



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
LICENCIATURA EM TEATRO**

**INVESTIGANDO AS POTENCIALIDADES DOS JOGOS TEATRAIS
PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DOS EDUCANDOS NA
PERSPECTIVA DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS**

Eunice Alexandre Profeta

**Ipatinga – MG
2015**

EUNICE ALEXANDRE PROFETA

**INVESTIGANDO AS POTENCIALIDADES DOS JOGOS TEATRAIS PARA O
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DOS EDUCANDOS NA PERSPECTIVA DAS
INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS**

Trabalho de conclusão de curso de
Licenciatura em Teatro, do Departamento
de Artes Cênicas do Instituto de Artes da
Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof. Ma. Camila Borges
Luz.

Ipatinga – MG

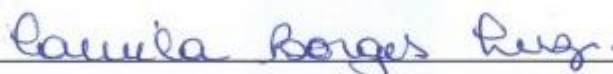
2015

EUNICE ALEXANDRE PROFETA

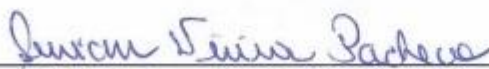
**INVESTIGANDO AS POTENCIALIDADES DOS JOGOS TEATRAIS PARA O
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DOS EDUCANDOS NA PERSPECTIVA DAS
INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS**

Trabalho de conclusão de curso aprovado, apresentado a UnB - Universidade de Brasília, no Instituto de Artes, Departamento de Artes Cênicas- CEN como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Teatro com nota final igual a MM sob a orientação do (a) professor (a) Mestre Camila Borges Luz.

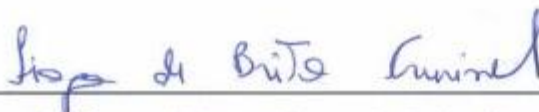
Ipatinga-MG, 23 de novembro de 2015.



Professora Mestre Camila Borges Luz



Professora Doutora Sulian Vieira Pacheco



Professor Mestre Tiago de Brito Cruvinel

Dedico este trabalho a todos que acreditaram no meu potencial, a Deus, meus pais, irmãos, cunhados, sobrinhos, filho e a todos os amigos que torceram por mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ser único e verdadeiro.

Agradeço a Elaine Batista pelo grande incentivo; os professores e tutores do Curso de Licenciatura em Teatro, da Universidade Aberta do Brasil – UAB/UnB; assim como a toda a equipe do Polo da Universidade em Ipatinga.

Agradeço em especial as professoras Angélica Silva, Sulian Vieira, Júlia Alves e Camila Luz pela paciência.

Agradeço também toda equipe da Escola Municipal Terezinha Nívea, onde realizei minha pesquisa, principalmente as crianças, porque sem elas não teria sido possível a existência deste trabalho.

*“Cada pessoa é um sujeito impar e
tem forças cognitivas diferentes,
aprende de forma e estilos diferentes
de outros sujeitos, mesmo que oriundos
de uma mesma sociedade ou meio cultural.”*

Howard Gardner

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso investiga o desenvolvimento cognitivo dos educandos em relação ao aspecto das Inteligências Múltiplas de Howard Gardner, por meio da realização de uma oficina de jogos teatrais da autora Viola Spolin, desenvolvida ao longo de seis meses com um grupo de alunos do 5º ano da Escola Municipal Terezinha Nívea, na cidade de Ipatinga (MG). Para que se lograsse alcançar os objetivos desta pesquisa foram utilizados, como embasamento teórico, os livros de Thomas Armstrong, com sua explicação acerca das Inteligências Múltiplas na sala de aula; as ideias do pesquisador Lev Vygotsky, com sua teoria sócio-interacionista; o fichário com os Jogos Teatrais de Viola Spolin, para elaboração das aulas; assim como Olga Reverbel e Patrice Pavis, para a compreensão geral de alguns dos conceitos utilizados.

Palavras-chave: Jogo Teatral, Desenvolvimento Cognitivo e Inteligências Múltiplas.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
CAPÍTULO 1 - O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS E OS JOGOS TEATRAIS	11
1.1 - A teoria do desenvolvimento de Vygotsky.....	12
1.2 - As Inteligências Múltiplas segundo Howard Gardner	15
1.3 - Os Jogos Teatrais segundo Viola Spolin.....	18
1.4 - Os Jogos Teatrais de Viola Spolin e suas relações com o Desenvolvimento das Inteligências Múltiplas	20
CAPÍTULO 2 - A OFICINA <i>JOGOS TEATRAIS NA ESCOLA</i>	23
2.1 - A escola Terezinha Nívea de Ipatinga e o ensino de teatro	23
2.2 - A oficina de jogos teatrais: a oportunidade e o projeto	25
2.3 - <i>Jogos Teatrais na Escola</i> : o desenvolvimento da oficina	29
2.4 - Construindo uma História: encerramento da oficina com um jogo que une as inteligências observadas no grupo.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS.....	45
ANEXOS	
Anexo I.....	47
Anexo II.....	50
Anexo III	52

INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso busca investigar as potencialidades dos jogos teatrais para o desenvolvimento cognitivo dos educandos na perspectiva das inteligências múltiplas. A escolha deste tema surgiu a partir da oportunidade de realização de um trabalho desafiador com alunos em área de risco do Ensino Fundamental da Escola Municipal Terezinha Nivea, na cidade de Ipatinga (MG), dentro do Programa Mais Educação. O desejo de realizar esta pesquisa começou durante o curso de Licenciatura em Teatro, iniciado em 2011, dentro do programa da Universidade Aberta do Brasil, da Universidade de Brasília. Acreditou-se que esta seria uma oportunidade de plantar uma pequena semente no ensino de teatro do município, uma vez que este não existe como disciplina obrigatória nas escolas.

Como já mencionado, um dos fatores motivadores para realização desta pesquisa foi observar que o teatro na cidade de Ipatinga não é ensinado dentro do currículo das escolas, mas sim, dentro de uma modalidade de um programa do governo. As aulas são ministradas por monitores que infelizmente não possuem muito domínio desta arte, o que faz com que elas não sejam ofertadas com a qualidade que deveriam receber. Os educandos têm contato com a linguagem, mas não de maneira abrangente, se trata de um trabalho bastante superficial.

O teatro, se trabalhado de maneira “completa” dentro da escola, pode vir a ser capaz de despertar, nas crianças, a criatividade, a capacidade de memorização, o desenvolvimento psicomotor e cognitivo, aumentaria o vocabulário das mesmas, ajudaria a criança a descontrair e despertaria nela as inteligências que possui. Quando em contato com a Escola Terezinha Nivea, nos foi proposta a realização de uma oficina de jogos teatrais para os alunos do 5º ano, a fim de abranger mais a ideia do teatro na escola, trazendo com ela os benefícios já constatados desta arte. Esta oficina será apresentada e analisada com maior profundidade no Capítulo 2 desta monografia.

Estando diante de um trabalho que envolveria o aspecto cognitivo das crianças, foi necessário entender melhor o que se passa pela mente humana em relação ao intelecto, a capacidade de apreensão de conteúdo, entre outros. Assim, buscou-se pesquisadores como Lev Vygotsky, a fim de compreender a teoria do desenvolvimento cognitivo no indivíduo e Howard Gardner, por meio de Thomas

Armstrong, a fim de compreender a diferenciação da inteligência que existe em cada um. Compreendendo que, para a criança, a arte é vista e vivenciada como se fosse um jogo, uma brincadeira, por meio destes teóricos seria possível dar ênfase ao aspecto cognitivo deste “jogo”.

A partir da união das teorias, dos fazeres práticos, das compreensões, das experiências e das observações brevemente mencionadas acima, optou-se pela aplicação de alguns dos Jogos Teatrais de Viola Spolin, escolhidos como recursos metodológicos mais propícios para a investigação, pois, percebeu-se que o aluno da faixa etária em questão é um indivíduo em pleno desenvolvimento cognitivo, conforme argumentos do pesquisador Lev Vygotsky (os quais serão destacados ao longo da pesquisa). Este aluno responde aos estímulos visuais e sensoriais, portanto, os jogos teatrais podem desempenhar importante papel neste processo de aprendizagem, uma vez que estimulam a criatividade e senso crítico, além do raciocínio e imaginação.

Observa-se, de início, que a criança valoriza, constroi e desenvolve autoconfiança e autoestima, o que, conseqüentemente, faz com que aumente seu desempenho educacional. É importante mencionar que os alunos do Ensino Fundamental aqui abordados como base de estudo possuem níveis cognitivos diferentes, além de existirem alunos com necessidades educativas especiais que precisam de maior atenção e planejamento. Vale ressaltar que tais alunos, considerados especiais pela nova resolução que rege a educação, não serão abordados no trabalho proposto, por se entender que os mesmos merecem atenção de especialistas.

A prática da pesquisa merece atenção especial, pois configura uma experiência de total aprendizado, tanto para os discentes quanto para os docentes envolvidos no processo, pois, o professor pode ser visto como o mediador do processo do aprendizado cognitivo do aluno, compreendendo os códigos teatrais por meio de jogos. Contudo, isso exige que realize atividades criteriosas e de acordo com a faixa etária em estudo, respeitando a fase cognitiva na qual se encontram os indivíduos observados e buscando reconhecer o valor do teatro na escola.

Partindo do desejo de inovação da prática educacional e a fim de alcançar os objetivos mencionados acima, realizou-se uma pesquisa teórico-prática que será apresentada em dois capítulos de análise. O Capítulo 1 apresentará a base teórica desta pesquisa, no qual será tratado, de maneira breve, sobre a fundamentação

utilizada no trabalho prático da oficina. Serão apresentadas, portanto, a teoria do desenvolvimento de Lev Vygotsky, a qual será determinante para a compreensão do fator cognitivo dos educandos; a teoria das Inteligências Múltiplas de Howard Gardner, para diferenciação das capacidades cognitivas dos educandos; e a ideia dos jogos teatrais de Viola Spolin, cuja explicação servirá a fim de compreender a metodologia utilizada na oficina realizada, a fim de unir as teorias dos pesquisadores acima.

No Capítulo 2 será apresentada e analisada a experiência da realização da oficina intitulada *Jogos Teatrais na Escola*, junto aos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Terezinha Nívea de Ipatinga. Este capítulo, em conjunto com as teorias apresentadas no Capítulo 1, buscará analisar uma nova proposta educacional, cujo objetivo é descobrir e desenvolver de forma estimulante as inteligências encontradas nas crianças. Buscando o desenvolvimento e alcance desta ideia, as teorias foram trabalhadas por meio dos jogos teatrais acima citados, os quais, para esta pesquisa, brindaram a possibilidade para que crianças com perfis cognitivos tão diferentes uns dos outros recebam estímulos que favoreçam seus potenciais individuais. Os relatos das práticas das oficinas, tal como sua contribuição para o aprendizado da autora desta, buscam mostrar a experiência dos alunos observados e a ligação com a reflexão proposta. Em anexo, poderá ser encontrado o depoimento da coordenadora da área do teatro, do Programa Mais Educação, do ano de 2014, Elaine Batista, que acompanhou este trabalho de forma humilde e prazerosa.

Focaremos nosso trabalho com o grupo de alunos mencionado para encontrarmos respostas às indagações advindas através desta observação e prática, buscando uma nova postura diante do assunto cognição e buscando resultados na formação intelectual dos alunos, a partir dos jogos.

CAPÍTULO 1

O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS E OS JOGOS TEATRAIS

As atividades lúdicas na sala de aula possuem extrema importância na formação cognitiva dos alunos nos anos iniciais. Direcionados para este objetivo configura-se em atividades lúdicas a oficina *Jogos Teatrais na Escola*, realizada para ponto de partida e análise da proposta aqui apresentada. A partir desta proposta e apoiando-se em notáveis referenciais teóricos, rapidamente apresentados na introdução desta, este trabalho objetiva a investigação de conceitos, bem como a aplicação destes jogos no ambiente escolar, a fim de compreender sua capacidade de promover uma aprendizagem significativa no processo de escolarização.

As teorias de estudiosos como Paulo Freire e Lev Vygotsky realizadas no campo da educação, nos indicam que desde os primórdios da humanidade o ser humano é um ser sensível e que está sempre em busca de significações plausíveis de tudo que o cerca, para que consiga absorver e aperfeiçoar seu conhecimento. Segundo Vygotsky, a capacidade de aprendizagem da criança varia de um indivíduo para o outro, portanto, o desenvolvimento do aprendizado de cada um obviamente se diferencia. É a *Zona de Desenvolvimento Proximal*: distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial. Sobre a ideia do desenvolvimento da aprendizagem, Vygotsky (1988) descreve que:

A aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança que conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento intrinsecamente necessário e universal para que se desenvolvam na criança essas características humanas não naturais, mas formadas historicamente (p. 115).

Vygotsky afirma que a aprendizagem é o que ativa o indivíduo ao desenvolvimento. A fim de exemplificar esta noção, podemos começar a utilizar elementos observados ao longo da realização da oficina *Jogos Teatrais na Escola*, pois, quando temos a oportunidade de entrar em um ambiente escolar, com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, podemos notar que eles estão cheios de expectativas e ansiedades em desbravar um universo novo e cheio de mistério, pois

a escola se torna sua nova casa, com novos amigos, local no qual está mais propício à socialização, ao debate, ao aprendizado de elementos que, normalmente, não compõem o dia a dia da família, por exemplo.

Neste sentido, torna-se fundamental que o educador se atente às metodologias de ensino inovadoras, para que o interesse dos educandos não se perca no vazio e eles acabem se sentindo desestimulados. As novidades precisam ser voltadas para uma melhor aproximação do nível em que o educando se encontra, para poder trabalhar com as individualidades de cada um, assim como com as coletividades. Nesta perspectiva inserem-se fortemente a ideia das Inteligências Múltiplas e o papel dos Jogos Teatrais como protagonistas de uma possível inovação no processo da aprendizagem e possível melhoria no desenvolvimento cognitivo dos educandos, uma vez que conseguimos observar os seus valores na execução da oficina citada anteriormente.

Os jogos, as brincadeiras, os brinquedos, enfim, as atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde tempos antigos. Para Huizinga (1980), “o jogo puro e simples é o princípio vital de toda a civilização, é uma função da vida” (p. 54). Por meio do brincar a criança descobre suas potencialidades e define suas opiniões. Durante a oficina *Jogos Teatrais na Escola*, ao orientar as atividades, aicineira pode perceber que algumas crianças apresentavam maior desenvoltura quando eram posicionadas na liderança, outras que se apresentavam melhor na execução, o que comprova a teoria citada a pouco.

A fim de nos aprofundarmos nesta ideia, as teorias e os conceitos brevemente mencionados até aqui para melhor desenvolver a pesquisa, serão apresentados a seguir com mais detalhes para compreensão de cada uma delas.

1.1 A teoria do desenvolvimento de Vygotsky

Compreendemos que para obter conhecimento se faz necessária uma aprendizagem. Para aprofundar esta ideia, um dos estudiosos pesquisados na área da educação utilizados foi Lev Vygotsky (1896-1934), pedagogo e psicólogo russo que dedicou seu tempo, seus estudos e suas obras à educação e à psicologia e que, aqui, é utilizado a fim de analisar a teoria do desenvolvimento cognitivo e suas ramificações. Estudiosos interessados nesta área precisam entender minimamente

os processos de desenvolvimento cognitivo, principalmente quando este se refere à área educacional, pois a mente é o controle total do corpo.

Em um primeiro momento, faz-se necessária a compreensão de *cognição* utilizada para esta pesquisa. De acordo com o Minidicionário Aurélio *cognição* significa: “1 - ato de conhecer, 2 - P. ext. conhecimento, percepção” (2010, p. 162), ou seja, a cognição se remete a assuntos relacionados ao nosso cérebro. Por meio do “conhecer” é que podemos chegar ao aprendizado.

Observando a perspectiva interacionista apresentada pelo teórico em questão, percebe-se a importância das interações entre os indivíduos em seu meio social. Ao trabalhar esta ideia no ambiente escolar, junto aos alunos, percebe-se que o educador se torna mediador no processo de ensino-aprendizagem. As implicações da teoria interacionista sócio histórica de Vygotsky na educação são variadas, pois possibilitam um repensar a prática de ensino no que se refere às relações existentes entre a aprendizagem escolar e o desenvolvimento. O aprendizado, partindo deste pressuposto, deve ser pensado a partir de estímulos. O educador, como mediador deste processo deve estimular o cognitivo de seus alunos e a partir da observação do resultado promover a concretização do conhecimento. É fundamental valorizar os símbolos e a linguagem própria do aluno, para que o mesmo possa internalizar os estímulos recebidos.

Trabalhar no campo educacional requer do profissional uma abertura para o diálogo. Foi por meio da compreensão das teorias aqui apresentadas que verificamos o valor existente em ouvir os alunos não só por meio da conversa, mas também através da observação de seu comportamento diante da proposta da oficina e da realização da mesma. Muitos expunham problemas e angústias, alguns se recusavam a participar, por isso, foi uma tarefa complexa no início, porém, na medida em que as coisas iam acontecendo e eles percebiam que o trabalho estava sendo realizado para eles, com eles e junto com eles, as expectativas e anseios vinham à tona.

Feita esta observação, idealizamos as oficinas a partir do momento no qual concordamos com Vygotsky (2003), quando este afirma que:

O aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. Assim, o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas (p. 118).

Vygotsky se preocupou com o esclarecimento da complexidade e da subjetividade humana, por meio do que chamou de “desenvolvimento cultural”, conceito inserido dentro da sua teoria *Histórico-Cultural*. O autor considera que o desenvolvimento das funções mentais superiores está diretamente ligado a fatores sociais e históricos do ser humano.

No decorrer da oficina foi possível constatar que alguns alunos recebiam melhor os estímulos propostos quando estavam sozinhos no centro das atenções, enquanto outros respondiam melhor quando em grupo. A teoria interacionista de Vygotsky e a teoria do desenvolvimento cognitivo, aplicadas juntamente com os jogos teatrais propostos levaram à construção da confiança e do trabalho em grupo efetivo. Outro estímulo usado foi a experimentação de adereços, roupas diversas para montagem de personagens cotidianos, o trava-língua, poesias, violão e outros. Tudo isso na intenção de estimular as estruturas psicológicas, físicas e sociais dos educandos, facilitando a apreensão dos objetivos propostos, diminuindo a sensação de solidão de alguns e indo de encontro ao aprendizado.

A criança, desde pequena, convivendo com o outro, aumenta sua capacidade de se desenvolver, seu contato com o outro é uma espécie de fomento para a aprendizagem. Ao longo de sua existência a criança firma laços de relações sociais, assim vai formulando sentidos para o mundo que a cerca. Clarice Cohen no seu livro *Antropologia da Criança* (2005), o qual apresenta uma experiência que a autora fez com os índios Xikrins, nos faz refletir muito sobre a ideia das inteligências das crianças quando diz que: “a diferença entre as crianças e os adultos não é quantitativa, mas qualitativa; a criança não sabe menos, sabe outra coisa” (p. 33). Sendo assim não é um adulto em miniatura, ou apenas imita o mundo adulto, mas é, qualitativamente, diversa deste. Têm qualidades próprias, coisas que são só delas, porém através da relação com o adulto vai adquirindo outras qualidades que a faz evoluir. Para a antropologia, a preocupação com as aprendizagens das crianças recai em como a criança elabora e opera sistemas simbólicos, sentidos e significados para as coisas a partir de um sistema simbólico compartilhado com os

adultos, ideia que vai de encontro com Vygotsky (1991), mais uma vez, quando diz que:

Desde os primeiros dias do desenvolvimento da criança suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social e sendo dirigida a objetivos definidos, são retratadas através de outras pessoas. Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social (p.31).

À medida que o indivíduo interage com o adulto vai internalizando significados e comportamento que estão presentes em um determinado contexto cultural. Esta interação ajuda a ampliar suas ideias em processos mais complexos. É a partir dessa ideia que Vygotsky apresenta a teoria do Desenvolvimento Cognitivo, a qual se dá por meio da interação social, ou seja, das interações existentes entre os indivíduos e entre um indivíduo e o meio. No seu livro intitulado *Teoria da Formação Social da Mente* (2003), Vygotsky explica este processo através da Zona de Desenvolvimento Proximal, já citada acima. A compreensão desta vai ajudar o educador a verificar o que a criança sabe e, a partir daí, a ajudar a encontrar novas aprendizagens:

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (p.11).

Na perspectiva na qual o desenvolvimento é mediado socialmente, e a intervenção pedagógica pode resultar em processos de desenvolvimento, podemos detectar resultados imediatos se apropriados de maneira correta, ou seja, observando e fazendo as interações necessárias no ambiente no qual a criança se insere.

1.2 - As Inteligências Múltiplas segundo Howard Gardner

O cientista Howard Gardner, norte americano com formação em psicologia e neurologia, trouxe, na década de 1980, uma grande inovação para educadores e profissionais que se interessam pelo assunto da inteligência: a Teoria das

Inteligências Múltiplas, a qual proporcionou grande avanço na área educacional. De acordo com Thomas Armstrong (2001), pesquisador de Gardner:

Inteligências múltiplas é um modelo cognitivo que tenta descrever como os indivíduos usam suas inteligências para resolver problemas e criar produtos, sua teoria quer mostrar como a mente humana opera sobre os conteúdos do mundo. As inteligências encontradas por ele até o momento são: linguística, lógico-matemática, espacial, corporal-cinestésica, musical, naturalista, interpessoal e intrapessoal (p. 98).

Segundo Gardner é possível diagnosticar nos educandos estes oito tipos de inteligências, mas para que estas inteligências sejam trabalhadas, o educador deve observar e entender cada uma delas para poder fazer o diagnóstico “correto”, sabendo que em alguns indivíduos elas se apresentam de forma mais marcante e em outros de forma menos marcante. Thomas Armstrong desenvolveu seu livro, intitulado *Inteligências Múltiplas na Sala de Aula* (2001), por meio da teoria das inteligências de Gardner e explica cada uma delas de maneira bem específica:

Inteligência linguística: A capacidade para usar as palavras, com sensibilidade para os sons, ritmos e significados das mesmas, habilidade para transmitir ideias. Gardner nos mostra que essa é a usada com maior intensidade pelos poetas. Nas crianças ela aparece na habilidade para contar histórias e relatar experiências vividas.

Inteligência interpessoal: Essa inteligência visa a capacidade de perceber as variações de humores, intenções, motivações e sentimentos de outras pessoas. Notaremos mais em professores, políticos e psicoterapeutas, em crianças podemos observar aquelas que gostam de liderar outras crianças, pois são sensíveis às necessidades dos outros.

Inteligência intrapessoal: É a inteligência mais pessoal diante as outras, corresponde ao tipo de inteligência na qual a pessoa possui a habilidade de ter acesso aos próprios sentimentos, ideias e sonhos, utiliza-se deles para solução de problemas pessoais.

Inteligência lógico-matemática: O ponto notável nesta inteligência está na criança com especial aptidão para contar e fazer cálculos matemáticos e para criar notações práticas de seu raciocínio.

Inteligência musical: A manifestação desta inteligência se dá através da habilidade e sensibilidade ao ritmo, tom ou melodia e timbre de uma peça musical. A criança pequena com habilidade musical especial percebe diferentes sons no seu ambiente e canta para si mesma desde pequena.

Inteligência espacial: A capacidade para perceber o mundo visual e espacial de forma precisa. A criança possui habilidade para manipular formas ou objetos mentalmente e, a partir das percepções iniciais, criar tensão, equilíbrio e composição, numa representação visual ou espacial. Está presente nos artistas plásticos, nos engenheiros e nos arquitetos. Em crianças pequenas, o potencial se observa na habilidade para quebra-cabeça e outros jogos espaciais e a atenção a detalhes visuais.

Inteligência corporal-cinestésica: Nota-se a sua habilidade no uso do corpo todo para expressar ideias e sentimentos (por exemplo, como ator, mímico, atleta ou dançarino) e facilidade no uso das mãos para produzir ou transformar coisas (por exemplo, como artesão, escultor, mecânico ou

cirurgião). Inclui também habilidades físicas específicas, tais como coordenação, equilíbrio, destreza, força e outros.

Inteligência naturalista: Ligada à vida animal e vegetal, também conhecida como Inteligência biológica ou ecológica. Podemos ver nos jardineiros, no paisagista, do amante da natureza ao florista. Revela-se pela capacidade de identificar membros de uma mesma espécie, reconhecer a existência de diferentes espécies e em mapear relações entre diferentes espécies. (p. 14-15).

Sendo assim, nota-se a importância de observar os interesses e necessidades de cada educando no que diz respeito ao jogo, este cuidado ajudou a evitar contratempos durante as aulas, fez-se necessário aprofundar-se nos contextos culturais de cada criança, a fim de acolher as experiências lúdicas vivenciadas por elas nos diversos contextos, procurando sempre ampliar o conhecimento de acordo com seus desejos implícitos no dia a dia.

Nos dias atuais existem grandes preocupações com o processo de aprendizagem dos educandos em relação à maneira de ensinar e aprender nas escolas, no sentido de se determinar como os indivíduos aprendem. Alguns têm mais facilidade que os outros na hora de solucionar problemas simples no seu dia a dia e até mesmo na vida fora do ambiente escolar, entre outros. A teoria das Inteligências Múltiplas, de Howard Gardner, apresenta subsídios que auxiliam os professores no sentido de conhecerem mais de perto qual inteligência é mais marcante em cada um de seus alunos, a partir daí poderá também desenvolver ou estimular aquela habilidade ou inteligência que ainda não está muito desenvolvida. Quando o professor já tem em mente qual inteligência predomina em seus alunos, pode apresentar um trabalho que leve os mesmos a chegarem a determinados saberes com mais facilidade e a desenvolverem ferramentas para melhorar a aprendizagem daqueles com maior dificuldade de assimilar as ideias.

Alguns dos alunos assistidos na Escola Terezinha Nívea, tinham suas habilidades escondidas e desconhecidas muitas vezes por eles mesmos. Já, em outros, as habilidades eram notáveis. Atentando-se a este aspecto, pensou-se na possibilidade da realização de um questionário para a família dos alunos com o objetivo de conhecer as principais habilidades dos mesmos, uma vez que somente no período escolar muitas vezes essas habilidades ficam escondidas (o resultado desse questionário será apresentado mais a frente). Na teoria de Gardner todos os indivíduos trazem, em suas bagagens genéticas, habilidades básicas de todas as

inteligências, mas elas só irão se desenvolver se forem estimulados os possíveis “talentos” de cada um.

1.3 - Os Jogos Teatrais segundo Viola Spolin

O jogo faz parte de nossa vida e aprendemos a jogar desde cedo, seja futebol, bola de gude ou faz de conta. Ao jogarmos afloram os nossos sentimentos, tanto os bons quanto os ruins como: prazer, alegria, chateação e raiva e estas sensações fazem parte da construção da personalidade do indivíduo.

Viola Spolin¹, criadora de métodos e técnicas em torno do teatro na educação, teve seu trabalho testado em indivíduos de várias idades e obtiveram resultados bons e inovadores. Seu processo é de fácil aceitação pelas crianças e é construído a partir do estabelecimento de regras. Segundo Spolin (2007):

Os jogos teatrais podem trazer o frescor e vitalidade para a sala de aula. As oficinas de jogos teatrais não são designadas como passatempo do currículo, mas sim como complemento para aprendizagem escolar, ampliando a consciência de problemas e ideias fundamentais para o desenvolvimento intelectual dos alunos (p.29).

A prática do jogo assim como a do teatro pode permitir, se encarados como fonte de aprendizado e não só como brincadeiras para passar o tempo, o aprimoramento do diálogo, a capacidade de expressão, a espontaneidade, o relacionamento com colegas e professores e ainda contribui para que nossas relações com o mundo se ampliem. Se levarmos os jogos teatrais para o ambiente escolar podemos notar que são excelentes recursos para auxiliar o crescimento, não somente afetivo e psicomotor, como também cognitivo do aluno. Isso de acordo com a teoria de Vygotsky, visto que há neles, também, troca de ideias e experiências, ou seja, troca dos indivíduos entre eles e com o meio.

Os jogos teatrais de Viola Spolin são jogos lúdicos com objetivos específicos, voltados para descoberta do “Onde”, do “Quem”, do “Que” e do “Foco”. Organizados com uma lógica sequencial, foram usados na oficina para a descoberta da forma de estimular o cognitivo. O “Onde” se refere ao cenário ou o lugar no qual se passa a

¹ Viola Spolin (1906 – 1994) é autora do teatro improvisacional. Ela organizou o sistema de jogos teatrais, jogos com regras. Diretora, fez um trabalho envolvendo o teatro com pessoas de várias idades inclusive com jovens e adolescentes, criando, por meio da experiência com eles, o livro *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin*.

proposta cênica, o “Quem” nos remete ao personagem, já, a ação ou atividade cênica, o que deve ser feito, seria o “Quê”. Estes três elementos fazem com que o aluno se situe em algum jogo que envolva uma proposta cênica, podendo ajudar no raciocínio lógico e sequencial de um acontecimento. Outro ponto a ser seguido nos jogos é o “Foco”, ele permite que os jogadores cheguem ao objetivo almejado e sua função é de suma importância: “Através do foco entre todos, dignidade e privacidade são mantidos e a verdadeira parceria pode nascer”. (SPOLIN, 2001, p. 32)

No livro *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin*, utilizado como base metodológica para esta pesquisa, encontram-se as seguintes explicações:

O manual divide-se em três partes. A parte I dá os elementos do jogo teatral, uma explanação da sequência como oficina e algumas dicas de como planejar e coordenar. A parte II busca trazer uma maior compreensão da abordagem para o ensino – aprendizagem [...]. A parte III do manual e os apêndices oferecem ao professor um leque de sugestões quanto ao modo de selecioná-los, adaptá-los e rearranjá-los para ir ao encontro das necessidades específicas da sala de aula e dos interesses do aluno. (SPOLIN, 2001, p. 21).

Esse manual serve para orientar o professor ou coordenador da oficina antes de iniciar as atividades, pois contem explicações e sugestões necessárias de como realizar os jogos e avalia-los de maneira adequada: “Os jogos estão contidos em fichas com um formato de uma receita de forma que possa ser lida e entendida com facilidade, contendo toda a explicação de cada jogo escolhido” (SPOLIN p.21-22).

O cotidiano da criança deve ser compreendido como ponto de referência para as ações desenvolvidas pelo professor. No entanto, é necessário que o professor perceba que ele sozinho não é capaz de explicar o cotidiano de seus alunos, uma vez que tal explicação também dependerá das relações sociais que se estabelecem entre cada criança e a sociedade. Também é importante a consideração, por parte do professor, das relações sociais que regem a sociedade, determinando valores, costumes e hábitos, suas semelhanças e diferenças em relação aos grupos, locais e épocas. Devemos levar em conta também que cada aluno é um ser único e possui habilidades diversas e deixa-lo vivenciar cada uma delas é permitir o desenvolvimento e aquisição de aprendizagens. A este respeito vale considerar a afirmativa de Armstrong, quando diz que:

As implicações da teoria das IM vão muito além da instrução em sala de aula. Na realidade, a Teoria das Inteligências Múltiplas defende nada menos do que uma mudança fundamental na maneira pela qual as escolas estão estruturadas. Ela transmite a educadores do mundo todo a vigorosa mensagem de que os alunos que chegam a escola no início de cada dia têm o direito de viver experiências que ativem e desenvolvam toda as suas inteligências. Durante esse típico dia escolar, cada aluno deve ser exposto a cursos, projetos ou programas que busquem desenvolver cada uma de suas inteligências, não apenas as habilidades verbais e lógicas, padrão que durante décadas foi exaltado acima de outros domínios na educação norte-americana. (ARMSTRONG, 2001, p.111).

Por meio da relação teoria e prática, a criança pode adquirir conhecimentos sobre a vida social e individual, que permitem ampliar suas experiências e estabelecer novas relações, além do conhecimento das condições de vida características do grupo do qual faz parte. A realização dos jogos permite maior aquisição de conhecimentos, se bem orientados e organizados de acordo com a faixa etária e habilidades de cada indivíduo.

1.4 - Os Jogos Teatrais de Viola Spolin e suas relações com o Desenvolvimento das Inteligências Múltiplas

A teoria das inteligências múltiplas, a qual já se sabe, desenvolvida pelo psicólogo Howard Gardner, afirma que um ser humano “normal” tem capacidade de desenvolver pelo menos oito habilidades interdependentes, que se relacionam e auxiliam na resolução de problemas de maneira criativa. Várias atividades lúdicas podem ser propostas aos educandos a fim de estimular essas habilidades, assim como jogos que influenciam no desenvolvimento das Inteligências Múltiplas, tal qual é apresentado abaixo:

Inteligência linguística: Rima, parlendas, trava línguas, adivinhas, fórmulas de escolha, jogos simbólicos, jogos dramáticos, músicas.

Inteligência lógico-matemática: Bingos, quebra-cabeças, jogos da memória, tabuleiros, cartas, jogos rítmicos, mímicas, arremessos: cadeira e argola, boliche, queimada.

Inteligência corporal-cinestésica: Imitação, dramatização, mímicas, danças, produzir objetos para brincar, jogos que envolvem habilidades motoras de locomoção, manipulação e estabilização: andar, correr, saltar, arremessar, receber, equilibrar, girar, subir, puxar, carregar, circuito psicomotor.

Inteligência musical: As músicas de acalanto, músicas diferentes estilos, brincadeiras de cantigas de roda, rimas, parlendas, atividades rítmicas e musicadas, mnemônicas e danças diversas.

Inteligência espacial ou visual: Pegadores, jogos de arremessos, jogos de memória, atividades de desenho, pintura, colagem e escrita, escultura, brincadeiras de imaginação e jogos de construção que exploram os diferentes espaços (escola, circo, sítio, floresta, cidade, fábricas, rios). Conhecimento, apreciação e reprodução/releitura de composições artísticas.

Inteligências pessoais: As brincadeiras de representação de papéis, jogos dramáticos, teatro, as danças, as cantigas de roda, os jogos competitivos, os jogos de inibição (estátua).

Inteligência naturalista: Coleções de produtos naturais, atividades de exploração e aventuras em florestas, bosques, riachos, passeio ao redor da escola para identificar os possíveis animais e plantas (insetos e plantas existentes nas dependências da escola, identificação das vozes dos animais, brincadeiras de imitação de animais, dramatização de fatos relacionados à natureza (animal em extinção, floresta sendo devastada, poluição pelo lixo), passeios imaginários (professora motiva à criança a realizar passeios imaginários, vivenciando diferentes situações), observação da natureza e volta da escola, jogos com nomes de bichos e plantas que permitam ampliar o conhecimento e o respeito pela natureza. (FERREIRA, 2010, p. 33)

É relevante pensar que um trabalho que valorize determinada competência não exclui as demais, muito pelo contrário, que seja utilizado como base estrutural para outra, trabalho que deve ser pensado dentro de uma perspectiva interdisciplinar e multicultural. Por este motivo que optar por trabalhar com os jogos foi fundamental, eles nos permitiram organizar melhor os estímulos para o desenvolvimento e consolidação de tais inteligências, pois nos fazem perceber fatores propulsores existentes em cada educando. Segundo Huizinga (2007), jogo é:

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

O jogo, segundo este autor, deve ser encarado como uma atividade prazerosa, porém, com regras obrigatórias para um melhor desempenho dos participantes, sendo também realizado com mais seriedade. Neste sentido pensamos nos jogos teatrais para os educandos como meio através do qual poderíamos ampliar a capacidade de ensino-aprendizagem dos educandos, ao captar melhor as habilidades de cada um, trabalhando os jogos específicos a cada um dos tipos de Inteligências Múltiplas existentes. Desde o início, buscamos deixar claro que o objetivo dos jogos e suas práticas devem ser realizados a partir do prazer em estar jogando, não esperando recompensa alguma. Visão reforçada na metodologia de Viola Spolin (2012), ao dizer que:

A competição, originalmente usada como um incentivo para maior produtividade e como um instrumento de ensino para desenvolver mais habilidades, infelizmente funciona apenas para poucos e deveria estar superada por ser inoperante (p. 39).

A autora renova a ideia de que devemos proporcionar uma competição saudável na qual os participantes aprendam a jogar sem medo de ter uma derrota final, entendendo que o melhor é estar disposto sempre a dar a sua participação sem a espera de ser sempre campeão.

A fim de unir as teorias apresentadas acima com o método de Jogos Teatrais de Viola Spolin, foram separados os jogos teatrais da autora que eram compatíveis com as inteligências múltiplas, adequando-os aos alunos do 5º ano. Para acompanhar as atividades de maneira adequada e relacionadas entre si, foram confeccionadas fichas, onde o jogo de Viola Spolin a ser realizado explicitava a inteligência que poderia ser aguçada. Este método de trabalho será explicado no próximo capítulo.

CAPÍTULO 2

A OFICINA JOGOS TEATRAIS NA ESCOLA

2.1 – A escola Terezinha Nívea de Ipatinga e o ensino de teatro

A Escola Municipal Terezinha Nívea de Oliveira Lopes, situa-se na Rua Um, número 600, no Bairro Nova Esperança em Ipatinga (MG). Foi fundada no ano de 2005 atendendo as séries iniciais e finais do Ensino Fundamental. A escola nasceu da necessidade de atender a demanda de estudantes que precisavam ir estudar longe de suas casas. Após a realização do zoneamento e levantamento do número de alunos pela prefeitura da cidade, descobriu-se a precisão da construção da escola para atender a demanda.

A estrutura física da escola conta com dez salas de aula, onde os alunos assistem as aulas com total conforto e ventilação, cantina com despensa usada para alimentação e educação alimentar, sanitário masculino e feminino com separação para alunos e professores, sala de coordenação usada para atendimento a pais e alunos, secretaria, sala de direção e professores, laboratório de informática e de mesas pedagógicas, quadra poliesportiva coberta e pátio onde funciona o refeitório e biblioteca, a qual possui um acervo considerado rico, pois possui várias obras literárias, didáticas e paradidáticas. A área externa da escola possui uma paisagem natural muito agradável, é gramada e ornada com folhagens e flores. A escola passou por reformas em 2014 onde foram realizadas várias melhorias e intervenções na infraestrutura, como a construção da arquibancada na quadra, inaugurada com uma festa.

A maioria dos alunos e professores lotados nessa escola eram obrigados a conviver com cenas de violências diariamente, muitas das vezes fora e até mesmo dentro da escola. O grande desafio dos gestores da educação do município é garantir que a escola seja um espaço de construção de novas possibilidades para os alunos distanciando-os desse mundo de violência que lhe é apresentado todos os dias.

Sabendo que o espaço físico da escola não poderia ser determinante para a oferta de Educação Integral, no ano de 2007 a direção aderiu a um programa do

Governo Estadual, intitulado “Mais Educação”, e a partir de então oferece o período integral. Os estudantes iniciam suas atividades às 8h00 da manhã e só saem da escola às 15h30. Este programa foi instituído através de portaria interministerial em 2007 e é constituído como estratégia do Ministério da Educação para incentivar a ampliação da jornada escolar no que diz respeito à Educação Integral. Muitos dos estudantes dessa escola são de baixa renda e moram em área de risco, ou seja, crianças com problemas familiares como: pais presos, mães prostitutas, moradores usuários de drogas, entre outros.

Toda escola, ao aderir ao programa, precisa escolher os campos de atuação que pretende desenvolver dentro e ou fora da comunidade escolar e a escola em questão escolheu trabalhar, entre outras modalidades, a do Teatro. Surge assim uma oportunidade extraordinária para o profissional de teatro trabalhar Artes Cênicas dentro do ambiente escolar, mas o próprio Ministério da Educação lança uma cartilha intitulada “Programa Mais Educação – Passo a passo”, contendo as principais especificações do profissional a ser contratado para desenvolver as atividades de teatro dentro do programa, a ver:

Quem pode ser o professor comunitário? Não há uma definição “fechada” sobre quem pode exercer a função de professor comunitário. Podemos apontar algumas características importantes. Sabe aquele professor solícito e com um forte vínculo com a comunidade escolar? – Aquele que escuta os companheiros e estudantes, que busca o consenso e acredita no trabalho coletivo? – Aquele que é sensível e aberto para as múltiplas linguagens e os saberes comunitários? – Que apoia novas ideias, transforma dificuldade em oportunidade e se dedica a cumprir o que foi proposto coletivamente? – Aquele que sabe escutar as crianças, adolescentes e jovens? – Aquele que se emociona e compartilha as histórias e problemas das famílias e da comunidade? – Um professor assim tem um excelente perfil (Pag.15).

Em nenhum momento da pesquisa houve a intenção de desvalorizar o trabalho dos professores comunitários da escola, mas sim enfatizar a importância de um trabalho consciente, planejado e direcionado, feito por um profissional da área específica através de propostas de atividades com a linguagem teatral, na explicitação do foco da própria atividade e nas intervenções oferecidas.

A importância do fazer teatral no âmbito escolar e um cenário caótico da escola em questão foram as maiores motivações para iniciar este trabalho, assim como o fato de perceber que o teatro na cidade de Ipatinga, inclusive na escola Terezinha Nívea, além de não acontecer como disciplina, apresenta as atividades relacionadas ao teatro apenas como passatempo. Acredita-se que seja devido aos

profissionais, não capacitados, normalmente contratados para tal função. O desejo de mudança, mesmo se pequena e breve, nesse cenário, foi um fator determinante para o início deste trabalho.

2.2 A oficina de jogos teatrais: a oportunidade e o projeto

Em 24 de janeiro de 2014 foi publicado no Diário Oficial eletrônico um processo seletivo para selecionar profissionais devidamente capacitados no intuito de suprir vagas direcionadas as oficinas que seriam desenvolvidas nos macro campos da Cultura, Artes e Educação Patrimonial; Acompanhamento Pedagógico; Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável; Comunicação e Uso de Mídias; Cultura Digital e Tecnologia; Agroecologia; Esporte e Lazer; dentro do Programa Mais Educação.

Para a Secretária de Educação de Ipatinga, Leida Alves Tavares, o Mais Educação é mais uma oportunidade de transformar Ipatinga em um município “educador”. “Trabalhamos na perspectiva da articulação e implementação dessa política pública, estimulando os gestores das escolas no desenvolvimento das atividades. Sobretudo, para estabelecer vínculo ativo com as comunidades, envolvendo todos os atores sociais numa parceria em prol de uma educação de qualidade”, argumentou².

Via-se nesta iniciativa a oportunidade de desenvolver um trabalho voltado ao teatro, mas que também servisse de exemplo do poder do fazer teatral na educação. Pela primeira vez na história da educação de Ipatinga exigia-se para assumir o cargo experiência com o fazer teatral. Após classificação enquanto Educador Artístico de Teatro, a escola na qual a atividade seria desenvolvida pode ser escolhida, os primeiros contatos puderam ser feitos, a escolha do grupo de alunos pode ser realizada e a oficina pode começar a ser pensada e estruturada.

² Retirado de <http://prefeituradeipatinga.blogspot.com.br/2013/05/programa-mais-educacao-e-ampliado-na.html>. Acesso em 15/09/2015.

RESULTADO FINAL POR ORDEM DE CLASSIFICAÇÃO
Prefeitura Municipal de Ipatinga
Processo Seletivo Edital 03/2014 – Educador Artístico de Teatro

<i>Classificação</i>	<i>Nome do Candidato</i>
1º	Elias Ferreira da Silva
2º	Eunice Alexandre Profeta
3º	Elaine Batista Lima
4º	Wocilaine Núncia Amaral Chaves
5º	Eliete Jeremias Gonçalves Balbino

Figura 1 – Resultado do processo seletivo Edital 03/2014

O alto índice de reprovação, os inúmeros problemas interpessoais da comunidade escolar em torno da Escola Terezinha Nívea, seu histórico e também a realidade vivida por seus indivíduos, ajudaram a determinar a escola e a faixa etária dos alunos com os quais seria trabalhada a oficina de jogos teatrais pensada. Por acreditar que o teatro pode ajudar no processo educacional e no desenvolvimento cognitivo dos alunos, por meio da observação e motivação das inteligências existentes em cada um, as oficinas foram ministradas oferecendo atividades de acordo com os alunos, suas necessidades e suas características culturais, ou seja, a oficina foi planejada a partir do contexto social no qual os alunos se inserem, a fim de aproximar os fazeres teatrais ao dia a dia deles. Em relação a Vygotsky acredita-se que o professor deve levar em conta o que o aluno traz consigo de aprendizado, valorizando sua cultura e seus laços familiares.

Partindo do pressuposto acima, o projeto da oficina se estruturou diante de quatro segmentos de ação, sendo: 1) Escolha do local, conversa com o corpo diretivo, escolha da turma; 2) Realização de questionário junto aos alunos, para identificar as inteligências múltiplas de cada um; 3) A partir do questionário, planejamento da oficina e início da aplicação; e 4) Realização de questionário com a coordenadora da área, roda de conversa informal com os alunos e análise dos dados.

Desta forma, dentro destes segmentos de ação foram utilizados instrumentos que contribuíram para a coleta das informações, como uma conversa com a diretora da escola, com a coordenadora do programa Mais Educação na escola e com a Educadora Comunitária de Teatro (coordenadora da área das artes cênicas)

indicada através do processo seletivo mencionado acima, a qual se propôs a visitar a escola e observar as aulas ministradas em 2014. Também foram levantados questionamentos sobre o plano de ensino e sobre a ementa do fazer teatral dentro do Programa Mais Educação. Além disso, foi feito um questionário para identificar as inteligências múltiplas dos alunos do 5º ano, questionário este traduzido e adaptado por Daniela Pícoli, a partir do livro de Thomas Armstrong (o qual pode ser encontrado no Anexo II desta pesquisa).

A conversa com a equipe diretiva possibilitou a compreensão do Projeto Político Pedagógico da escola e os interesses diante da comunidade, dentre os quais está a vontade de levar um ensino digno a todos por meio de soluções pedagógicas usando projetos incentivadores dentro do processo de ensino-aprendizagem. Após conversas, análises e discussões, a inserção na escola para a realização da oficina de jogos foi aceita.

No segundo segmento de ação, a proposta do questionário tinha, em um primeiro momento, uma finalidade diferente da qual resultou ter. Buscava-se aplicá-lo aos pais dos alunos, para que estes identificassem, por meio das perguntas, as inteligências presentes em seus filhos, por conhece-los de perto, auxiliando ou adiantando parte do trabalho que se buscava com a oficina. Não foi fácil trazer os pais para a escola para falarem sobre seus filhos, portanto, visando um trabalho melhor, o questionário foi aplicado aos alunos, a fim de identificarem as suas próprias inteligências, buscando verificar, assim, antecipadamente, as habilidades de cada participante da oficina de jogos teatrais. A leitura do questionário foi feita em sala para melhor compreensão por parte dos alunos. Por meio destas perguntas foi possível trabalhar com mais tranquilidade, pois elas, além de facilitar a escolha dos jogos, também permitiram organizar os grupos de maneira interativa, onde foi possível ampliar o conhecimento de mundo que possuem, manipular vários objetos e materiais assim como instrumentos musicais, fazer leituras de poesias e jogos de trava-língua e outras atividades, de acordo com a inteligência encontrada.

Com os dados coletados, pode dar-se início ao planejamento da oficina de jogos teatrais, momento no qual surgiu um grande desafio: como ligar o fazer teatral as práticas docentes? Foi nesse momento que se optou por trabalhar especificamente por meio dos jogos de Viola Spolin. Alguns destes jogos propõem, entre outras coisas, encenações, onde o educando pode representar papéis do seu

cotidiano levando a entender certos problemas da vida e podendo ajudar no seu processo de aprendizagem. Segundo Cartaxo (2001):

O trabalho com as artes cênicas estimula o ato de pensar, além do papel de representar e encenar. E, conceitualmente, a imaginação, que também faz parte do processo de aprendizagem, é inerente a qualquer trabalho cênico (p. 24).

Uma vez identificada a escola e os alunos que iriam participar da oficina de jogos se fez necessário elaborar a oficina, a qual, como mencionado, foi intitulada *Jogos Teatrais na Escola*. Esta deveria ser pensada para uma turma com 19 alunos do 5º ano do Ensino Fundamental da escola, com a idade entre 10 e 11 anos. Foram realizados seis meses de oficina, com periodicidade de duas a três vezes por semana, com duração de uma hora e meia cada aula.

Chegou o momento do início da aplicação da mesma, partindo das investigações das inteligências múltiplas e aplicando a teoria da Zona de Desenvolvimento proximal de Vygotsky, a qual já foi explicada acima, que trata de um processo intelectual pelo qual a criança passa e dentro do qual já está avançado, porém necessita do auxílio direto ou indireto de um adulto, para poder desempenhar tarefas que ela, sozinha, não faria, por estarem acima do seu nível de desenvolvimento.

Como já destacamos no Capítulo 1 deste trabalho, a partir da compreensão das Inteligências Múltiplas de Gardner e das atividades lúdicas apropriadas para o desenvolvimento de cada uma delas, foram organizadas fichas com os jogos, onde se via de um lado os jogos de Viola Spolin e do outro as inteligências que poderiam ser aguçadas com aquele jogo. Buscou-se realizar atividades para detectar cada uma delas nos educandos de maneira prazerosa e interativa.

Após finalização das atividades e com o objetivo de perceber resultados positivos e negativos do processo da pesquisa, propomos um questionário com apenas duas perguntas a Elaine Batista Lima, por ela ter presenciado alguns dos jogos ministrados na escola e também por ter sido a coordenadora advinda da prefeitura de Ipatinga no ano de 2014. Seu trabalho constava em visitar todas as escolas que fizeram a opção por teatro no programa Mais Educação, orientando as atividades. Por isso ela foi capaz de relatar suas percepções sobre o desenvolvimento dos alunos que participaram da oficina. Suas respostas nos

fizeram repensar a prática educacional no sentido de observar o professor em sala de aula, pois é cercado por inúmeros aspectos que desafiam o seu dia a dia, como por exemplo, a quantidade de alunos em sala de aula, a falta de local apropriado para certas atividades com algumas disciplinas e falta de recursos materiais. No caso da oficina oferecida tratar das inteligências múltiplas, teríamos que reestruturar as salas de aula para criar áreas de atividades que favoreceriam as inteligências, expandindo a exploração dos alunos na área que dominam (as respostas completas da coordenadora podem ser encontradas no Anexo I desta pesquisa).

Na finalização da oficina foi possível realizar com a turma um bate papo sobre os trabalhos realizados e os alunos puderam expor seus sentimentos, falando sobre desejos e medos. Esta conversa será apresentada mais à frente.

2.3 Jogos Teatrais na Escola: o desenvolvimento da oficina

Armstrong baseou-se nas teorias de Gardner para defender as inteligências existentes em cada um de nós como potencialidades, para ele o cérebro humano possui diversas inteligências e pode operar diferentes ações, ou seja, competências. Sua teoria foi construída também sobre a ótica de alguns questionamentos visando entender o papel do ser humano como cidadão, na busca de ser feliz e de entender os acontecimentos do ambiente em que vive. O cérebro para Gardner é um mistério que tem muito mais a se descobrir. Por meio das perguntas dirigidas aos alunos foi possível perceber algumas destas inteligências, muitas delas desconhecidas por muitos profissionais da educação, pois, estava no íntimo de cada um, mas que foram a floradas a partir dos jogos teatrais propostos.

Alguns dos jogos chocavam propositalmente com os exercícios para identificar as inteligências múltiplas. Podemos lembrar que uma competência encontrada não anula a outra, elas são complementares, se relacionam interdisciplinarmente e se desenvolvem a partir de estímulos, que podem ser oferecidos, por exemplo, por meio dos jogos teatrais. Alguns pesquisadores indicam o teatro e o jogo como uma ferramenta importante no processo de desenvolvimento humano. Pelo fato de apresentar um aspecto lúdico, o jogo assume uma ligação fundamental nos processos de ensino-aprendizagem dos educandos. Os jogos escolhidos foram direcionados ao 5º ano e ciente das necessidades dos alunos que seriam assistidos, tentamos buscar diversos lugares para a realização

das atividades, para não ficar cansativo dentro da sala de aula. Assim variamos os lugares: quadra, pátio, refeitório, ambiente ao redor da escola naturalmente tratado com gramas e árvores, que mesmo sendo um espaço limitado já auxiliava no desenvolvimento da inteligência naturalista, por exemplo. A pesquisa feita no livro de Thomas Armstrong ajudou tanto na teoria quanto na prática, a fim de encontrar a inteligência de cada aluno, as habilidades impregnadas no “eu” de cada educando assistido e auxiliando no despertar daquilo que parecia estar adormecido.

Quando falamos em jogo podemos lembrar o que diz Huizinga (1996): “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (p.54). O jogo para o autor sempre será um instrumento de aprendizado na civilização, pois estamos a jogar na maioria das vezes em nossas vidas.

O jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ANTUNES, 1998, p.13).

Adentrando no relato da oficina *Jogos Teatrais na Escola*, seguem algumas observações dos momentos mais marcantes, visto que relatar os seis meses de trabalho aqui não seria possível.

As primeiras aulas não foram aceitas de imediato com tanto entusiasmo por parte do grupo, mas no decorrer da oficina, foram entendendo as propostas dos jogos e realizando o que estava sendo solicitado com mais vontade. Com o passar do tempo aplicando os jogos foi possível notar grandes mudanças, muitos alunos desinteressados começaram a participar e a solucionar problemas sem ajuda da ministrante. Algumas regras foram quebradas no início, mas os próprios alunos se cobravam e de acordo com o grau de dificuldade eram desafiados. Percebeu-se que muitos deles gostavam de desenhar, colorir, falar sobre diversos assuntos, representar, em suma, se somavam aos fazeres teatrais outros fazeres artísticos.

Reconhecendo o valor do teatro para os educandos, sabendo das necessidades do ser humano em ter contato com o outro mesmo sendo somente por meio das manifestações artísticas e sabendo que cada uma dessas crianças é um ser único, começaram a ser observadas reações aos jogos de acordo com suas características próprias, as quais buscavam ser desenvolvidas e aprimoradas a cada aula. O teatro se torna interessante quando há possibilidades de interação,

aquisição cultural, expressão afetiva, aumento do conhecimento, estimula inquietações e ajuda os educandos a buscar respostas para problemas.



Figura 2 – Aplicação do jogo “Quem sou eu, quem é você?”

Um dos primeiros jogos propostos, e que chamou bastante atenção diante do comportamento dos alunos, foi o jogo “Quem sou eu, quem é você?”, buscando conhecer a turma. Cada aluno, em círculo com o grupo, diz seu nome e faz uma mímica de algo que goste de fazer, uma ação, cujo nome inicie com a primeira letra de seu nome próprio. Tal exercício levava o aluno a exercitar seu cognitivo, desenvolvendo sua inteligência *Interpessoal* ou a *Intrapessoal*, porque ele teria que buscar algo bem pessoal, relacionar-se e expor-se em grupo. Através desse exercício foi possível perceber que alguns alunos da turma não possuíam essa inteligência bem desenvolvida, pois em um primeiro momento demoraram a dizer seu nome e a associa-lo a sua atividade de lazer preferida e por vezes não compreendiam o que o colega fazia.

Em um momento das oficinas, no qual a turma já estava mais inteirada e se conhecendo melhor, aplicou-se o jogo “Quem iniciou o movimento?”, que consistia na observação do outro e do grupo. Um aluno iniciava um movimento que era repetido pelos demais e um aluno, retirado do grupo logo no início do jogo, era desafiado a descobrir quem tinha começado a fazer o movimento. Aqui as habilidades de raciocínio, concentração e observação foram incentivadas, provocando estímulos dentro das as inteligências *Lógico-matemática* e *Corporal Cinestésica*. O aluno teria que ficar atento nos detalhes, pois poderia sofrer engano

diante de quem iniciou o movimento: parar, pensar e analisar com rapidez era necessário.



Figura 3 – Aplicação do jogo “Conheço todo mundo”

Outro jogo que foi bastante estimulador para os alunos foi o intitulado “Conheço todo mundo”, onde os alunos, em círculo, deveriam falar os nomes de todos os demais em sequência. O primeiro aluno diz o seu nome e logo em seguida o segundo diz o nome do primeiro e o seu e assim sucessivamente até o último, o qual deve falar o nome de todos. Para este jogo é necessário trabalhar a memorização, a concentração, pois a velocidade aumenta a cada rodada. Neste caso o jogo com o nome serviu de aprendizado não somente para os alunos, mas também para o educador que conseguiu memorizar o nome de todos os alunos, aproximando as relações com todos. Contemplou as inteligências *Lógico-matemática* e *Corporal-Cinestésica*, pelo fato do aluno ter que apresentar um relato oral de acordo com uma sequência dos nomes e ainda conseguir permanecer quieto por longo período de tempo.

A inteligência *Lógico-matemática* foi contemplada no jogo “As três mudanças”, que consistia em pedir que os alunos ficassem em duplas, assim teriam que se observar com mais cuidado e nos mínimos detalhes, notando o cabelo, as roupas e qualquer acessório que estivessem usando, entre outros. Virando de costas um para o outro faziam três mudanças na aparência física, depois de terem feito certas mudanças, viram de frente um para o outro tentam descobrir as mudanças ocorridas. Este jogo foi tendo troca de parceiros e aumentando as mudanças para

quatro, cinco ou mais, se tornando mais difícil e aumentando a necessidade de raciocínio por parte dos integrantes. Aqui teriam que raciocinar e observar bem o que vinha antes e o que vinha depois.

Foi proposto também o jogo “Jogo do espelho”, o qual despertou bastante interesse. Nele, os educandos realizaram o jogo no início como ele é, onde os próprios alunos escolheram seus pares. Foi explanado para a turma que deveriam ficar um de frente para o outro, teriam que escolher quem iniciaria o movimento e quem seria o espelho. A partir daí os gestos feitos teriam que ser iguais aos que o colega estava fazendo, como se fosse o reflexo nosso diante do espelho. Com o passar dos dias colocamos um pouco mais de dificuldade: imitar com equilíbrio, giro de mãos ou pés e dar passos de frente um para o outro. Este jogo também ofereceu subsídio para detectar as inteligências *Corporal- Cinestésica e Espacial*, porque teriam que encontrar uma sincronia física e de certa forma criavam imagens como no espelho.



Figura 4 – Aplicação do jogo “Espelho”

Percebeu-se que alguns alunos possuíam dificuldade em realizar atividades de sequência lógica, como em relatos de histórias, entre outros. Portanto, propomos o jogo “Construindo uma História”, o qual permitia o uso da imaginação, porém, a atenção teria que ser redobrada para um melhor andamento no sentido de uma

história proposta por eles. Este jogo consiste em formar um círculo e um dos integrantes começa a contar uma história que pode ser conhecida ou não. Logo em seguida o próximo aluno, ao comando do instrutor, continua essa história, porém não repete a última palavra, até que tenha final no último aluno do círculo. Após, a história é encenada pelos que a iniciaram. Este jogo foi de grande importância para a oficina e será tratado com mais detalhes um pouco mais à frente.

Para contemplar as inteligências *Musical* e *Espacial* foi escolhido e aplicado o jogo “Diálogo Cantado”, o qual permitiu observar as qualidades tonais, extensão do som e outros elementos importantes como exploração do espaço e utilização do corpo todo. Neste jogo é acordado entre os jogadores o onde, o quem e o quê, ou seja, onde aconteceriam, quais as personagens e qual diálogo seria cantado. Os participantes deveriam usar o corpo todo para esse diálogo.



Figura 5 – Aplicação do jogo “Construindo uma história”

Para que pudesse acontecer de forma prazerosa e com mais precisão, foi realizado o jogo “Bonecos”. Antes de realizar o jogo os alunos assistiram um vídeo de Teatro de Bonecos, para conhecer o tipo de jogo e a que se refere³. Para desenvolvimento do jogo, primeiramente dois ou mais jogadores escolheriam a situação a ser mostrada, nesta situação os movimentos não seriam comuns, seriam movimentos iguais aos de marionetes. Como se fosse uma pequena história sem fala, os personagens poderiam ser pessoas, mas com movimentos de bonecos. Este jogo contemplaria mais tarde algumas inteligências como: *Linguística*, *Espacial*,

³ O vídeo em questão pode ser encontrado no site www.sivuca.net /Youtube.

Musical, Interpessoal, Intrapessoal e outras, pois através do boneco a imaginação pode ir além, a fim de experimentar alternativas físicas nas invenções dos movimentos dos mesmos, assim como o vídeo ajuda na visualização concreta do objeto para desenvolver foco e controle, a conversa após o filme deu oportunidade de troca de saberes, fazendo o grupo interagir e oferecendo suas ideias pessoais.

No decorrer da oficina de jogos teatrais foi sendo realizada a ação de diagnosticar algumas inteligências múltiplas nos alunos que ainda não tinham conseguido responder o questionário, para melhor trabalhar a interação dos mesmos, visando o desenvolvimento do educando, procurando sempre compreender os processos cognitivos e sociais que norteiam o aluno e que de alguma forma interferem na sua aprendizagem. Tudo isso sempre feito de forma prazerosa e descontraída, fazendo o uso dos jogos teatrais e atividades paralelas como, por exemplo, em roda cada aluno teria que ir ao meio e cantar uma música, recitar um pedaço de um poema ou um poema inteiro que lembrasse, dançasse com movimentos que imaginasse, entre outros.

Segundo Huizinga:

Definir jogo como uma ação livre, sentida como fictícia e situada fora da vida comum, capaz, não obstante, de absorver totalmente o jogador; uma ação despida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, desenrola-se ordenadamente de acordo com determinadas regras e provoca, na vida, relações de grupos que se cercam voluntariamente de mistério ou que acentuam pelo disfarce sua estranheza diante do mundo habitual (HUIZINGA apud PAVIS, 1999, p. 220).

Para este estudioso o jogo nos permite realizar ações sem grandes interesses, simplesmente jogamos pelo prazer de estar em grupo, diante de regras que possibilita uma organização maior do lúdico, nos leva para um mundo que não é habitual, nos tirando da mesmice da realidade das nossas vidas.

2.4 - Construindo uma História: encerramento da oficina com um jogo que une as inteligências observadas no grupo

Neste tópico iremos descrever um exemplo de atividade desenvolvida na área da quadra da escola com um jogo retirado do Fichário de Viola Spolin com tema delimitado e trabalhando centros de atividades permanentes das inteligências

múltiplas de Gardner. Com o objetivo de trabalhar fazendo a junção dos jogos teatrais de Viola Spolin e as inteligências múltiplas, escolhemos o jogo intitulado, *Construindo uma História* localizada na seção A de número 76 do próprio Fichário. No desenvolvimento desta parte da oficina pretendia-se a realização do trabalho em grupo, onde foi feito um círculo com todas as crianças que deveriam contar uma história coletiva. O fundamento desta proposta (jogo) é incentivar, estimular, criar condições para a interação do grupo e aguçar as inteligências múltiplas de cada aluno, tornando-os capazes de tomar iniciativas e decisões quando necessário no decorrer das realizações das atividades.

Os centros permanentes de atividades utilizando tópicos específicos são mais apropriados para os professores que trabalham um tema durante o ano todo, mas escolhemos um tema que fosse pertinente à realidade dos alunos, o qual viria a ser o trabalho final, no qual fosse possível unir as teorias estudadas assim como estimular as inteligências dos alunos. Foi realizada então uma atividade que teve um maior tempo de duração, pois os alunos tiveram que criar, escrever e ensaiar uma história construída por todos.

O primeiro passo já tinha sido cumprido, ter em mãos o questionário respondido previamente pelos alunos ao qual detectamos as inteligências existentes e todas anotadas. O tema escolhido, família-casa, foi aceito por todos com alguns questionamentos como: “eu não tenho pai”, “moro com minha vó”, “meu pai largou minha mãe e agora estamos na casa da minha vó” e outros. Em seguida foi feita a explicação do jogo para os alunos participantes. Com a ficha do jogo em mãos foi realizado a mesma. Os participantes deveriam ficar em círculo, depois deveria ser a escolha do aluno que teria que iniciar a história, cada um deveria completar a frase dita pelo amigo anterior na ordem do círculo, sem ficar repetindo as palavras finais. A explicação desse jogo encontra-se nos anexos dessa pesquisa para um melhor entendimento. Após o último da roda acabar de relatar suas ideias foi feito o reconto com a ajuda de alguns alunos, oralmente e depois em forma de cenas dos episódios inventados.

Nesta perspectiva da narrativa, podemos voltar nossos olhares não só para Viola Spolin, a qual impulsionou esta pesquisa, mas também para uma grande pedagoga, Maria Lúcia Pupo que realizou um trabalho com indivíduos de outras culturas mais precisamente em Marrocos, envolvendo a construção da narrativa cênica, através dos jogos teatrais ocasionando resultados variados devido a cultura,

lugar e espaço diferentes. O intuito desta autora, no entanto foi ocasionar aos participantes uma interação de ideias onde o texto se torna vivo através do ato do jogo. Para Pupo, “entrar em relação com um texto de ficção é mergulhar em outra lógica, é experimentar outras identidades, outros pensamentos, outras existências o que implica naturalmente num poderoso exercício de alteridade” (PUPO, 2005, p.4). Maria Lúcia Pupo, autora do livro *Entre o mediterrâneo e o Atlântico: uma Aventura Teatral*, também fez seu experimento utilizando jogo x narrativa e nós aproveitamos um jogo para chegar à uma história e depois voltar a um outro jogo que é a materialização dessa história, a cena. As cenas realizadas foram se aperfeiçoando na medida em que se repetiam, até que um texto (mesmo sendo pequeno) foi surgindo através de cada fala e ação de cada um.

A intenção aqui não foi encontrar atores, mas indivíduos capazes de reconhecer a família como instituição reprodutora de muitos valores e cultura, discernir em qual família está inserido, como podem modificar o que há de errado lá, quais de suas ideias podem participar melhor no que acontece neste ambiente. Assim depois da história narrada oralmente e com cenas principais, a história pôde ser escrita junto aos alunos e o próximo passo foi dividir os grupos de acordo com as inteligências de cada um e com as devidas atividades a serem executadas:

- Inteligência Linguística: O grupo da Inteligência Linguística deveria escrever um poema sobre casa ou família, casa no sentido físico, como eram as casas dos alunos ali inseridos neste grupo ou suas famílias, como deveria ser uma família ideal ou relatar a realidade das famílias ali representadas por eles. Cada um deveria contribuir com um verso para completar o poema.

- Inteligência Lógico-matemática: Para contemplar a inteligência Lógico-matemática poderiam identificar e anotar quantas casas e quantos eram os membros das famílias daquele grupo. Os números das casas registrados nas placas como unidades, dezenas, centenas ou milhares.

- Inteligência Espacial: A Inteligência Espacial deveria ser representada através de um desenho coletivo das casas ou das famílias dos componentes do grupo. Por menor que fosse a participação de cada um, faria a diferença final desse desenho.

- Inteligência Corporal-Cinestésica: Representando a Inteligência Corporal-Cinestésica o grupo deveria criar uma cena curta sobre algum acontecimento em família, caso não tivesse pessoas suficiente poderiam recorrer aos outros grupos.

- Inteligência Musical: Os alunos do grupo da Inteligência Musical pensariam em algumas músicas que já conheciam para cantarem para a turma, ou fazer uma música para apreciação de todos.

- Inteligência Interpessoal: Contemplando a Inteligência Interpessoal eles discutiriam com o grupo o que é preciso para se ter uma grande família, ou seja, uma família harmônica e selecionar logo em seguida um porta voz para falar diante da turma as conclusões as quais chegaram de acordo com as ideias de todos.

- Inteligência Naturalista: Para a atividade da Inteligência Naturalista os alunos deveriam fechar os olhos e pensar quais animais e plantas existiam em suas casas, ao abrirem os olhos teriam que fazer um desenho coletivo dos animais e plantas encontrados.

- Inteligência Intrapessoal: Por fim cada aluno, separadamente, teria que escrever tudo aquilo que gostava de fazer junto com sua família, sendo que esta atividade demonstraria a Inteligência Intrapessoal.

Para podermos realizar os processos educacionais existentes deve-se levar em consideração as inteligências particulares de cada um. As habilidades utilizadas através de jogos e brincadeiras, proporcionaram a interação entre os membros dos grupos, as afinidades foram surgindo aos poucos e a convivência do dia a dia resultou na aprendizagem de vários conceitos, fazendo avançar o desenvolvimento cognitivo.

Nosso papel como mediador primeiramente foi respeitar cada habilidade dos alunos e os princípios da teoria das inteligências múltiplas, conscientes de que todos possuem cada uma das inteligências citadas acima, porém em graus diferentes, umas são mais aguçadas que as outras. O que percebemos foi que alguns alunos queriam participar de tudo ao mesmo tempo, principalmente aqueles que conseguiam criar com mais rapidez que os outros. Verificamos que o trabalho rendeu bons frutos, algumas crianças passaram a ter mais interesse em várias atividades em sala de aula, o raciocínio lógico se desenvolveu diante das atividades realizadas nas oficinas e vários outros aspectos. Claro que para que possam evoluir mais é necessário mais tempo de oficina, mais convívio com o grupo, melhorias na estrutura da escola, como salas mais amplas para o trabalho.

Finalizadas as atividades da oficina, foi realizada a conversa informal com os alunos, mencionada anteriormente, na qual foram feitas as seguintes indagações: Qual foi o jogo que os alunos sentiram mais dificuldade em realizar? Qual foi o jogo

que se sentiam mais a vontade para realizar? O que acharam em relação as regras dos jogos que foram aplicados? Qual era o mais importante na opinião deles?

A aluna Cláudia disse que o jogo mais difícil para ela foi “Quem Iniciou o Movimento”, segundo ela alguns colegas faziam os gestos de maneira muito pequena, assim não sabia quem estava sendo o “mestre” (este jogo é conhecido como “Mestre” aqui em Ipatinga). Daniel se manifestou dizendo que o jogo que ele quebrou a cabeça foi o do “Espelho”, segundo ele seus colegas agiam com muita rapidez nos gestos e não achava o tempo de acompanhar, o que o deixou meio perdido. Já a aluna Fernanda disse que o jogo de improvisar cenas do dia a dia foi difícil pelo fato de que tudo era “violência”. Seus colegas só representavam coisas ruins e ela já estava cansada de ver isso tanto dentro da escola quanto perto de sua casa. Por fim um aluno disse que não gostava no início de que ficassem pegando nele, se esfregando nele, passando a mão nele no jogo do escultor, entre outros. Ele não ficava à vontade, o incomodava muito, só depois de algum tempo começou a se libertar, mas que lá no fundo ainda falta muito para que possa se sentir mais livre com o toque dos colegas.

De acordo com as respostas e falas dos alunos voltamos nosso olhar para uma fala mencionada no livro *Um Caminho do teatro na Escola*, de Olga Reverbel:

Aristóteles, como Platão, deu grande destaque ao jogo na educação, considerando-o de máxima importância, pois acreditava que educar era preparar para a vida, proporcionando ao mesmo tempo prazer (REVERBEL, 1997, p. 12).

Platão considera os jogos de fundamental importância na vida da criança, para ele toda criança deve participar de jogos, pois sem a prática destes jamais se tornará um adulto educado ou um cidadão melhor futuramente. O jogo nos dá uma atmosfera lúdica, mostra de maneira prazerosa caminhos que podem ser escolhidos pelos jogadores, aprendemos a resolver situações problemas de acordo com o nível de jogo oferecido. Além disso, muitas vezes requer tempo para aprender a raciocinar com certos tipos de jogos, ter mais atenção e respeitar o limite do outro.

A respeito dos jogos mais prazerosos de se realizar, Matheus insistiu em dizer que para ele o mais legal foi o de improvisação de cenas com temas delimitados, pois gostava de encenar desde pequeno e para ele os temas se relacionaram com suas vivências tanto com seu grupo de amigos na escola quanto com os que

relacionava fora dela: “Eu gosto muito de ler e às vezes me lembro de coisas que vi em alguma história”, disse Matheus. Esta fala de Matheus fez Clarice dizer que o que ela mais gostou foi aprender a colocar no papel uma história em forma de diálogo, a qual nem sabia que tinha essa habilidade. Foi mencionado também o jogo do “Boneco”, onde tinham que encenar fazendo movimentos iguais a de uma marionete e poder manusear um boneco contando pequenas histórias.

Ao chamar a atenção para falarem das regras que os jogos propunham, Juliana disse que as vezes as regras a deixavam confusa em alguns pontos e em certos jogos. Para a aluno William, as regras foram boas para não deixarem ninguém sair vantajoso. Ele acredita que as regras ajudam a não deixar um aluno ter proveito no jogo, todos precisam respeitar para dar certo. Uma chuva de respostas foi aparecendo e variavam: “a regra atrapalha um pouco quando alguns colegas fazem trapças”, “não deveria ter regras”, “deveria ter punição para quem trapaceia”, foram alguns dos comentários.

Após a conversa foi possível verificar que de certa forma o objetivo foi alcançado pela maioria dos alunos, que obedeceram as regras sem problemas aparentes e os que tiveram foram resolvidos na hora mesmo com dificuldade, o acordo com o grupo deve ser aceito antes e isso foi feito, lembrei-os do que foi conversado no início da oficina. Para a finalização do presente assunto recorreremos a fala de Viola Spolin, quando diz que: “durante o jogo o jogador é livre para alcançar seu objetivo da maneira que escolher. Desde que obedeça às regras do jogo, ele pode balançar, ficar de ponta-cabeça, ou até voar” (SPOLIN, 2000, p. 4).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa, realizada com os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental e baseada no estudo da teoria de Vygotsky, no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo e na teoria das Inteligências Múltiplas, de Howard Gardner, em conjunto com a oficina de jogos teatrais aplicada com base no trabalho de Viola Spolin, me possibilitou perceber que os jogos teatrais contribuem para o desenvolvimento cognitivo dos educandos, assim como para o desenvolvimento educacional e social dos mesmos, este último notado por meio da convivência em grupo necessária ao longo da realização de alguns jogos trabalhados.

Considerando que um dos objetivos desta pesquisa tinha o intuito de enfatizar a complementaridade das inteligências múltiplas na prática dos jogos teatrais, pudemos verificar que essa não foi uma tarefa fácil e tão pouco cômoda para se realizar, mas é fundamental lembrar que estavam sempre presentes a relação teoria e prática. A teoria foi usada enquanto formulações que norteavam reflexões e através delas pudemos estabilizar determinadas interpretações, as quais fluíram de acordo com a aplicação e desenvolvimento dos jogos teatrais.

Foi possível fazer várias reflexões diante dos jogos. Muitas delas nos levaram a resultados de desenvolvimento cognitivo relacionados ao social (grupo). Huizinga, autor utilizado nesta pesquisa, defende a ideia de que o jogo provoca em nós uma estranheza e nos leva por várias vezes a caminhos que não são habituais, nos tirando da zona de conforto. Os alunos eram escolhidos de acordo com algum tipo de Inteligência Múltipla antes detectada para se misturarem em grupos variados com o objetivo de criar Zonas de Desenvolvimento Proximal (ZDP), teoria de Vygotsky apresentada no Capítulo 1 desta, as quais são divididas em três níveis: o Real, o Potencial e o Proximal. O nível Real é encontrado quando o indivíduo consegue realizar determinada atividade sozinho; o Potencial quando o indivíduo realiza alguma atividade com algum tipo de ajuda; e o nível Proximal é quando o indivíduo revela funções em estágios iniciais (embrionário).

Sendo assim a teoria das ZDP citada acima nos permitiu compreender que o processo de construção do conhecimento e desenvolvimento de cada educando não acontece de maneira imediata, é contínuo, vai se revelando através de estímulos ou da convivência com o outro. O fato é que a conquista maior do avanço do

aprendizado cognitivo se deu a partir dos jogos teatrais inseridos como uma mola propulsora onde o interesse se multiplicou.

A prática dos jogos teatrais com o auxílio do livro de Viola Spolin, possibilitou observar e notar o desenvolvimento da habilidade cognitiva, uma vez que o objetivo principal era alcançar o aprendizado cognitivo dos educandos, a partir da potencialidade encontrada em cada um (inteligência). Segundo Vygotsky, o desenvolvimento cognitivo do aluno se dá por meio da interação social, ou seja, o indivíduo com o outro indivíduo e com o meio. Essa interação, neste caso, pôde existir por meio dos jogos teatrais propostos na oficina, os quais possibilitaram a geração de experiências novas para os educandos.

Considerando algumas inteligências encontradas nos alunos, por meio de perguntas que foram retiradas do livro de Armstrong, como fora apresentado no Capítulo 2 desta pesquisa, notamos que à medida em que os educandos aprendiam os jogos, mais desenvolviam o aspecto cognitivo, da apreensão do fazer, do conteúdo. O ato de “passar a conhecer” e “passar a compreender” os jogos, seu funcionamento, suas regras e seus resultados, notado na maioria dos educandos, diante das mudanças ocorridas no antes e depois da oficina, foi um fator determinante de ser observado durante o trabalho. Muitos educandos se desinibiram, demonstrando criatividade na resolução de problemas. Foi percebido que muitos deles começaram a identificar sua importância diante da escola e do grupo, pois antes eles não se valorizavam e a autoestima era aparentemente baixa.

Acredita-se que esta pesquisa contribuiu para entender como o jogo influência nos fatores ligados ao cognitivo, onde nos permitiram observar as funções psicológicas superiores, as quais se referem às experiências que são adquiridas durante a vida do indivíduo, quando ele se relaciona com o mundo a sua volta, isso foi possível através de troca de saberes por meios físicos e simbólicos. Atividades relacionadas às inteligências múltiplas também puderam nos proporcionar momentos de descobertas quando os alunos se relacionavam em grupos, demonstrando interesse na realização das mesmas, a exemplo nas composições musicais, onde um aluno usava o violão para retirar algumas notas musicais interpretando suas invenções coletivas. Por meio da interação alguns alunos puderam adquirir conhecimentos acerca de alguns conceitos teatrais, dos quais não tinham consciência, adquirindo experiências de vida focadas em fatos dos colegas relacionando com suas próprias vidas, interpretando o cotidiano.

Embora tendo notado vários fatores positivos, iremos deixar nosso comentário a respeito das dificuldades encontradas, pois constatamos que alguns alunos ainda não conseguiam ouvir, visualizar, pegar no outro sem pudores e essas percepções sofreram mudanças no decorrer das oficinas de jogos teatrais, mas de uma forma mais demorada, foi maior em relação aos outros fatores, devido a não aceitação do outro.

Analisando a aplicação dos exercícios na oficina de jogos, a partir das teorias de Vygotsky e considerando as Inteligências Múltiplas, habilidades já adquiridas, percebeu-se que os alunos vivenciavam a prática de regras encontradas nos jogos de Viola Spolin, mesmo com resistência no começo, sempre enfatizavam a importância de saber seguir os enunciados, para uma melhor organização do que estamos fazendo um com o outro, e que perder e ou ganhar é o que iriam encontrar pela frente em suas vidas.

Um dos maiores ganhos dessa oficina foi o fato de que algumas crianças tinham uma disciplina inadequada aos parâmetros educacionais, pois na maioria das vezes atrapalhavam algum jogo, mas a insistência e paciência venceram e assim pudemos fazer o trabalho com maior desempenho, contando com o apoio do corpo diretivo da escola em alguns momentos.

Ainda considerando as inteligências múltiplas, a pesquisa possibilitou perceber que muitas das vezes temos uma inteligência guardada em nós que só se aflora quando impulsionada por outrem. Neste caso o educador foi a mola propulsora dessa descoberta. Portanto, é possível afirmar também que a compreensão das inteligências múltiplas ajudou nesta pesquisa, no sentido de descoberta para as crianças, pois muitas delas agora querem se inteirar mais sobre poesia, música, teatro, matemática, natureza, entre outros.

REFERÊNCIAS

Referências bibliográficas:

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

ARMSTRONG, Thomas. **Inteligências Múltiplas na Sala de Aula**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

COHN, Clarice. **Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio. Século XXI escolar: o minidicionário da língua portuguesa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens. O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

_____. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

_____. **O Jogo como elemento da cultura**. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. **Entre o mediterrâneo e o Atlântico: Uma Aventura Teatral**. São Paulo: Perspectiva. 2005.

REVERBEL, Olga. **Um Caminho do Teatro na Escola**. 2ª edição. São Paulo: Scipione 1997.

_____. **Jogos teatrais na escola**. São Paulo: Scipione, 1989.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Tradução Ingrid Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. **Jogos Teatrais para a sala de aula: um manual para o professor**. Tradução Ingrid Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2007.

_____. **Jogos Teatrais: O fichário de Viola Spolin**. 2ª edição. Tradução Ingrid Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2012.

_____. **Jogos teatrais: O Fichário de Viola Spolin**. São Paulo: Perspectiva 2001.

_____. **Improvisação para o teatro**. Tradução Ingrid Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **A Formação Social da Mente: Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 4ª e 6ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 1991/2003.

Webgrafia:

CARTAXO, Carlos. **O ensino das artes cênicas na escola fundamental e média**. Disponível em: www.rc.unesp.br/gpimem/downloads/artigos/.../lacerda_enem_2013.pdf. (Acesso em 26/10/2015).

DIEDERICHS, Elizabeth. **Teoria das Inteligências Múltiplas**. Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/psicologia/artigos/32671/teoria-das-inteligencias-multiplas#ixzz3brS4hwKN>. (Acesso em 22/08/2015).

LIMA, José Milton de. **O jogar e o aprender no contexto educacional: uma falsa dicotomia.** Atividades dos cursos extensão. Disponível em: <http://prefeituradeipatinga.blogspot.com.br/2013/05/programa-mais-educacao-e-ampliado-na.html>. (Acesso em 15/09/2015).

<https://sigaa.ufrn.br/sigaa/verProducao?Idproducao=1626189&key>. (Acesso em 13/09/2015).

[www.sivuca.net /Youtube](http://www.sivuca.net/YouTube). (Acesso em 11/09/2015).

http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/passoapasso_maiseducacao.pdf. (Acesso em 20/08/2015).

ANEXOS

Anexo I

Questionário proposto, via e-mail, à Elaine Batista Lima, Educadora Comunitária de Teatro e Coordenadora da área de Teatro, indicada por meio do processo seletivo do Programa Mais Educação, para visitar as escolas e observar as aulas ministradas em 2014:

- 1) Qual é a sua opinião a respeito do teatro nas escolas de Ipatinga, uma vez que você foi coordenadora do programa Mais Educação no que diz respeito ao teatro no ano de 2014?

Mesmo não sendo o primeiro ano em que as escolas de Ipatinga trabalham com o teatro, percebe-se que algumas ainda não assimilaram a importância do teatro dentro do âmbito escolar, é de fundamental importância pensar teatro na escola desconstruindo a ideia de que esse acontece apenas de uma forma, ou seja, espetáculo e plateia e que as encenações sejam de obras que não permitam reflexões. O aluno que faz teatro precisa durante o processo de criação do espetáculo refletir em suas ações e na importância da mensagem a ser transmitida. Quando a reflexão acontece em um processo de construção consistente e prazeroso, além do conhecimento pedagógico, há também um desenvolvimento pessoal e social do aluno.

O ser humano que não conhece arte tem uma experiência de aprendizagem limitada, escapa-lhe a dimensão do sonho, da força comunicativa dos objetos à sua volta, da sonoridade instigante da poesia, das criações musicais, das cores e formas, dos gestos e luzes que buscam o sentido da vida. (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: ARTE, 1997, p. 19)

É fato incontestável que o teatro estimula desenvolvimento mental e psicológico do indivíduo, mas dentro da escola ele não pode ser visto apenas pedagogicamente, ele precisa ser visto também como uma atividade de cunho artístico onde suas características precisam ser estudadas e preservadas. É preciso se abrir para o amplo universo das artes.

Na maioria das vezes visando uma apresentação as escolas focam apenas no trabalho do ator, ou seja, aquele que pratica a ação e acaba esquecendo de que o que importa no âmbito escolar não é a formação de atores e atrizes, mas sim a de cidadãos.

O aluno constrói sua identidade e autoestima, se manifestando através da arte, porém é de fundamental importância proporcionar ao aluno contato com todos os segmentos das artes cênicas, ele não precisa necessariamente saber atuar, mas sim saber quais são os elementos formadores das artes cênicas e quais são os códigos da comunicação dramática. Ao entender o que faz um iluminador, sonoplasta, maquiador, figurinista cenográfico, escritor, narrador espera-se que o aluno faça suas próprias escolhas de atuação.

- 2) Você poderia apontar resultados, sejam positivos ou negativos, a respeito da oficina de jogos teatrais, ministrada por Eunice Alexandre Profeta, levando em consideração as habilidades dos alunos, ou seja, a noção das inteligências múltiplas?

O trabalho foi excelente com pontos positivos, que notamos através das mudanças nas ações dos alunos, mas infelizmente a equipe diretiva não apoiou muito como deveria. Um dos desafios foi fazer com que a comunidade escolar entendesse que vários autores pesquisadores entre eles Reverbel (1996) e Dominguez (1978) considera que, ao se trabalhar com teatro na escola deve-se ter como objetivo levar os alunos a desenvolver características fundamentais para o melhor desempenho escolar como: espontaneidade, aceitação de regras, criatividade, autoconhecimento, senso crítico, raciocínio lógico, intuição, despertar das inteligências múltiplas, conhecimento do grupo e de si próprio e do conhecimento do ambiente e não apenas a apresentação de vários espetáculos durante o ano representando as datas comemorativas.

É preciso com urgência criar um plano de curso anual para se trabalhar a disciplina Teatro dentro do Programa Mais Educação, pois a falta de definições para trabalhar com o conteúdo assusta na quantidade de improvisações. A disciplina Teatro não é diferente das demais disciplinas da Educação Regular, ela como todas as outras disciplinas precisam de um plano levando em conta a prática pedagógica juntamente com os elementos básicos do teatro. A falta de planejamento torna um

trabalho sem sequência. O não entendimento desse procedimento que tornou ainda mais árduo o seu trabalho, pois para muitos o fazer teatral eram apenas brincadeiras. Se não tem planejamento não sabe aonde se quer chegar. O trabalho realizado tentou de certa forma chegar á esse nível e os alunos começaram a entender o processo, notei nas realizações dos jogos propostos.

Anexo II

Questionário traduzido e adaptado por Daniela Pícoli, a partir do livro de Thomas Armstrong⁴:

Assinale os itens com os quais você concorda. Faça a contagem de pontos em cada tipo de inteligência. A(s) que tiver (rem) maior contagem é (são) a(s) predominante(s).

TESTE INFANTO-JUVENIL DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS:

(pode ser feito em entrevista com os pais e é mais adequado para crianças a partir dos 9 anos)

LINGÜÍSTICA:

1. Eu sempre tive muita facilidade para memorizar histórias, poemas, fatos históricos e todo tipo de informação dada pela escola.
2. Eu fui um leitor precoce.
3. Eu gostava de escrever poemas, notas, histórias, mesmo quando era bem pequeno.
4. Eu conversava muito quando pequeno.
5. Eu adorava ver coisas na enciclopédia ou dicionários infantis.
6. Eu tinha muitos livros favoritos.
7. Eu falei muito cedo.

LÓGICO-MATEMÁTICA:

1. Eu adorava brincar com jogos de química, ou outros materiais de ciências.
2. Eu aprendi com facilidade os novos conceitos matemáticos estudados na escola.
3. Quando era menor, adorava contar coisas.
4. Perguntava aos pais e professores como as coisas tinham sido feitas, ou sobre o que acontecia na natureza.
5. Gostava de programas de TV onde números ou ciências estivessem envolvidos (Tipo Vila Sésamo, Mundo Selvagem, etc.).
6. Gostava de fazer experimentos do tipo causa-e-efeito, com blocos e outros brinquedos.
7. Tendia a procurar regularidades, padrões, no mundo (ex: pular sempre na 3ª linha, escolher só as pedras redondas, etc.).

ESPACIAL:

1. Adorava desenhar, pintar, desde muito pequeno.
2. Ficava especialmente impressionado com certas cores.
3. Gostava de quebra-cabeças, brinquedos de montar e desmontar.

⁴ O livro em questão é o “7 Kinds of Smarts”, Penguin Books, USA inc. Porém o questionário foi retirado do documento encontrado em prolicenmus.ufrgs.br/...pag17_psicologia_educacao.pdf (Acessado em 12/05/2014).

4. Gostava de fazer castelos de areia ou de cartas, brincar com Lego e outros materiais de construção.
5. Tinha vívidos e coloridos sonhos.
6. Costumava fechar os olhos e ver coisas em minha cabeça que às vezes pareciam mais reais que os próprios objetos reais.
7. Tinha uma habilidade instintiva para perceber detalhes físicos das outras pessoas.

MUSICAL

1. Diziam que eu tinha um gosto especialmente desenvolvido para a música.
2. Gostava de fazer ritmo com brinquedos, objetos de cozinha, etc.
3. Adoro ouvir música (discos, fitas, etc.).
4. Gostava de tocar instrumentos musicais.
5. Dançava sempre enquanto escutava música em minha casa, imitava shows da TV, etc.
6. Eu sempre tive um bom ouvido para diferentes tipos de sons não verbais (latido, vendedor de sorvete, etc.).

CORPORAL-CINESTÉSICA:

1. Caminhei cedo e/ou engatinhei cedo.
2. Adorava atividades manuais como pintura a dedos, modelagem, argila, etc.
3. Fui sempre muito ativo fisicamente.
4. Gostava de ser ator em pequenas peças, shows, jogos e outras performances.
5. Mostrei uma habilidade especial em um ou mais esporte desde muito cedo.
6. Sentia-me atraído pela dança, balé, ginástica, movimentos criativos, ou outros tipos de atividades físicas.
7. Adoro estar fora de casa, em locais abertos.

INTERPESSOAL:

1. Gostava de conhecer pessoas estranhas.
2. Eu logo fazia amizade na escola.
3. Seguidamente era chamado a resolver disputas entre colegas.
4. Era líder em clubes ou outros grupos.
5. Usualmente estava a par de todas as fofocas.
6. Geralmente era muito sensível para perceber se as pessoas estavam bem ou não.
8. Eu me afeiçoava às pessoas.

As inteligências preponderantes são: _____

Anexo III

Cópia das fichas do Fichário de Viola Spolin com os enunciados e explicações dos Jogos Teatrais mencionados no Capítulo 2 desta pesquisa:

QUEM INICIOU O MOVIMENTO (seção A, Número 13).

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Tentar ocultar do jogador do centro quem iniciou o movimento.

DESCRIÇÃO

Os jogadores permanecem em círculo. Um jogador sai da sala enquanto os outros escolhem alguém para ser o líder, que inicia os movimentos. O jogador que saiu é chamado de volta, vai para o centro do círculo e tenta descobrir o iniciador dos movimentos (mexendo as mãos, batendo os pés, balançando a cabeça e etc.). O líder pode mudar de movimentos a qualquer momento, mesmo quando o jogador do centro estiver olhando para ele. Quando o jogador do centro descobrir o iniciador, dois outros jogadores são escolhidos para assumir seus lugares.

INSTRUÇÃO

(Apenas se o líder não trocar de movimento com frequência suficiente)

- *Iniciador, troque de movimento quando tiver chance! Jogadores prestem atenção na mudança, não deixem o iniciador sozinho!*

AValiação

Nenhuma.

ESPELHO (Seção A número ,15)

PREPARAÇÃO

Coordenador: leia comentário sobre o Espelho (manual p.43).

Introdutórios: Quem Iniciou o Movimento? (A13) e Três Mudanças (A 14).

Jogadores na plateia.

FOCO

Refletir perfeitamente o gerador dos movimentos.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em times de dois. Um jogador fica sendo A, o outro B. Todos os times jogam simultaneamente. A fica de frente para B. A reflete todos os movimentos iniciados por B, dos pés á cabeça, incluindo expressões faciais. Após algum tempo inverta as posições de maneira que B reflita.

INSTRUÇÃO

B inicia! A espelha! Movimentos grandes, com o corpo todo! Espelhe só o que você vê! Mantenham o espelho entre vocês! Espelhe tudo- da cabeça ao dedão do pé! Mudem! Agora A inicia e B é o espelho! Saiba quando inicia! Saiba quando é o espelho! Mudança! Mudança! (Dê a instrução Mudança! de novo e de novo para manter o jogo em andamento).

AVALIAÇÃO

Há uma diferença entre espelho e imitação? Você sabe quando era você que iniciava? Quando era espelho?

CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA (seção A – número 76)

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Atenção cenestésica (física) às palavras na história.

DESCRIÇÃO

Grande grupo sentado em círculo. O coordenador escolhe um jogador que iniciara contando uma história. A história pode ser conhecida ou inventada. Em qualquer momento na história, o coordenador aponta aleatoriamente para outros jogadores que devem imediatamente continuar a partir de onde o último jogador parou, mesmo que seja no meio de uma palavra. Por exemplo, o primeiro jogador: *O vento soprava...*, segundo jogador: *... o chapéu caiu de sua cabeça*. Os jogadores não devem repetir a última palavra previamente enunciada pelo contador.

INSTRUÇÃO

Mantenha a história em andamento! Permaneça com a palavra! Não planeje com antecedência! Em busca de uma história, uma voz! Mantenha as palavras no espaço! Compartilhe sua voz!

AValiação

Os jogadores capitaram a ideia para onde a história deveria caminhar ou permaneceram com as palavras na medida em que a história evoluía? Tivemos uma história contada a uma voz? A história se manteve em construção – esteve em processo?

DÍALOGO CANTADO (Seção B, Número 47)**PREPARAÇÃO**

Introdutório: Vogais e consoantes (B 46)

Jogadores na plateia.

FOCO

Cantar todo diálogo.

DESCRIÇÃO

Dois ou mais jogadores entram em acordo sobre o Onde, Quem e o Quê.

Todo diálogo deve ser cantado.

INSTRUÇÃO

Cantem suas palavras! Intensifique-as! Cantem com o corpo todo!

AVALIAÇÃO

Os jogadores exploraram todas as áreas às quais o diálogo cantado poderia conduzir? Jogadores, vocês concordam?

BONECOS (Seção B, Número 36).**PREPARAÇÃO**

Coordenador: Se possível, faça uma demonstração com um boneco real.
Jogadores na plateia.

FOCO

Movimentar-se como bonecos.

DESCRIÇÃO

Dois ou mais jogadores em cada time entram em acordo sobre Onde, Quem, O quê. Os jogadores devem movimentar suas articulações e o corpo como se fossem uma marionete. Onde, Quem, Os Quês não precisam estar ligados ao tema de bonecos. Por exemplo: Um rapaz encontra uma garota num primeiro encontro.

INSTRUÇÃO

Movimente seu queixo como um boneco! Os cotovelos! Os joelhos! Sente-se! Caminhe! Gestos de bonecos!

AVALIAÇÃO

Os jogadores fizeram movimentos iguais aos de bonecos o tempo todo?
Jogadores vocês concordam.