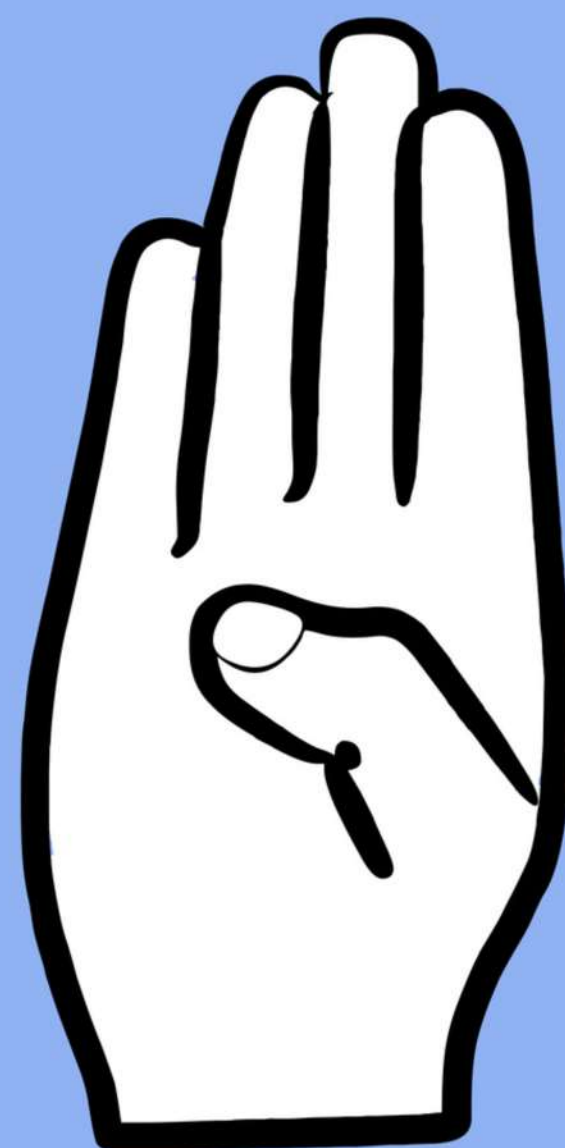
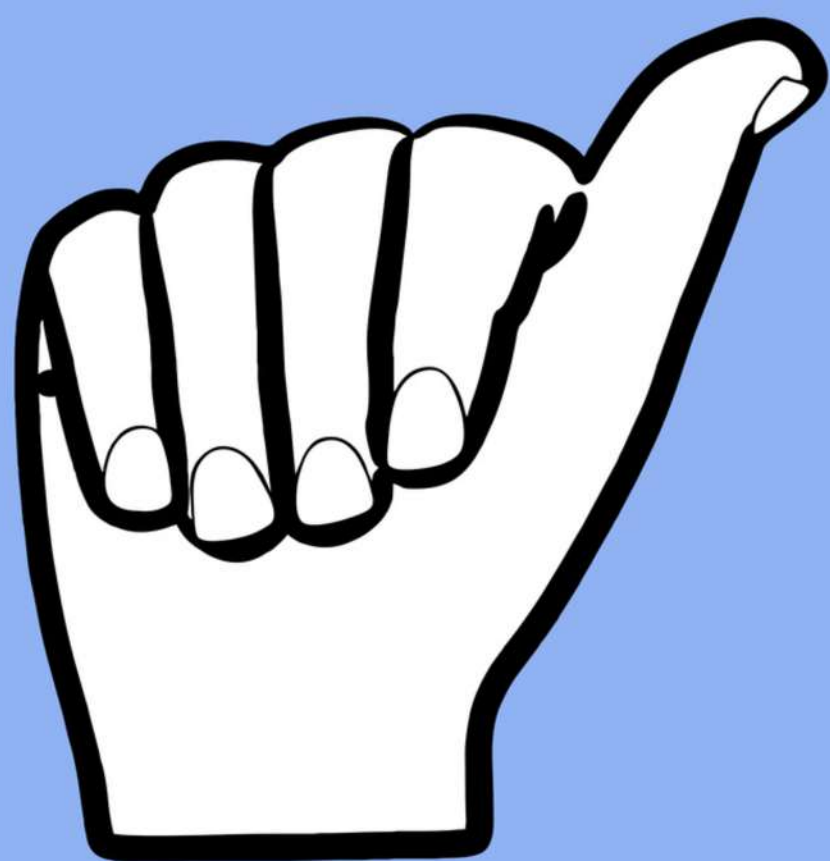
MÉDIO



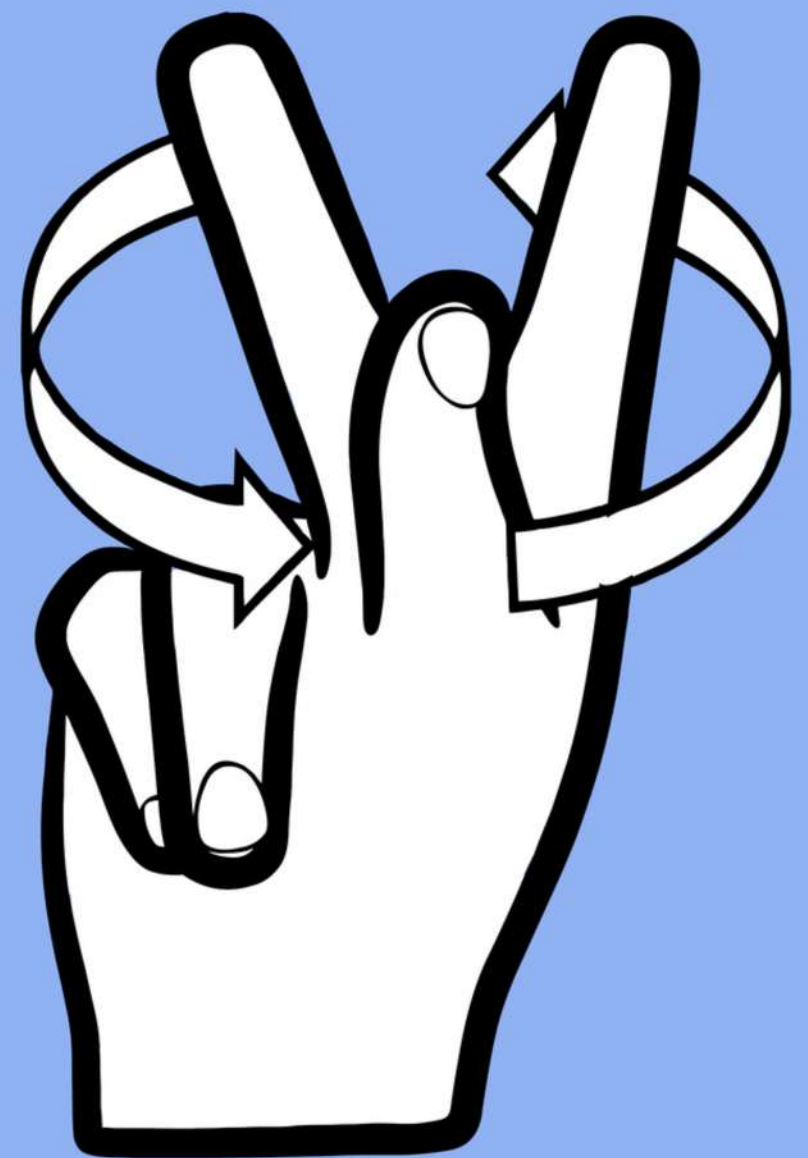
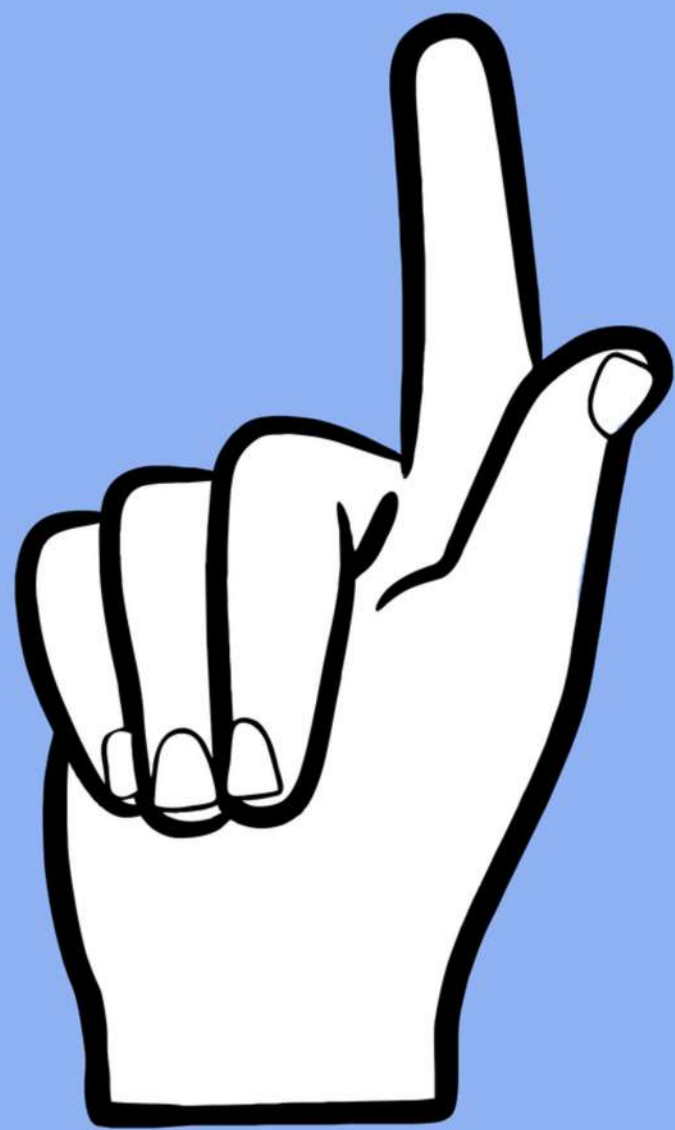
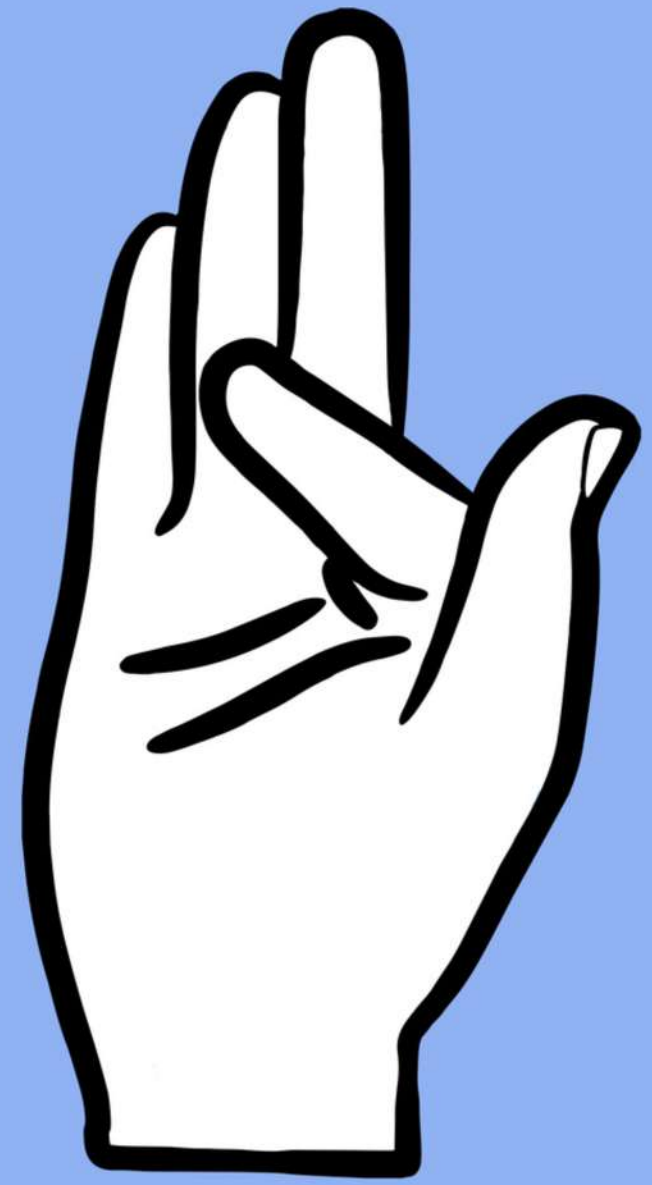
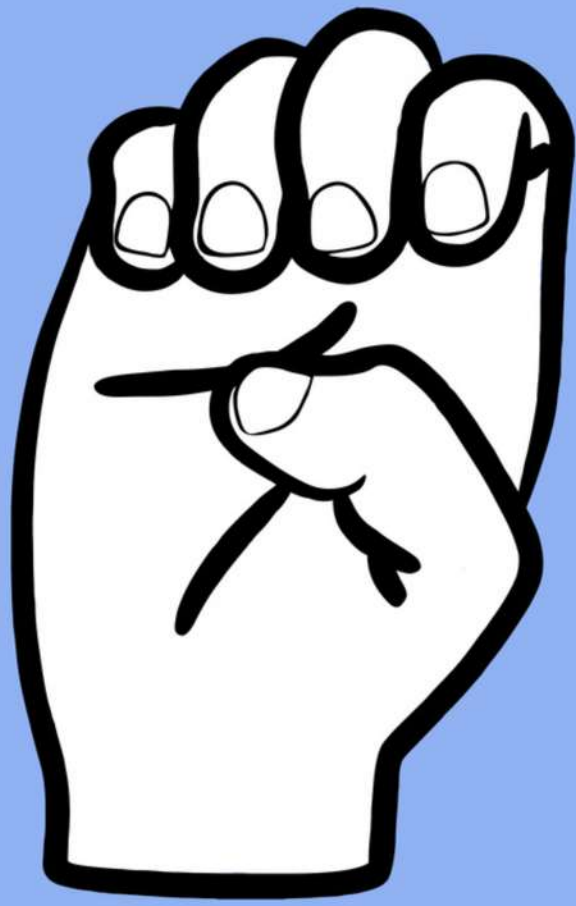
BAIXO



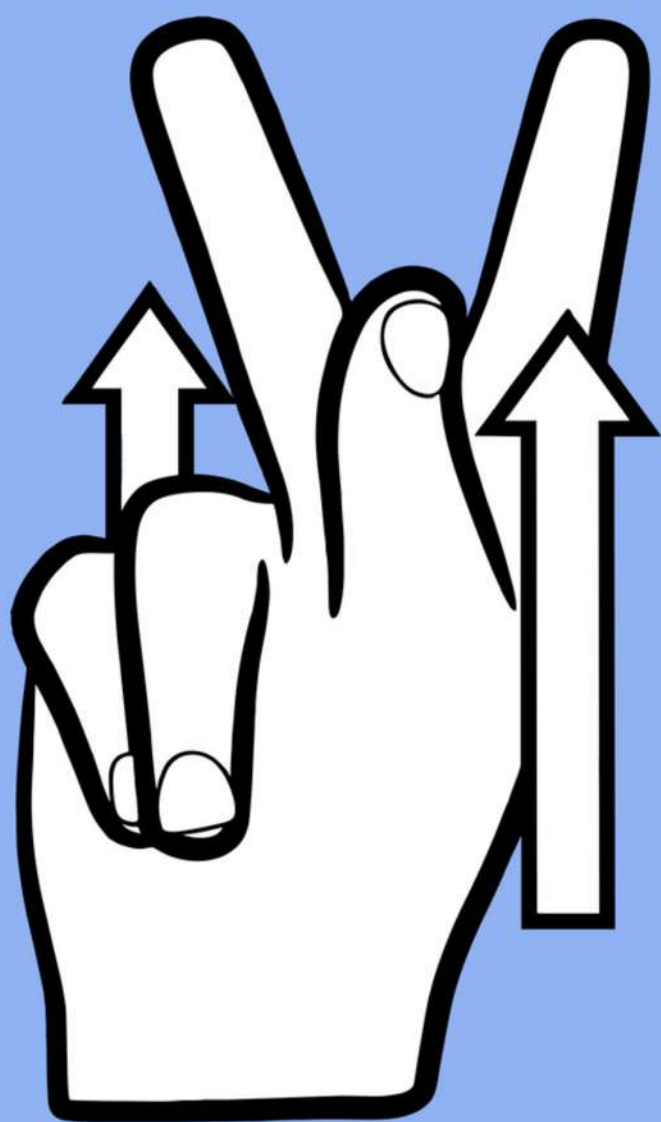
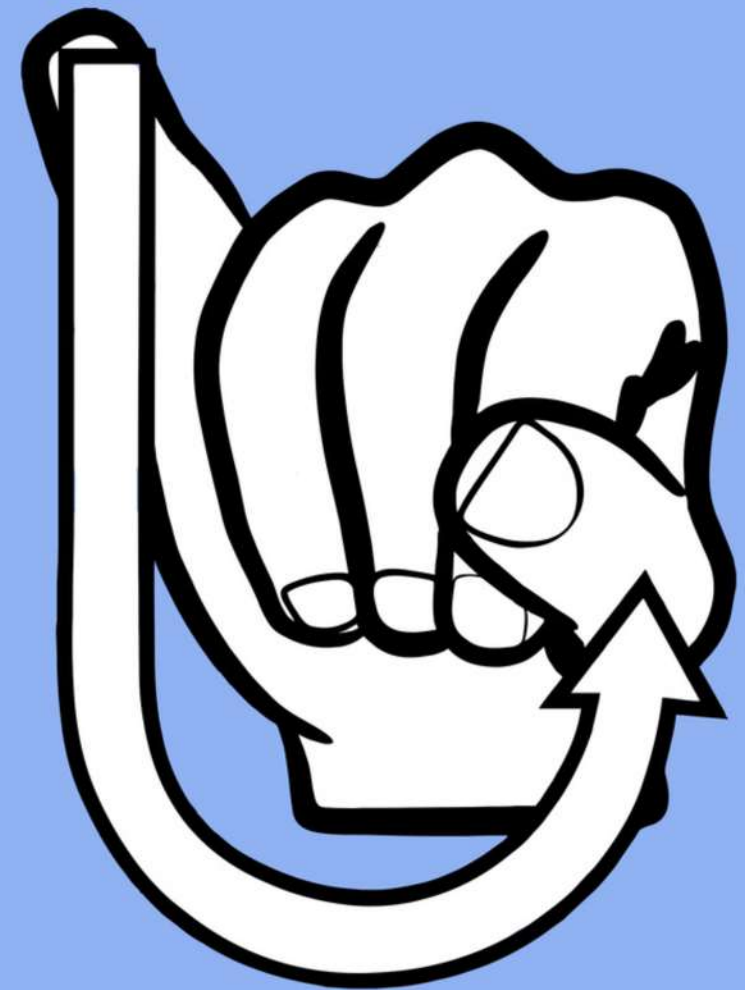
ALFABETO MANUAL



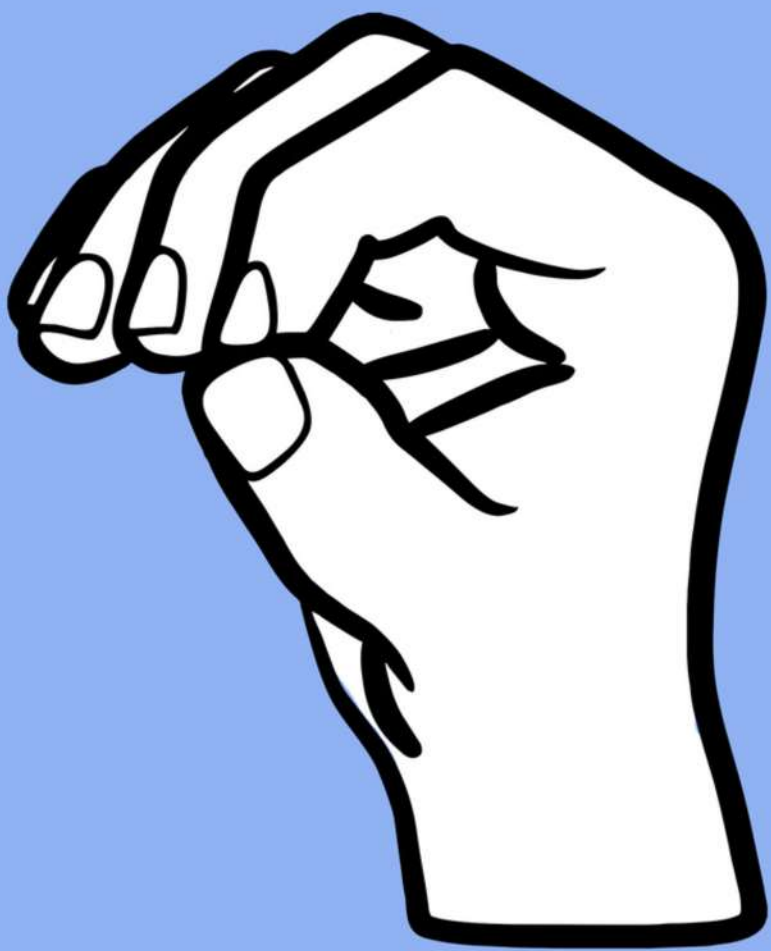
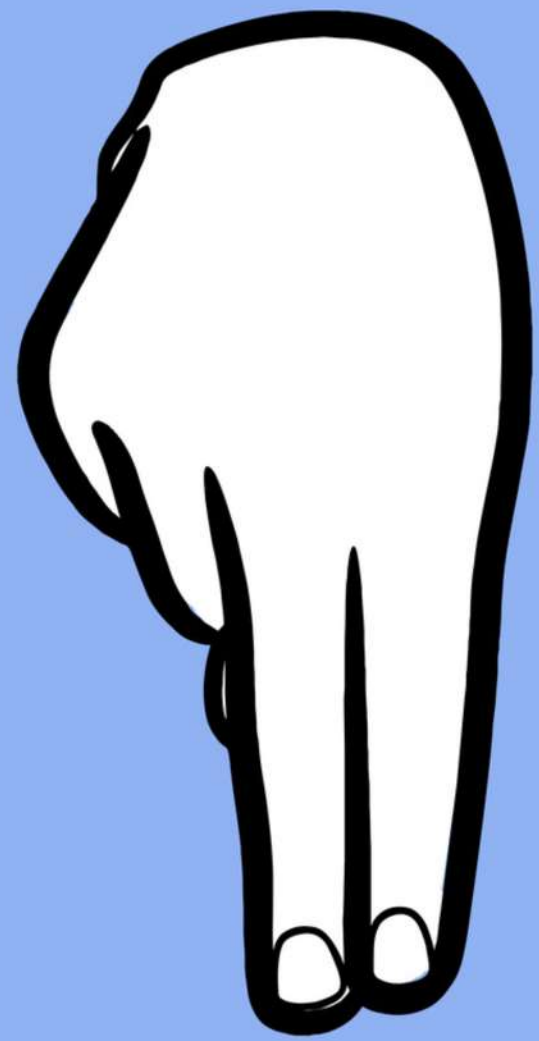
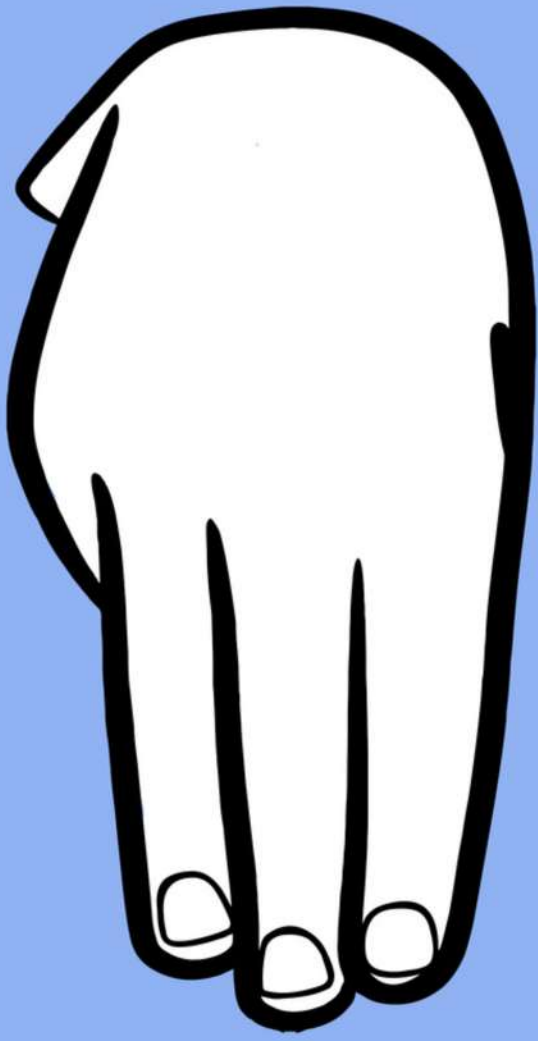
ALFABETO MANUAL



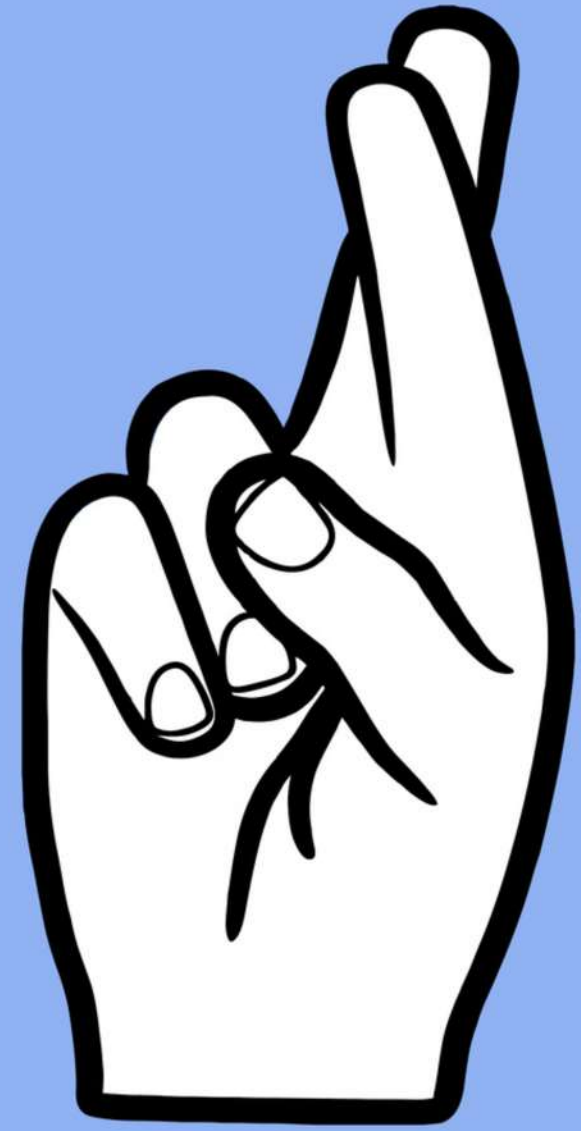
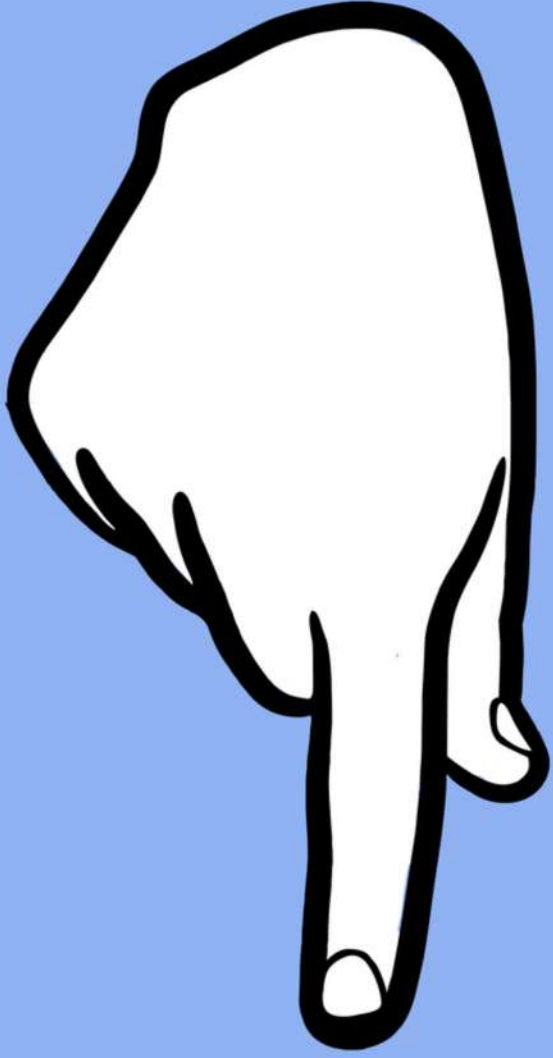
ALFABETO MANUAL



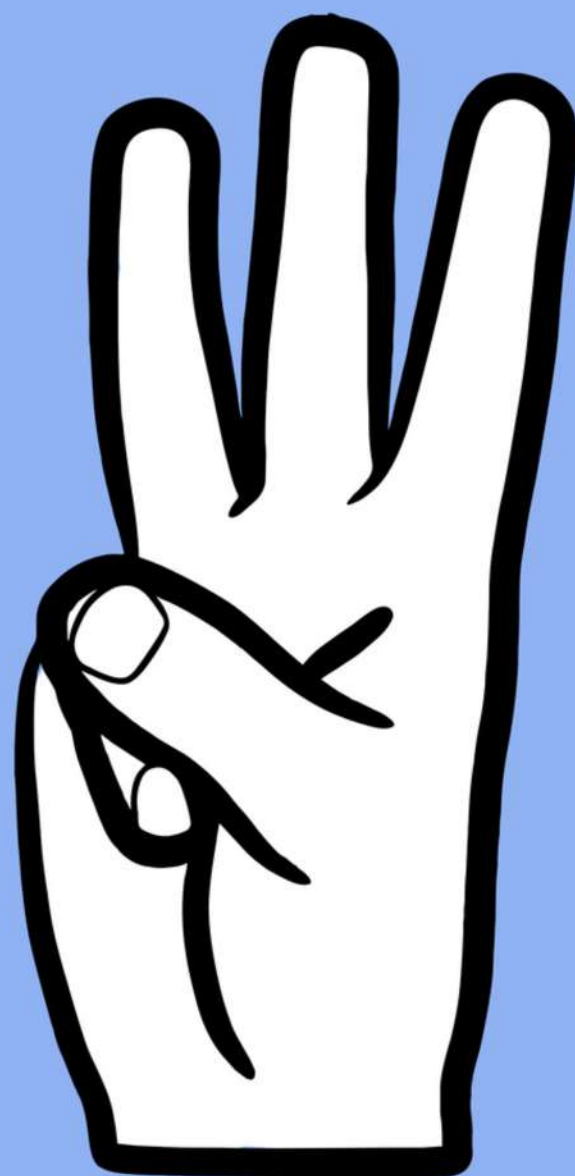
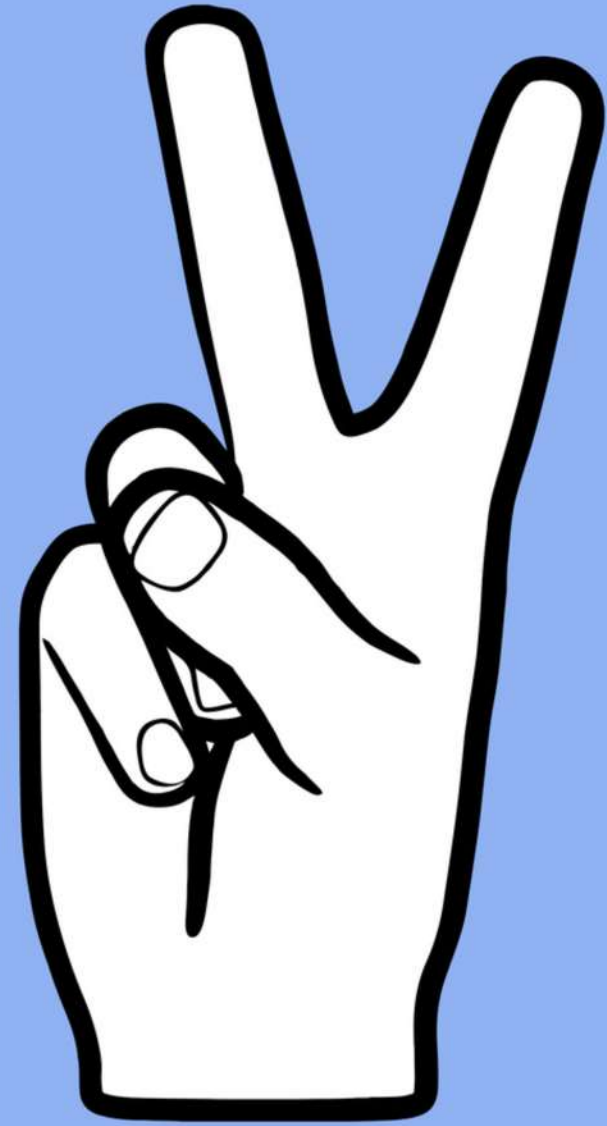
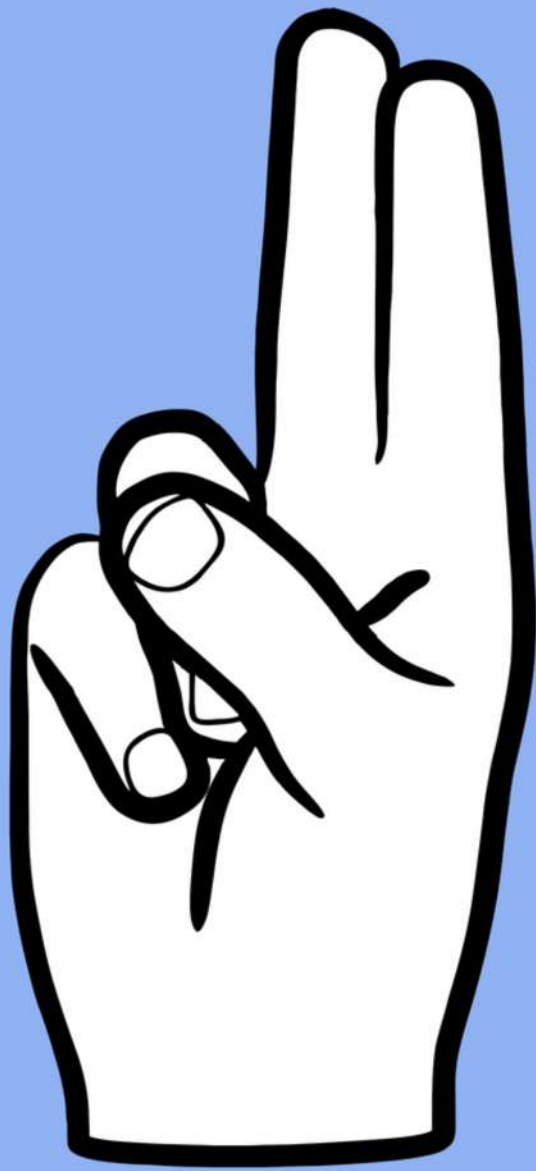
ALFABETO MANUAL



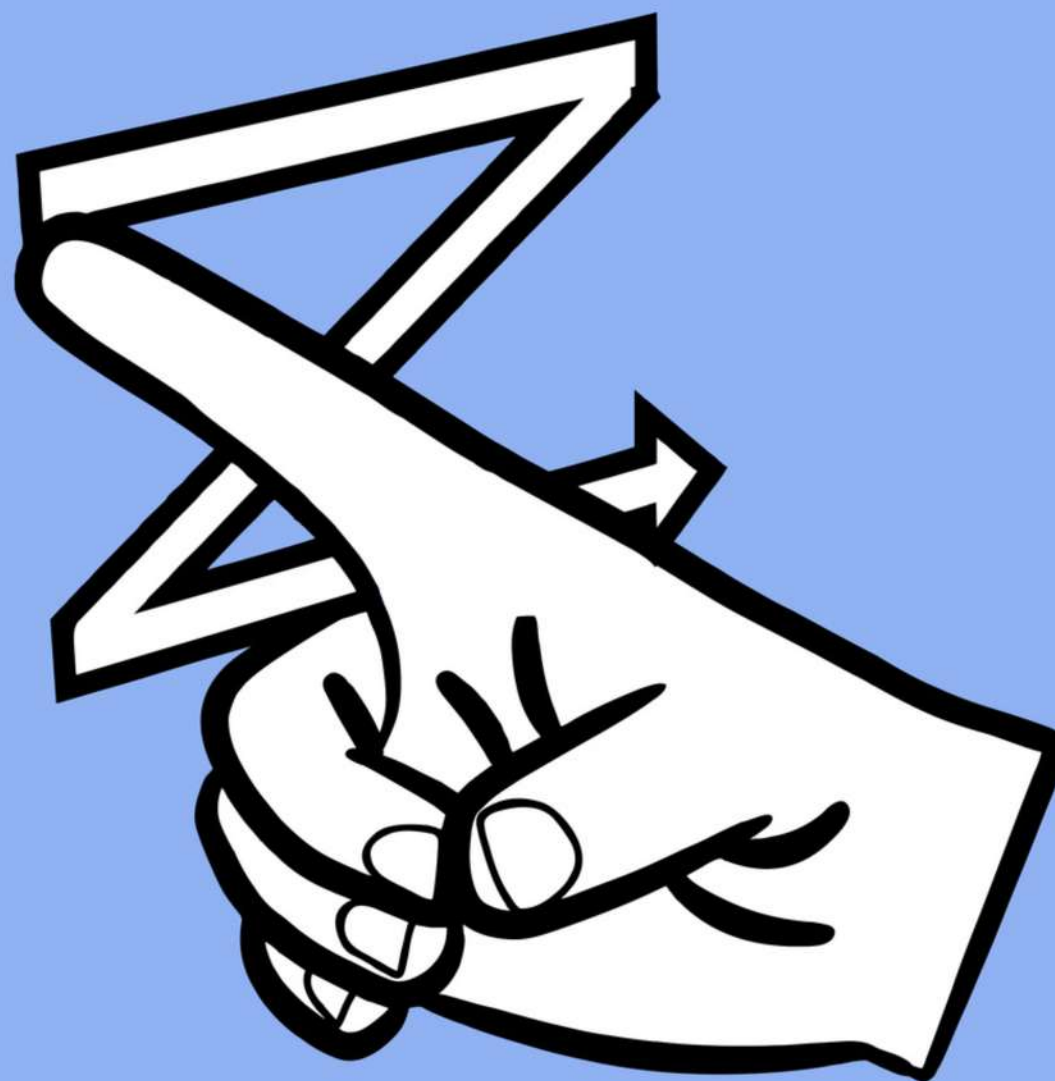
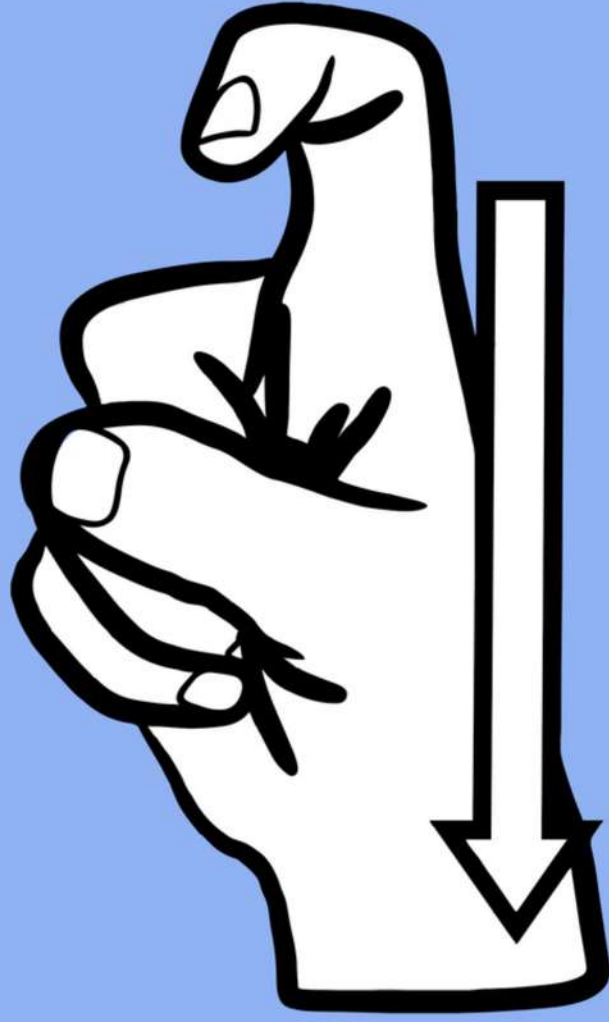
ALFABETO MANUAL



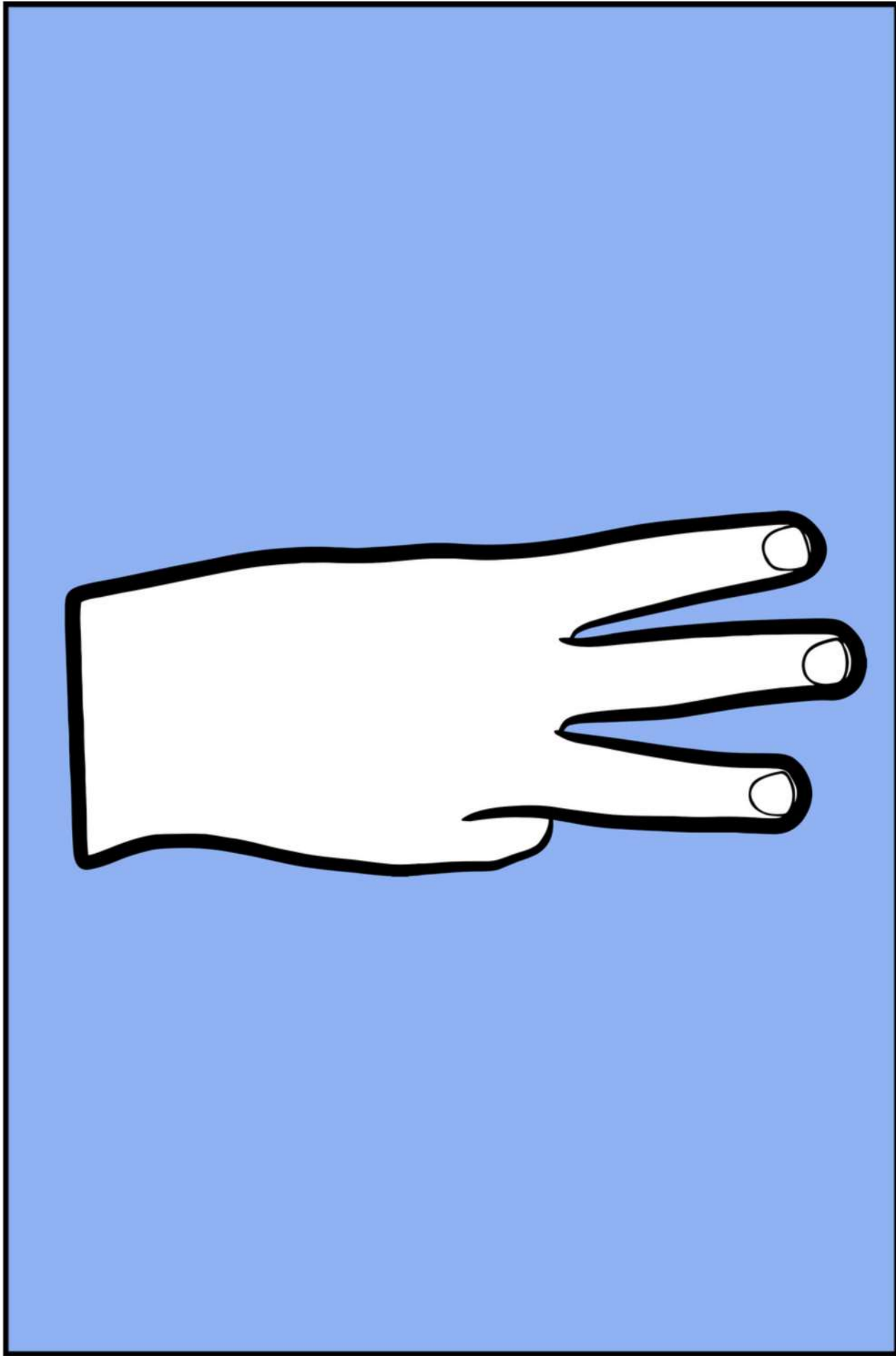
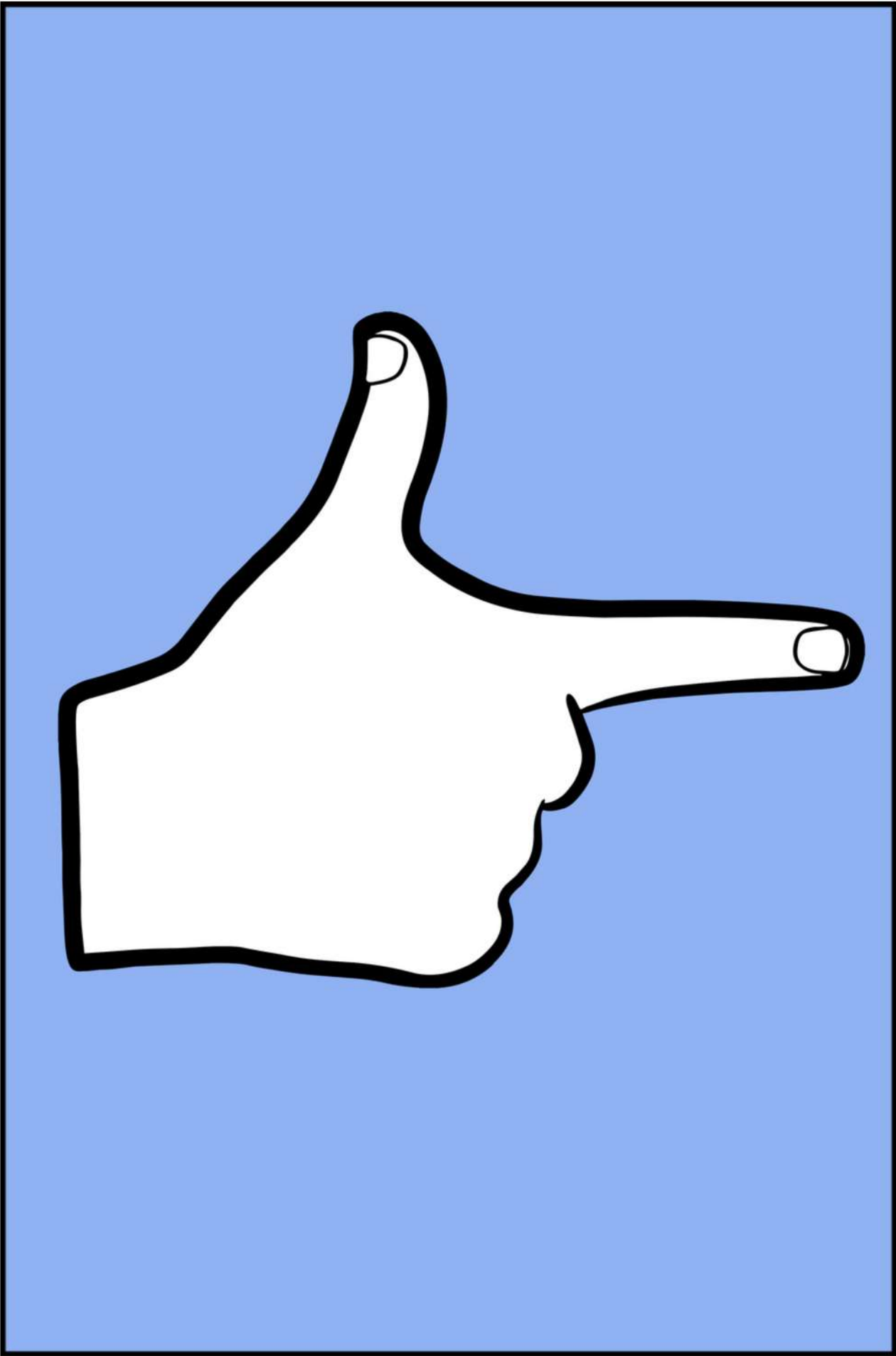
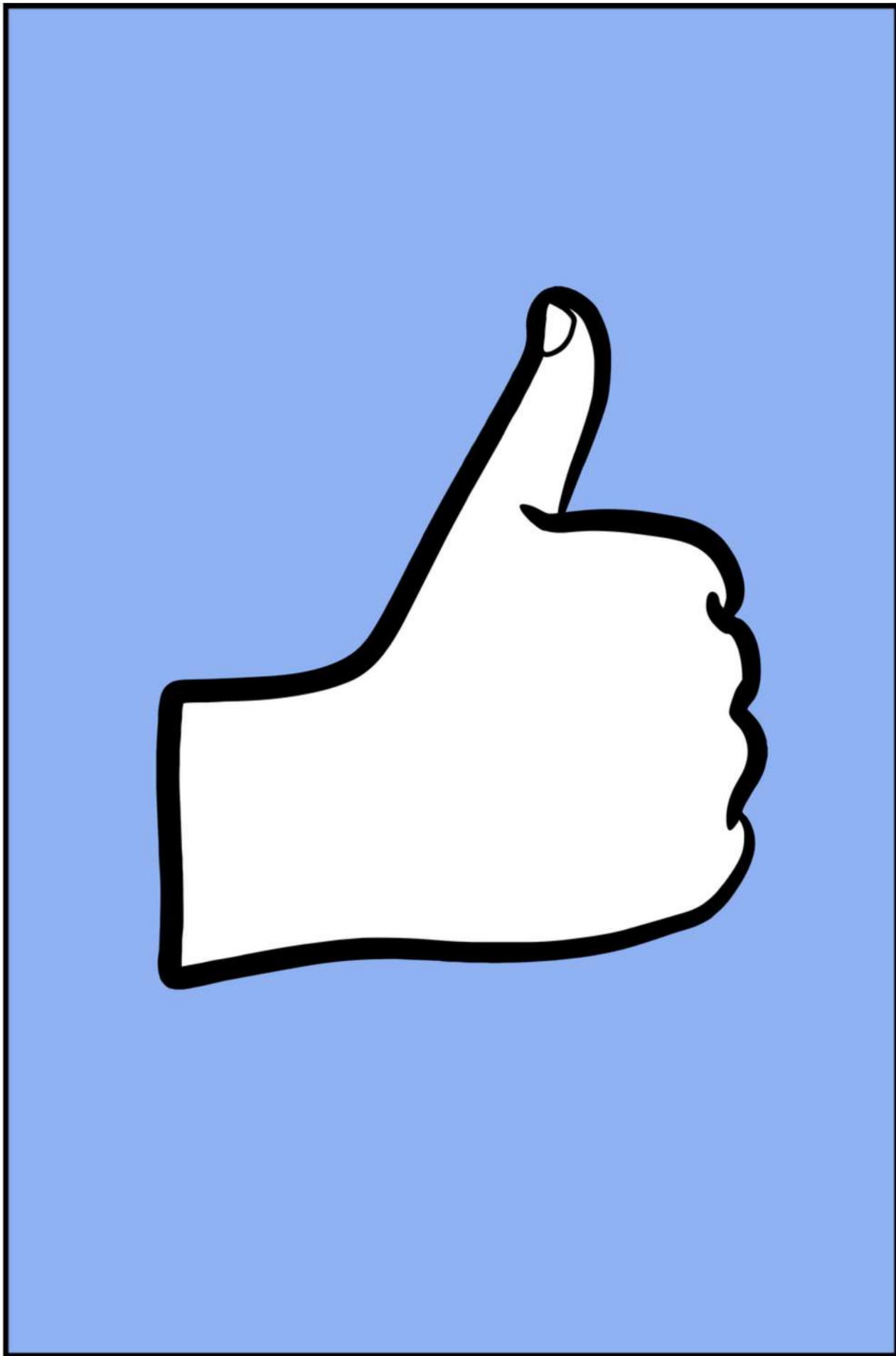
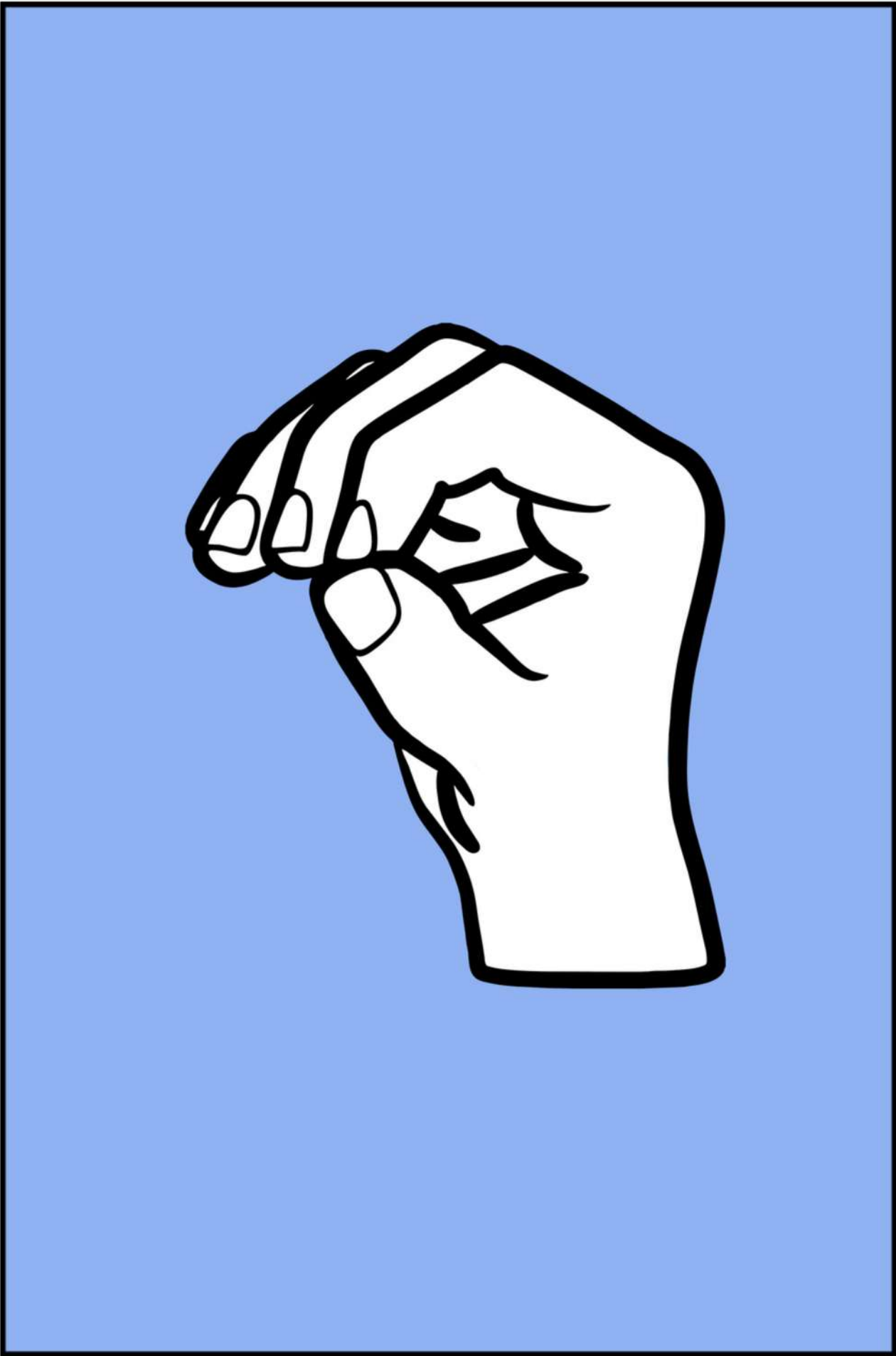
ALFABETO MANUAL



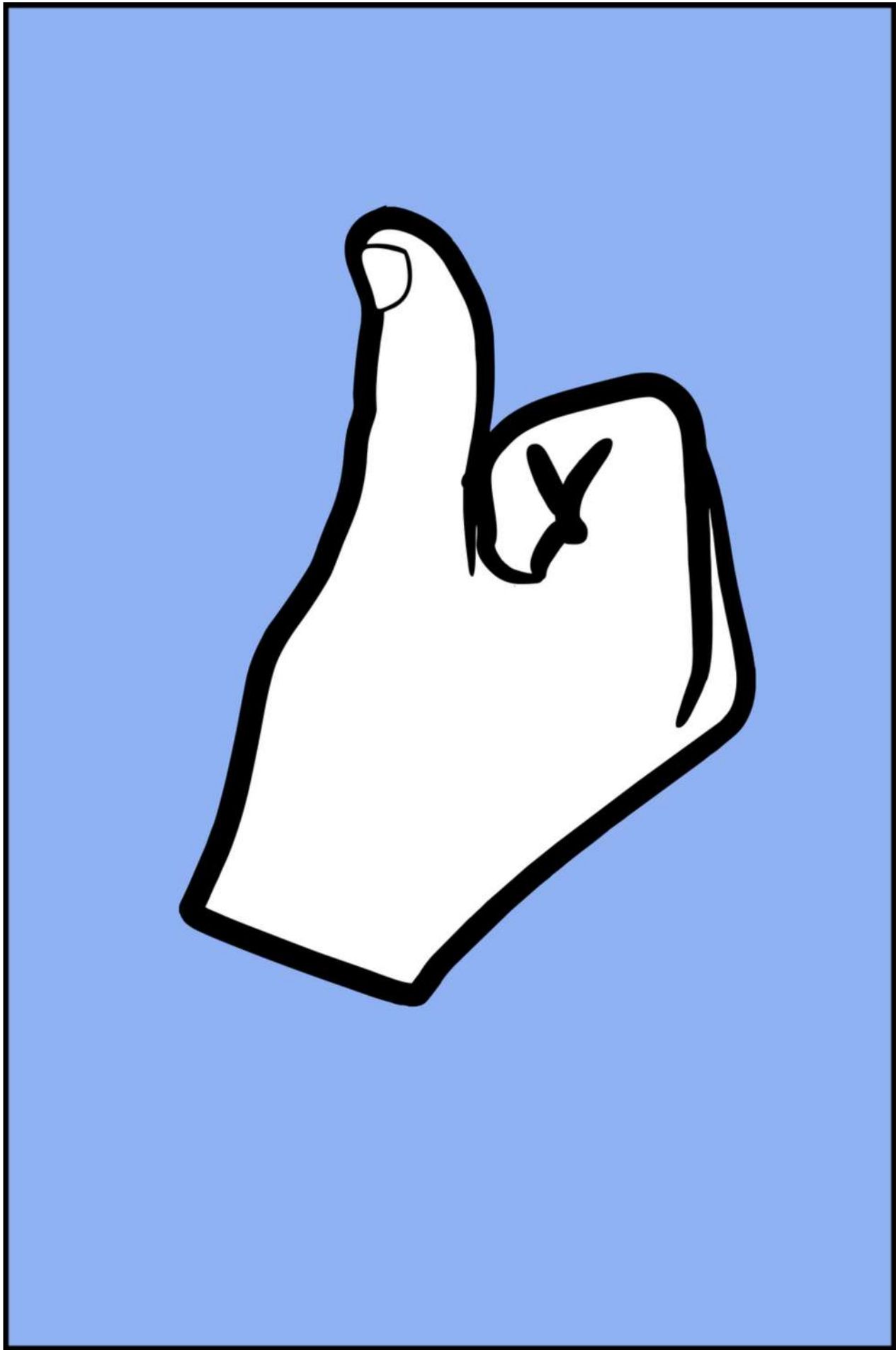
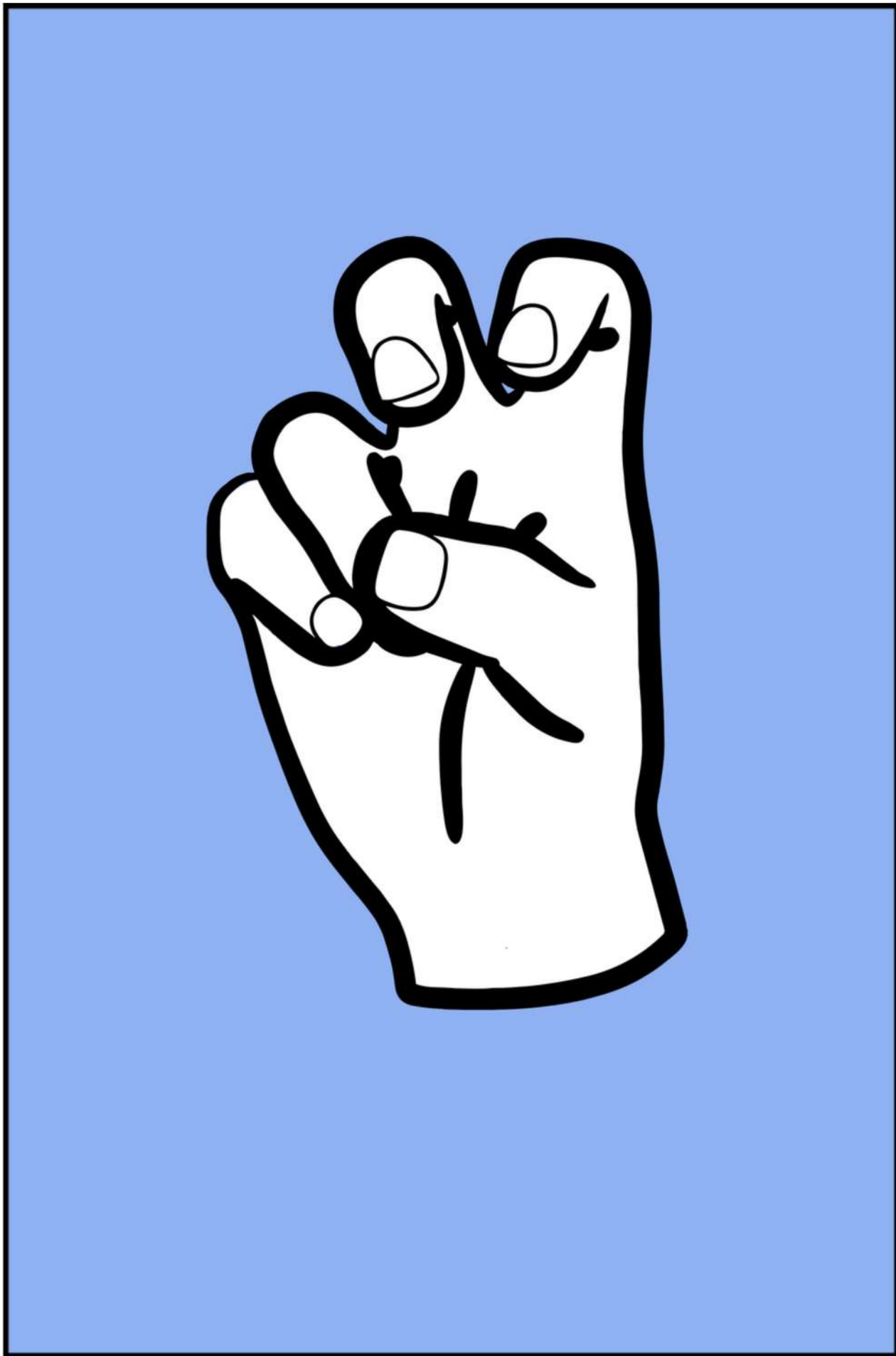
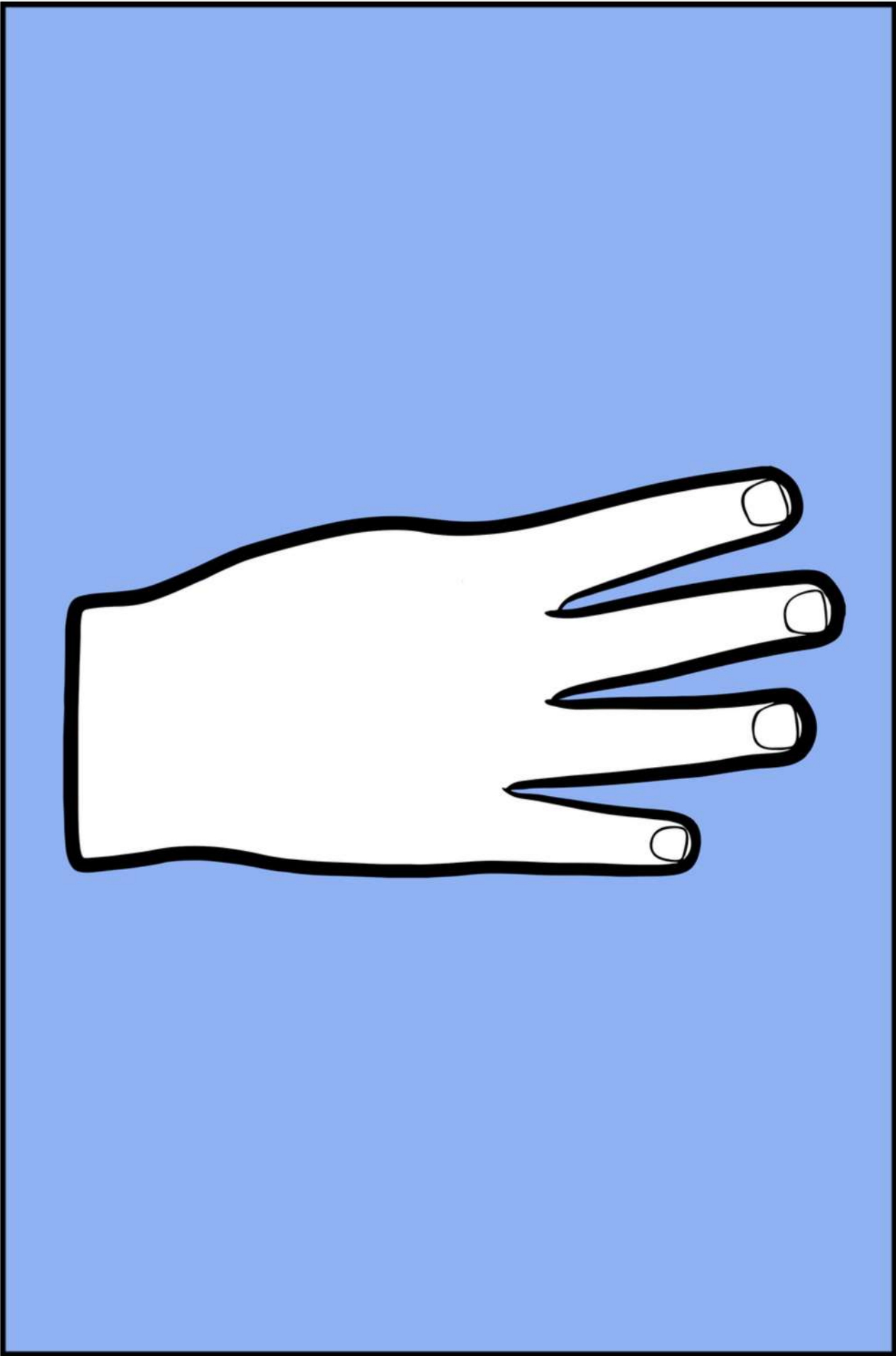
ALFABETO MANUAL



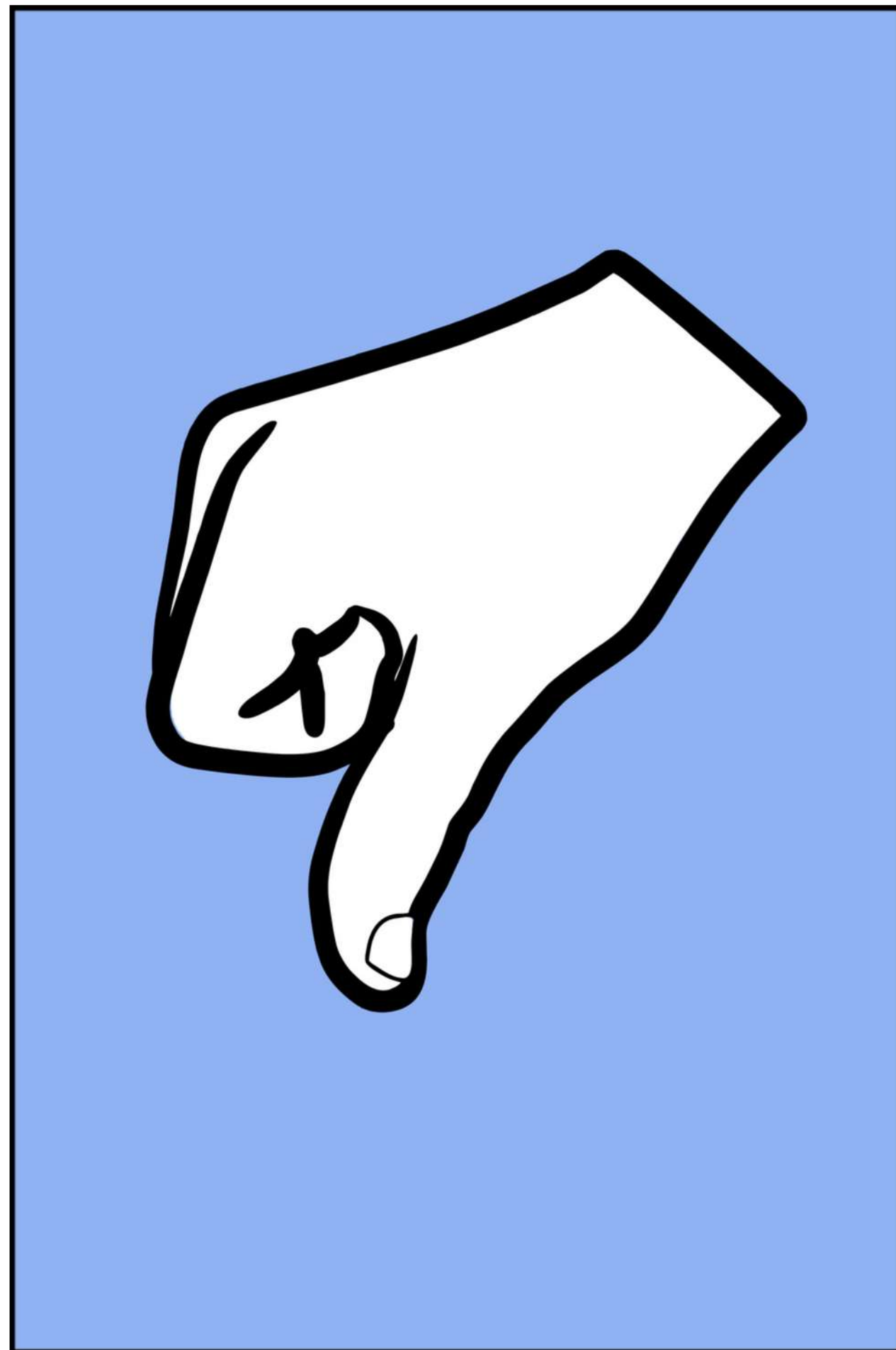
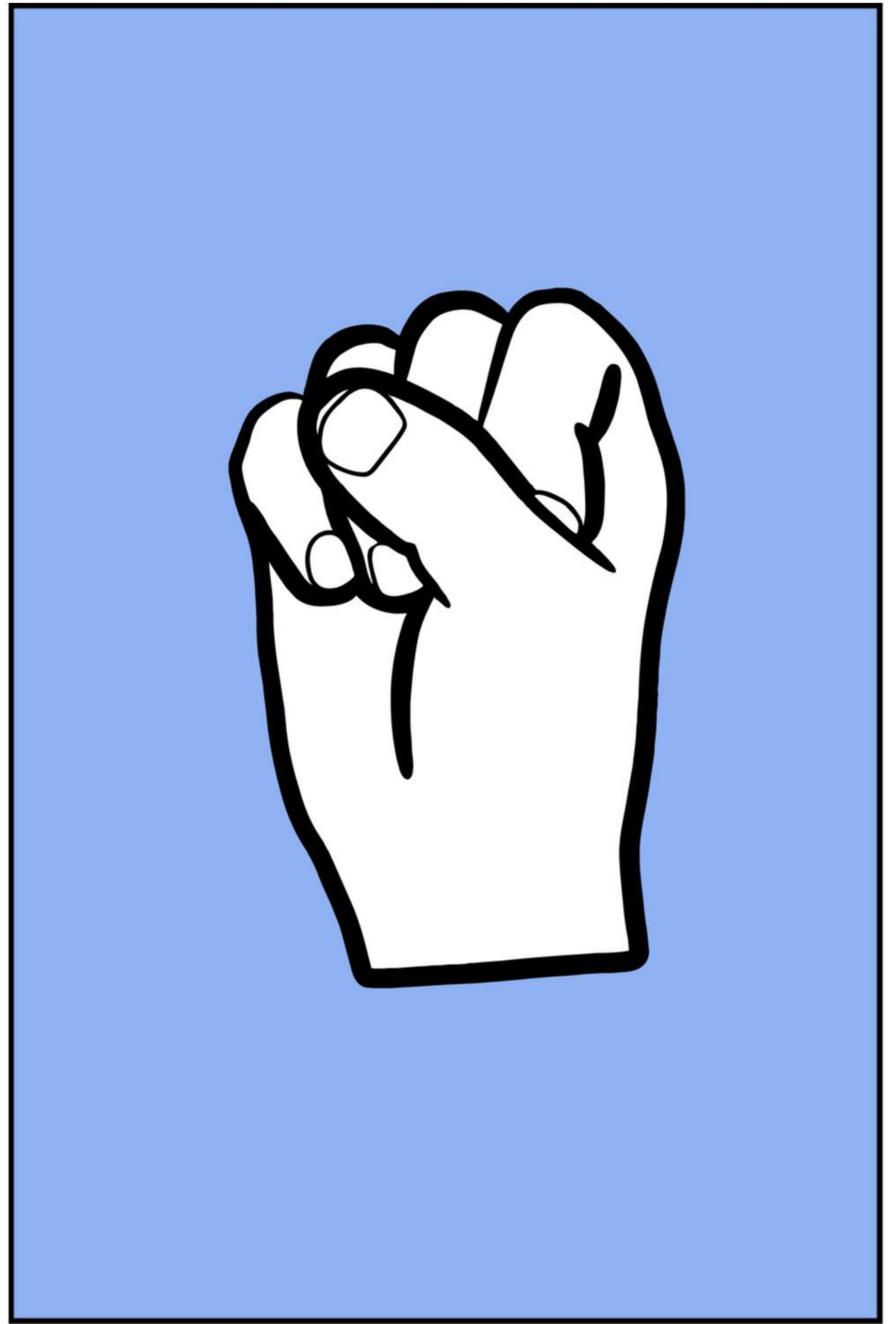
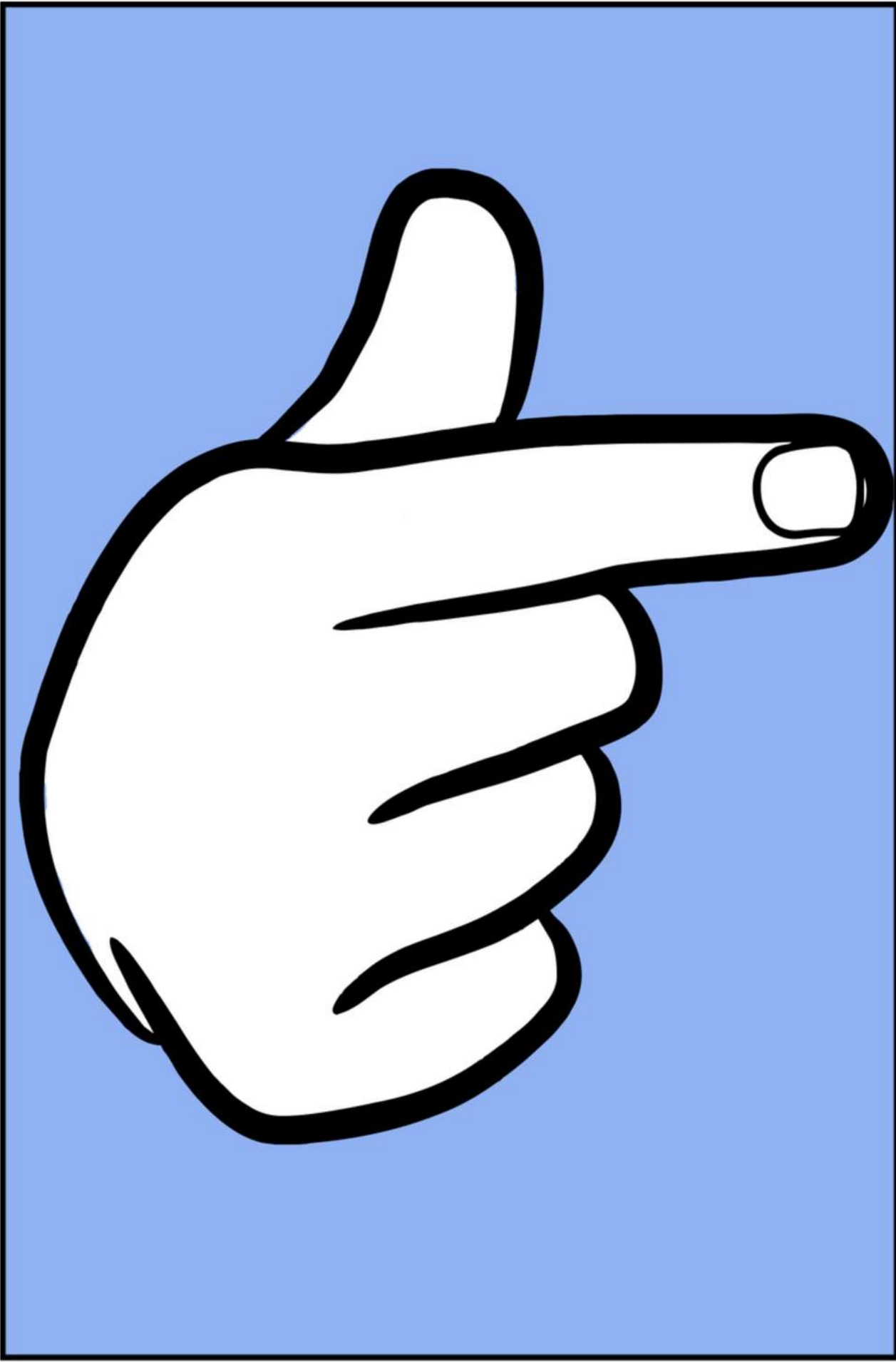
NÚMEROS



NÚMEROS



NÚMEROS



Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia do Ceará - IFCE

Programa de Pós-graduação em Artes -
PPGArtes

Curso de Mestrado Profissional em Artes

Linha de Pesquisa: Ensino e aprendizagem
em Artes

Pesquisador: Ariel Ferreira do Nascimento

Orientadora: Professora Doutora
Jacqueline Rodrigues Peixoto

Arte gráfica e design das cartas do jogo:
Sonja Lee

Diagramação do e-book: Ariel Ferreira do
Nascimento

Fortaleza, CE - 2025



contato: jogolibrancas@gmail.com