Universidade de Brasília
Faculdade de Educação Física
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

JOGOS TEATRAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL: UM RECURSO PEDAGÓGICO PARA O DESENVOLVIMENTO SÓCIO AFETIVO DA CRIANÇA

Marcos da Silva Araújo

Brasília – DF
2018

Marcos da Silva Araújo

JOGOS TEATRAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL: UM RECURSO PEDAGÓGICO PARA O DESENVOLVIMENTO SÓCIO AFETIVO DA CRIANÇA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Graduação em Licenciatura em Educação Física, da Universidade de Brasília, como requisito necessário para obtenção do título de Licenciado em Educação Física, sob orientação do Prof. Dr. Leonardo Lamas Leandro Ribeiro.

Brasília – DF
2018

"Os jogos teatrais vão além do aprendizado teatral de habilidades e atitudes, sendo úteis em todos aspectos da aprendizagem e da vida"

(Viola Spolin)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse e por estar me abençoando ao longo da vida. Agradeço aos meus maiores exemplos que são meus pais por todo apoio e amor. Sei que a jornada educacional começa em casa e sou muito grato a toda dedicação que tiveram e continuam tendo comigo. A todos os professores que direta ou indiretamente contribuem para minha formação acadêmica, por tanto que se dedicam a mim, não somente por estarem me ensinando, mas por me fazer aprender. Um agradecimento especial ao meu orientador Leonardo Lamas com quem tive o melhor curso em minha graduação e tenho nele uma admiração e um exemplo a ser seguido. A esta Universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte maior. Meus agradecimentos a todos os meus amigos, em especial aos amigos Raul Fontinele e Mateus Mota, que tive o prazer de conhecer na FEF (Faculdade de Educação Física) e que vão continuar presentes em minha vida com toda certeza. Agradeço ao amigo/irmão de longa data Matheus Martins um cara excepcional que sempre está me ajudando e dando assistências. E por último e não menos importante agradeço a minha melhor amiga e namorada Hillary Evellyn por todo amor e carinho, por me apoiar e estar sempre ao meu lado. A todos muito obrigado.

RESUMO

O improviso trata da capacidade do ser humano à enfrentar acontecimentos não planejados antecipadamente, é um ato de inteligência necessário para uma qualidade de vida, onde o indivíduo aprende a se posicionar e buscar métodos através do improviso, para resolver situações diárias quando ocorre imprevistos. Na infância as crianças em suas ações tendem a ser criativas, de seu modo elas reproduzem o que acabam vivenciando no dia a dia, já existindo uma espontaneidade, um improviso natural. Respeitar as etapas do seu desenvolvimento motor, cognitivo e afetiva é extremamente necessário para não acarretar em consequências futuras que venham prejudicar seu desenvolvimento integral. Utilizar os jogos teatrais na Educação Física seria algo novo, algo para ampliar o conhecimento dos alunos, além de ser uma ferramenta riquíssima para o desenvolvimento sócio afetivo da criança. Como método, foram realizadas duas intervenções práticas na Escola Parque 308 Sul, em uma turma de 1º ano de Ensino Infantil. Os dados coletados são de natureza qualitativa, sendo consideradas as seguintes categorias de conteúdos: adesão da turma, nível de engajamento e frases-chave colhidas no grupo focal. As práticas contribuíram para a constatação de que o jogo teatral se torna um elemento importante enquanto recurso pedagógico para o crescimento emocional e afetivo na aprendizagem dos alunos na Educação Física Infantil.

Palavras-chave: Jogos Teatrais, Improviso, Educação Física, Segunda Infância.

ABSTRACT

The improvisation deals with the capacity of the human being to face events not planned in advance, is an act of intelligence necessary for a quality of life, where the individual learns to position himself and seek methods through improvisation, to solve daily situations when unforeseen events occur. In childhood children in their actions tend to be creative, in their way they reproduce what they end up experiencing in the day to day, already existing a spontaneity, a natural improvisation. Respecting the stages of their motor, cognitive and affective development is extremely necessary so as not to lead to future consequences that may hinder their integral development. To use theatrical games in Physical Education would be something new, something to increase the students' knowledge, besides being a very rich tool for the socio-affective development of the child. As a method, two practical interventions were carried out at Escola Parque 308 Sul, in a class of 1 st year of Early Childhood Education. The data collected are of a qualitative nature, considering the following categories of contents: class membership, engagement level and key phrases collected in the focus group. The practices contributed to the realization that theater play becomes an important element as a pedagogical resource for emotional and affective growth in students' learning in Physical Education for Children.

Keywords: Theater Games, Improvisation, Physical Education, Second Childhood.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 08

2. TEATRO DE IMPROVISO E A CRIANÇA..... 11

3. CARACTERIZAÇÃO SÓCIO-AFETIVO DA SEGUNDA INFÂNCIA..... 13

4. INTERVENÇÃO TÍPICA DA EDF NO ENSINO INFALTIL..... 18

5. PAPEL DO TEATRO DE IMPROVISO PARA A EDF NA INFÂNCIA..... 21

6. COMPILAÇÃO DE JOGOS..... 26

7. METODOLOGIA..... 35

7.1 Amostra..... 36

7.2 Plano de Intervenção..... 36

7.3 Análise de Dados..... 41

8. RESULTADOS E DISCUSSÃO..... 41

8.1 Adesão..... 41

8.2 Nível de Engajamento..... 42

8.3 Pontos Focais..... 44

9. CONCLUSÃO..... 48

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 49

1.INTRODUÇÃO

O improviso trata da capacidade do ser humano a enfrentar acontecimentos não planejados antecipadamente, é um ato de inteligência necessário para uma qualidade de vida, onde o indivíduo aprende a se posicionar e buscar soluções através do improviso, para resolver situações diárias quando ocorre imprevistos. O teatro de improviso é um teatro em que o espetáculo é formado durante a execução diante da plateia, onde os papéis não são estabelecidos, e não existem textos pré-definidos, mas afloram a partir das interações que acontecem durante a ação, que emergem a interação entre os sujeitos. Tem por foco a comunicação que surge perante a criatividade das ações dos participantes, os quais se encontram em um problema de atuação teatral. Na infância as crianças em suas ações tendem a ser criativas. Elas exploram situações que estão no seu cotidiano, através da brincadeira, do jogo e principalmente no faz de conta. De seu modo elas reproduzem o que acabam vivenciando no dia a dia, já existindo uma espontaneidade, um improviso natural das crianças. A improvisação e a criatividade se fazem presente como peculiaridade de um jogo de improviso. Permitindo a experimentação do ambiente lúdico e envolvendo-se em novas experiências de níveis físicos e intelectuais. Buscando a autenticidade se dando através de situações problemas e resolvendo-o pelo interior de uma exploração intuitiva.

Para Chacra (1991) a improvisação teatral é o resultado de uma prática voluntária e premeditada de criação, onde a espontaneidade e o intuitivo também exercem papel de importância, como algo que vai surgindo no decorrer da criação artística, aquilo que se manifesta durante os ensaios para se chegar à criação acabada. Segundo Fuchs (2005) a improvisação no teatro significa organizar, compor uma cena ou material cênico, sem preparo ou combinação prévia, no instante da ação. Essa característica faz da improvisação uma ação que se forma a partir de elementos presentes e que se transforma a cada momento. O teatro de improviso pode ser utilizado como meio de propiciar o desenvolvimento tanto cognitivo como sócio afetivo das crianças na segunda infância. Essa fase da criança está compreendida na teoria de Piaget como estágio pré-operatório, o segundo maior estágio do desenvolvimento cognitivo, no qual o pensamento simbólico se expande, mas as crianças ainda não são capazes de usar a lógica. A segunda infância se dá dos 3 aos 6 anos é caracterizada pela criança já ter consciência dos seus próprios processos de pensamento, além de já ter capacidade para distinguir entre aparência e

realidade e capacidade para distinguir entre fantasia e realidade (PAPALIA; FELDMAN; MARTORELL, 2013).

Nessa fase a criança começa seu desenvolvimento de identidade tendo caraterísticas especificas de cada modo ou ato que ela apresente, ou seja, costumeiramente se tem um “padrão” para cada idade. Ao que diz respeito ao relacionamento com outras crianças, Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 311) expõe que “esse tende a ser influenciado pelo modo da convivência com um irmão, o tipo de relacionamento que a criança tem com os irmãos geralmente se transfere para o relacionamento com os colegas”. A partir do aumento da relação com outras crianças o brincar acaba que se torna constante, sendo considerado a principal atividade das crianças, por meio dele podendo ocasionar um melhor desenvolvimento tanto corporalmente como mentalmente. “O brincar traz benefícios físicos, cognitivos e psicossociais. As mudanças nos tipos de brincadeira em que a criança se envolve refletem os desenvolvimentos cognitivo e social” (PAPALIA, FELDMAN, MARTORELL, 2013, p. 312).

O brincar na infância é mais lúdico a partir da criatividade das crianças por consequência da sua imaginação que se desenvolve. Ocorre uma maior exploração do meio em que vive, que é influenciador nessa mudança nos tipos de brincadeira que se envolvem, pois, o ambiente familiar e o meio social que elas estão inseridas podem determinar sua atitude. Para as crianças esses elementos se tornam representações que serão imitadas ou recriadas em suas brincadeiras. Desta maneira o brincar tende a ser mais autêntico e espontâneo porque a criança explora seu imaginário criando ou mudando sua brincadeira de acordo com as situações do meio. Para Wallon (2007) a partir das brincadeiras e do faz de conta a criança coloca em prática a imitação e a repetição, este processo leva a memorização de sentenças complexas e potencializa a aprendizagem.

Segundo Piaget (1978), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer. A criança então precisa de uma estrutura que propicie a ela oportunidades para que possa brincar e assim se desenvolver e construir conhecimentos. Para desenvolver os jogos e brincadeiras é determinante que a imaginação esteja sempre presente, e na infância possivelmente é a fase da vida em que mais se manifesta. Para Vygotsky (2010) as crianças pensam no mundo da fantasia com mais flexibilidade do que no mundo real. E a brincadeira é um dos meios que fazem essa flexibilidade ser maior. Para Piaget (1978) a criança assimila o mundo da sua forma e o

que importa não é a funcionalidade real do objeto, mas o sentido que a criança lhe dá. Então quando "acionado" o faz de conta o improviso prontamente estará atrelado à criança mesmo que involuntariamente, assim sendo possível os mesmos assimilarem e desenvolverem um novo conteúdo como o teatro de improviso através dos jogos teatrais.

Portanto o teatro de improviso e seus jogos podem ter papel de oportunizar o desenvolvimento de várias habilidades e conhecimentos tanto sensitivos e corporais nas crianças, não esquecendo o lúdico que o teatro também abrange que é extremamente necessário para a segunda infância. Então nessa perspectiva agregaria novos conteúdos a educação física, pois novas estratégias de ensino são necessárias para gerarem novos estímulos aos alunos. Segundo Aquino *et al.* (2012, p. 3) "o tema referente aos jogos de improviso pode representar um diferencial, com o intuito de despertar o interesse de crianças e jovens para a prática regular de atividades físicas". Podendo então "ampliar o repertório motor, favorecendo, inclusive, o desenvolvimento nos âmbitos afetivo, psíquico e cognitivo" Aquino *et al.* (2012, p. 3). Ainda segundo Aquino *et al.* (2013, p. 7) "os jogos de improviso permitem a exploração e a criação de novas técnicas teatrais, resultando no estímulo ao processo criativo, o qual é bastante exigido, inclusive no ambiente escolar, porém, ainda pouco explorado". Apesar do jogo ser bastante pertinente para as crianças, o jogo não deve ser imposto, deve ser tratado como novo e experimentado no tempo da criança de forma natural para que a mesma ceda de uma forma espontânea e não imposta.

Desta forma o trabalho objetivo observar o modo pratico dos jogos através de duas intervenções especificamente para crianças que estão no estágio da chamada segunda infância, fase que é foco do trabalho e também analisar os jogos como um recurso pedagógico para o desenvolvimento sócio afetivo da criança. O tema desenvolvido tem estudos sobre sua implementação na escola, porem na matéria de artes. Em aulas de Educação Física seria uma área nova para o desenvolvimento e implementação do tema. Diante disso foram realizadas duas intervenções práticas na Escola Parque 308 Sul, em uma turma de 1º ano de Ensino Infantil. Os dados coletados são de natureza qualitativa, sendo consideradas as categorias de conteúdos: adesão da turma, nível de engajamento e frases-chave colhidas no grupo focal. O texto está constituído de modo a explicar o conteúdo relacionando-o com a criança. Foi realizada uma caracterização da segunda infância e como são as intervenções da Educação Física para alunos dessa faixa etária.

Também sendo exposto qual seria o papel dos jogos teatrais e do teatro de improviso para Educação Física Infantil.

2. TEATRO DE IMPROVISO E A CRIANÇA

O improviso trata-se de um gênero que se refere a si mesmo, tornando características como envolvimento total na ação e aprofundamento nos limites da criação, demonstrando espontaneidade principalmente em cenas dramáticas, onde, a partir de interações pessoais, onde a comunicação emerge adiante da criatividade e espontaneidade entre os atores do espetáculo. "Criatividade é uma atitude, um modo de encarar algo, de inquirir, talvez um modo de vida" Aquino *et al*. (2012, p. 4). O teatro de improviso é uma forma de nos igualar e aceitar que todos somos capazes de criar, de inventar, e agir de maneiras diferentes, independente das circunstancias. "Nós somos daqueles que acreditamos que todo ser humano é artista; que cada ser humano é capaz de fazer tudo aquilo de que um ser humano é capaz" (BOAL 2003, p.151).

E é na infância que se inicia esse processo, as crianças já são artistas mesmo que de forma involuntária, suas ações já exercem características do teatro de improviso, um exemplo é a criatividade, elas desenvolvem de forma espontânea por explorarem situações que estão no seu cotidiano por meio da brincadeira, do jogo e principalmente do faz de conta. Essas questões instigam elas a improvisarem de forma natural, sendo criativas a ponto de criarem novos meios, novas situações, novas invenções para um mesmo proposito que é continuar se divertido. "*Improvisação é ir entrando em um palco e inventando coisas enquanto você as faz* " Napier (2004, p. 1). Mesmo que você não esteja em um palco você pode "inventar coisas enquanto você as faz", logo você estará improvisando institivamente.

A criança ao longo de sua infância depende de vários aspectos importantes para seu processo de desenvolvimento, a brincadeira e o jogo exercem funções psicossociais, afetivas e intelectuais básicas e acabam satisfazendo a necessidade da criança. Vygotsky (2010) defende que, durante a idade pré-escolar ou idade escolar, as habilidades das crianças são valorizadas a partir do brinquedo, do jogo, e a imaginação delas, isso é próprio e característico dessa idade. Segundo Piaget (1978) ao jogar, a criança assimila a realidade e por consequência transforma-a, em função das suas necessidades. De acordo com Ortiz (2005, p. 27) "o jogo fomenta a capacidade para a elaboração de normas da

infância à vida adulta. A criança cresce aprendendo hábitos de convivência necessários para viver em sociedade”

Segundo Huizinga a definição de jogo é:

> Uma ação ou uma atividade voluntária, realizada segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, desprovida de um fim em si, acompanhada por um sentimento de alegria e tensão e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real. (HUIZINGA, 2004, p.33)

“O jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” Huizinga (2004, p. 10). Ainda segundo Huzinga (2004, p. 13) “todo o jogo tem regras”. Segundo o autor, todos os tipos de jogos estão sujeitos a regras que devem ser respeitadas pelos jogadores.

O teatro de improviso pode ser considerado um jogo sendo os atores os jogadores, partindo da perspectiva de como é tratado o teatro de improviso. Como em todo jogo o teatro também conta com regras pré-estabelecidas antes de se desenvolver o espetáculo ou jogo, só que no ambiente teatral isso é definido pelos atores, equipe técnica e o público. Todo jogo teatral segue uma mesma estrutura, que é algo em comum em todas as cenas criadas através dos jogos que é o sistema estadunidense “*WWWH*” (Onde= *Where*; Quem= *Who*; O que= *What*; Como= *How*) “**Onde** acontece a ação?”, “**Quem** a pratica?”, “**O que** é a ação?”, “**Como** acontece?” (SPOLIN, 2010).

> [...] através do envolvimento do grupo, os atores/jogadores irão desenvolver liberdade pessoal dentro de regras estabelecidas, habilidades pessoais necessárias para jogar o jogo e irão internalizar essas habilidades e estas liberdades ou espontaneidade. Os jogos são baseados em problemas a serem solucionados. O problema a ser resolvido é o objeto do jogo que proporciona o “foco”. As regras do jogo teatral incluem a estrutura dramática (Onde, Quem, O quê) e o objeto (foco) mais o acordo de grupo. (SPOLIN, 2010, p.12).

O mais importante na prática dos jogos de improviso é o desenvolvimento das potencialidades humanas, como a imaginação, os cinco sentidos, a criatividade, que

quando não estimulados correm o risco de se atrofiarem Chacra (1991). A forma de improvisar, vivenciar e experiências são fatores importantes aos indivíduos que jogam.

O teatro de improviso é uma das várias formas de teatro, e nessa forma pode se considerar que ela pode e é desenvolvida através de jogos com suas regras, objetivos e resoluções de problemas. Jogos estes que não tem restrições para idades ou para quem é ator. O jogo deve ser jogado com quem quiser jogar, e se quem quiser jogar forem as crianças elas terão uma oportunidade de viver a infância de forma ainda mais prazerosa.

Segundo Held:

> Em qualquer ser humano, e mais ainda na criança, imaginação, sensibilidade, inteligência não são funções que poderíamos facilmente envolver e dissociar. A crença psíquica é global. A criança, para se desenvolver de maneira equilibrada e harmoniosa, tem necessidade de sonho, de imaginário. (1980, p.174)

O jogo permite a criança imaginar e ser criativa a ponto de estar em um mundo somente dela, que ela mesmo criou por pura vontade, as regras do seu jogo têm valor, mas somente internamente. O jogo permite isso deixando a criança em sua essência possibilitar o imaginário tomar conta do seu ser. Segundo Chateau (1987) o jogo permite à criança uma fuga do mundo real. Através dessa fuga que ela se diverte de modo que a satisfaça. Chateau (1987 p.28) “não podemos imaginar a criança sem os jogos e os seus risos”, pois sem isso a criança perde basicamente toda sua essência.

3. CARACTERIZAÇÃO SÓCIO-AFETIVA DA SEGUNDA INFÂNCIA

A segunda infância segundo Jean Piaget é o período chamado de estágio pré-operatório do desenvolvimento cognitivo, pois nessa idade as crianças ainda não estão preparadas para realizar tarefas mentais lógicas como estarão no próximo estágio, na terceira infância. O estágio pré-operatório se dá aproximadamente dos 2 aos 7 anos e sua maior característica é o aumento no uso do pensamento simbólico. Na teoria de Piaget esse é o segundo maior estágio do desenvolvimento cognitivo, reiterando que o pensamento simbólico se amplia, mas as crianças não conseguem usar a lógica ainda. Já para Henri Wallon esse é o período conhecido como personalismo, que ocorre dos 3 aos 6 anos e é marcado pelo desenvolvimento da construção da consciência de si mediante as

interações sociais. Durante esse estágio, o grupo permitirá à criança diferenciar-se dos outros e descobrir sua autonomia e sua originalidade (WALLON, 2007).

Segundo Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 267) “durante a segunda infância as crianças melhoram a atenção e a rapidez e eficiência com que processam as informações; e começam a formar memórias de longo prazo”. Mesmo começando a formar memorias de longo prazo as crianças mais novas ainda não estão no nível de lembrança que as crianças mais velhas.

> Por um lado, as crianças pequenas tendem a concentrar-se em detalhes exatos de um evento, os quais são facilmente esquecidos, ao passo que as mais velhas e os adultos geralmente se concentram na essência daquilo que aconteceu. Além disso, as crianças pequenas, em razão de seu menor conhecimento do mundo, podem deixar de notar aspectos importantes de uma situação, por exemplo, quando e onde ocorreu, os quais poderiam ajudar a reavivar a memória. (PAPALIA, FELDMAN E MARTORELL 2013 p. 267)

Em determinadas situações as crianças prestam atenção em um aspecto e ignoram outros, isso é chamado de centração, segundo Piaget. Esse é somente um dos aspectos imaturos do pensamento pré-operatório. Retirado de Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 262-264) de acordo com Piaget, os outros são:

Irreversibilidade: As crianças ainda não entendem que certas ações podem ser regressadas ao seu modo inicial ou situação original.

Foco mais nos estados do que nas transformações as crianças não entendem a importância da transformação entre estados.

Raciocínio transdutivo: As crianças não usam raciocínio dedutivo ou indutivo; em vez disso, elas pulam de um detalhe para outro e veem uma causa onde não existe nenhuma.

Egocentrismo: As crianças acreditam que todas as pessoas pensam, percebem e sentem do mesmo jeito que elas.

Animismo: As crianças atribuem vida a objetos inanimados.

Incapacidade de distinguir a aparência da realidade elas confundem o que é real com a aparência externa.

No pensamento pré-operatório existem aspectos imaturos como falado, mas também existem avanços cognitivos. “Nessa fase os avanços já são bastante ativos estando presente no uso da simbologia, na compreensão de identidades, no entendimento de causa e efeito, em sua capacidade de classificar objetos e também na compreensão dos números” Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 259). De acordo com Piaget, apenas aos 5 ou 6 anos de idade as crianças iniciam o entendimento sobre a diferença entre aquilo que parece ser e aquilo que realmente é. No pensamento do personalismo de Wallon que compreende essa fase é dividida em três períodos distintos, todos com o objetivo de tornar o eu mais independente e diversificado. São eles: período da negação, idade da graça e período da imitação.

Período da negação: Surge na criança a necessidade de independência, de estabelecer sua visão própria e esforçar-se para fazer predominar sua opinião.

Período idade da graça: Se dá, por volta dos quatro anos de idade, a criança desenvolve maneiras de ser apreciada e chamar a atenção para si, com uma necessidade de satisfação cujo objetivo é ter aprovação de todos.

Período da imitação: A criança conta com 5 anos, é a idade que é manifestada pela criança o gosto por imitar, que possui um papel essencial na assimilação do mundo exterior.

Então a criança já deve ter capacidade de distinguir entre o que pode fazer e o que não pode fazer e também aprende a fazer coisas por iniciativa própria como diz Erik Erikson em seu terceiro estágio do desenvolvimento psicossocial, estágio esse chamado de “iniciativa versus culpa”. Em sua teoria psicossocial do desenvolvimento Erikson apresenta uma concepção de desenvolvimento em oito estágios psicossociais, cada estágio é atravessado por uma crise psicossocial entre uma vertente positiva e uma negativa. O estágio que decorre pela segunda infância é a terceira crise de desenvolvimento segundo Erik Erikson (1976): iniciativa versus culpa. “O conflito surge do crescente desejo de planejar e executar atividades e as crescentes dores de consciência que a criança pode ter a respeito desses planos” Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 288). Ainda segundo Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 288) “crianças em idade pré-escolar podem fazer e querem fazer cada vez mais. Ao mesmo tempo, elas estão

aprendendo que algumas das coisas que querem fazer são aprovadas socialmente, enquanto outras não". Nessa mesma perspectiva, a questão central é sobre o que as crianças podem fazer e o que elas querem fazer. As crianças que aprendem a regular esses impulsos opostos desenvolvem a "virtude" do propósito, a coragem de imaginar e ir em busca de metas, sem sentir-se inibidas por culpa ou castigo. (ERIKSON, 1976).

Quando esta crise não define corretamente, afirma Erikson (1976) "a criança pode torna-se um adulto que está constantemente se esforçando para ter sucesso ou exibir-se, ou que é inibida e pouco espontânea ou convencida e intolerante, ou que sofre de impotência ou de doenças psicossomáticas". É necessário que este cenário seja mediado de forma flexível e com sensibilidade, para que as crianças possam fazer o que querem, porém, com orientação e limites firmes. Essa flexibilidade é necessária para que as crianças tenham oportunidade de tomar iniciativas sem que se adquira o sentimento de culpa, ou seja, impulsionando elas a pensarem no sentido que podem ser aquilo que imaginam ser, logo através dessa iniciativa acaba ocasionando na criança um momento autônomo dela. "Com a alfabetização e a ampliação de seu círculo de contatos, a criança adquire o crescimento intelectual necessário para apurar sua capacidade de planejamento e realização" (ERIKSON, 1987, p.116).

Na segunda infância o brincar é considerado a principal atividade das crianças, sendo importante para um melhor desenvolvimento tanto corporalmente como mentalmente. Segundo Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 296) "por meio dele, as crianças estimulam os sentidos, exercitam os músculos, coordenam a visão com o movimento, obtêm domínio sobre seus corpos, tomam decisões e adquirem novas habilidades". Ainda segundo Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 296) "ele permite que as crianças se envolvam com o mundo à volta delas, usem sua imaginação, descubram formas flexíveis de usar objetos e solucionar problemas e preparem-se para papéis adultos". Já Vygotsky (1989, p.122) afirma que na brincadeira "a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade". Isso porque em sua ideia a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, possibilitando que as ações da criança transcendam o desenvolvimento já atingido, estimulando a conquistar novas perspectivas de entendimento e de ação sobre o mundo.

> Em resumo, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (VYGOTSKY 1989, p.118)

Na segunda infância o relacionamento com outras crianças é mais considerável, pois nessa fase boa parte de suas ações serão em um contato maior com outras delas, principalmente na brincadeira. Segundo Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 313) "o relacionamento com outras crianças em idade pré-escolar tende a serem positivas, pois elas costumam escolher colegas e amigos que sejam como elas e com quem tenham experiências positivas". De acordo com Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 313) "o relacionamento que a criança tem com os irmãos geralmente se transfere para o relacionamento com os colegas, e a maioria das interações entre irmãos é positiva". As atividades em grupo devem alternar -se com atividades individuais fazendo assim uso das alternâncias comuns nesse estágio para promover o desenvolvimento de mais recursos de personalidade (WALLON, 2007).

"Praticamente todas as atividades e questões de personalidade características dessa idade, do desenvolvimento do gênero ao comportamento pró-social ou agressivo, envolvem outras crianças" Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 308). Wallon (2007) considera que o meio social e cultural estabelece condições, as alternativas e os limites de desenvolvimento para o indivíduo, e acredita que a relação que este mantém com o meio são de transformações mútuas.

> O processo de aprendizagem ocorre em decorrência de interações sucessivas entre as pessoas a partir de uma relação vincular, portanto, é através do outro que o indivíduo adquire novas formas de pensar e agir e apropria-se ou constrói relações sociais que influem na relação do indivíduo com os objetos, lugares e situações. (TASSONI 2000, p. 265)

Portanto tendo um maior contato, as crianças estão propensas a desenvolverem sua identidade de gênero, que nessa fase a principal diferença é uma maior agressividade

dos meninos. “As meninas tendem a ser mais empáticas e pró-sociais e menos propensas a ter problemas comportamentais. Algumas diferenças cognitivas aparecem já bem cedo, outras só na pré-adolescência ou mais tarde” Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 311). “As crianças aprendem bem cedo os papeis de gênero por meio da tipificação de gênero. Os estereótipos de gênero atingem um ponto máximo durante os anos de pré-escola” (PAPALIA, FELDMAN, MARTORELL, 2013, p. 311).

As práticas dos pais influenciam diretamente no desenvolvimento das crianças. Quaisquer formas de punição ou castigo por meio de agressões corporais podem acarretar em consequências negativas, portanto a disciplina deve ser utilizada como ferramenta de socialização para que seu desenvolvimento não seja afetado e nem seu relacionamento com os pais. Segundo Papalia, Feldman e Martorell (2013, p. 312) “tanto o reforço positivo quanto a punição administrada com prudência podem ser instrumentos apropriados de disciplina no contexto de um relacionamento positivo entre pais e filhos”. “Afirmação de poder, técnicas indutivas e retirada do amor são três categorias de disciplina. A argumentação geralmente é o recurso mais eficaz, e a afirmação de poder é a de menos eficácia, pois promove a internalização de padrões parentais” (PAPALIA, FELDMAN, MARTORELL, 2013, p. 312).

4. INTERVENÇÃO TÍPICA DA EDF NO ENSINO INFANTIL

A implantação do currículo da Educação Física na Educação Infantil no ensino brasileiro é recente. Surge a partir da década de noventa, legalizada pela LDB (Leis de Diretrizes e Bases) nº 9.394/96 no Art.26, § 3º, com redação dada pela Lei nº 10.793/2003 a qual estabeleceu que:

> A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica, sendo sua prática facultativa ao aluno: I – que cumpra jornada de trabalho igual ou superior a seis horas; II – maior de trinta anos de idade; III – que estiver prestando serviço militar inicial ou que, em situação similar, estiver obrigado à prática da educação física; IV – amparado pelo Decreto-Lei no 1.044, de 21 de outubro de 1969. (BRASIL, 2013).

E ainda pela LDB (Leis de Diretrizes e Bases) nº 9.394/96 no seu artigo 29 institui - se:

> A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seus seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 2013).

Mesmo com a implementação do currículo, as crianças não costumam ter contato com a Educação Física, principalmente em escolas públicas. Em nosso cenário atual, em Brasília – DF, os alunos não têm aulas de Educação Física e são acompanhados somente pelas pedagogas que são responsáveis pelo ensino e aprendizagem dos mesmos. Apesar de a legislação ter definido a obrigatoriedade da Educação Física, não está determinado quem deve atuar com esse componente curricular. A Leis de Diretrizes e Bases deixa claro a obrigatoriedade da Educação Física nessa idade e o mais perto que os alunos chegam a desenvolver atividades relacionadas é a "hora do parquinho", momento que os alunos são liberados para brincarem no parquinho ou espaço que a escola dispõe, sem nenhum professor para auxiliar nesse processo de desenvolvimento integral, em muitos casos esse papel é atribuído ao próprio professor formado em pedagogia. O brincar é uma das principais formas para se conseguir chegar a esse objetivo, mas sem um profissional capacitado para conduzir essas ações o processo acaba sendo realizado de forma errônea. É necessário disponibilizar aos alunos todos possiblidades possíveis em relação a desafios corporais que envolvem ações cognitivas, afetivas e motoras de maneira conjunta ao longo dos anos, para não explorar o corpo de maneira isolada como acaba acontecendo.

De acordo com Mello (2001), na Educação Infantil ainda se apura que são mínimos os exemplos em que as aulas de Educação Física são ministradas por professores graduados nessa área, podendo ainda estes não terem em sua formação disciplinas que enfatizam a faixa etária de 0 a 6 anos, período em que se inclui a segunda infância, e para reforçar a ideia ele argumenta que:

> Por isso, ainda encontramos, nas escolas desse nível de ensino, duas situações extremas: aulas denominadas de Educação Física que não têm a sistematização necessária e traz atividades muito parecidas com os esportes; ou brincadeiras na areia e equipamentos do parque, sem nenhuma diretividade em nenhum momento". (MELLO, 2001, p. 4)

Nas escolas que são exceções, predominantemente particulares, a Educação Física é realizada como matéria e contemplam em seu quadro de professores um professor formado na área. As aulas são caracterizadas por conteúdos executados de forma lúdica e recreativa para possibilitar a criança a construção de seu conhecimento corporal e através das distinções de experiências e as vivencias obtidas acabarem desenvolvendo sua linguagem corporal e também suas capacidades físicas, mental e afetivo-social. Como a infância é caraterizada pelo brincar, pelo jogar, os professores se utilizam desse meio para desenvolver as aulas e observar a evolução de cada aluno.

De acordo com Gallardo (2003) nessa fase as crianças estão sempre se movimentando, e acabam demostrando terem uma necessidade natural para tal, sendo primordial valer-se disso para que elas explorem suas habilidades motoras, pois seu desenvolvimento harmonioso depende de toda a movimentação que executa. Sobre a prática pedagógica da Educação Física na Educação Infantil, Kunz (2013) aponta que a importância de se desenvolver movimentos está na pretensão de possibilitar a criança, uma maior compreensão de si mesmo e do mundo a sua volta.

> (...) as atividades lúdicas as encantam, pois o "brincar" é o estímulo que a criança recebe, colocando espontaneamente em ação os seus movimentos, e explorando intensamente seu potencial motriz, realizando assim novas descobertas de movimentos que consegue executar. (GALLARDO, 2003, p. 33)

Ainda sobre brincar, e também sobre o papel das instituições em proporcionar um ambiente propício para a criança se sentir estimulada, Neira (2003) diz:

> Assim, ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas. Neste

> sentido, as instituições educacionais devem favorecer um ambiente físico e social onde a criança se sinta estimulada e segura para arriscar-se e vencer desafios. Quanto mais rico e desafiador for o ambiente (do ponto de vista dos movimentos), mais ele lhe possibilitará a ampliação de conhecimentos sobre si mesma, dos outros e do meio em que vive. ” (NEIRA, 2003, p. 115)

Não sendo o que acontece, pois nos dias de hoje cada vez mais a criança está sendo privada. As brincadeiras de rua são um grande exemplo, pois foram deixadas de lado e numa época que víamos bastante crianças brincado na rua, ultimamente é sabido que vivem “confinadas” em casa. E muita das vezes presas a meios tecnológicos que também pode ser considerado uma das causas que acabam impossibilitando essa ampliação de conhecimento. Então o ambiente pode ser rico e desafiador o quanto for, se tiver privação e falta de vontade do indivíduo o conhecimento não chegará e muito menos será ampliado.

Portanto é necessário disponibilizar aos alunos todas possiblidades, pois o ser humano tem de ser integrado à comunidade em que vive e o corpo é a entrada para o avanço de suas habilidades, logo as crianças devem ter direito e necessitam de aulas de Educação Física. A educação física no ensino infantil desempenha papel fundamental na criança, pois o movimento é um suporte que ajuda adquirir o conhecimento do mundo que a rodeia, através de seu corpo, de suas percepções e sensações. Respeitar as etapas do seu desenvolvimento motor, cognitivo e afetiva é extremamente necessário para não acarretar em consequências futuras que venham prejudicar o desenvolvimento integral da criança.

5. PAPEL DO TEATRO DE IMPROVISO PARA A EDF NA INFÂNCIA

Segundo Aquino *et al*. (2012, p .4) “o teatro de improviso permite a exploração e experimentação de um corpo que joga em ações improvisadas, resultando na participação lúdica dos jogadores.” De acordo com Spolin (2010) a espontaneidade cria uma manifestação que por um momento nos liberta de quadros de referência e fatos passados. A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos diante de situações problemas, e na exploração intuitiva, encontramos as respectivas e possíveis “soluções”. O resultado de uma ação num jogo teatral é importante, pois define o que foi criado e observado através da expressão verbal e corporal, sempre realizado com alegria,

animação e disposição. O jogo de improviso nos traz o foco de quem joga na criação, expressão corporal e improvisação, aproximando a arte do teatro à uma prática recreativa.

Ricardo Japiassu em seu livro “A linguagem teatral na escola” apresenta o faz de conta como um norteador do jogo teatral desde os anos iniciais, e é exposto um desenvolvimento cultural de atividades organizadoras que são baseadas em Davidov. No período que compreende o estágio da segunda infância está assim disposto:

> (4-6 anos) - O faz de conta é a atividade organizadora da atuação da criança. Passam a se construir e desenvolver a imaginação criadora e os processos de representação semióticos (ações representacionais corporais com uso de suportes materiais ou pivôs que articulam a expressão oral, o repertório gestual e o desenho. (JAPIASSU, 2007, p. 56)

Tende se ressaltar que o imaginário infantil tem sido posto em cheque, por conta dos recursos tecnológicos que estão direcionando cada vez mais a criança a ser consumidora ao invés de produtora de sua infância. Os meios tecnológicos com seus conteúdos prontos vêm ocupando um espaço que inevitavelmente acaba prejudicando a infância da criança e afastando ela de vivenciar do modo que deveria. O faz de conta, a imaginação, a brincadeira, sempre estiveram presentes na infância de uma criança, portanto ela deveria explorar isso. E a tecnologia traz esse risco de estar pondo um fim no imaginário da criança, pois cada vez mais cedo e com mais facilidade as crianças tem acesso. E a partir do momento que veem conteúdos prontos, a imaginação da criança é posta de lado, podendo diretamente influenciar no desenvolvimento do imaginário infantil. Portanto, o jogo teatral pode aparecer como ferramenta de estimulação, pois o faz de conta é um de seus norteadores desde os anos iniciais.

O faz de conta é característico da infância muito por conta disso é um dos meios norteadores do jogo teatral nessa fase. Os jogos teatrais abrangem vários aspectos do teatro dentre eles são comuns jogos que contribuam para o desenvolvimento da imaginação, da expressão oral e também do repertorio gestual, por conta disso é necessário que se desenvolva conteúdos que se utilizem disso. Segundo Kishimoto (2003, p. 22), “qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação de jogo educativo”.

Ainda sobre jogo, Kishimoto (2003 p.22) diz que “qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil”.

> A ação teatral improvisada estimula o surgimento de novas ideias, nada é previsível, são experiências com o cotidiano dos alunos que testam o lugar do novo, no aqui e agora numa iniciativa de ação/reflexão que encontram diversos desafios e precisam recorrer à memória, aos limites da realidade individual e de grupo. (DA SILVA, 2015, p.7)

O improviso tem uma ligação especial com a criatividade, Vygotsky (1989, p. 11) diz que “(...) o ser humano imagina, combina, modifica e cria algo novo, por mais insignificante que essa novidade possa parecer se comparada com as realizações dos grandes gênios”, a criatividade é vista como uma dádiva de poucos, apenas artistas famosos ou atores de grande nome são vistos como criadores influentes, porém ainda segundo Vygotsky (1989), a criatividade está em qualquer ação que se torne novo. Cabe ao professor ampliar as possibilidades para estimular seus alunos a criarem o novo.

Promover desde os anos iniciais uma cultura que faça os alunos se expressarem tanto corporalmente como verbalmente é um ambiente educativo que estimula um melhor desenvolvimento das crianças, nesse momento Vygotsky (2010, p. 87-88) aparece como defensor da criança ter a oportunidade de ter a plena criação artística, “A lei básica da criação artística infantil consiste em que seu valor não reside no resultado, no produto da criação, mas no processo de criação em si”.

> O aprendizado escolar produz algo fundamentalmente novo no desenvolvimento da criança (...) define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento. (Vygotsky 2010, p. 110-113)

De acordo com Pinho e Spada (2007) a brincadeira quando bem conduzida no ambiente escolar auxilia a aprendizagem infantil, especialmente no que se refere ao desenvolvimento de funções psíquicas. Pode-se observar que a liberdade pessoal para fazer o jogo de improviso acontecer, leva as crianças a novas experimentações, criações e recriações, assumindo sua própria identidade pessoal, bem como, o papel de protagonista de uma nova história. (CHACRA 1991).

A improvisação necessita da ação material e do pensamento no presente, de conformidade com o que está acontecendo no jogo, em que, portanto, o jogador deve estar envolvido como um todo (física e psiquicamente) respondendo aos problemas que o jogo propõe Fuchs (2005). Todos esses aspectos ressaltam a importância da oferta de vivências dos jogos de improviso na Educação Física, no sentido de ampliar o repertório motor e favorecer o processo de criação. "Na ação transformadora no jogo de improviso a liberdade pessoal é exercida e a pessoa como um todo, nos âmbitos físico, intelectual e intuitivamente é despertada" (AQUINO *et al.* 2012, p. 13).

Segundo Boal (1995), os jogos teatrais podem ser utilizados tanto por atores quanto por não atores tais como estudantes ou trabalhadores que desejam utilizar o teatro como forma de comunicação ou mesmo como manifestação política. Entendo que os jogos teatrais têm uma abertura grande no que diz respeito a sua utilização em outras formas e não somente "restrito ao meio" teatral, sendo um leque de conteúdo muito variado, podendo também ser explorado na escola, pois os alunos precisam do jogo como explica Ana Lucia (2013):

> Através do jogo teatral o aluno pode experienciar verdadeiramente a arte teatral, sem qualquer julgamento ou sentimento de inferioridade, passando então a vivenciar rotineiramente a sua criatividade, evocando as suas potencialidades. Jogar em educação e na vida é necessidade. Nossos alunos precisam do jogo, ele é um elemento da cultura que ajuda na formação de conceitos. Ele produz conhecimento, sendo diversas as possibilidades do jogo. (DA SILVA, 2013, p. 11)

Para Ayoub (2001) a Educação Física na Educação Infantil pode ser considerada um ambiente em que a criança brinca com a linguagem corporal, com o corpo, com o movimento, sendo um meio para que se consiga ensinamentos nessa linguagem.

> Brincar com a linguagem corporal significa criar situações nas quais a criança entre em contato com diferentes manifestações da cultura corporal (entendida como as diferentes práticas corporais elaboradas pelos seres humanos ao longo da história, cujos significados foram sendo tecidos nos diversos contextos sócioculturais), sobretudo aquelas relacionadas aos jogos e as brincadeiras, às ginásticas e às danças, sempre tendo em vista a dimensão lúdica como elemento essencial para a ação educativa na infância. Ação que se constrói na relação criança/adulto e criança/criança e que não pode prescindir da orientação do(a) professor(a) (AYOUB, 2001, p. 3).

Como dito os alunos precisam do jogo, e nas aulas de Educação Física isso é fundamental. Utilizar os jogos teatrais na Educação Física seria algo novo, algo para ampliar o conhecimento dos alunos, pois novas estratégias, novos conteúdos são necessários para proporcionar novas experiências, sendo bem desenvolvido pode despertar mais interesse dos próprios alunos na pratica das aulas, e como consequência trazer muitas melhorias para os mesmos. Koudela (2011) apresenta cinco grandes benefícios que se pode esperar a partir do desenvolvimento pessoal e profissional proporcionado pela improvisação em jogos teatrais: (1) experiência em pensar criativa e independentemente; (2) prática da cooperação; (3) desenvolvimento da sensibilidade para relacionamentos pessoais; (4) liberação emocional controlada; e (5) flexibilidade para expressar ideias clara e efetivamente.

O professor deve incitar a criação e a improvisação de forma natural, sabendo o momento de intervir para fazer essa ponte entre o improviso e o jogo, pois as vivências escolares não preparam os alunos para o erro, e partir de uma atividade que necessita do improviso, gera um medo de expressão e criação dos alunos. Portanto o teatro de improviso e seus jogos podem ter papel de oportunizar o desenvolvimento de várias habilidades e conhecimentos tanto sensitivos e corporais nas crianças, não esquecendo o lúdico que o teatro também abrange que é necessário na segunda infância.

6. COMPILAÇÃO DE JOGOS

Abaixo segue sugestões de jogos teatrais e de improviso com conteúdos práticos para o Professor interessado utilizar com crianças. Contendo jogos tradicionais atrelados ao teatro, estimulando vínculos sociais que os jogos abordam e adentrando no universo do faz de conta, que é bastante presente na infância. Os jogos são sujeitos a variações ou até mesmo modificações caso necessário, isso de acordo com a necessidade de cada professor.

Os jogos a seguir foram retirados de "Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin" (2006) e também do livro "Jogos teatrais na escola: atividades globais de expressão" de Olga Reverbel (2007).

1 - Apresentação Pessoal

Objetivo: Esse jogo é uma forma de aproximar o grupo para que todos possam se conhecer de forma descontraída em movimento, com cada um expressando verbalmente seu nome e seu gosto e com isso relacionar-se com o grupo.

Desenvolvimento do jogo: Esse jogo é realizado com todos da turma ou grupo. Os alunos caminham livremente, em ritmo rápido, tentando ocupar o maior espaço possível. Cada um fala bem alto, mantendo o ritmo da caminhada. Por exemplo: "Eu me chamo Pedro, tenho 8 anos, gosto de andar de bicicleta". Cada um vai repetindo a sua frase, depois de algum tempo, peça aos alunos que alterem o ritmo durante a caminhada, tornando-o acelerado, normal ou lento. (REVERBEL, 2002).

Material necessário: Nenhum.

2 - Apresentação Pessoal em Círculo

Objetivo: Essa atividade pode ser única ou também uma continuação da atividade anterior, para melhor fixarem os nomes dos colegas. Também é outra forma de aproximar os colegas como a anterior, mas com o acréscimo do toque de total escolha da criança, estimulando esse contato inicial de forma espontânea.

Desenvolvimento do jogo: Todos devem se sentar em círculo, um aluno de cada vez caminha ao redor do círculo, parando em frente a um dos elementos do grupo. Deve dizer o seu nome e fazer um gesto de saudação, tal como apertar a mão do companheiro, abraça-

lo, etc. Esse gesto deve ser escolha da criança. Por exemplo: “Eu me chamo Pedro. Pedro toca no ombro de João, e este, depois de cumprimentado, levanta-se e dirige-se a outro colega. (REVERBEL, 2002).

Material Necessário: Nenhum.

3 - Escravos de Jó

Objetivo: A brincadeira é uma cantiga de roda tipicamente conhecida logo na infância, onde todos em sintonia devem cantar obtendo o mesmo ritmo. Podendo desenvolver a atenção e concentração nos alunos, características exigidas para não errar a letra e nem a passagem da pedrinha.

Desenvolvimento do jogo: Os jogadores se sentam em um círculo. Cada um deve ter nas mãos uma pedrinha ou um objeto pequeno que será passado de uma criança para outra, numa coreografia de ‘vai e vem’ de acordo com o ritmo da música ‘Escravos de Jó’.

Escravos de Jó jogavam caxangá (as crianças participantes vão passando as pedras um para o outro do lado direito, de maneira que cada jogador fique somente com uma pedrinha, sempre.

Tira, (cada criança levanta a pedra que está em suas mãos)

Põe, (colocam a pedra novamente no chão)

Deixa ficar (apontam com o dedo para a pedra no chão)

Guerreiros com guerreiros (voltam a passar a pedra para a direita)

Fazem Zigue, (colocam a pedra na frente do jogador à direita, mas não soltam)

Zigue, (colocam a pedra à frente do jogador à esquerda, mas não soltam)

Zá (colocam a pedra à frente do jogador à direita novamente)

Material necessário: Pedrinhas ou algum objeto de tamanho semelhante.

4 - O Mestre Mandou

Objetivo: O jogo tem uma liderança em que os jogadores devem se concentrar no comando do mestre para fazer o que se pede. Podendo simplesmente pegar, buscar algo, ou como também fazer imitações, abrindo espaço para instigar a imaginação de cada um.

Desenvolvimento do jogo: Um dos participantes é encarregado de ser o mestre e ficará à frente dos outros jogadores. Ele dará as ordens e todos os seguidores deverão cumpri-las desde que sejam precedidas das palavras de ordem: "O mestre mandou". As ordens que não começarem com essas palavras não devem ser obedecidas. Por isso, esse é um jogo que exige bastante atenção. A diversão está na dificuldade das tarefas dadas pelo chefe, que pode pedir, por exemplo, que os seguidores tragam objetos de determinada cor ou façam uma sequência de atividades de uma vez só.

Material necessário: Nenhum.

5 - Quem iniciou o movimento?

Objetivo: A brincadeira não faz uso da fala, dessa maneira é essencial aos alunos o trabalho da atenção nos comandos do líder, e no tempo de reação com a mudança rápida de movimentos. O jogo estimula uma interação entre todos, pois estão em roda e repetindo o mesmo movimento.

Desenvolvimento do jogo: A atividade é realizada com os alunos em círculo. Um aluno sai do círculo e fica de costas enquanto os outros escolhem alguém para ser o líder, que inicia os movimentos. O aluno que saiu é chamado de volta, vai para o centro do círculo e tenta descobrir o iniciador dos movimentos. O líder pode mudar de movimento a qualquer momento. Quando o jogador do centro descobrir o iniciador, outros alunos são escolhidos para assumir seus lugares. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum.

6 - Jogo de Desenho

Objetivo do jogo: Nesse jogo em parte tem o mesmo sentido da mimica, só que invés da mimica é o desenho. Estimula uma competição saudável, fazendo com que os jogadores interajam entre si, além de usarem a imaginação para descobrir e a criatividade para desenharem, desenho se torna a comunicação entre o desenhista e seu grupo.

Desenvolvimento do jogo: Divida o grupo em dois times. Cada time fica a uma distância igual do coordenador, que preparou uma lista de objetos. Cada time envia um jogador até o coordenador, que mostra aos jogadores de cada time a mesma palavra simultaneamente. Os jogadores voltam correndo até seus respectivos times e comunicam a palavra desenhando o objeto para que seus parceiros possam identificá-lo. O primeiro time a identificar e falar em voz alta o nome do objeto ganha um ponto. O jogo continua em cada rodada com um novo jogador de cada time e uma nova palavra até que todos os membros dos times tenham tido a oportunidade de desenhar o objeto. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Lousa e giz ou quadro braço e canetões.

7 - Jogo das Três Mudanças

Objetivo: O jogo visa fazer com que os jogadores tenham o máximo de atenção possível. A forma de percepção dos alunos também é instigada. O jogo é lúdico e não trabalha a competição.

Desenvolvimento do jogo: Divida o grupo em pares. Todos os pares jogam simultaneamente. Os parceiros se observam cuidadosamente, notando o vestido, o cabelo, os acessórios etc. Então, eles viram de costas uma para o outro e cada um faz três mudanças na sua aparência física: dividir o cabelo, desamarrar o cadarço, mudar o relógio de lado etc. Quando estiverem prontos, os parceiros voltam e se olham e cada um tenta identificar quais mudanças o outro fez. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum.

8 - Jogo de Identificação de Objetos

Objetivo: Nesse jogo, o mundo da imaginação é acionado. Mesmo que seja um objeto real usado no jogo, a criança precisa usar sua imaginação, e memória visual para conseguir decifrar o objeto. O jogo também é direcionado ao desenvolvimento do tato.

Desenvolvimento do jogo: Os jogadores ficam em pé no círculo. Um deles é chamado para o centro, onde fica com as mãos para trás, de olhos fechados. O coordenador põe um objeto real na mão do jogador. Usando apenas o sentido do tato, o jogador deve identificar

o objeto. Quando o jogador identificar o objeto, pode olhar para ele. Então outro jogador é chamado para o centro e recebe um novo objeto para identificar. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Objetos variados.

9 - Roda de conversa

Objetivo: O jogo é especifico para o trabalhar o entrosamento em grupo e através da música desenvolver a expressão corporal e desenvoltura dos jogadores. Também é estimulado a atenção e agilidade por terem que formar dupla com jogadores da outra roda

Desenvolvimento do jogo: Duas rodas, uma dentro da outra, mais ou menos ou exatamente o mesmo número de pessoas, com música uma roda para a direita e outra para a esquerda, dançando conforme a música, quando a música parar formam duplas um de frente ao outro (uma pessoa da roda de dentro e outra de fora) conversam. Volta a música, voltam a rodar e assim por diante, cinco paradas é um bom número.

Material necessário: Som e músicas variadas.

10 - Construindo uma História

Objetivo: É um jogo para as crianças entrarem no “mundo do faz de contas”, usar sua imaginação a vontade, criando e inventando vários começos, meios e fins de histórias. É um jogo que permite a criação de uma história única, sem restrições de coisas reais ou logicas.

Desenvolvimento do jogo: Grande grupo sentado em círculo. O coordenador escolhe um jogador que iniciará 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. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum.

11 - O que estou comendo, pegando, ouvindo, vendo?

Objetivo: Nesse jogo os jogadores não podem utilizar a fala, fazendo com que os mesmos foquem no uso de movimentos óbvios para representarem o que estão comendo, bebendo ou ouvindo. O jogo estimula a comunicação não verbal somente através de gestos, movimentos e representações.

Desenvolvimento do jogo: Divida o grupo em dois times iguais. Cada time entra em acordo secretamente sobre alguma coisa para comer (ou cheirar, ouvir, sentir, olhar, etc.) O primeiro time fica de frente para o time de jogadores adversário e cada jogador em cena comunica, da sua maneira, o que está comento, bebendo, ouvindo, etc. Os outros jogadores se reúnem e entram em acordo grupal sobre o que estava sendo comunicado. O coordenador pode transformar esse jogo fazendo contagem de pontos. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum

12 – Acrescentando Colorido

Objetivo: O jogo faz ser necessário explorar a imaginação dos jogadores, além do raciocino rápido aliado com a criatividade, fazendo com que os participantes desse jogo interajam entre si, ajudando a história do outro ficar cada vez mais divertida, engraçada e "colorida".

Desenvolvimento do jogo: Dois jogadores ou pode ser feito em roda com mais jogadores. A conta para B uma história simples (limitado a cinco ou seis frases). B conta a mesma história, acrescentando tantas cores quanto possível.

Ex: A: Eu caminhava pela rua e vi um acidente entre um carro e um caminhão em frente ao edifício escolar...

B reconta: Eu estava caminhando por uma rua cinzenta e vi um acidente entre um carro verde e um caminhão marrom em frente à escola de tijolos vermelhos... (SPOLIN, 2001).

Material Necessário: Nenhum.

13 - Envolvimento em três ou mais

Objetivo: Esse jogo estimula todos os jogadores trabalharem juntos, envolvendo uns com os outros através do objeto, desenvolvendo a comunicação não verbal. É uma sequência do anterior, com os mesmos aspectos mudando somente o número de jogadores nos times.

Desenvolvimento do jogo: Times de três ou mais jogadores. Os jogadores entram em acordo sobre um objeto que não possa ser usado sem envolver a todos. Os jogadores participam de uma ação conjunta na qual todos movem o mesmo objeto. Por exemplo: puxando uma rede de pesca; carregando uma canoa; empurrando um carro enguiçado. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum

14 - É mais pesado quando está cheio

Objetivo: Esse jogo segue a linha do anterior, sendo uma variante. Os jogadores devem desenvolver e mostrar a diferença de peso dos objetos, tornando visível qual atividade está sendo realizada. Utilizando-se da comunicação não verbal novamente.

Desenvolvimento do jogo: Faça a contagem em times de dez jogadores. Os times entram em acordo sobre uma atividade na qual recipientes devem ser enchidos, esvaziados e enchidos novamente. Dois ou três membros de um time podem carregar objetos em conjunto. Alguns exemplos são colher maçãs; enchendo o cofre com um tesouro; carregar agua. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum.

15 - Batendo

Objetivo: O jogo é silencioso entre os jogadores e não há interação, a ideia principal é estimular o desenvolvimento da audição, portanto é necessária atenção para poder ouvir o barulho do objeto e tentar decifra-lo.

Desenvolvimento do jogo: Todos os jogadores fecham os olhos ou são vendados enquanto o coordenador bate distintamente três vezes em algum objeto na sala e depois se distancia dele sem fazer ruído. O coordenador avisa os jogadores quando abrir os olhos e pede para um deles nomear o objeto. Se esse jogador errar, outro pode ser escolhido. Caso todos estejam confusos, o coordenador pede para que fechem os olhos novamente e repete as batidas. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum.

16 - Dificuldade com objetos pequenos

Objetivo: Nesse jogo o jogador deve ter desenvoltura para mostrar a dificuldade que está tendo em sua representação, o jogo estimula a expressão corporal, os movimentos e comunicação não verbal do jogador. É possível até serem acrescentados mais jogadores, caso os mesmos percebam qual é a cena demostrada.

Desenvolvimento do jogo: Um jogador individual fica envolvido com um objeto pequeno ou peça de roupa que apresenta algum problema. Alguns exemplos incluem abrir uma garrafa; um zíper enguiçado; uma gaveta emperrada; botas apertadas. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum

17 - Eu vou para a lua

Objetivo: O jogo é feito em roda e necessita de bastante atenção e uma boa memória para dar prosseguimento as frases. Pretende-se estimular a interação social entre os jogadores, pois o fato de ter que lembrar, pensar, buscar palavras, muitas vezes torna o jogo engraçado deixando os outros jogadores na expectativa de chegar até eles e de não serem eliminados. Com crianças invés de sempre repetir o objeto do jogador anterior, pode deixar livre para que só falem novos objetos em sequência, mas sem copiar o colega.

Desenvolvimento do jogo: Forma-se um círculo com os jogadores. O primeiro jogador diz: Eu vou para a Lua e vou levar um baú (ou qualquer outro objeto). O segundo jogador diz: Eu vou para a Lua e vou levar um baú e uma caixa de chapéu. O terceiro jogador repete a frase até este ponto e acrescenta alguma coisa nova. Cada jogador repete a frase na sequência correta e acrescenta algo. Se um jogador errar a sequência ou esquecer algum item, ele sai do jogo. O jogo prossegue até que reste apenas um jogador. (SPOLIN, 2001).

Material necessário: Nenhum.

18 - Posando

Objetivo: Esse jogo objetiva construir um relacionamento entre todos do grupo, através da comunicação entre si eles devem formar uma escultura com características que a identifiquem, por isso é importante a expressão gestual de cada um.

Desenvolvimento do jogo: Organize grupos de 10 alunos, um aluno de cada grupo fará uma pose que será o início de uma pose coletiva. Os outros, por sua vez, vão se juntando ao primeiro, o resultado final será uma única escultura formada com os corpos de todos. (REVERBEL, 2002).

Material necessário: Nenhum.

19 - Movimentos de marionete

Objetivo: O jogo propicia a integração entre as duplas e estimula a expressão corporal tanto do manipulador como da marionete. É importante a marionete estar bastante atenta aos movimentos do manipulador, para que possa representar exatamente o que ele deseja em sua expressão gestual.

Desenvolvimento do jogo: Organize as crianças em grupos de dois alunos para trabalhar simultaneamente. Coloque as crianças frente a frente, a distância de um metro mais ou menos. O primeiro aluno é o manipulador e o segundo é a marionete. A um sinal dado, o manipulador movimenta fios invisíveis presos no corpo da marionete, o segundo aluno deve agir exatamente como se os cordões estivessem presos a seu corpo e sendo movimentados. Passados dois minutos, invertem-se os papeis da dupla. (REVERBEL, 2002).

Material necessário: Nenhum.

20 - O imitador

Objetivo: O jogo é totalmente de imitação e estimula a observação dos alunos que através da sua expressão corporal devem representar o que viram. Os jogadores que estão de fora devem estar atentos para observar se houve fidelidade nas imitações.

Desenvolvimento do jogo: Para esta atividade organize grupos de sete alunos e trabalhe com um grupo de cada vez, o resto da turma observa. Peça que seis alunos do grupo saiam da sala e o aluno que ficou deve criar uma pose. Uma das crianças que estava fora da classe deve entrar e imitar a pose do colega. Este senta-se e, a seguir, entra outra criança para imitar a pose que está sendo apresentada. Continue a atividade até que o sexto aluno imite o quinto. Peça à criança que criou a postura inicial que a repita para que ela seja

comparada com a última pose apresentada. Todos os grupos devem passar pela experiência. (REVERBEL, 2002).

Material necessário: Nenhum.

7. METODOLOGIA

O método utilizado para obtenção dos resultados foi utilizar um grupo focal como forma de investigação qualitativa. Morgan (1997) define grupos focais como estratégia de pesquisa que coleta dados através das interações grupais ao se debater um tópico proposto pelo pesquisador. Já para Veiga e Gondim (2001) pode ser definida também como um meio de entendimento do processo de construção das percepções, atitudes e representações sociais de grupos humanos. Portanto, foi determinado um grupo focal para a realização da pesquisa. Coletado dados a partir da observação das interações do grupo e como cada indivíduo se portou individualmente, diante dos jogos escolhidos. Desta forma, foram utilizados três tópicos para ser discorrido o resultado e a discussão do trabalho, de maneira que fosse analisado se os jogos teatrais são um recurso pedagógico para o desenvolvimento sócio afetivo da criança.

O processo de experimento foi desenvolvido a partir de três categorias: amostra, plano de intervenção e análise de dados. A amostra foi escolhida de acordo com a faixa etária correspondente a segunda infância, no caso alunos de uma mesma turma com 6 anos de idade. Como critério esse foi o único escolhido. Já o plano de intervenção são os jogos predeterminados que foram realizados. Sendo dois planos de aula de 60 minutos, com o objetivo de introduzir o teatro e o improviso na educação física por meio da experimentação de jogos teatrais. A principal diferença entre os planos é que em um o foco maior é no improviso por meio da expressão corporal, e no outro o foco maior é no improviso por meio da expressão oral. O grupo da intervenção foi composto por 4 membros, 2 mediando a intervenção, 1 responsável pela captação de imagens por meio de filmagem na integra das intervenções e 1 responsável por escrever em um diário de campo suas observações e pontos de vista em relação ao desenvolvimento dos jogos, no caso o autor do trabalho. Por fim, a análise de dados foi realizada de forma qualitativa, sendo divididos em 3 categorias de conteúdos: adesão da turma, nível de engajamento e frases-chave colhidas no grupo focal através de uma roda de conversa realizada imediatamente após as intervenções.

7.1 AMOSTRA

A amostra foi caracterizada pela turma do 1º ano do turno matutino da Escola Classe 413 Sul, que realiza as aulas do currículo de Artes e da Educação Física do Ensino Fundamental da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal no turno vespertino na Escola Parque 308 Sul, localizada na EQS 307/ 308 Área Especial Asa Sul, Brasília - DF.

A turma é composta por 18 alunos dentre os quais 11 são meninos e 7 são meninas com idade de 6 anos. Segundo o professor da turma um aluno tem algum problema não diagnosticado ainda e as vezes costuma não participar das aulas, e um outro aluno tem indícios de dificuldade auditiva, mas também nada diagnosticado, contudo nunca teve dificuldades para realizar quaisquer atividades. Os alunos realizam aulas de Educação Física em uma frequência de três vezes por semana durante um período de 1hr e 15min.

7.2 PLANO DE INTERVENÇÃO

Plano de aula 1

Local: Escola Parque 308 Sul

Turma: 1º ano

Duração: 60 minutos

Professores: Marcos da Silva Araújo, Mateus Mota, Matheus Martins e Raul Fontinele

Tema: Improviso teatral

Objetivo geral: Introduzir o teatro e o improviso na educação física por meio da experimentação de jogos teatrais.

Objetivos específicos:

- Desenvolver atenção e o tempo de reação

- Praticar a comunicação não verbal

- Estimular a expressão corporal

Conteúdo:

- Jogos teatrais

Quem iniciou o movimento?

A atividade é realizada com os alunos em círculo. Um aluno sai do círculo e fica de costas enquanto os outros escolhem alguém para ser o líder, que inicia os movimentos. O aluno que saiu é chamado de volta, vai para o centro do círculo e tenta descobrir o iniciador dos movimentos. O líder pode mudar de movimento a qualquer momento. Quando o jogador do centro descobrir o iniciador, outros alunos são escolhidos para assumir seus lugares.

Jogo das três mudanças

Dividir o grupo em pares. Todos os pares jogam simultaneamente. Os parceiros se observam cuidadosamente, notando o vestido, o cabelo, os acessórios etc. Então, eles viram de costas uma para o outro e cada um faz três mudanças na sua aparência física: dividir o cabelo, desamarrar o cadarço, mudar o relógio de lado etc. Quando estiverem prontos, os parceiros voltam e se olham e cada um tenta identificar quais mudanças o outro fez.

Espelho Corporal

Em dupla/frente a frente, um comanda moderadamente, os movimentos em espaços (livre) enquanto o outro participante, que recebe o comando, reflete em movimentos (imita seus gestos). No decorrer da ação, muda-se de comando e/ou de duplas. Designam-se as duplas. Em seguida, um comandante para os movimentos. É importante executar tais ações de movimentos extraídos do imaginário do executante, preferencialmente, movimentos do dia-a-dia. O tempo de movimentos para quem comanda, deve ser moderado, para quem o imite consiga acompanhar o ritmo das ações. Com o tempo, caso a dupla esteja afinada, o ritmo de ações pode variar de fluência e mudar de participantes, mas a permanecer em duplas.

Movimentos de marionete

Desenvolvimento do jogo: Organize as crianças em grupos de dois alunos para trabalhar simultaneamente. Coloque as crianças frente a frente, a distância de um metro mais ou menos. O primeiro aluno é o manipulador e o segundo é a marionete. A um sinal dado, o manipulador movimenta fios invisíveis presos no corpo da marionete, o segundo aluno

deve agir exatamente como se os cordões estivessem presos a seu corpo e sendo movimentados. Passados dois minutos, invertem-se os papeis da dupla.

Recursos materiais: Nenhum

Avaliação:

A avaliação foi realizada de forma processual, se dando durante todo o andamento da aula, sendo que nós Professores estivemos atentos se os alunos conseguiram se expressar corporalmente sem dificuldades, se por meio dos jogos houve um improviso espontâneo e um desenvolvimento na atenção e na comunicação não verbal. Avaliamos através da observação o progresso dos alunos e quais dificuldades foram apresentadas em relação ao conteúdo. E ao fim da aula realizamos uma roda de conversa para concluirmos nossa avaliação a partir do que os alunos acharam da aula.

Neste primeiro plano de aula os objetivos propostos foram gradativamente estimulados no decorrer das atividades e através dos jogos em conjunto buscar uma maior interação social entre o grupo. No jogo "quem iniciou o movimento?" foi exigido um maior trabalho da atenção aos comandos do líder, de quem foi descobrir, e o tempo de reação de acordo com a mudança dos movimentos. Já o segundo jogo seguiu com mesmo objetivo, focalizando especificamente no desenvolvimento da atenção a partir do momento que os jogadores tiveram que identificar as mudanças. Em seguida a terceira atividade por ser realizada sem a utilização da fala, necessariamente os jogadores tiveram de utilizar a comunicação não verbal através dos movimentos escolhidos, portando estimulando a expressão corporal. Por fim, o último jogo foi uma tentativa de agregar todos objetivos propostos conjuntamente, pois utilizando a comunicação não verbal durante o jogo a marionete esteve atenta aos movimentos que o manipulador realizou através dos "fios" para que representasse exatamente a expressão corporal e gestual proposta na manipulação, e como deve ocorrer de maneira simultânea foi desenvolvido o tempo de reação.

Plano de aula 2

Local: Escola Parque 308 Sul

Turma: 1º ano

Duração: 60 minutos

Professores: Marcos da Silva Araújo, Mateus Mota, Matheus Martins e Raul Fontinele

Tema: Improviso teatral

Objetivo geral: Introduzir o teatro e o improviso na educação física por meio da experimentação de jogos teatrais.

Objetivos específicos:

- Aprimorar o tato

- Estimular a criatividade e o improviso

- Desenvolver atenção e memória

- Estimular a imaginação

Conteúdo:

- Jogos teatrais

Jogo de Identificação de Objetos

Desenvolvimento do jogo: Os jogadores ficam em pé no círculo. Um deles é chamado para o centro, onde fica com as mãos para trás, de olhos fechados. O coordenador põe um objeto real na mão do jogador. Usando apenas o sentido do tato, o jogador deve identificar o objeto. Quando o jogador identificar o objeto, pode olhar para ele. Então outro jogador é chamado para o centro e recebe um novo objeto para identificar.

Eu vou para a lua

Forma-se um círculo com os jogadores. O primeiro jogador diz: Eu vou para a Lua e vou levar um baú (ou qualquer outro objeto). O segundo jogador diz: Eu vou para a Lua e vou levar um baú e uma caixa de chapéu. O terceiro jogador repete a frase até este ponto e acrescenta alguma coisa nova. Cada jogador repete a frase na sequência correta e acrescenta algo.

Esse jogo será realizado primeiramente sem ter que repetir o que o colega anterior disse. Ex: “eu vou para lua e vou levar um chapéu” o outro pode falar “eu vou para lua e vou levar um carro” e assim sucessivamente.

Acrescentando colorido

Dois jogadores ou pode ser feito em roda com mais jogadores. A conta para B uma história simples (limitado a cinco ou seis frases). B conta a mesma história, acrescentando tantas cores quanto possível.

Ex: A: Eu caminhava pela rua e vi um acidente entre um carro e um caminhão em frente ao edifício escolar...

B reconta: Eu estava caminhando por uma rua cinzenta e vi um acidente entre um carro verde e um caminhão marrom em frente à escola de tijolos vermelhos...

Esse jogo será realizado em roda e primeiramente os jogadores falarão um objeto e o seguinte a cor do objeto. Ex: “Eu tenho um carro” o seguinte dirá “ele tem um carro preto” e assim sucessivamente de acordo com desenvolvimento da turma será aumentado a dificuldade.

Construindo uma historia

Grande grupo sentado em círculo. O coordenador escolhe um jogador que iniciará 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.

Recursos materiais: Objetos variados

Avaliação:

A avaliação foi realizada de forma processual, se dando durante todo o andamento da aula, sendo que nós Professores estivemos atentos se os alunos foram criativos, se por meio dos jogos houve um estimulo natural da imaginação e também se o improviso aconteceu de forma espontânea. Avaliamos através da observação o desenvolvimento da

atenção e memoria, além do progresso dos alunos e quais dificuldades foram apresentadas em relação ao conteúdo. E ao fim da aula foi realizada uma roda de conversa para concluirmos nossa avaliação a partir do que os alunos acharam da aula.

Neste segundo plano os jogos foram mais em roda com intuito de estimular a interação social entre a turma. No primeiro jogo o objetivo era que os alunos utilizassem a memória visual para conseguir decifrar o objeto e ao mesmo tempo estarem desenvolvendo seu tato. Já o segundo jogo buscou uma atenção e boa memória para dar prosseguimento as frases sem repetir o objeto do colega. No jogo "acrescentando colorido" como o próprio nome sugere objetivou explorar a imaginação dos jogadores fazendo com que os mesmos fossem criativos a ponto de não repetirem a cor do seu colega. Por fim, o último foi um jogo para as crianças entrarem no "mundo do faz de contas", improvisarem e usarem a imaginação a vontade, criando e inventando vários começos, meios e fins de histórias. É um jogo que permite a criação de uma história única, sem restrições de coisas reais ou logicas.

7.3 ANÁLISE DE DADOS

Os dados coletados são de natureza qualitativa, sendo consideradas as seguintes categorias de conteúdos: adesão da turma, nível de engajamento, frases-chave colhidas no grupo focal, realizado imediatamente após a intervenção.

8. RESULTADOS E DISCUSSÃO

8.1 ADESÃO

Do total de 18 alunos da turma, o primeiro jogo teve início com 13 alunos presentes e dispostos a participar das atividades. No primeiro jogo "quem iniciou o movimento?" na explicação surgiram algumas dúvidas quanto ao entendimento do jogo, portanto um dos Professores foi o exemplo na primeira rodada e na rodada seguinte todos já sabendo participaram realizando os movimentos. A segunda atividade "espelho corporal" realizada em duplas teve uma adesão muito grande por parte dos alunos, eles foram bastante criativos em seus movimentos não tendo nenhum tipo de vergonha em realiza-los, assim se manteve todo andamento do jogo. O terceiro jogo "movimentos de marionete" assim como o anterior, eles mantiveram a mesma postura ao longo de todo jogo. E por fim no "jogo das três mudanças" por terem que descobrir as 3 mudanças os

alunos estiveram totalmente focados em adivinhar, portanto atentos em todo andamento do jogo.

Já a segunda intervenção teve início com 12 alunos presentes em sala, mas somente 10 estavam dispostos a participar. Na primeira atividade "jogo de identificação de objetos" todos queriam ir logo para o centro da roda tentar adivinhar qual era o objeto, demonstrando interesse pelo jogo, sendo assim em toda escolha até a maior parte da turma já ter participado. Nesse jogo mesmo não estando dispostos os outros dois alunos participaram. Já no jogo "eu vou para lua" 11 alunos participaram com todos falando o que levaria para a lua e escutando o que os outros colegas levariam, até mesmo quando foi feito uma variação os alunos se mantiveram presentes até o fim do jogo. No terceiro jogo "construindo uma história" participaram os mesmos alunos da atividade anterior e todos conseguiram dar uma sequência para a história. E no final o jogo "acrescentando colorido" 10 alunos participaram e fizeram o que foi proposto na atividade com alguns se prolongando, mas outros nem tanto.

Fazendo um paralelo entre as intervenções em relação a adesão dos alunos, pude observar que os jogos da primeira intervenção incentivaram os alunos a participar mais, até aqueles que não queriam participaram por algum momento participaram, sendo sem dúvida os jogos que elas mais gostaram. Tirando algumas exceções a turma como um todo se fez presente nas atividades demostrando estarem de fato curtindo os jogos e se divertindo através deles.

8.2 NÍVEL DE ENGAJAMENTO

Na primeira atividade toda a turma estava atenta e participando sem qualquer dificuldade, porém somente o aluno G. não realizou os movimentos em nenhuma das rodadas, tanto que a colega I. preocupada com a atividade nos alertou "*Tio, o G. não está fazendo*", contudo estava na roda atento na atividade. No segundo jogo a turma se mostrou bastante engajada, todos tentaram ser o mais criativo possível criando vários movimentos diferentes, além de demostrarem preocupação em "imitar" da mesma forma seu colega. No entanto, novamente G. não participou da atividade, e desta vez ficou afastado sentado numa janela, sendo o único a não participar da atividade. A. estava com G. na janela e também não iria participar, mas foi convencido por um dos Professores a participar. No terceiro jogo assim como no anterior os alunos mantiveram o nível de criatividade e tentaram a todo momento realizar novos movimentos para sua marionete. Nesse jogo G.

foi convencido por um dos Professores a participar, ele participou por um momento e depois se juntou a A. que não participou da atividade em nenhum momento. Na última atividade por ser um jogo de encontrar diferenças prendeu totalmente a atenção dos alunos sendo bem recebida e realizada com bastante empolgação por todos, porém novamente A. não participou.

Na segunda intervenção, o nível de engajamento pode ser considerado menor que o da primeira. Ao longo de toda aula G. não demonstrou interesse e não participou de praticamente nenhum jogo. No jogo "identificação de objetos" todos estavam atentos a quem era escolhido e as vezes se seguravam para não revelar o objeto, pois quem deveria descobrir era o aluno vendado, em alguns momentos se levantavam para ficarem mais próximos. A. que não estava participando, a todo momento tentava atrapalhar a brincadeira sendo contido por um dos professores, ele parou quando participou do jogo e tentou adivinhar um dos objetos. Talvez por conta da demora em adivinhar alguns alunos dispersaram na roda e ficavam brincando entre si acontecendo mais de uma vez, mas sem atrapalhar o jogo. G. participou da última rodada e foi o momento de maior dispersão dos alunos com alguns até saindo da roda.

No segundo jogo "eu vou para a lua" alguns alunos foram criativos, outros nem tanto, mas algumas frases chamaram atenção pela criatividade e também pelos reflexos dos dias atuais quanto a tecnologia. T. que novamente se destacou nas atividades abusou de sua criatividade e de forma natural e espontânea disse: *"Eu vou para a lua e vou levar três coisas: um vinagrete, três batatas e uma capivara"* fugindo do padrão de seus colegas e inovando em sua resposta. Outros dois alunos chamaram atenção por conta de suas frases voltadas ao mundo tecnológico, o que de certa forma constata que nos dias de hoje a criança tem tido acesso cada vez mais cedo a celulares, internet e afins. E. disse: *"Eu vou para a lua e vou levar um Iphone"*, já J. falou*:"Eu vou para a lua e vou levar o computador a internet e um smartphone"*, frases estas ditas por alunos de 6 anos que por intepretação minha já colocam esses objetos com um gral de importância muito alto o que não deveria ocorrer, pelo menos não tão cedo, se tornando relevante pensar o quão isso pode ser prejudicial à criança. Mas por outro lado, como já implementado em nossa sociedade se tornando habitual é de se pensar a possibilidade de utilizar esse recurso como meio benéfico para as crianças.

Já no jogo “construindo uma história” era exigido uma atenção maior, pois cada um teria que repetir o que seu colega disse e acrescentar na história, mesmo todos estando envolvidos alguns não lembravam o que o outro tinha dito. No meio do jogo um aluno dispersou e saiu da roda quando passou sua vez. E no último jogo “acrescentando colorido” o nível de engajamento foi menor, pois os alunos aparentavam estar impacientes na roda e a todo momento alguém saia ou se levantava, porem todos conseguiram seguir a regra de colocar cores nas coisas, e mais uma vez T. chamou atenção pela sua resposta dizendo: *“A escola era de purpurina e as cadeiras eram roxas”*, ela não só acrescentou uma cor, mas também incluiu um pó colorido, sendo novamente criativa.

Realizando um comparativo entre as intervenções foi notório que o nível de engajamento da primeira intervenção foi muito maior que o da segunda. Alguns fatores podem ter contribuído para isso, um exemplo pode ser de que a primeira intervenção por ter sido mais dinâmica pode ter influenciado nessa questão, pois foi um trabalho em duplas e a todo momento os alunos estavam dinamizando com alguém. Já a segunda foi voltada mais para criação de histórias com foco em cada aluno por vez sendo conduzida em toda sua parte em roda, mesmo assim a maioria participou do jogo. O fato de estarem a todo momento em roda com certeza contribuiu para o nível de engajamento cair, pois os alunos quando ficam muito tempo em roda começam a ficar impacientes e dispersam fácil assim contribuindo para uma menor disposição para o jogo.

8.3 PONTOS FOCAIS

A seguir segue uma compilação de frases e de palavras chaves adquiridas por meio de uma roda de conversa realizada logo após a primeira intervenção com o grupo.

I. “*Eu gostei muito e a parte da marionete que (M.) me fez quebrar meu braço”*. Em seguida M. responde *“Ela me fez quebrar o braço também”*.

I. levou a sério o papel de interpretar a marionete tanto que quando fez um movimento que pareceu exagerado ela “acusou” sua condutora de ter quebrado seu braço, no decorrer do jogo logo após acorrer a situação I. foi de imediato falar para um dos Professores ocasionando uma situação engraçada. Quanto a resposta de M. foi instintiva para se defender, pois quando se inverteram os papeis M. não realizou movimentos difíceis.

J. *“Eu achei muito legal, e a brincadeira do espelho foi a que mais gostei”*.

Ao longo do jogo ficou nítido como ele estava se divertindo, pois em nenhum momento ele tirou o sorriso do rosto enquanto fazia os movimentos. E quando virou a pessoa a ser "copiada" pelo espelho tentou dificultar os movimentos com giros e movimentação rápida dos braços.

T. *" Eu achei legal e a coisa mais engraçada é que eu estava com a meia trocada"* logo em seguida ela tira sua bota para mostrar suas meias trocadas.

T. foi uma das alunas que realizou as três mudanças e quando ela saiu da sala para fazer as mudanças uma delas foi a de tirar a bota do seu pé, porem ela estava de meia trocada com pares diferentes, o que acabou ocasionando um momento de risos da turma. Então como aparentemente ela não sabia, isso pode ter influenciado diretamente ela achar a parte mais engraçada.

V. "Eu gostei da brincadeira da marionete"

Ao longo do jogo quando foi condutor V. não hesitou em brincar com a marionete e quando foi marionete realizou todos os comandos, estando atento a todo momento. Um dos motivos que podem ter influenciado ele a ter gostado do "jogo da marionete" pode ter sido o fato de ter jogado com um dos Professores.

C. "Eu gostei de todas"

C. foi bastante ativa na aula, portanto não foi de ser surpreender ela ter gostado de todos os jogos. No primeiro jogo ela tentou adivinhar quem iniciou o movimento, no jogo do espelho e da marionete ela fez uma ótima dupla com T. e as duas estavam se divertindo e a todo momento rindo com os movimentos, por fim no último jogo ela também esteve atuante tentando acertar as mudanças.

L. *"Eu adorei e a parte que eu mais gostei foi que a T. estava com a meia trocada e parecia que ela estava de pijama"* Em seguida T. responde que *"é que essa calça parece pijama mesmo. "*

Estar com pares de meias trocados para L. foi muito engraçado, talvez por consequência disso ela tenha considerado a parte que mais gostou da aula. Em relação ao pijama L. considerou a calça listrada de moletom de T. parecida com um pijama, mas também pode ter relacionado aos pares de meia.

Novamente, segue uma compilação de frases e de palavras chaves adquiridas por meio de uma roda de conversa realizada logo após a segunda intervenção com o grupo.

A. D. *"Eu achei a aula muito legal, eu gostei mais da parte de ver o objeto que estava na minha mão e foi a minha aula mais preferida de todas de Educação Física. "*

Em sua vez A.D. demorou muito para descobrir, até mesmo com dicas da turma ele teve dificuldade, mas no final acabou acertando seu objeto que era uma borracha. Talvez por ser um conteúdo novo para os alunos, ele ter a sensação de sentir um objeto, seus amigos ajudarem, criar histórias com a turma, tudo isso são fatores que podem ter influenciado A.D. considerar essa sua melhor aula de Educação Física.

T. *"Eu gostei da mesma coisa do objeto na mão porque eu pensei que era um anel, mas era um brinco. Eu também gostei de todas as outras que vocês fazem e quero que vocês também façam em outras escolas para as crianças ficarem muito felizes "*

T. em sua vez em descobrir logo após sentir o objeto não hesitou e falou de forma rápida que era um anel, com a resposta negativa dos professores ela prontamente respondeu brinco, pois não restava outra opção por conta das formas se assemelharem, ela foi esperta e usou a lógica para responder. T. nas duas intervenções demostrou ser uma menina muito espontânea em todas as atividades e bastante participativa, em seu último relato da forma mais natural possível ela conseguiu transparecer em sua fala o que provavelmente ela sentiu com a realização das atividades, pois ela falou que se levássemos para outras escolas íamos fazer outras crianças felizes, portanto ela não só demonstrou que ficou feliz com os jogos, mas também pensou no bem comum que todas as crianças teriam se tivessem jogos como estes.

J. *"Eu gostei do objeto que ficava na mão porque quase eu ia derrubando os cartões do tio"*

J. em sua vez o objeto para ele descobrir era uma carteira (de um dos professores) e como estava tendo dificuldade de identificar ele revirou tudo e quase derrubou os cartões contidos na carteira. Mesmo assim ainda derrubou alguns, mas no fim também por conta dos cartões acabou descobrindo o que era.

G. T. *"Eu não lembro bem, mas teve várias partes legais e eu recomendo para todo Brasil"*

Assim como T. sua amiga G.T. pensou de forma mais ampla no que diz respeito à aplicação de jogos em outros lugares e acabou recomendando para todo o Brasil, demostrando sua satisfação pelos jogos propostos.

C. *"Eu gostei de todas, mas gostei mais da de descobrir na mão, porque todo mundo fechou o olho"*

Da forma que C. falou fez parecer que ela gostou mais da sensação de ver seus colegas de turma de olhos fechados tentando descobrir somente pelo tato do que propriamente de sua participação no jogo.

9. CONCLUSÃO

“Eu também gostei de todas as outras que vocês fazem e quero que vocês também façam em outras escolas para as crianças ficarem muito felizes ”. Essa frase foi dita por uma criança de 6 anos após duas aulas de jogos teatrais, esse desejo expressado de forma tão natural demonstra o sentimento que ela obteve em jogar. Compartilhar que isso se estenda a outras escolas para que mais crianças também contemplem da mesma felicidade adquirida por ela é a maior forma de estimar o que os jogos teatrais podem atingir.

Portanto, conclui-se que os jogos teatrais na segunda infância é uma ferramenta riquíssima para o desenvolvimento sócio afetivo da criança. A implementação dos jogos nas aulas de Educação Física pode resgatar aspectos sociais que são importantes nessa fase e tem se perdido, uma das causas pode ser os recursos tecnológicos. Desta forma, o jogo teatral é um elemento importante enquanto recurso pedagógico para o crescimento emocional e afetivo na aprendizagem dos alunos no Ensino Infantil, entretanto são necessárias mais intervenções para avaliar de forma mais ampla o que mais os jogos teatrais podem contemplar.

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AQUINO, Tiago et al. Jogos de improviso como estratégia para o bem-estar na educação. **Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer/UFMG**, Belo Horizonte - MG, v. 16, n. 1, p. 1-17, mar. 2013. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/410/305>. Acesso em: 18 jun. 2018.

AYOUB, Eliana. Reflexões sobre a educação física na educação infantil. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, n. supl. 4, p. 53-60, dez. 2001. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rpef/article/view/139594/134898>. Acesso em: 15 set. 2018.

BOAL, Augusto. **200 Exercícios e jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro.** 12 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.

BOAL, Augusto. **O Teatro Como Arte Marcial**. Rio de Janeiro: Garamond, 2003.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei Federal n. 9.394, de 20 de dez. de 1996. Brasília - DF, p. 1-28, dez. 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf>. Acesso em: 09 set. 2018.

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1987. 137 p. (Novas buscas em educação ; 29).

CHACRA, Sandra. **Natureza e sentido da improvisação teatral**. São Paulo, SP: Perspectiva; 1991. 118 p. (Debates. Teatro).

DA SILVA, Ana Lucia. **Do Ensinar e do Aprender Teatro**: a improvisação teatral e o processo criativo na sala de aula. 2015. 29 p. (Mestrado profissional em Arte) - Universidade Federal da Bahia, Salvador – BA, 2015. Disponível em: <http://www1.ceart.udesc.br/arquivos/id_submenu/739/proposta_pedagogica__qualificacao.pdf>. Acesso em: 19 maio 2018.

ERIKSON, Erik. **Identidade**: juventude e crise. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. 322 p.

ERIKSON, Erik. **Infância e sociedade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1987. 404 p. (Ciências da Educação).

FUCHS, Ana Carolina. **Improvisação teatral e descentração**. 2005. 92 p. (Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005. Disponível em:<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/5081/000509730.pdf?sequence=1>. Acesso em: 10 jun. 2018.

GALLARDO, Jorge Sergio. **Educação física escolar**: do berçário ao ensino médio. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003. 134 p.

HELD, Jacqueline. **Imaginário no poder**: As crianças e a literatura fantástica (o). São Paulo, SP: Summus, 1980. 239 p

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva 2004. 243 p. (Coleção estudos, 4).

JAPIASSU, Ricardo. **A linguagem teatral na escola**: pesquisa docência e pratica pedagógica. 2. ed. Campinas - SP: Papirus, 2007. 157 p. v. 24.

KISHIMOTO, Tizuko. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, SP: Pioneira Thomson Learning, 2003. 62 p. (Série a pré-escola brasileira).

KOUDELA, Ingrid. **Jogos teatrais**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. 155 p. (Coleção debates; 189).

KUNZ, Elenor. **Didática da educação física**. 3. ed. Ijuí, RS: UNIJUÍ, 2013. 184 p. v. 3 (Educação Física).

MELLO, Maria. Educação Infantil e educação física: um binômio separado pelo movimento, mas qual o movimento? **Biblioteca digital da Universidade Federal de São Carlos**, São Carlos - SP, p. 1-10. 2001. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/tetos/0711p.PDF>. Acesso em: 18 ago. 2018.

MORGAN, David. Focus group as qualitative research. **Sage Publications**, London, v. 16, n. 2, p. 1-7, 2001. Disponível em: <https://www.kth.se/social/upload /6566/morgan.pdf>. Acesso em: 07 dez. 2018.

NAPIER, Mick. **Improvise**. Scene from the inside out. Portsmouth, NH, EUA: Heinemann, 2004.

NEIRA, Marcos. **Educação física**: Desenvolvendo Competências. 1ª. ed. São Paulo: Phorte, 2003. 264 p.

ORTIZ, Jesús. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, Juan. et col. Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005. p.9-28.

PAPALIA, Diane; FELDMAN, Ruth; MARTORELL, Gabriela. **Desenvolvimento humano**. 12. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013. 800 p.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo, SP: Perspectiva, 1999. 483 p.

PIAGET, Jean. **Formação do símbolo na criança:** Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de janeiro: Zahar, 1978. 370 p

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1999. 136 p. Disponível em: <http://atividadeparaeducacaoespecial.com/wpcontent/uploads/2015/01/SEIS-ESTUDOS-DE-PSICOLOGIA-JEAN-PIAGET.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2018

PINHO, Luis; SPADA, Ana Carolina. A importância das brincadeiras e jogos na Educação Infantil. **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia**, Garça - SP, v. 5, n. 10, p. 1-5, jul. 2007. Disponível em: <http://faef.revista.inf.br/imagens_ arquivos/arquivos_ destaque/SteZz43rooPIEWa_2013-6-28-15-18-38.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2018.

PROENÇA, Luana. **IMPRO visa AÇÃO**: Uma Proposta de Treinamento para Teatro de Improviso. 2013. 178 p. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia - MG, 2013.

REVERBEL, Olga. **Jogos teatrais na escola**: atividades globais de expressão. São Paulo: Scipione, 2002. 159 p. (Pensamento e ação no magistério).

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. 349 p. (Coleção Estudos; Teatro; 62).

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais**: o fichário de Viola Spolin: [manual de instrução]. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006. 92 p.

TASSONI, Elvira. Afetividade e aprendizagem: a relação professora aluno. **Psicologia da Educação**, Campinas - SP, p. 1-17, set. 2000. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/2019t.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2018.

VEIGA, Luciana; GONDIM, Sônia. A utilização de métodos qualitativos na ciência política e no marketing político.. **Opinião Pública**, Campinas - SP, v. 7, n. 1, 2001. Disponível em :<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-62762001000100001>. Acesso em: 07 dez. 2018.

VYGOSTSKY, Lev; LURIA, Alexander; LEONTIEV, Alexis. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11. ed. São Paulo: Icone, 2010. 233 p. Disponível em:<https://www.unifalmg.edu.br/humanizacao/wpcontent/uploads/sites/14/2017/04/VIGOTSKI-Lev-Semenovitch-Linguagem-Desenvolvimento-eAprendizagem.pdf>.Acesso em: 29 jul. 2018.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 168 p.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 208p. (Psicologia e pedagogia).