



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

**JOGOS TEATRAIS DE IMPROVISO, SUA INSERÇÃO NA EDUCAÇÃO
FÍSICA E O SEU EFEITO PROVOCADO NOS ADOLESCENTES**

Mateus Mota Gabriel Marciel

Prof. Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende

2019/ 1º semestre

Mateus Mota Gabriel Marciel

**JOGOS TEATRAIS DE IMPROVISO, SUA INSERÇÃO NA EDUCAÇÃO
FÍSICA E O SEU EFEITO PROVOCADO NOS ADOLESCENTES**

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 professor Alexandre Luiz Gonçalves de Resende

Brasília – DF

2019

EPÍGRAFE

*“Improviso, criatividade e o palhaço
como ferramentas de autoconhecimento.”*

Marcio Ballas

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que permitiu que tudo isso acontecesse ao longo de minha vida, não somente nestes anos como universitário, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração, que proporcionaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior, eivado pela acendrada confiança no mérito e ética aqui presentes.

Agradeço a todos os professores, por me proporcionarem o conhecimento além do racional, incluindo a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional. Pelo quanto se dedicaram a mim, não somente por terem me ensinado, mas por terem me feito aprender. A palavra mestre nunca fará justiça aos professores dedicados, aos quais sem nominar terão os meus eternos agradecimentos.

Aos meus pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

Um agradecimento especial para o meu professor Leonardo Lamas que esteve comigo durante toda essa fase final da minha formação.

Meus agradecimentos aos amigos e colaboradores Raul Fontinele, Marcos Araújo, Matheus Martins e irmãos na amizade que estão fazendo parte da minha formação que vão continuar presentes em minha vida com certeza.

E por último, porém, não menos importante, agradeço a minha amada namorada Nathalia Gusmão por me apoiar e esta sempre ao meu lado em todas situações da minha vida.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

RESUMO

O teatro de improviso é um tipo de teatro dentre vários outros, no qual é formado durante a execução em cima do palco, diante da plateia, onde os textos não são definidos, e nem os papéis estabelecidos previamente, todavia se formam com o decorrer da cena.

Na fase da adolescência, o jovem apresenta dificuldades para se expressar e mostrar seus sentimentos, e consequência dessa insegurança é a depressão. Improvisar é uma forma de interação lúdica, que temos a oportunidade de introduzir na escola, com objetivos de auxiliar comunicação e a tornar o indivíduo livre.

A Educação Física tem vários assuntos, temas e conteúdos diversificados que podem ser aproveitados para que o aluno saia da rotina de apenas esportes de rendimento, por isso não deve-se conter as emoções ou relações que acontecem durante as aulas por parte dos alunos.

O teatro de improviso, assim como a Educação Física, exige como componentes para a realização da prática a liberdade, o prazer, o jogo, a improvisação, a criatividade, o raciocínio rápido, dentre outros fatores essenciais do dia a dia.

A amostra é caracterizada pela turma do 8º ano B do matutino, composta por 37 indivíduos, dentre os quais 20 alunos e 17 alunas com idade entre 13 e 15 anos da escola Centro de Ensino Fundamental Polivalente. 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. A inserção dos jogos de improviso mostraram que essas atividades favorecem os adolescentes nas relações sócio afetivas, expressão corporal e internalização de sentimentos.

Palavras-chaves: Jogos Teatrais, Improviso, Adolescente, Educação Física.

ABSTRACT

The improvisational theater is a type of theater, among several others, which is formed during the execution on the stage, in front of the audience, where the texts are not defined, or even the roles established previously, but formed with the course of the scene. In adolescence, the young person presents difficulties to express himself and show his feelings, and the consequence of this insecurity is the depression. Improvise is a form of playful interaction that assists in communicating and making the individual free, which we have the opportunity to introduce into school. Physical Education has several subjects, themes and contents of the most diversified that can be used so the student gets out of the routine of only sports of income, so it should not contain the emotions or relationships that happen during the classes by the students. The improvised theater, as well as Physical Education, requires as components for the practice of freedom, pleasure, play, improvisation, creativity, quick thinking, among other essential factors of everyday life. The sample is characterized by the group of 8th grade B of the morning composed by 37 individuals, among which 20 boy students and 17 girl students aged 13 to 15 years of the Center for Elementary School Polyvalent. The data collected are of a qualitative nature, considering the following categories of contents: class adherence, engagement level, key phrases collected in the focal group, performed immediately after the intervention. The insertion of the improvisational games showed that these activities favor adolescents in socio-affective relations, corporal expression and internalisation of feelings.

Keywords: Theatrical Games, Improvisation, Adolescent, Physical Education

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	8
2. A INSERÇÃO DO TEATRO DE IMPROVISO NA ADOLESCÊNCIA	13
3. DESCRIÇÃO DA RELAÇÃO SÓCIO AFETIVA DA ADOLESCÊNCIA	17
4.INTERPOSIÇÃO PRÓPRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA ADOLESCÊNCIA	21
5. APLICABILIDADE DO TEATRO DE IMPROVISO NA ADOLESCÊNCIA POR MEIO DA EDUCAÇÃO FÍSICA	23
6. COMPILAÇÃO DE JOGOS	29
7.METODOLOGIA	38
7.1 AMOSTRA	38
7.2 PLANOS DE INTERVENÇÃO.....	38
7.2.1 PLANO DE AULA 1.....	38
7.2.2 PLANO DE AULA 2.....	41
7.3 ANÁLISE DE DADOS	43
8. RESULTADOS E DISCUSSÃO	44
8.1 ADESÃO	44
8.2 NÍVEL DE ENGAJAMENTO	45
8.3 PONTOS FOCAIS	48
9. CONCLUSÃO	50
10. REFERÊNCIAS	51

1.INTRODUÇÃO

A adolescência é um grande desafio para muitos, nesta fase há diversas transformações no corpo, há busca por aceitações nos grupos, a formação de caráter, conflitos internos, tomada de decisões e outros desafios que ocorrem pela falta de aceitação de si mesmo.

De acordo com a teoria psicossocial de (Erikson 2003), a tarefa mais importante da adolescência é a construção da identidade. O jovem adquire, quando passa por essa fase, uma certa dificuldade em se expressar corporalmente por conta das transformações que a puberdade traz. O jogo de improviso tem como característica o privilégio de ser espontâneo e conta com uma liberdade que proporciona se expressar com seu corpo, falas, ideias e pensamentos que muitas vezes não são aceitos no dia a dia pelo meio que o adolescente vive.

O teatro de improviso é um tipo de teatro, dentre vários outros, no qual é formado durante a execução em cima do palco, diante da plateia, onde os textos não são definidos e nem os papéis estabelecidos previamente, mas que se formam com o decorrer da cena, assim sendo criados concomitante à execução da cena.

Segundo Fuchs (2005), a improvisação no teatro significa organizar, compor uma cena ou material cênico, sem preparo ou combinação prévia, no instante da ação. O teatro de improviso se tornou algo além do que apenas o teatro. Costuma promover habilidades sociais desenvolvendo competências de comunicação, entre outros. Nesse tipo de teatro a plateia assiste à atuação de uma maneira participativa, no qual esta também cria histórias e desafios para os atores desenvolverem uma cena de improviso.

Improvisação: “Técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e ‘inventado’ no calor da ação.” (PAVIS, 2005, p. 205).

A arte de improvisar requer espontaneidade, fazer ou falar algo que não era planejado. “Improvisação é ir entrando em um palco e inventando coisas enquanto você as faz. ” (NAPIER, 2004). Dessa forma, nasceram

possibilidades de improvisação com a plateia de tal modo que tudo pode acontecer no decorrer da ação, inclusive erros. Porém, é necessário a consciência do impactos que a cena pode causar com o público.

O teatro de improviso consegue dar uma sensação de poder à plateia, determinando momentos de interação. Spolin afirma “lembre-se que o jogo só pode obter sucesso quando ele ou ela acreditar no jogo, no grupo, na instrução.” (SPOLIN, 2001. p.34).

Para conseguir com que a plateia se sinta à vontade em fazer parte da peça, é necessário conquistar sua confiança. O teatro de improviso pode ser desenvolvido em todas as faixas etárias, com suas particularidades. Na adolescência o improviso é uma forma de comunicação a qual o jovem tem uma imensa dificuldade em executá-la: a expressão corporal. Além disso, a improvisação exige do ator uma liberdade e uma forma de expressividade em que no adolescente é muito introvertida por conta das diversas crises psicológicas, sociais, alterações radicais no corpo e outros desafios encontrados por eles.

O jogo do improviso é pouco abordado nas escolas e principalmente nos adolescentes. Essa faixa etária demonstra uma tremenda dificuldade nas expressões corporais e no que se diz respeito a extravasar e demonstrar os sentimentos, nas decisões a serem tomadas. Em artigo, Ward, Eyer e Makris (2000) pontuam que a depressão se transformou em uma das doenças mais comumente encontradas pelos médicos que atendem adolescentes.

A falta de incentivo de libertação - que o teatro de improviso proporciona – pode ajudar os adolescentes a se sentirem livres ao criar e serem espontâneos sem se preocuparem com o erro, pois o erro também faz parte da cena. Segundo Bahls 2002, a arte de improvisar estimula a tomada de decisões. Soler (2006) afirma que o jogo de regras propicia um estado de envolvimento e espontaneidade na resolução do problema, indispensáveis àqueles que jogam, este envolvimento é fundamental na fase da adolescência.

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (World Health Organization - WHO, 2010), o suicídio está entre as três principais causas de

morte entre indivíduos de 15 a 44 anos e é a segunda principal causa de morte entre indivíduos de 10 a 24 anos.

Trata-se de pessoas que necessitam sentir-se livres. E isso o improviso traz, pois 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, independentes das circunstâncias.

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. Talvez não façamos tão bem uns como os outros, melhor que outros, mas cada um pode sempre fazer melhor do que si mesmo. (BOAL, 2003, p.151).

Segundo o autor Peter Brook (diretor de teatro e cinema britânico). “Há liberdade absoluta, cada um designa-se quando quer, e, por outro, duas condições que impõe o rigor, manter as ordens e não falar ao mesmo tempo”.

O teatro de improviso, assim como a Educação Física, trabalha com a vivência de seus alunos. Os recursos utilizados na criação de uma aula serão baseadas na seguinte lei de Vygotsky: quanto mais rica for a experiência humana, maior será o material colocado à disposição da imaginação. O desenvolvimento da aula depende tanto do Professor quanto dos alunos, como nos jogos teatrais explorar o máximo de cada um é uma ferramenta para manifestação de algo novo e inesperado, com um objetivo de fazer com que o aluno se torne mais um ser pensante e criativo.

Nos adolescentes essa teoria pode ser abordada com o objetivo de fazer com que os alunos solucionem problemas de forma independente e espontânea, de acordo com seus desejos. “Os jogos teatrais vão além do aprendizado teatral de habilidades e atitudes, sendo úteis em todos os aspectos da aprendizagem e da vida”. (SPOLIN, 2012, p.27).

Infelizmente, nas escolas, o teatro só é inserido em determinadas datas comemorativas, tornando assim as práticas teatrais formas esporádicas de conduzir a aprendizagem. Para que a presença do teatro na escola seja coerente à concepção de Arte adotada nessas diretrizes, busca-se superar a

ideia do teatro somente como atividade espontânea ou de espetáculo comemorativo. “As montagens voltadas somente a festividades na escola; a mecanização da expressão dramática [...]” (PARANÁ, 2008, p. 78).

Nas escolas, se pode usar a improvisação como uma forma de interação lúdica, com todas as suas variedades de assuntos e temas a serem abordados pode ser um caminho para que o aluno veja a Educação Física de outra forma que não seja ligada exclusivamente a esportes, pois o teatro de improviso dispõe uma maior socialização nas aulas não só entre alunos, mas também entre aluno e professor.

O educador deve incitar a criação e a improvisação de forma natural. Segundo Saviani (1983), a formação crítica e criativa deve capacitar o aluno a entender o mundo e as relações sociais como estando em constante transformação onde ele enquanto cidadão participa.

A improvisação na educação Física pode promover nos adolescentes uma cultura que faz os alunos se expressarem tanto corporalmente como verbalmente, este é um ambiente educativo que os prepara para o futuro. Além disso, aborda também a importância do teatro de improviso para o desenvolvimento do Professor de Educação Física e a importância do teatro de improviso na prática pedagógica junto aos alunos.

Em seu livro, *Improvisação para o Teatro*, Spolin relata que “Se o ambiente permitir pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que ele tem para ensinar”. (SPOLIN, 2010, p.3). Spolin assim mostra a importância da oportunidade que um adolescente precisa ter, proporcionando uma forma de incentivo para o jovem se desenvolver. Dessa forma, o educando precisa estar consciente e disponível para receber este aprendizado. Com isso, o educando desenvolverá uma maior capacidade individual para a descoberta teatral, pois o ato de experimentar estará desenvolvendo sua expressão criativa.

Diante disso o texto tem como objetivo principal demonstrar como o teatro de improviso pode beneficiar adolescentes no contexto escolar, analisando e explicando como o teatro de improviso se dá por meio de jogos, a

relação dos jogos de improviso com a Educação Física e a conexão do improviso com a adolescência podendo ser uma nova estratégia para proporcionar novas experiências aos alunos.

2. A INSERÇÃO DO TEATRO DE IMPROVISO NA ADOLESCÊNCIA

O teatro de improviso se difere do teatro convencional em alguns aspectos. Esse tipo de teatro tem a característica de fazer com que o atores tenham a capacidade de auto expressão aliada com espontaneidade e comunicação, esse conjunto motiva o ator a ter uma liberdade para criar, demonstrar o que está sentindo e pensar no momento em que atua sem filtros e sem medo de errar.

Para o adolescente a comunicação é essencial, pois essa possibilita ao jovem mostrar seu ponto de vista, seus desejos, as suas mazelas e primordialmente fazer amizades. Ter poucos amigos, ou não ter amigos pode ser algo frustrante para os adolescentes, que podem desenvolver sentimentos negativos de solidão.

O teatro de improviso não é mais somente teatro, esse costuma promover habilidades sociais desenvolvendo competências de comunicação, entre outros, e assim, começam a ocorrer workshops, que estimulam a usar o corpo como forma de comunicação, gerando uma autoconfiança no indivíduo.

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, 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. Criatividade é curiosidade, alegria e comunhão, (Spolin 2008).

Estar isolado ou não ter amigos pode ser visto como um sinal de fracasso social durante a adolescência (Stoeckli, 2010) e isto pode resultar para o adolescente diversos conflitos e problemas emocionais. O teatro de improviso proporcionando a liberdade e espontaneidade ao se expressar, ajuda o adolescente a se comunicar, e conseqüentemente expor os pensamentos, emoções e vontades, sugestões e opiniões antes retraídas pela dificuldade em dialogar e se expressar diante uma situação imposta no dia a dia de um indivíduo como explica Napier:

Improvisar é ser espontâneo, interpretando de forma jamais pensada, sendo assim, improvisar é se relacionar com alguém ao seu redor, ou com você mesmo, é uma das melhores maneiras de agir de forma espontânea. Na improvisação não se define previamente os papéis estabelecidos na relação cênica, e com isso, conseqüentemente nascerão possibilidades de improvisação e interação com o público. Assim, surge invenção de algo inesperado, que acontece no calor da ação. “Improvisação é ir entrando em um palco e inventando coisas enquanto você as faz. (NAPIER, 2004, p. 73).

De acordo com Koudela (2011), a espontaneidade equivale à liberdade de uma ação e estabelecimento de contato com o ambiente. É um momento de liberdade pessoal quando se está frente a frente com a realidade e se explora e age em conformidade com ela. Segundo Spolin (2006), a espontaneidade cria uma explosão, 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”.

Segundo o autor Peter Brook (diretor de teatro e cinema britânico). “Há liberdade absoluta, cada um designa-se quando quer, e, por outro, duas condições que impõe o rigor, manter as ordens e não falar ao mesmo tempo”.

Esse tipo de liberdade proporciona ao adolescente desenvolver em si próprio uma condição de disciplina e respeito durante uma cena, pois o fato de não falar ao mesmo tempo, respeitando a fala do outro faz com que o jovem aprenda a ter observância sobre as regras. Um diálogo respeitoso para um adolescente, principalmente com os pais, é um grande desafio. Nesta fase da vida os conflitos internos e formação de identidade refletem nas relações que os jovens têm com autoridade (pais) e ordens.

Consequência disso é a falta de diálogo e afetividade que grande parte dos adolescentes não têm com seus pais. Em um estudo realizado com o

objetivo de verificar a influência da família (comunicação com os pais e controle parental) no consumo de substâncias (bebidas alcoólicas, tabaco e substâncias psicoactivas) nos adolescentes portugueses verificou-se que os jovens que nunca experimentaram bebidas alcoólicas, nunca estiveram embriagados, que não fumam e que não consumiram drogas no último mês referem mais frequentemente aos que têm maior facilidade em falar com os pais e um maior controle parental. Por outro lado os jovens que não têm ou não veem os pais apresentavam maiores índices de consumo (Camacho & Matos, 2008).

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. O jogo teatral de improviso não se resume a jogos de teatro, como se dá a entender.

Esse tipo de jogo faz-se realizar em várias ocasiões do cotidiano e também na escola. Para o adolescente, é de extrema importância, pois proporciona uma improvisação sem medo de errar, de ser julgado ou se sentir inferior como explica Ana Lúcia:

Através do jogo teatral o aluno pode experimentar 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, Ana Lucia. 2013, p. 11)

Os jogos no teatro de improviso, além de ser fonte de prazer e descoberta para os participantes, constituem também uma forma de traduzir o contexto social, refletido na cultura. O que contribui significativamente para o processo de construção crítica dos participantes. Assim, os jogos são percebidos como atividades que aperfeiçoam a criatividade dos envolvidos e

propiciam ambientes prazerosos de aprendizado, necessários para trazer à tona potenciais que facilitam a dinamização do contexto de aprendizado e a construção do conhecimento a partir da realidade.

3. DESCRIÇÃO DA RELAÇÃO SÓCIO AFETIVA DA ADOLESCÊNCIA

A adolescência é a fase em que o corpo sofre diversas transformações por conta de uma explosão de hormônios. Na puberdade, o corpo do adolescente começa a produzir hormônios responsáveis pela iniciação da vida reprodutiva do jovem.

Nas meninas os hormônios luteinizante (LH) e os folículos (FDH), no qual é responsável pela menstruação. Nos meninos, o LH é o responsável por produzir testosterona androstenediona. Todos os esses hormônios englobam a fase da puberdade em que envolve alterações físicas bruscas e faz parte de um período de complexidade psicológica e rigorosa adaptação social.

Algumas pesquisas mostram que a fase de desenvolvimento hormonal causa uma instabilidade de humor, uma intensa emotividade e dentre elas muitas emoções negativas como a angústia, ansiedade e hostilidade tendem a aumentar na fase inicial da adolescência (Susman e Rogol, 2004).

O papel familiar também é relevante na puberdade de um jovem. Estudos mostram que meninas que tem um ciclo afetivo com os pais na fase da pré-escola - em especial com a figura paterna - tendem a ter uma menarca mais tardia do que uma menina com uma relação fria e distante dos pais ou criadas com mães solteiras (Belsky, Steinberg, et al., 2007). Adolescentes com pais democráticos que os estimulam a questionar e expandir seu raciocínio moral tendem a raciocinar em níveis mais altos aos que têm pais muito rígidos, no qual impõem aos filhos grande parte de suas decisões, e aos pais muito liberais. (Eisenberg e Morris, 2004).

Afinal, o que a puberdade, tardia ou não, pode interferir no psicológico de um adolescente? Um jovem pode se tornar diferente ou até estranho dos seus parceiros se desenvolver suas características da puberdade muito novo, ou então, muito depois dos adolescentes de sua idade. Isso faz com que ele tenha tendência a não aceitação do seu círculo social (Petersen, 1993; Simmons, Blyth e McKinney, 1983). Por exemplo, meninas que apresentam um amadurecimento cedo são propensas a terem sexo inseguro. Um jovem com distúrbio da puberdade antecipada ou tardia, somando com as situações que

podem ocorrer, pode ter por consequência uma doença muito comum e grave: a depressão.

Durante a adolescência, a prevalência de depressão é aumentada de modo demasiado. Estudos mostram que 9% dos adolescentes entre 12 e 17 anos já apresentaram pelo menos um episódio de depressão maior, e 60% desses jovens não tinha sido tratados (National Survey on Drug Use and Health [NSDUH], 2008). Sendo que as taxas aumentam com a idade, ou seja, quanto mais velho for o adolescente, maior a taxa de depressão.

A depressão não necessariamente se caracteriza por sintomas de tristeza, falta de apetite ou perda de sono, mas também quando apresentam irritabilidade, fadiga, incapacidade para se concentrar, apatia, sentimentos de inutilidade, falta de vigor para realizar os afazeres ou até a incapacidade da busca por prazer, ou ainda o pior deles, o suicídio.

Na adolescência, Piaget diz que o nível de desenvolvimento cognitivo é muito alto e é chamado de operatório formal. Nessa fase os jovens conseguem assimilar termos abstratos, (por exemplo, saber que uma sílaba pode representar um elemento químico e assim aprender química), entender os tempos históricos (história do mundo e eventos marcantes) e o espaço extraterrestre (planetas e sistema solar).

Neste estágio o jovem adquire a noção de várias opções e alternativas para a solução de um problema que antes ele não tinha, pode desenvolver uma hipótese e considerá-la para testá-la. Uma mesma situação antes não solucionada por quando criança pode ser resolvida agora que adolescente, segundo essa teoria de Piaget.

De um modo geral, estudos feitos em 43 países mostram que meninas adolescentes, quando comparadas a meninos também adolescentes, são melhores leitoras que os meninos. Porém, essa estatística não muda quando o assunto é matemática e ciências. Isso revela que as meninas têm uma maior facilidade na comunicação, leitura e fala. Já os meninos, conseguem resolver com maior facilidade problemas visuais, como uma questão de matemática que envolve números e símbolos algébricos (OECD, 2004)..

O que causa essas diferenças de gênero? Biologicamente, os cérebros de homens e mulheres são diferentes, e tornam-se ainda mais diferentes com a idade. As meninas têm mais substância cinzenta (corpos celulares neuronais e conexões vizinhas), mas os meninos têm mais substância branca conectiva (mielina) e líquido cefalorraquidiano, que envolvem os caminhos mais longos dos impulsos nervosos. Essas maiores vantagens conectivas foram associadas com desempenho visual e espacial, que ajuda em matemática e ciências. Além disso, o crescimento da substância cinzenta atinge o ponto máximo mais cedo em meninas adolescentes, mas continua a aumentar em meninos adolescentes.

As forças sociais e culturais que influenciam as diferenças de gênero incluem o seguinte (Halpern et al., 2007): Influências da família: Entre as culturas, o nível educacional dos pais está correlacionado com o desempenho de seus filhos em matemática. Exceto pelos filhos e filhas altamente dotados, a quantidade de envolvimento dos pais na educação dos filhos afeta o desempenho em matemática.

As atitudes e expectativas de gênero dos pais também têm um efeito. Influências da escola: As diferenças sutis na forma como os professores tratam meninos e meninas, especialmente em aulas de matemática e ciências, foram documentadas.

Influências da vizinhança: Os meninos se beneficiam mais de vizinhanças enriquecidas e são mais afetados por vizinhanças desfavorecidas. Os papéis dos homens e das mulheres na sociedade ajudam a moldar as escolhas de cursos e ocupações das meninas e dos meninos.

Influências culturais: Estudos entre culturas mostram que a medida das diferenças de gênero no desempenho em matemática varia entre nações e torna-se maior ao final do ensino secundário. Todo esse processo faz parte da construção da personalidade do adolescente.

Construir uma identidade, para Erikson (1972), implica em definir quem a pessoa é, quais são seus valores e quais as direções que deseja seguir pela vida. O autor entende que identidade é uma concepção de si mesmo,

composto de valores, crenças e metas com os quais o indivíduo está solidamente comprometido.

Essa formação do caráter, segundo o autor, está relacionada com três princípios basicamente: intrapessoal (as características e essências do próprio indivíduo); interpessoais (identificação com outras pessoas) e culturais (o meio social em que vive que a pessoa vive). Kimmel e Weiner (1998) afirmam que, quanto mais desenvolvido o sentimento de identidade, mais o indivíduo valoriza o modo em que é parecido ou diferente dos demais e mais claramente reconhece suas limitações e habilidades.

4. INTERPOSIÇÃO PRÓPRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA ADOLESCÊNCIA

Improvisar é uma forma de interação lúdica que temos a oportunidade de introduzir na escola. A Educação Física tem vários assuntos, temas e conteúdos diversificados que podem ser aproveitados para que o aluno saia da rotina de apenas esportes de rendimento, por isso não podemos conter as emoções ou relações que acontecem durante as aulas por parte dos alunos.

A motivação e os motivos vêm sendo estudados ao longo dos tempos por diversos autores, porém deve-se ter claro que o termo motivo tem um significado diferenciado da motivação. Magill (1984) coloca que a palavra motivo veio do latim *motivum* e significa “uma causa que põe em movimento”, e pode ser definida como um impulso que faz com que se haja de certa forma.

Os motivos denominam diferenças entre peculiaridades individuais duradouras que se formaram no decorrer do tempo de desenvolvimento (ontogênese), numa determinada situação básica. E a motivação é dependente da situação e uma ocorrência a curto prazo (Thomas, 1983, p. 65).

Magill (1984) coloca que esse desejo pode não estar presente no aluno logo de início, pela presença de influências externas, como por exemplo a frequência obrigatória, que pode vir a ser uma motivação interna artificial. No entanto, nada impede que ele, ao realizar as atividades, possa desenvolver um “desejo interno” ou motivação para continuar.

Estudos demonstram uma progressiva desmotivação em relação à Educação Física já desde o final do Ensino Fundamental (Caviglioli, 1976; Betti, 1986; Zonta, Betti & Liz, 2000). Os adolescentes adquirem uma visão mais crítica, e já não atribuem à Educação Física tanto crédito. A atividade física, central em suas vidas até 12 ou 13 anos, cede espaço para outros núcleos de interesse (sexualidade, trabalho, vestibular, etc.).

No Ensino Médio, caracterizam-se dois grupos de alunos: os que vão identificar-se com o esforço metódico e intenso da prática esportiva formal, e os que vão perceber na Educação Física sentidos vinculados ao lazer e bem-estar. Sabe-se que a Educação Física escolar é um ambiente favorável para

promover mudança de comportamento, no entanto, a dinâmica das aulas tem sido questionada por apresentar um baixo aproveitamento de tempo para a prática apropriada de atividade física.

No Ensino Médio, a Educação Física deve apresentar características próprias e inovadoras, que considerem a nova fase cognitiva e afetiva social atingida pelos adolescentes. Tal dever não implica em perder de vista a finalidade de integrar o aluno na cultura corporal de movimento. Pelo contrário, no Ensino Médio pode-se proporcionar ao aluno o usufruto dessa cultura, por meio das práticas que ele identifique como significativas para si próprio.

Por outro lado, o desenvolvimento do pensamento lógico e abstrato, a capacidade de análise e de crítica já presente nessa faixa etária permite uma abordagem mais complexa de aspectos teóricos (aspectos socioculturais e biológicos), requisito indispensável para a formação do cidadão capaz de usufruir, de maneira plena e autônoma, a cultura corporal de movimento. A aquisição de tal conjunto de conhecimentos deverá ocorrer na vivência de atividades corporais com objetivos vinculados ao lazer, saúde/bem-estar e competição esportiva.

A Falta de motivação dos alunos do ensino médio ao tratar de Educação Física foi exposta em um vídeo “A falsa Física” produzido por Leonardo Ramos (também aluno) em uma escola localizada no Alto de Pinheiros, em São Paulo, onde os alunos têm aulas obrigatórias de Educação física até o primeiro semestre do terceiro ano do ensino médio, depois disso a disciplina se torna facultativa para esses alunos. O vídeo relata algumas entrevistas e comentários dos alunos do ensino médio dessa escola do que acharam sobre o último dia de aula de Educação Física. Alguns dos relatos dos entrevistados são:

-“A ‘falsa física’ é um problema social, um problema social se deve ser tratado de forma especial. Hoje ela pode deixar de ser um problema para nós, que estamos no último dia de aula, mas amanhã ela continuará sendo um problemas para os outros alunos que ainda não terminaram o colegial.” (aluno)

-“eu gostaria realmente de chegar ao último dia de educação física. O fim das camisas molhadas, do suor, do fim das brigas no vestiário” (aluna)

-“eu fico muito feliz por não precisar mais passar por essa segregação de capacidades físicas.” (aluno)

-“Estão eufóricos. Estão loucos para que não tenham mais aulas de Educação Física.” (coordenador da escola)

“-eu quero ter o direito de escolher se eu quero ou não fazer atividades físicas” (aluno)

-“ a educação física perdeu o seu papel. Ela ameaça o próprio olhar do jovem sobre o exercício físico!” (aluna)

-“a maior reclamação do aluno ensino médio sobre a educação física é a desmotivação. Essa decorre de proposta de esportes que só agradam a algumas pessoas: como o futebol, basquete, o vôlei.” (aluno)

Apesar de essas entrevistas terem sido feitas de forma informal e com o objetivo de entretenimento, mostram uma visão negativa dos adolescentes ao participarem de uma aula de Ed. Física. Segundo os próprios alunos, um dos fatores que leva a essa desaprovação é o fato de serem abordados sempre os mesmo esportes nas aulas, dessa maneira só seria proveitoso para os alunos que realmente tem afinidade com esses esportes, na grande parte das escolas são o futebol o vôlei, o basquete, e o handebol.

O Teatro de improviso tem o papel de mudar esse conteúdo das aulas, com jogos, brincadeiras e dinâmicas de improviso que estimulam a criatividade, a expressão corporal, a ludicidade, a liberdade de expressão e outros vários aspectos.

5. APLICABILIDADE DO TEATRO DE IMPROVISO NA ADOLESCÊNCIA POR MEIO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

O teatro de improviso, assim com a Educação Física, exige como componentes para a realização da prática a liberdade, o prazer, o jogo, a improvisação, a criatividade, o raciocínio rápido dentre outros fatores

essenciais do dia a dia. A convergência desses componentes resulta em uma vivência rica e proveitosa para um adolescente que passa pelos conflitos da fase da puberdade.

Segundo Sandra Chacra (2007) um dos aspectos mais interessantes na improvisação está na invenção de algo inesperado, que se manifesta no calor da ação, ou seja, o desenvolvimento da aula depende tanto do Professor quanto dos alunos.

Como nos jogos teatrais explorar o máximo de cada um é uma ferramenta para manifestação de algo novo e inesperado. Não trata-se de algo que será feito sem relação alguma com o objetivo da aula de Educação Física, mas sim usar o improviso como mais um meio que faça o aluno se tornar um ser pensante, participativo, crítico e que com o passar do tempo tenha em mente que improvisar é necessário. A exploração do aluno púbere ao máximo auxilia-o a conhecer suas próprias capacidades, a estimular seu próprio senso de tomada de decisões e critérios.

O teatro de improviso nos dispõe uma maior socialização nas aulas de educação física, e a relação do aluno adolescente e professor cresce bastante diante dos jogos pedagógicos que têm harmonização entre o improviso e a Educação Física, pois nestes o diálogo e uma boa convivência são de extrema importância, - tanto quanto a de pai e filho - como para um convívio agradável entre aluno e professor.

O papel de um professor – na escola – ou de um diretor – em uma peça– estende-se a fazer intervenções que tragam as pessoas a querer participar, ou seja, que elas tenham desejo pelo jogo e conseqüentemente tenham prazer em jogar. Quando se trata do espaço escolar, é necessário ouvir e ser ouvido, tanto os jogadores quanto o professor devem saber lidar com situações onde um passa algo valioso ao outro, isso engrandece o grupo e fortifica a relação entre os envolvidos.

O improvisar estimula o jogador ou aluno a demonstrar, por meio de palavras ou expressões corporais, o primeiro pensamento que vem em sua

mente sem se preocupar com filtros ou o que seria o certo (uma característica de um adolescente retraído).

Vygotsky constata que no teatro acontece muito de ocorrer emoções contidas por partes dos representantes, por exemplo, em cenas que o ator deve fazer de conta que está em outro corpo que não seja o seu, ou encenar uma coisa que não está sentindo no momento.

Nós como professores temos o objetivo de fazer com que o aluno crie e improvise de modo autônomo e consiga ter uma liberdade suficiente para se expressar de forma autônoma e genuína, então devemos tentar ao máximo não controlar as ações dos alunos, principalmente o adolescente e nem interromper suas emoções.

O teatro de improviso consegue dar uma sensação de poder à plateia, determinando momentos de interação, e estimulando a constatação do prazer que a plateia está proporcionando, onde o que aconteceu naquele espetáculo, jamais será repetido em outra situação, pode ser que seja parecido, mas não será a mesma.

Despertando curiosidade e sensação de dúvidas na plateia, onde os mesmos se questionam se têm o poder de definir o contexto textual e se realmente chega a ser um espetáculo improvisado ou não, já que, o processo de improvisação algumas vezes vem das mãos do público, onde participam até mesmo em momentos determinados no processo de assistência, tornando a participação mais clara com os personagens.

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, independentes das circunstâncias. É de suma importância um jovem depressivo, por exemplo, perceber a capacidade que ele tem de criar e fazer, e o teatro de improviso mostra isso a ele, como diz Boal:

“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. Talvez não façamos tão bem uns como os outros, melhor que outros, mas cada um

pode sempre fazer melhor do que si mesmo. ” (BOAL, 2003, p.151).

Os jogos de improviso necessitam uma atenção e envolvimento de totalidade por parte dos participantes, e isso para o pubescente é um grande desafio, pois são diversos os agentes que distraem. Como por exemplo, celulares, fones de ouvido, redes sociais e etc.

Como no teatro, a Educação Física deve lidar com ocasiões onde o mais esperado é não saber nada, apenas entrar de cabeça no jogo. Jogar está muito ligado a isso, pois de qualquer forma, você deve estar preparado para a todo o momento receber uma bola, ou intercepta- lá, correr, arremessar, dentre outras ações que são de extrema liberdade e conhecimento ou não dos jogadores.

De acordo com Koudela (2011), por meio do desenvolvimento desse tipo de jogo, o jogador desenvolve liberdade pessoal dentro do limite das regras estabelecidas e cria técnicas e habilidades necessárias para a resolução de um problema. Um jovem que está na fase da adolescência tem muitas decisões a serem tomadas, desde decisões que amorosas a decisões definitivas que irão levar para o resto da vida, como pra que curso prestar vestibular.

Para auxiliar o adolescente nas tomadas de decisões, o teatro de improviso propõe que neste tipo de jogo não exista uma maneira absolutamente certa ou errada para solucionar um problema (SPOLIN, 1999), uma vez que as soluções apresentadas estarão diretamente dependentes do envolvimento de cada participante, de sua história de vida, de seu enredo psicológico e do próprio relacionamento do grupo.

O Jogo de Improviso suscita o foco de quem joga na criação, expressão corporal e improvisação, aproximando a arte do Teatro a uma prática recreativa em uma aula de Educação Física. O ápice do jogo ou de uma performance é quando temos o momento de liberdade de um ato não habitual, quando ocorre o improviso, é normal ter medo de ser espontâneo, em locais que o normal é ser “normal”, por isso esse momento se torna algo fora do comum para todos, pode ser um drible diferente no futebol, um jogo nunca visto, uma rima bem feita, são coisas que não são pensadas, somente acontecem.

O princípio do jogo de improviso é a comunicação que surge a partir da criatividade e espontaneidade das ações entre os jogadores/atores, que se encontram engajados na solução cênica de um problema de atuação, como em uma aula de Educação Física onde em determinado jogo ou brincadeira os alunos devem, em grupo, por meio da comunicação, em conjunto solucionar uma questão apresentada a eles no decorrer da aula. Para Soler (2006) o jogo de regras propicia um estado de envolvimento e espontaneidade na resolução do problema, indispensáveis àqueles que jogam.

A Improvisação permite a exploração e experimentação de um corpo que joga em ações improvisadas, resultando na participação lúdica dos jogadores. Os jogos de improviso se baseiam na resolução de problemas colocados, que nasce do improviso. Suas essências estão no foco, onde todos devem se concentrar para resolver o desafio apresentado, na instrução para atingir o objetivo e na avaliação, que visa verificar se o foco foi conseguido e se a instrução foi suficiente para problema proposto.

Portanto, vivenciar e participar dos Jogos de Improviso faz o jogador experimentar ações em conjunto, integrando e descobrindo as atitudes válidas do jogo. Quando a improvisação é coletiva, ela emerge da relação que cada jogador tem com a linguagem teatral e de como esses sujeitos constroem o diálogo entre as diferentes formas de conceber o jogo de improviso. Quando dois ou mais jogadores estão improvisando, precisam compreender e se fazerem entender pelo outro, para que o jogo ocorra.

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, é exposto uma periodização cultural do desenvolvimento de atividades organizadoras que são baseadas em Davidov. Sobre a fase da adolescência, ele diz que a atividade organizadora da performance dos adolescentes é a realização socialmente útil. Deve articular trabalho, estudo, atuação em organizações sociais (filantrópicas, desportivas, político-partidárias etc.), esporte e artes. Surgem as aspirações de interdependência econômica e de participação em trabalho socialmente necessário, a organização crescente da comunicação em diferentes coletivos, o interesse pelas práticas sexuais,

ampliação da curiosidade científica, desenvolvimento do processo da autoconsciência.

6. COMPILAÇÃO DE JOGOS

Para Huizinga (1951), o jogo é anterior à própria cultura, ou seja, é intrínseco ao ser humano se relacionar com o imprevisto, ou com o jogar. O jogo é uma forma natural de vivência em grupo, que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessário para a ação proposta.

O jogo dramático pressupõe a ligação do jogo com o fazer teatral e, no jogo de improviso, alia-se um novo componente – a improvisação - voltado para a resolução rápida de um problema cênico proposto. Ao separar o jogo dramático da realidade teatral num segundo momento fundido o jogo à realidade do teatro, o ator aprende diferenciar o fingimento (ilusão) e a realidade, no reino do seu próprio mundo. Contudo, essa separação não está implícita no jogo dramático. O jogo dramático e o mundo frequentemente são confusos.

A seguir estão alguns jogos do teatro de improviso que podem ser propostos a adolescentes:

1- O rebanho

Objetivo: fazer com que o foco nos jogadores esteja totalmente voltado aos outros jogadores

Escreva em pedaços de papel a inicial “L” (lobo), em outro “P” (de pastor das ovelhas) e os outros com o “O” (de ovelha), totalizando o número de participantes do jogo. Misture os papéis e deixe cada criança pegar um, onde estará escrito o seu papel no jogo.

O pastor deve descobrir quem é o lobo disfarçado entre as ovelhas, e o lobo deve “capturar” o maior número de ovelhas piscando disfarçadamente para cada uma. Se uma ovelha receber a piscada do lobo, deve, sem entregar o lobo, anunciar que foi capturada.

O pastor das ovelhas, se identificar o lobo, deve falar “te encontrei! ”. O lobo vence se não for descoberto pelo pastor e captar todas as ovelhas. O pastor ganha se descobrir quem é o lobo antes que ele capture todas as ovelhas. Acabada uma rodada, embaralham-se os papéis e o jogo começa novamente.

Materiais: pedaços de papéis

2- Teatro das sombras

Objetivo: A ideia é, apresentar essa ideia e convidar os adolescentes a criarem seus personagens e apresentarem suas peças

Com muito pouco, cria-se muito. Com uma caixa de sapato e papel vegetal a criatividade faz com que se transformem em um palco. Com papel e palitinhos os jovens criam personagens e montam uma peça de teatro com materiais simples, no qual o jovem deve, a partir disso, criar e fazer os personagens das histórias.

Materiais: caixa de sapato, papel e palitos

3- Mudança de voz

Objetivo: Esta é uma dinâmica que estimula a criatividade dos adolescentes, além de despertar a competitividade de uma forma saudável e divertida.

Cada um dos participantes escolhe uma frase (inventada por ele mesmo ou já conhecida). Um após o outro, cada participante deverá dizer em voz alta ao grupo a frase que escolheu. Depois disso, cada participante deverá repetir sua frase, modelando a sua voz e expressão corporal de tal modo a expressar os seguintes sentimentos ou situações: com raiva; como num anúncio oficial; como se estivesse atacando alguém; apaixonado; de maneira engraçada; entediado; de maneira ameaçadora; nervoso; de maneira provocativa; como se estivesse interessado no assunto; de maneira interrogativa; com voz forte; com vendedor de feira; gritando. Chorando; como locutor de noticiário.

O coordenador da brincadeira deverá anunciar cada vez o modo a ser usado na frase. Um após o outro, cada participante deverá dizer a sua frase em todas as modalidades. O participante será eliminado se não conseguir dizer sem rir a

mesma frase em todas as modalidades ou então se – conforme o grupo julgar – não estiver conseguindo transmitir o sentimento ou a situação desejada.

4- Criando manchetes

Objetivo: Incentivar a criatividade e rápido raciocínio dos alunos e principalmente despertar nelas o desejo de informação e conteúdo.

Os participantes deverão ser divididos em grupos, de três a cinco pessoas cada grupo, conforme o número de pessoas presentes. A tarefa de cada grupo é inventar manchetes de jornal.

Combina-se primeiro os temas sobre os quais deverão ser feitas as manchetes. Poderão ser definidos três ou quatro temas (assuntos). Após a definição dos temas, os grupos terão um tempo determinado (a ser definido pelo grupo – sugestão 15 minutos) para a tarefa. Cada grupo deverá então optar por um dos temas definidos e fazer três manchetes de jornal sobre este tema: uma manchete engraçada, uma manchete triste e uma manchete de impacto (surpreendente).

Terminado o tempo combinado, os grupos deverão apresentar para todas as manchetes que inventaram. Pode-se, ao final, fazer inclusive uma votação entre os participantes para definir a melhor manchete.

5- Alerta

Objetivo: Estimular a o tempo de resposta, rápido raciocínio e o condicionamento dos adolescentes.

O jogador pega a bola, joga ela para cima e grita o nome de uma pessoa. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar “Alerta! ”. Imediatamente, todos devem ficar estátuas. O jogador dá 3 passos e, parado, deverá tentar acertar com a bola na pessoa que tiver mais próxima. Se acertar,

a pessoa atingida sai da brincadeira. Se errar, ele é quem sai. É uma espécie de queimada parada.

Material: Bola

6- Construindo uma história

Objetivo: Estimular o rápido tempo de criação e improvisação

Grande grupo 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 jogador que está criando a história aponta para outro jogador e esse jogador deve imediatamente continuar criando a história 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.

.

7- Quanto você lembra?

Objetivo: fazer com que os jogadores estejam totalmente focados nos outros jogadores

Times de dois jogadores, um leitor e um falante. O leitor começa a ler silenciosamente alguma história ou artigo de um livro ou revista, enquanto o falante relata algum incidente ou experiência passada diretamente para o leitor. O leitor deve colocar o foco em estar aberto tanto para o que está lendo como para aquilo que o falante está lhe contando. Antes de trocar os papéis, o leitor conta para o falante o que leu e ouviu.

8- *Variação da Mímica*

Objetivo: Improvisação com a expressão corporal

Nessa brincadeira é dividida a turma em duas equipes. Os integrantes sentarão em fila um atrás do outro em uma extremidade da quadra. É escolhido um aluno de cada equipe para sentar na outra extremidade da quadra e ficar de costas para os alunos. Ao sinal do professor o primeiro da fila terá que correr até a outra extremidade da quadra e ficar de frente para seu companheiro de time e fazer a mímica do objeto, filme, desenho, animal, etc, previamente passado para o time antes do sinal. Tendo acertado qual era a mímica, o aluno que estava adivinhando corre para o final da fila, o que estava fazendo a mímica senta e o primeiro da fila corre para fazer outra mímica e assim sucessivamente. A equipe que terminar primeiro é a vencedora.

9- Jogo da velha gigante

Objetivo: Estimular o rápido tempo de resposta para a solução de conflitos

A turma será dividida em duas equipes, sendo que cada equipe com 4 cones, com cores diferentes entre as equipes, simbolizando o círculo e o "x" no jogo da velha tradicional. As equipes em fila irão jogar um jogo da velha sendo que cada aluno tem direito a colocar um cone ou mexer um de sua equipe (quando todos os 4 cones de sua equipe já estiverem em jogo).

Quando os alunos estiverem preparados o professor fala valendo e os alunos correm até o tabuleiro gigante (feito pelo professor no chão com barbante e fita adesiva) para colocar seu cone e voltar correndo para que o próximo de sua fila, depois de ter tocado a mão, corra também.

Após ter colado o cone o aluno vai para o final da fila de sua equipe para aguardar sua vez novamente. Uma partida acaba quando uma equipe faz primeiro uma sequência de três cones iguais, seja em uma linha, coluna ou diagonal. Observação: O professor deve definir o final da brincadeira quando uma equipe faz um determinado número de pontos, contando que cada partida valha um ponto.

Materiais: Cones, barbante e fita adesiva

10-Ruas e Vieiras

Objetivos: Desenvolver rápido tempo de resposta e a coordenação motora

Na atividade é escolhido um polícia e um ladrão. Todos os outros alunos formam fileiras ficando em pé em linhas iguais com os braços estendidos para os lados na altura dos ombros. A um sinal do coordenador, todos se viram para direita, bloqueando a passagem do polícia ou do ladrão. Quando o sinal dado é “RUAS!” Todos os jogadores ficam de frente para o instrutor e quando é dado o sinal “VIELAS!” Todos ficam de lado.

O ladrão e polícia não podem pegar ou atravessar o bloqueio formado pelos braços ou cortar uma rua ou viela. O sucesso do jogo depende do alerta do instrutor ao enunciar as mudanças no momento em que o polícia esta na iminência de pegar o ladrão ou o ladrão esteja por demais seguro em relação à polícia.

11-Jogo dos seis

Objetivo: Estimular o rápido tempo de criação e improvisação

Os alunos formam um círculo. O primeiro aluno a iniciar a história, quando quiser, congela no meio da palavra que está dizendo. O próximo aluno deve continuar história finalizando a palavra não terminada do aluno que o antecedeu. O aluno não deve concluir a mesma palavra que o aluno anterior tinha em mente. O novo final deve combinar com o início da palavra para formar uma nova palavra que dê continuidade a história. Uma vez que o grupo tenha se familiarizado com a variante acima o próximo aluno pode ser apontado randomicamente em lugar de seguir na ordem do círculo.

12-Só perguntas

Objetivo: Desenvolver o improviso na expressão verbal

Os alunos se dividiram em duplas um de frente para o outro de forma que todos da turma tenham pelo menos uma dupla. O jogo consiste em os alunos tentarem ter um diálogo entre si fazendo apenas perguntas um ao outro. Por exemplo: O aluno A diz: “*qual o seu nome?*” Então o aluno B responde: “ *você não sabe?*” *E assim sucessivamente.*

Observação: O professor pode fazer com que cada frase que não seja pergunta valha -1 ponto. Sendo que todos alunos comecem com 10 pontos, o que chegar a 0 pontos primeiro perde. E então coloque o vencedor de uma dupla para “batalhar” com o vencedor de outra dupla.

13-Espelho

Objetivo: Desenvolver o improviso na criação e a atenção

Divida o grupo em times de dois. Um jogador fica sendo “A”, o outro “B”. Todos os times jogam simultaneamente. “A” fica de frente pra “B”. “A” reflete todos os movimento iniciados por “B”, dos pés à cabeça, incluindo expressões faciais. Após algum tempo inverta as posições de maneira que “B” reflita. “B” inicia! “A” espelha! Movimentos grandes, com o corpo inteiro! Espelhe só o que você VÊ! Mantenham o espelho entre você! Espelha tudo – da cabeça ao dedão do pé! Mudem! Agora “A” inicia e “B” é o espelho!

14-Casado/Solteiro

Objetivo: Promover a interação afetivo social entre os adolescentes

A atividade se inicia com 2 rodas, uma dentro da outra, com o número de alunos iguais em ambas as rodas. Sendo que os alunos da roda de dentro devem ficar em frente ao aluno de fora, cada um com seu par. Todos os alunos em suas posições, um aluno deve ficar ao centro das duas rodas. O aluno do centro da roda deve piscar para qualquer aluno que esta na roda interna, com o objetivo de fazer com que ele corra até o centro e troque de lugar com o mesmo, e concomitantemente o aluno da roda de fora deve impedir que isso aconteça tocando no ombro do seu par assim que ele perceber que ele vai correr para o centro. Se o parceiro conseguir correr para o centro ele permanece lá para que a atividade prossiga, e o aluno que veio do centro vai para a roda externa, e o que estava na roda externa vai para a roda interna. (15 minutos)

15-Três cones

Objetivos: Estimular o tempo de resposta

Nesta atividade primeiramente é dividida a turma em quatro equipes. Em cada extremidade da quadra é colocado um bambolê no chão, um para cada equipe. Cada equipe formará uma fila atrás do seu respectivo bambolê. Logo após é colocado no chão ao centro da quadra um bambolê com 8 pequenos cones dentro. Ao sinal do Professor os alunos deverão correr (o primeiro de cada fila) em busca dos cones e pegar um cone por vez, voltar e colocar no seu bambolê, em seguida ir o segundo da fila e assim sucessivamente. O objetivo de cada equipe é levar três cones para o seu bambolê, aquele time que obter os três cones dentro do seu bambolê primeiro será o vencedor da brincadeira.

Observação: As equipes só podem pegar dois cones do centro da quadra, o terceiro cone tem que obrigatoriamente ser pego nos bambolês das outras equipes. Em hipótese alguma o aluno pode atrapalhar se outro colega for pegar seu cone.

Materiais: Cones e bambolês

16-Jogo dos seis nomes

Objetivo: Desenvolver o rápido tempo de improvisação e criação

Todos os alunos, menos um, que fica em pé no centro estão sentados em círculo. O aluno no centro fecha os olhos enquanto os outros passam um pequeno objeto de um para o outro. Quando o aluno no centro bate palmas, o aluno que foi pego com o objeto na mão deve permanecer com esse até que o aluno no centro aponte para ele e lhe dê uma letra do alfabeto. (Não deve ser feito nenhum esforço para esconder o objeto do aluno no centro). Então o aluno que está como objeto deve nomear seis objetos que iniciam com a letra sugerida pelo aluno no centro enquanto o objeto dá a volta no círculo, passando de mão em mão. Caso o aluno não consiga nomear seis objetos enquanto o objeto dá a volta no círculo, ele troca de lugar com o aluno que está no centro.

17- Marionete

Objetivos: Desenvolver a criatividade e atenção

Organize os alunos em duplas para trabalhar simultaneamente. Coloque os alunos frente a frente, à distância de 1 metro, mais ou menos. O primeiro aluno é o manipulador e o segundo né a marionete. O segundo aluno deve agir exatamente como se os cordões estivessem presos a seu corpo e sendo movimentos. Passados alunos minutos inverta os papéis da dupla.

A mesma atividade pode ser realizada de muitos modos. Os alunos podem ser, por exemplo, dois objetos: um carro e um motor, este movimentando o primeiro; ou dois animais: um rato e uma cobra o segundo animal atraindo e comandado os movimentos do outro.

18- Escultura

Objetivo: Desenvolver a criatividade e o social

Organize os alunos dois a dois, em frente ao outro, em duas filas paralelas. Após um sinal previamente combinado, um aluno da dupla modela o outro conforme a sua vontade, como se fosse um escultor. Depois que a modelagem dos componentes de uma fila estiver pronta, inverta os papéis dos componentes das duplas. O aluno modelado não deve contribuir com ideias para a modelagem, mas apenas se deixar modelar. Também manter sua pose estática, até que todos tenham sido modelados.

19-Estamos na...

Objetivo: Estimular a criatividade e espontaneidade

A atividade é realizada com os alunos divididos em grupos de seis. Um dos grupos fica do lado de fora da sala e outro, usando os recursos disponíveis, cria um espaço cênico, como loja, bar, cinema, ginásio, rua, boate e etc. quando o espaço cênico estiver organizado, o primeiro grupo entra na sala, observa o espaço criado e improvisa uma cena falada. Os outros grupos assistem à improvisação, observam e debatem. Em seguida deve ser feito o rodízio, ou seja, os atuantes passam a observadores e os observadores agora atuam.

20-Dublagem

Objetivo: Estimular a criatividade e atenção

Dividir a classe em grupos de 10 alunos: cinco deles trabalharão com os movimentos na improvisação de uma cena muda e os outros cinco criarão o som. Ao apresentar o trabalho, os responsáveis pela fala ficam na frente para os que farão os movimentos, para poder observar melhor e improvisar a fala adequadamente. Invertem-se os papéis e os alunos fazem novas apresentações.

7. METODOLOGIA

7.1 AMOSTRA

A amostra é caracterizada pela turma do 8º ano B do matutino composta por 37 indivíduos, dentre os quais 20 alunos e 17 alunas com idade entre 13 e 15 anos da escola Centro de Ensino Fundamental Polivalente, localizada SGAS I St. de Grandes Áreas Sul 913, Asa Sul-Brasília.

A turma citada tem duas aulas de educação física na semana, sendo elas nas terças e quintas, com duração de 50 minutos cada. Por conseguinte, foi realizada duas intervenções sendo a primeira na quinta-feira (25 de outubro) em uma das quadras da escola, e a segunda intervenção se deu cinco dias após a primeira, na terça-feira (30 de outubro) na sala de vídeo.

7.2 PLANOS DE AULA

7.2.1 PLANO DE AULA 1

Local: Polivalente

Turma: 40 alunos

Duração: 60 minutos

Professor: Mateus Mota, Marcos da Silva, Raul Victor, Matheus Martins

Tema: *Improvisar para solucionar*

Objetivo Geral: Estimular a criatividade e o improviso no dia a dia, por meio de jogos que busquem solucionar situações por meio do improviso.

Objetivos Específicos:

- Buscar solução de problema improvisando
- Estimular a criatividade
- introduzir o improviso no jogo

Conteúdo:

Jogo de improviso e jogos teatrais

- *Criando histórias*

Grande grupo 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 jogador que está criando a história aponta para outro jogador e esse jogador deve imediatamente continuar criando a história 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.

- *Só perguntas*

Os alunos se dividiram em duplas um de frente para o outro de forma que todos da turma tenham pelo menos uma dupla. O jogo consiste em os alunos tentarem ter um diálogo entre si fazendo apenas perguntas um ao outro. Por

exemplo: O aluno A diz: “*qual o seu nome?*” Então o aluno B responde: “*você não sabe?*” *E assim sucessivamente.*

Observação: O professor pode fazer com que cada frase que não seja pergunta valha -1 ponto. Sendo que todos alunos comecem com 10 pontos, o que chegar a 0 pontos primeiro perde. E então coloque o vencedor de uma dupla para “batalhar” com o vencedor de outra dupla.

-Variação da Mímica

Nessa brincadeira é dividida a turma em duas equipes. Os integrantes sentarão em fila um atrás do outro em uma extremidade da quadra. É escolhido um aluno de cada equipe para sentar na outra extremidade da quadra e ficar de costas para os alunos. Ao sinal do professor o primeiro da fila terá que correr até a outra extremidade da quadra e ficar de frente para seu companheiro de time e fazer a mímica do objeto, filme, desenho, animal, etc, previamente passado para o time antes do sinal. Tendo acertado qual era a mímica, o aluno que estava adivinhando corre para o final da fila, o que estava fazendo a mímica senta e o primeiro da fila corre para fazer outra mímica e assim sucessivamente. A equipe que terminar primeiro é a vencedora.

Recursos Materiais:

-pedaços de papel

Avaliação:

Avaliação Processual durante toda a aula.

Roda ao final da aula para debater e questionar os alunos a relevância do improviso e criatividade no dia a dia.

7.2.2 PLANO DE AULA 2

Local: Polivalente

Turma: 40 alunos

Duração: 60 minutos

Professor: Mateus Mota, Marcos da Silva, Raul Victor, Matheus Martins

Tema: *Improvisar para solucionar*

Objetivo Geral: Estimular a criatividade e o improviso no dia a dia, por meio de jogos que busquem solucionar situações por meio do improviso.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver a interação sócio afetiva
- Buscar solução de problema improvisando
- Estimular a criatividade

Conteúdo:

Jogo de improviso e jogos teatrais

-Casado/Solteiro

Objetivo: Promover a interação afetivo social entre os adolescentes

A atividade se inicia com 2 rodas, uma dentro da outra, com o número de alunos iguais em ambas as rodas. Sendo que os alunos da roda de dentro devem ficar em frente ao aluno de fora, cada um com seu par. Todos os alunos

em suas posições, um aluno deve ficar ao centro das duas rodas. O aluno do centro da roda deve piscar para qualquer aluno que esta na roda interna, com o objetivo de fazer com que ele corra até o centro e troque de lugar com o mesmo, e concomitantemente o aluno da roda de fora deve impedir que isso aconteça tocando no ombro do seu par assim que ele perceber que ele vai correr para o centro. Se o parceiro conseguir correr para o centro ele permanece lá para que a atividade prossiga, e o aluno que veio do centro vai para a roda externa, e o que estava na roda externa vai para a roda interna.

-Espelho

Objetivo: Desenvolver o improviso na criação e a atenção

Divida o grupo em times de dois. Um jogador fica sendo A, o outro B. Todos os times jogam simultaneamente. A fica de frente pra B. A reflete todos os movimento iniciados por B, dos pés à cabeça, incluindo expressões faciais. Após algum tempo inverta as posições de maneira que B reflita. B inicia! A espelha! Movimentos grandes, com o corpo inteiro! Espelhe só o que você VÊ! Mantenham o espelho entre você! Espelha tudo – da cabeça ao dedão do pé! Mudem! Agora A inicia e B é o espelho!

-A escultura

Objetivo: Desenvolver a criatividade e o social

Organize os alunos em grupos de 5 a 8 alunos. O professor deve escolher um objeto. Por exemplo: moto; árvore; uma xícara e etc. Após um sinal previamente combinado, o grupo deve modela o objeto com seus próprios corpos conforme a sua vontade, como se fosse uma escultura. Após os grupos terem feito uma vez o professor pode fazer disputa entre os grupos em qual grupo faz mais rápido e a melhor escultura.

Avaliação:

Avaliação Processual durante toda a aula.

Roda ao final da aula para debater e questionar os alunos a relevância do improviso e criatividade no dia a dia.

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

No primeiro dia de intervenção, a turma era composta de 31 alunos presentes, sendo 16 meninas e 14 meninos. Em um primeiro momento o professor da turma não estava presente na quadra, então os alunos estavam desinteressados e desatentos assim que chegamos para nos apresentarmos e reunirmos a turma.

A princípio, a turma pareceu interessada na aula assim que as atividades foram propostas, porém, no decorrer dos jogos determinados alunos fizeram alguns comentários mostrando a falta de paciência com o grupo e com a atividade “ta chato, ta chato”. Todos da turma se disponibilizaram a realizar as atividades, nenhum aluno ficou sentado ou deixou de participar.

Alguns alunos apresentaram certa timidez no início das atividades, contudo, eles foram tomando liberdade e se envolvendo mais com as atividades de acordo com que os jogos foram acontecendo e se adequando às regras do jogo. Todos os alunos continuaram com o ótimo nível de adesão até o fim da última atividade.

Já na roda de conversa (avaliação) o número de alunos a relatarem alguma experiência ou crítica foi menor. Foram ao todo 8 alunos dos 31 presentes que fizeram um ou mais comentário(s) sobre a intervenção.

Na segunda intervenção, na terça feira, 35 alunos participaram. Em um primeiro momento, os próprios alunos tentaram ajudar no desenvolvimento da atividade pedindo para que os colegas fizessem silêncio para que as atividades acontecessem, porém, os facilitadores tiveram dificuldade para realizar as atividades por conta das brincadeiras e conversas dos alunos.

8.2 NÍVEL DE ENGAJAMENTO

Na primeira intervenção, os alunos mostraram ser bem espontâneos e naturais. Algumas atividades propostas proporcionaram aos jovens apresentarem, por meio do jogo, uma realidade infelizmente comum entre os adolescentes já tratada no texto acima: a depressão. E como consequência, o suicídio. No jogo “criando histórias” os alunos tiveram uma certa dificuldade para desenvolver a atividade pois estavam dando características e adjetivos para o personagem criado e não contando uma história, como era o objetivo do jogo.

Após o facilitador ter intervindo os alunos de fato começaram a criar história e nesse momento alguns relatos foram chamativos. Após a correção do facilitador, no quinto aluno, os alunos se envolveram em uma história que deve ser tomada nota na ordem que assim ocorreu:

- “Na escola, ele conheceu uma menina e pediu o número dela”
- “Depois que ele pediu o número da menina, ela o bloqueou”
- “Então ele entrou em depressão”
- “Ele tomou remédio para morrer, porém não conseguiu. ”
- “ Depois o amigo dele tentou ajudá-lo incentivando-o para que não ficasse em depressão”
- “Como o remédio não funcionou, ele começou a ver ‘meme’ na internet”
- “Então ele tentou pegar o número de outra garota”
- “E essa menina também o bloqueou. ”

Após a história voltar para esse tema, um dos facilitadores interrompeu a atividade para que o tema suicídio não retornasse a ser dito na roda.

A diferença entre o envolvimento dos alunos com a cada atividade era nítida. Alguns estudantes tinham uma alta facilidade ao improvisar e

desenvolver sua criatividade -sejam elas na expressão oral como na expressão corporal- outros eram contidos e envergonhados.

Esses que apresentavam dificuldades para improvisar eram oprimidos e ofendidos por outros alunos com comentários do tipo “ela é muito burra, não sabe contar uma história!” e “tira ele da roda, ele não consegue!”.

Na segunda intervenção, os alunos demonstraram uma afinidade com pessoas do mesmo sexo logo na primeira atividade, no qual das 18 duplas formadas apenas 4 foram duplas entre meninas e meninos, as outras duplas ou eram formadas por dois alunos ou duas meninas.

Também foi notado que os alunos faziam sempre de tudo para estar sempre com os mesmos colegas de classe. Em um dos momentos de criação de um grupo para a realização da atividade, mesmo com um dos interventores separando os grupos para que fizessem grupos com pessoas que aparentemente não eram tão próximas, os alunos ainda sim mudavam de grupo para permanecer sempre no mesmo ciclo de amizade, eles chamavam esse seletivo círculo de amizade de “panelinha”.

A falta de criatividade e dificuldade dos alunos para se expressar corporalmente é notória na segunda atividade proposta: O espelho. Essa atividade também foi proposta com crianças de 6 a 8 no qual é possível fazer comparações: com as crianças, a naturalidade e espontaneidade foi vista logo no primeiro momento de atividade porque os alunos pulavam, dançavam, deitavam no chão e etc.

Já os jovens adolescentes eram bem mais contidos na atividade, principalmente assim que a atividade teve início. Nessa atividade, outro ponto a ser considerado é falta de espontaneidade dos alunos, pois eles repetiam muitas vezes os mesmos movimentos e quando não conseguiam improvisar um movimento eles olhavam para o lado para copiar de outra dupla. Essas atitudes também foram notadas na atividade “só perguntas” da primeira intervenção.

Esse comportamento mostra a falta de espontaneidade – característica proposta pelas intervenções - dos alunos dessa faixa etária (adolescência),

pois apresentam dificuldades para improvisar e se expressar corporalmente intuitivamente.

A dificuldade para criar e se expressar com o corpo foi superada quando os alunos deveriam improvisar em grupo na terceira atividade. Também foi notado que o grupo que se saiu melhor para montar a escultura na última atividade foi o grupo que tinha um líder para coordenar a posição de cada integrante do grupo.

8.3 PONTOS FOCAIS

Pelo ponto de vista dos alunos as intervenções no primeiro dia tiveram vários contextos abordados. Dentre eles a interação afetiva social, a atenção, a criatividade e ainda uma nova visão da Educação Física. Algumas frases relatadas pelos alunos foram:

A - “a aula foi boa. Estimula a criatividade. ”

J.M - “foi bom pra sair da rotina. E ajuda na atenção”

N - “essa foi a primeira atividade que podemos interagir entre nós mesmo”

P.P - “as atividades foram boas para o trabalho em equipe, não só nas ‘panelinhas’ ”

D - “alguns tem vergonha, mas na mímica podemos nos soltar mais”

R - “as pessoas na mímica ficaram mais livres para se expressar na frente de alguém que não falava e na mímica a gente se soltou mais”

D - “eu não conhecia o Arthur e depois dessa aula pude conhecer mais ele”

I - “gostei da aula porque saiu dos esportes que sempre fazemos, ajudou na interação entre a turma. ”

G - “podia ter pelo menos uma vez no mês uma aula dessa”

Já na segunda intervenção os alunos demonstraram na avaliação um senso crítico e argumentativo pois eles relataram o que acharam bom e ruim nas aulas, o que pode melhorar e ainda o motivo de apresentarem certa resistência quando a atividade era proposta. Os alunos relataram

L – “Tivemos pouco tempo e o espaço não estava adequada para as atividades. Seria melhor na quadra. ”

P – “ diferente do outro dia que vocês (os facilitadores) vieram, nós tínhamos mais liberdade, pois na primeira vez nós não conhecíamos vocês. ”

F – “a brincadeira ajudou na interação entre a turma, principalmente na brincadeira da escultura”

H – “a brincadeira do espelho foi chata porque nós não sabíamos mais o que fazer depois dos primeiros movimentos que tínhamos feito. ”

B – “Algumas brincadeiras pareciam ser de crianças. Eu não queria muito fazer porque já sou grande. Pra que fazer isso? Mas depois que começou eu gostei.”

Esse último relato é interessante, pois mostra o quão a brincadeira sofre uma aversão assim quando apresentadas, mas por outro ela faz com que a pessoa, independentemente da idade, se divirta brincando e deixa esse preconceito da brincadeira de lado.

9. CONCLUSÃO

Conclui-se neste trabalho a importância dos jogos teatrais de improviso na adolescência – essa fase que naturalmente apresenta tantos desafios – pois nota-se que o desenvolvimento da espontaneidade é fundamental para resolução de problemas, relações sócias afetivas, externalização de sentimentos e pensamentos que os púberes guardam consigo mesmo que nem seus responsáveis têm conhecimento, e esses sentimentos são naturalmente expostos durante jogos de improviso e brincadeiras feitas na aula de educação física.

Portanto, os alunos, não só dessa faixa etária, devem mudar o conceito que já está infelizmente enraizado sobre o que é educação física. Os professores devem mostrar aos alunos que essa disciplina aborda vários outros aspectos além dos esportes que são propostos normalmente nas aulas. Cabe aos conhecedores da grandiosidade desta área, apresentar aos alunos a beleza dessa disciplina e o que ela pode nos ensinar.

10. REFERÊNCIAS

BELSKY, J., Steinberg, L. D., Houts, R. M., Friedman, S. L., DeHart, G., Cauffman, E., . . . NICHD Early Child Care Research Network. (2007). Family rearing antecedentes of pubertal timing. *Child Development*, 78(4), 1302–1321.

BIRMAHER, B., Ryan, N. D., Williamson, D. E., Brent, D. A., Kaufman, J., Dahl, R. E., Perel, J., & Nelson, B. (1996). Childhood and adolescent depression: A review of the past 10 years. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 35, 1427–1440.

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

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

CAMACHO, I., & Matos, M. (2008). A família: Factor de proteção no consumo de substâncias. In M. Matos (Ed.), *Consumo de substâncias: Estilo de vida? À procura de um estilo?* (pp. 165-200). Lisboa, Portugal: Instituto da Droga e da Toxicodependência.

CAVIGLIOLI, B. *Sport et adolescents*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1976.

CHACRA, S. *Natureza e sentido da improvisação teatral*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

DA SILVA, Ana Lucia. *Do Ensinar e do Aprender Teatro: a improvisação teatral e o processo criativo na sala de aula*. 29f. (Mestrado Profissional em Arte) - Universidade Federal da Bahia, Salvador – BA, 2015

EISENBERG, N., & Morris, A. D. (2004). Moral cognitions and prosocial responding in adolescence. In R. M. Lerner & L. Steinberg

ERIKSON, E. H. (1972). *Identidade, juventude e crise*. Rio de Janeiro: Zahar

FUCHS, A. C. M. *Improvisação Teatral e Descentração*. 2005. 91f. Dissertação (Mestrado em Educação) – UFRGS; Porto Alegre.

HALPERN, D. F., Benbow, C P., Geary, D. C., Gur, R. C., Hyde, J. S., & Gernsbacher, M. A. (2007). The science of sex differences in science and mathematics. *Psychological Science in the Public Interest*, 8, 1–51.

<https://youtu.be/OArmpN-iG7Y>

HUIZINGA, J. (1951). *Homo Ludens – Ensaio sobre a Função Social do Jogo*, Paris:Gallimard.

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

Kimmel, D. C., & Weiner, I. (1998). *La adolescencia: una transición del desarrollo*. Barcelona: Ariel.

KOUDELA, I. D. *Jogos Teatrais*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. 155p.

MAGILL, Richard A. *Aprendizagem motora: conceitos e aplicações*. São Paulo: E. Blücher, 1984.

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

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

National Survey on Drug Use and Health (NSDUH). (2009, September 17). *Suicidal thoughts and behaviors among adults*

Organization for Economic Cooperation and Development (OCED). (2004). *Education at a glance: OECD indicators—2004*. *Education & Skills*, 2004(14), 1–456

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. Direção de tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 2ª ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005.

PETERSEN, A. C. (1993). Presidential address: Creating adolescents: The role of context and process in developmental transitions. *Journal of Research on Adolescents*, 3(1), 1–18.

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

REMAFEDI, G., French, S., Story, M., Resnick, M. D., & Blum, R. (1998). The relationship between suicide risk and sexual orientation: Results of a population-based study. *American Journal of Public Health*, 88, 57–60

SAVIANI, Demerval. *Filosofia da Educação Brasileira*. 1983

SCHOEN-FERREIRA, Teresa Helena; AZNAR-FARIAS, Maria; SILVARES, Edwiges Ferreira De Mattos. *A construção da identidade em adolescentes: um estudo exploratório*. Estudos de Psicologia (Natal), 2003.

SECRETARIA ESTADUAL DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. Diretrizes Curriculares da Educação Básica. Arte. Paraná, 2008.

SILVA, Tiago, A. da Costa; JÚNIOR, Alípio R. Pines; SCHWARTZ, Gisele Maria; GONÇALVES, Kaoê Giro; JUNIOR, Cleber M. Leão: *Jogos de Improviso Como Estratégia Para o Bem Estar na Educação*. *Licere*, Belo Horizonte, v. 16, n. 1, mar/2013.

SIMMONS, R. G., Blyth, D. A., & McKinney, K. L. (1983). The social and psychological effect of puberty on white females. In J. Brooks-Gunn & A. C. Petersen (Eds.), *Girls at puberty: Biological and psychological perspectives*. New York: Plenum Press

SPOLIN, Viola. *Improvisação para Teatro*. Coleção Estudos. 4ª ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2001.

SPOLIN, Viola. *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin*. 1ª Ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2001.

SPOLIN, Viola. *Jogos Teatrais: O fichário de Viola Spolin*. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. 92p.

SPOLIN, Viola. *O Jogo Teatral no Livro do Diretor*. 4ª ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2004.

STOECKLI, G. (2010). The role of individual and social factors in classroom loneliness. *The Journal of Educational Research*, 103, 28-39.

SUSMAN, E. J., & Rogol, A. (2004). Puberty and psychological development. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology* (2nd ed. pp. 15–44). Hoboken, NJ: Wiley

WARD, R. K.; Eyler, A. E. & Makris, G. R. (2000). Evaluation and management of depressive illness in adolescence. *Clinics in Family Practice*. 2.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). 2010. Participant manual – IMAI One-day Orientation on Adolescents Living with HIV Geneva.