

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 12/2024

SELEÇÃO DE PROJETOS PARA FIRMAR TERMO DE EXECUÇÃO CULTURAL COM RECURSOS DA POLÍTICA NACIONAL ALDIR BLANC DE FOMENTO À CULTURA – PNAB (LEI Nº 14.399/2022)

ANEXO II

FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

PESSOA FÍSICA, MEI OU PARA GRUPO E COLETIVO SEM PERSONALIDADE JURÍDICA (SEM CNPJ)

1. DADOS DO AGENTE CULTURAL

Nome Completo: Célio Lopes de Souza

Nome artístico ou nome social (se houver): Dj Célio Lopes -

Mini Currículo ou Mini portfólio: (Escreva aqui um resumo do seu currículo destacando as principais atuações culturais realizadas.)

DJ atuante desde 1994, Célio Lopes é ícone da cultura Hip Hop no Vale do Paraíba, tendo desenvolvido diversos projetos socioculturais e é responsável por muitos eventos que movimentaram a cena independente e a cultura Hip Hop da região.

Célio Lopes é Produtor Cultural e DJ há 28 anos. Promove o evento Pinda Hip Hop desde 2013. Ativista social negro de Pindamonhangaba, com parcerias com prefeituras e coletivos, desenvolveu eventos culturais em escolas e em praças públicas.

1. DADOS DO PROJETO

Circuito: “Saber em movimento”

Escolha a categoria a que vai concorrer:

Na Categoria 02: R\$29.046,74, para 15 projetos de linguagens artísticas, para Pessoas Jurídicas.

Descrição do projeto (Na descrição, você deve apresentar informações gerais sobre o seu projeto. Algumas perguntas orientadoras: O que você realizará com o projeto? Por que ele é importante para a sociedade? Como a ideia do projeto surgiu? Conte sobre o contexto de realização.)

O Projeto Circuito “Saber em movimento” visa incentivar crianças, adolescentes e jovens a se inserir na cultura Hip Hop, através de apresentações artísticas e oficinas culturais voltadas para a inicialização e capacitação dos mesmos. O HIP HOP, enquanto cultura urbana, surgiu na periferia de Nova York, entre as comunidades caribenhas, afro-americanas e latino-americanas na década de

1970. O contexto social era de violência e criminalidade nesses bairros, e a única forma de lazer possível para os jovens era nas ruas. Eles encontraram na música, poesia, dança e na pintura uma forma de manifestação de sua realidade.

O HIP HOP tem quatro elementos principais: o MC, o DJ, o breaking (praticado pelos b-boys e b-girls) e a arte de grafite.

- Dee Jay: arte com os toca discos, noções básicas de mixagem, equalização e introdução musical.
- M.C: arte das rimas, dos cordéis aos poemas, aprimoramento da escrita, do pensamento crítico e uma breve introdução musical.
- Breaking e danças urbanas: arte da dança, aprendizagem e capacitação para execução dos movimentos típicos das danças que caracterizam a cultura Hip Hop.
- Grafite: a arte com as tintas, aprendizagem de técnicas para composição de tons e traços que caracterizam o estilo de pintura que tem revolucionado a arte moderna.

Em consonância com os projetos sociais desenvolvidos no município e também para evitar que jovens se envolvam com a criminalidade, esta proposta visa valorizar os talentosos moradores das periferias na dança e na música no estilo HIP HOP desta cidade.

Qual foi sua motivação para idealiza-lo? Este projeto tem como motivação principal a ausência de iniciativas culturais voltadas para o público de menor renda e regiões periféricas da cidade. A motivação baseia-se no desejo de levar arte, cultura e lazer aos lugares e pessoas que mais carecem de tal.

Qual impacto na sociedade você espera que o projeto alcance? Ao despertar o interesse das crianças, adolescentes e jovens pelo Hip Hop, automaticamente desperta-se o interesse por uma cultura de Paz, amor, união e respeito. Substantivos estes que são pilares da cultura Hip Hop, que se, passados adiante tem contribuição significativa para que sejamos melhores alunos, melhores pais, melhores filhos e melhores seres humanos.

Em termos de satisfação pessoal como artista, quais são suas expectativas com a realização do projeto? Aconcretização do circuito "Saber em movimento", tras junto a realização do sonho de contribuir de forma eficaz para a construção da sociedade que sonhamos.

A expectativa de alegrar pessoas, educar crianças, instruir jovens e levar cultura a onde necessita, é o que nos move. E a realização é o que nos realiza.

Contra proposta: oficinas dos 4 elementos do Hip Hop

Objetivos do projeto (Neste campo, você deve propor objetivos para o seu projeto, ou seja, deve informar o que você pretende alcançar com a realização do projeto. É importante que você seja breve e proponha entre três e cinco objetivos.)

- **O Projeto Circuito: "Saber em movimento"** tem como finalidade: despertar o interesse e fomentar a capacidade de desenvolver os 4 elementos da cultura Hip Hop!
- **Desenvolvimento de Talentos Locais:** Apoiar e capacitar artistas e jovens talentos em comunidades locais, oferecendo espaço, recursos e oportunidades para aprimorar suas habilidades.
- **Inclusão e Impacto Social:** Usar o hip hop como ferramenta para inclusão social, promovendo debates sobre questões como desigualdade, discriminação e justiça social, muitas vezes retratadas nas letras e nas

expressões artísticas.

- **Educação e Capacitação:** Criar workshops, oficinas e programas educativos sobre temas como produção musical, composição, dança e arte urbana, ajudando os participantes a desenvolver habilidades técnicas e expressivas.

Metas (Neste espaço, é necessário detalhar os objetivos em pequenas ações e/ou resultados que sejam quantificáveis. Por exemplo: Realização de 02 oficinas de artes circenses; Confecção de 80 figurinos; 120 pessoas idosas beneficiadas.)

- Realizar 9 oficinas na cidade de Pindamonhangaba
Método de verificação: fotos
- Atender 270 crianças, jovens com as oficinas.
- Método de verificação: lista de presença

Perfil do público a ser atingido pelo projeto (Preencha aqui informações sobre as pessoas que serão beneficiadas ou participarão do seu projeto. Perguntas orientadoras: Quem vai ser o público do seu projeto? Essas pessoas são crianças, adultas e/ou idosas? Elas fazem parte de alguma comunidade? Qual a escolaridade delas? Elas moram em qual local, bairro e/ou região? No caso de públicos digitais, qual o perfil das pessoas a que seu projeto se direciona?)

Público alvo: Crianças, adolescentes e jovens das regiões periféricas da cidade.

Elas moram em qual local, bairro e/ou região? Moreira César e Araretama

Sua ação cultural é voltada prioritariamente para algum destes perfis de público?

Pessoas vítimas de violência

Pessoas em situação de

pobreza: sim

Pessoas em situação de rua (moradores de rua)

Pessoas em situação de restrição e privação de liberdade (população carcerária)

Pessoas com deficiência

Pessoas em sofrimento físico e/ou psíquico

Mulheres

LGBTQIAPN+

Povos e comunidades tradicionais

Negros e/ou negras:

sim

Ciganos

Indígenas

Não é voltada especificamente para um perfil, é aberta para todos
Outros, indicar qual

Medidas de acessibilidade empregadas no projeto

(Marque quais medidas de acessibilidade serão implementadas ou estarão disponíveis para a participação de Pessoas com deficiência - PCD's, tais como, intérprete de libras, audiodescrição, entre outras medidas de acessibilidade a pessoas com deficiência, idosos e mobilidade reduzida, conforme Instrução

Normativa MINC nº 10/2023)

Acessibilidade arquitetônica:

☒ (x) rotas acessíveis, com espaço de manobra para cadeira de rodas;

☐ () piso tátil;

☒ (x) rampas;

☐ () elevadores adequados para pessoas com deficiência;

☐ () corrimãos e guarda-corpos;

☐ () banheiros femininos e masculinos adaptados para pessoas com deficiência;

☒ (x) vagas de estacionamento para pessoas com deficiência;

☐ () assentos para pessoas obesas;

☐ () iluminação adequada;

☐ () Outra _____

Acessibilidade comunicacional:

☐ () a Língua Brasileira de Sinais - Libras;

☐ () o sistema Braille;

☐ () o sistema de sinalização ou comunicação tátil;

☐ () a audiodescrição;

☐ () as legendas;

☒ (x) a linguagem simples;

☐ () textos adaptados para leitores de tela; e

☐ () Outra _____

Acessibilidade atitudinal:

☐ () capacitação de equipes atuantes nos projetos culturais;

- () contratação de profissionais com deficiência e profissionais especializados em acessibilidade cultural;
- () formação e sensibilização de agentes culturais, público e todos os envolvidos na cadeia produtiva cultural; e
- (x) outras medidas que visem a eliminação de atitudes capacitistas.

Informe como essas medidas de acessibilidade serão implementadas ou disponibilizadas de acordo com o projeto proposto.

Para criar um ambiente inclusivo e acessível, podemos adotar diversas medidas de acessibilidade que atendem às necessidades de pessoas com deficiência e promovem um ambiente mais acolhedor. Aqui estão alguns exemplos práticos:

1. Rotas acessíveis:

Desenvolver rotas dentro do ambiente (interno e externo) que sejam niveladas, com piso tátil para orientação de pessoas com deficiência visual.

Sinalizar bem as rotas e garantir que não haja obstáculos no caminho, facilitando a locomoção.

2. Espaço de manobra para cadeiras de rodas:

Garantir que áreas de circulação e acessos a balcões, elevadores e banheiros possuam espaço de manobra mínimo de 1,5m x 1,5m para que cadeiras de rodas possam girar e manobrar com segurança e conforto.

Em locais de espera, como recepções e filas, reservar áreas específicas para pessoas em cadeiras de rodas.

3. Rampas:

Instalar rampas com inclinação adequada e corrimãos de apoio em ambas as laterais, respeitando a inclinação máxima permitida por normas de acessibilidade (no Brasil, a norma NBR 9050).

Utilizar materiais antiderrapantes nas rampas, para evitar acidentes, especialmente em dias de chuva.

4. Vagas de estacionamento para pessoas com deficiência:

Disponibilizar vagas próximas ao acesso principal do local, com sinalização e espaço extra ao lado da vaga para facilitar a entrada e saída de cadeiras de rodas.

Sinalizar as vagas com o símbolo internacional de acessibilidade e garantir que não sejam ocupadas por veículos não autorizados.

5. Linguagem simples:

Utilizar linguagem direta, clara e objetiva em materiais informativos, sites e comunicações para garantir que pessoas com diferentes níveis de compreensão possam entender as informações.

Evitar termos técnicos ou, caso sejam necessários, explicá-los de forma simples.

6. Acessibilidade atitudinal:

Oferecer treinamentos para funcionários e colaboradores sobre diversidade e inclusão, abordando questões como o respeito às diferenças e a eliminação de atitudes capacitistas.

Incentivar a empatia e o respeito, evitando estereótipos ou atitudes paternalistas que podem ser ofensivas para pessoas com deficiência.

Ao adotar essas medidas, o ambiente se torna mais inclusivo e acessível, promovendo o bem-estar e a independência de todos os usuários,

independentemente de suas condições físicas ou intelectuais.

Local onde o projeto será executado (Informe os espaços culturais e outros ambientes, além de municípios e Estados onde a sua proposta será realizada)

- 1 - Estação Cidadania - Moreira César
- 2 - Centro Cultural – Araretama
- 3 – E.E Professora Escolástica Antunes Salgado – Jardim Regina
- 4 - Projeto Jataí Salesianos – João Tamborindeguy
- 5 - Liceu Coração de Jesus Salesianos Pindamonhangaba

Previsão do período de execução do projeto

Data de início: 15/05/2025

Data final: 15/02/2026

Equipe

Informe quais são os profissionais que atuarão no projeto, conforme quadro a seguir:

Nome do Profissional/ empresa	Função no Projeto	Mini currículo
Célio Lopes	Proponente/ Oficineiro/ DJ	Atuante desde 1994, é ícone da cultura Hip Hop no Vale do Paraíba, tendo desenvolvido diversos projetos socioculturais e é responsável por muitos eventos que movimentaram a cena independente e a cultura hip hop da região. Célio Lopes é Produtor Cultural e DJ há 28 anos. Promove o evento Pinda Hip Hop desde 2013.
João Marcos Amaral (Di Preto)	Oficineiro/MC	Iniciou sua trajetória na música com MC em meados de 2010, se apresentando em eventos de hip hop e skate na região do vale do paraíba. Em 2012, foi co-fundador e integrante do grupo União Rude Crew, grupo esse que seria responsável pela produção

		cultural de diversos eventos que aconteceram em Pindamonhangaba de 2012 para cá, vale ressaltar a Batalha da Bíblia que foi por anos o principal evento cultural da cidade e uma das maiores batalhas de MCs do estado. Atualmente trabalha na produção executiva da roda cultural “Mundo Livre” e desenvolveu recentemente a primeira oficina de Hip Hop intitulada “Hip Hop Mundo Livre”, em parceria com a instituição Salesianos.
Mikaela Vitória	Oficineira Dança Hip Hop	Professora de dança, proativa, dedicada e apaixonada pelo ofício de lecionar. Através do ensino da dança, busca desenvolver as habilidades cognitivas, socioculturais e emocionais de crianças e jovens. Motivada e entusiasmada para fomentar sonhos
Ronaldo Silva (Dum Graff)	Oficineiro Grafitti	Grafiteiro, artista plástico, ilustrador profissional, produtos cultural, curador artístico, poeta escritor e também arte educador. Com formação totalmente autodidata, já trabalha profissionalmente com arte desde 1999, atuando no início como letrista e posteriormente como ilustrador para empresas do ramo da moda.

Cronograma de Execução

Descreva os passos a serem seguidos para execução do projeto.

Item	Descrição das ações	Mês 01	Mês 02	Mês 03	Mês 04	Mês 05	Mês 06	Mês 07	Mês 08	Mês 09
1	Divulgação do projeto nas redes sociais, comunicação visual, rádios	x	x	x	x	x	x	x		
2	Organização do trabalho	x	x							
3	Contratação de profissionais e serviços necessários	x								
4	Captação de inscitos para participar do projeto		x	x	x	x	x	x		
5	Aplicação de conhecimentos teóricos e práticos dos 4 elementos do HipHop			x	x	x	x	x		
6	Finalização								x	x

Estratégia de divulgação

Apresente os meios que serão utilizados para divulgar o projeto. ex.: impulsionamento em redes sociais.

Impulsionamento do Projeto nas redes sociais, divulgação via cartazes.

Projeto possui recursos financeiros de outras fontes? Se sim, quais?

(Informe se o projeto prevê apoio financeiro, tais como cobrança de ingressos, patrocínio e/ou outras fontes de financiamento. Caso positivo, informe a previsão de valores e onde serão empregados no projeto.)

☐ (x) Não, o projeto não possui outras fontes de recursos financeiros

☐ () Apoio financeiro municipal

☐ () Apoio financeiro estadual

☐ () Recursos de Lei de Incentivo

Municipal ☐ () Recursos de Lei de

Incentivo Estadual ☐ () Recursos de Lei de

Incentivo Federal

☐ () Patrocínio privado direto

☐ () Patrocínio de instituição internacional

☐ () Doações de Pessoas Físicas

☐ () Doações de Empresas

☐ () Cobrança de ingressos

☐ () Outros

Se o projeto tem outras fontes de financiamento, detalhe quais são, o valor do financiamento e onde os recursos serão empregados no projeto.

O projeto prevê a venda de produtos/ingressos?

(Informe a quantidade dos produtos a serem vendidos, o valor unitário por produto e o valor total a ser arrecadado. Detalhe onde os recursos arrecadados serão aplicados no projeto.)

Não.

2. PLANILHA ORÇAMENTÁRIA

Preencha a tabela informando todas as despesas indicando as metas/etapas às quais elas estão relacionadas.

Pode haver a indicação do parâmetro de preço (Ex.: preço estabelecido no SALICNET, 3 orçamentos, etc) utilizado com a referência específica do item de despesa para

auxiliar a análise técnica da comissão de seleção.

ITEM	DESCRIÇÃO DAS AÇÕES	DESPESAS								
		MÊS 1	MÊS 2	MÊS 3	MÊS 4	MÊS 5	MÊS 6	MÊS 7	MÊS 8	MÊS 9
1	Oficina de Desjey Aplicação de conhecimento prático	5.200,00								
2	Oficina de Graffiti Aplicação de conhecimento prático	5.200,00								
3	Oficina de Mestre de Cerimônia (MC) Aplicação de conhecimento prático	5.200,00								
4	Oficina de Dança Urbanar Aplicação de conhecimento prático	5.200,00								
5	Sanarização Contratação de um	3.000,00								
6	Resposta de e-mail mídias digitais	1.200,00								
7	Gestão Tráfego Pago	800,00								
8	Impulsionamento	200,00								
9	Comunicação Visual Banner, Back Drop, Adesivos	2.046,74								
10	Materiais aquisição de material para a aula	1.000,00								
	TOTAL	29.046,74								

3. DOCUMENTOS COMPLEMENTARES

Caso queira, junte documentos que auxiliam na análise do seu projeto e da sua equipe técnica, tais como currículos e portfólios, entre outros documentos que achar necessário.

Oficina de Iniciação para DJ

Objetivo: Ensinar os fundamentos da discotecagem e preparar os alunos para criarem sets básicos, conhecendo o funcionamento dos equipamentos e técnicas essenciais para apresentações.

Duração: 3 horas, atendendo a demanda de inscritos a cada edição.

Módulo 1: Introdução ao DJing

Conteúdo: História e evolução do DJing, diferentes estilos e gêneros de música eletrônica.

Prática: Identificação de estilos e análise de sets de DJs famosos para compreender diferentes abordagens e técnicas.

Módulo 2: Equipamentos e Configuração

Conteúdo: Conhecimento básico dos equipamentos (controladora, CDJ, mixer, fones de ouvido), software de DJing (Serato).

Prática: Configuração e conexão dos equipamentos; familiarização com cada componente, como decks, pitch, EQ e efeitos.

Módulo 3: Beatmatching e Técnicas de Mixagem

Conteúdo: Teoria de ritmo, tempo e sincronização (BPM); introdução ao beatmatching manual e automático.

Prática: Exercícios práticos de beatmatching, transições entre músicas e prática de mixagem usando crossfader e equalizador.

Módulo 4: Construção e Estrutura de Set

Conteúdo: Estrutura de músicas Hip Hop; organização de setlists e seleção de músicas.

Prática: Criação de um set curto, considerando a ordem das músicas, BPM e energia para manter o fluxo e dinâmica do set.

Módulo 5: Efeitos e Personalização do Som

Conteúdo: Introdução aos efeitos de DJ (delay, reverb, filter, flanger) e como usá-los para criar transições interessantes.

Prática: Aplicação de efeitos de forma sutil e prática de manipulação do som para personalizar o set.

Módulo 6: Preparação para a Primeira Apresentação

Conteúdo: Dicas para a primeira apresentação; configuração em locais externos e ajustes para sistemas de som diferentes.

Prática: Gravação de um set final com os conceitos aprendidos. Feedback em grupo e sessão de perguntas.

Materiais Necessários: 1 par de toca discos, laptop (caso utilize software), fones de ouvido, músicas com boa qualidade de áudio (preferencialmente em formato WAV ou MP3 320kbps).

Esse curso básico ajuda o aluno a dar os primeiros passos no DJing, garantindo uma base sólida para avançar nas técnicas.

Oficina de Iniciação à MC

Objetivo: Introduzir os participantes aos fundamentos do MC, incluindo noções básicas de ritmo e expressividade, para desenvolver confiança e capacidade de criar seu próprio RAP.

Duração: 3 horas, atendendo a demanda de inscritos a cada edição.

Módulo 1: História e Cultura do Hip Hop

Conteúdo: Introdução à cultura hip hop e à história e desenvolvimento do MC.

Prática: Introdução e desenvolvimento de gêneros literários; Poema, Poesia, Cordel.

Módulo 2: Fundamentos e Conteúdos Básicos

Conteúdo: Introdução e Apresentação dos gêneros e sub gêneros musicais; Rap, Trap, Drill e Grime.

Prática: Aprendizado de noções básicas de ritmos; BPM, criação de versos e melodias.

Módulo 3: Musicalidade e Freestyle

Conteúdo: Técnicas para identificar batidas, ritmos e acentuações na música; introdução ao freestyle e afins.

Prática: Exercícios de freestyle guiados, onde cada participante improvisa movimentos ao ritmo da música, com ênfase em desenvolvimento do senso crítico.

Módulo 4: Desenvolvimento musical.

Conteúdo: Estruturação de uma música, integrando os conceitos básicos e variações ensinadas; dicas para melhorar a presença de palco.

Prática: Aprendizado e prática de uma música aplicando-se de forma individual e coletivo os conceitos ensinados.

Materiais Necessários:

Papel, caneta, sonorização.

Essa oficina básica permite que os participantes compreendam os fundamentos do hip hop, RAP e suas vertentes, desenvolvem ritmo e se familiarizem com o universo musical.

Oficina de Iniciação ao Graffiti

Objetivo: Introduzir os participantes ao universo do graffiti, incluindo seus fundamentos, técnicas de spray e stencils, além de incentivar a expressão artística e a consciência sobre a cultura do graffiti.

Duração: 3 horas, atendendo a demanda de inscritos a cada edição.

Módulo 1: História e Cultura do Graffiti

Conteúdo: História do graffiti, suas origens, evolução e principais estilos (tag, throw-up, wildstyle, stencil); discussões sobre o graffiti como forma de expressão e arte urbana.

Prática: Análise de obras de artistas conhecidos e diferentes estilos; discussão sobre ética e responsabilidade na prática do graffiti.

Módulo 2: Criação de Personagens e Letreiramento

Conteúdo: Técnicas básicas de desenho para criação de personagens e construção de letras no estilo graffiti; introdução ao sketch (rascunho) e composição visual.

Prática: Desenvolvimento de personagens simples e letreiramento próprio, com foco em formas e estilo pessoal.

Módulo 3: Introdução às Técnicas e Ferramentas

Conteúdo: Apresentação dos materiais de graffiti (spray, marcadores, stencils, caps); noções de segurança no uso do spray e técnicas básicas de traços e preenchimento.

Prática: Exercícios com spray em folhas de papel grandes ou em superfícies autorizadas, explorando diferentes caps e efeitos (linha fina, linha grossa, degradê).

Módulo 4: Produção e Finalização de um Painei

Conteúdo: Preparação para a criação de um mural ou painel coletivo, escolha de cores, temas e disposição.

Prática: Pintura de um painel final em grupo, aplicando as técnicas aprendidas e explorando a colaboração; feedback em grupo sobre o processo e os resultados.

Materiais Necessários: Sprays de várias cores, diferentes tipos de caps, papel grande ou superfícies autorizadas para prática, luvas e máscara de proteção, marcadores, estênceis.

Essa oficina de iniciação ao graffiti permite que os participantes aprendam as técnicas básicas e explorem seu estilo próprio dentro da arte do graffiti, de forma segura e consciente.

Oficina de iniciação à Dança Hip Hop, com foco nos fundamentos, musicalidade e expressividade:

Oficina de Iniciação à Dança Hip Hop

Objetivo: Introduzir os participantes aos fundamentos da dança hip hop, incluindo passos básicos, ritmo e expressividade, para desenvolver confiança e estilo próprio, além de trazer conhecimento sobre os primeiros passos desenvolvidos na Dança Hip Hop.

Duração: 3 horas, atendendo a demanda de inscritos a cada edição.

Módulo 1: História e Cultura do Hip Hop e a chegada da dança Hip Hop ao Brasil.

Conteúdo: Introdução à cultura hip hop e à história da dança hip hop, além de ressaltar a sua chegada ao Brasil; principais estilos e influências (breaking, popping, locking, freestyle).

Prática: Exercício de movimento livre para explorar a relação do corpo com o ritmo, Bounce, Groove, Rocking e Feeling, apresentação de dançarinos influentes e seus estilos.

Módulo 2: Fundamentos e Passos Básicos

Conteúdo: Introdução aos movimentos de base (bounce, groove, isolamento, rocking); desenvolvimento do controle e coordenação corporal, com exercícios de deslocamento.

Prática: Aprendizado de passos básicos, como Smurf, Bart Simpson, Three Step e Steve Martin, incorporando variações de ritmo e direção.

Módulo 3: Musicalidade e Freestyle

Conteúdo: Técnicas para identificar batidas, reconhecimento do Bumbo e a Caixa, ritmos e acentuações na música; introdução ao freestyle e à expressão pessoal.

Prática: Exercícios de freestyle guiados, onde cada participante improvisa movimentos ao ritmo da música, com feedback sobre musicalidade e expressividade

Módulo 4: Coreografia e Apresentação Final

Conteúdo: Composição de uma coreografia curta, integrando os movimentos básicos e variações exploradas; orientações para melhorar a presença de palco.

Prática: Aprendizado e prática de uma coreografia simples em grupo, com foco em coordenação, ritmo e confiança; apresentação final e feedback coletivo.

Materiais Necessários: Roupas confortáveis, tênis adequados para dança, aparelho de som, playlist com músicas de hip hop em diferentes estilos e BPMs.

Essa oficina básica permite que os participantes compreendam os fundamentos do hip hop dance, desenvolvam ritmo e se familiarizem com o freestyle e a coreografia, promovendo uma vivência rica, aumentando seu repertório artístico e se expressando através da dança hip hop.