



UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA-UNB

INSTITUTO DE ARTES-IDA

LICENCIATURA EM ARTES CÊNICAS - TEATRO

**JOGOS TEATRAIS COMO VEÍCULO DE MOTIVAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DOS
ESTUDANTES DO REFORÇO ESCOLAR “RAIO DE SOL”**

ALDEMIRA GONÇALVES DA SILVA

SENA MADUREIRA- ACRE

2012

ALDEMIRA GONÇALVES DA SILVA

**JOGOS TEATRAIS COMO VEÍCULO DE MOTIVAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DOS
ESTUDANTES DO REFORÇO ESCOLAR “RAIO DE SOL”**

Trabalho de conclusão do Curso de Licenciatura em Artes Cênicas habilitação em Teatro do Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Professor(a) Orientador(a) Dr. Nitza Tenenblat. Prof.(a) à distância Barbara Benatti. Prof.(a) presencial Itamar Isidio.

Sena Madureira

2012

ALDEMIRA GONÇALVES DA SILVA

**JOGOS TEATRAIS COMO VEÍCULO DE MOTIVAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DOS
ESTUDANTES DO REFORÇO ESCOLAR “RAIO DE SOL”**

Trabalho de conclusão de curso aprovado, apresentado a UnB - Universidade de Brasília, no Instituto de Artes, Departamento de Artes Cênicas- CEN como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Teatro com nota final igual a 7,8-MS sob a orientação do (a) professor (a) Doutora NitzaTenenblat.

Sena Madureira-AC, 04 de dezembro de 2012.



Professora Mestre Rosimeire Gonçalves dos Santos



Professor Mestre Dhenise de Almeida Galvão



Professora Doutora NitzaTenenblat

A toda minha família. Aos meus queridos pais Ademar Domingos e Antonia Moreira, aos meus irmãos; a meus filhos, Weslen e Wevelley, a meu esposo Aldiro, aos amigos, à instituição de reforço escolar “Raio de Sol” e a todos os que torceram junto comigo por mais esta conquista.

Agradecimentos

Em primeiro lugar agradeço a Deus pelo presente maior o dom vida, por estar comigo nos momentos de desespero, angustia e desânimo que tantas vezes se fizeram presentes nestes últimos 4 anos de vida acadêmica, por ter me conferido saúde, perseverança, e a vitória de concretizar mais um sonho de me tornar arte-educadora.

À Universidade Aberta de Brasília UAB/UNB pela oportunidade de ter ingressado no ensino superior, um sonho distante que se concretizou graças à contribuição do ensino a distância.

Em especial, agradeço a minha família, pelo carinho, respeito e admiração de todos para comigo. E peço desculpas pelos momentos em que fui ausente, pelas inúmeras vezes que preferi os livros, o computador e aos textos, em vez de suas companhias.

Agradeço aos meus amigos José Maria, Claudio Galeno, Raimundo Antonio, Florêncio Valamira, Eunice Sobrinho e todos os demais colegas de curso, que tantas vezes foram generosos, parceiros, e dividiram comigo suas angústias, seus sorrisos e conhecimentos.

Agradeço a orientadora, Doutora Nitza Tenenblat, e as professoras Barbara Benatti, Francisca Almeida, Itamar isidio, Inês Vasques e demais tutores e professores pelo o auxílio e até mesmo as “brincas” que me ajudaram ao longo desta trajetória. Enfim, agradeço a todos os que contribuíram, direta ou indiretamente, nesta busca de novas descobertas e conhecimentos.

Epígrafe

Todos podem jogar! Todos podem aprender por meio do jogo.

Viola Spolin.

RESUMO

Nesta pesquisa apresentam-se as experiências de um trabalho pedagógico voltado para crianças de primeira a quarta série do ensino fundamental I. O tema da pesquisa foram os jogos teatrais como veículo de motivação e socialização dos estudantes do reforço escolar “Raio de Sol”. O objetivo era investigar o uso dos jogos teatrais e brincadeiras no ambiente escolar como forma de motivação, visto que os estudantes, ora veem a escola como fonte de refúgio para os seus problemas, ora a enxergam como fonte de repressão e desmotivação. A proposta fundamenta-se no sistema de jogos teatrais de *Viola Spolin*, Ricardo Japiassu e outros renomados autores da arte-educação. A proposta desenvolveu-se por meio de oficinas com jogos e brincadeiras, em sala de aula visando estabelecer os contatos dos alunos com as suas habilidades artísticas e estéticas, sempre relacionando o fazer e o aprender. Por meio deste estudo teórico e prático, foi possível constatar que o jogo teatral, pode ampliar e transformar as capacidades individuais e coletivas das crianças, desenvolvendo nas mesmas habilidades imaginativas, perceptivas, afetivas e intelectuais. Este trabalho nasceu da vontade da pesquisadora em intervir na maneira que pensamos a escola, que deve se pautar, também, pelo olhar de que existe uma vida fora dessa escola e que os conteúdos por si só não respondem pedagogicamente as necessidades de ensino-aprendizagem. As questões colocadas e que nos desafiam são: Quem são esses alunos? Qual a realidade socioeconômica desses alunos? Por que estão em aulas de reforço escolar? O que eles buscam e o que encontram? Como os jogos teatrais podem contribuir para melhorar o aprendizado desses alunos? Dessa forma, os nossos objetivos se voltam para o crescimento pessoal e cultural dos educandos. Como instrumentos de avaliação dos objetivos foram utilizados entrevistas com professores e estudantes e o exercício da observação. No primeiro capítulo, conceituam-se jogos teatrais e motivação no processo de ensino e aprendizagem, bem como se apresenta sugestões metodológicas para o trabalho com jogos teatrais em sala de aula. No segundo capítulo apresentam-se os resultados desta hipótese pedagógica que pode contribuir para o exercício da imaginação, percepção e transformação estética e artística dos estudantes. Criando oportunidades para aprenderem e compartilharem seus conhecimentos e dificuldades de forma consensual, permitida e estimulada em sala de aula.

Palavras chaves: jogos, brincadeiras, motivação, reflexão, desenvolvimento e aprendizagem.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Aplicação do jogo Escultura viva.....	27
Figura 2- Aplicação do jogo Boca de forno	28
Figura3- Exercícios de aquecimento e relaxamento corporal.....	29
Figura 4- Registro escrito pelo estudante (Raiano11, anos cursando o 4ºano).....	31
Figura 5- Aplicação do jogo do desenho	34
Figura 6- Aplicação do jogo Samba de roda.....	35
Figura 7- Círculo de discussão, momento em que os alunos podem relatar seus sentimentos e percepções a respeito de cada jogo/atividade	36
Figura 8- Diário dos alunos escrito na penultima oficina.....	37

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1. SISTEMATIZAÇÃO DOS JOGOS TEATRAIS NA EDUCAÇÃO FORMAL E INFORMAL	12
1.1. O lúdico nas propostas educação	14
1.2. A motivação escolar e o processo de ensino e aprendizagem.....	17
1.3. Proposta metodológica.....	18
CAPÍTULO 2. EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS COM JOGOS E BRINCADEIRAS EM AULA AULA	23
2.1. Detalhamento de algumas atividades.....	31
CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS	I
Anexo 1- Entrevista com os alunos.....	II
Anexo 2 - Entrevista com os professores.....	III
Anexo3 - Fotografias.....	IV
Anexo 4 - Instrução dos jogos.....	VI

INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta os “Jogos teatrais como veículo de motivação e socialização dos estudantes do reforço escolar Raio de Sol”, cujo objetivo era motivar o público alvo por meio do sistema de *jogos teatrais* e brincadeiras desenvolvidas em sala de aula, conforme orienta o modelo ludo-pedagógico spoliniano.

Os estudantes matriculados no ensino fundamental I diariamente, pelas condições socioeconômicas às quais são submetidos, enfrentam diversas situações que contribuem para a desmotivação escolar. Fatores, como por exemplo: as drogas, a violência, a falta de compromisso dos pais na educação dos filhos, entre outros, que dificultam a evolução afetiva, intelectual e social da grande maioria dos estudantes, que acabam impossibilitados de ampliar seus potenciais estéticos e artísticos.

Por se tratar de um público de reforço escolar desta natureza, justifica-se a necessidade de contribuir para a motivação e um melhor rendimento da aprendizagem escolar, colaborando para que os estudantes desenvolvam seus potenciais, perceptivos imaginativos e também fantasiosos que podem ocorrer tanto na escola como em seu meio social.

A pesquisa desenvolveu-se em dois momentos. A primeira sistematizada com o estudo teórico de autores como *Viola Spolin*, Ricardo Japiassu, Ferraz e Fusari, Ingrid Koudela, Marta Kohl, Salomão e Martine, Lourenço e de Paiva entre outros. A segunda etapa desenvolveu-se por meio de oficinas com jogos e brincadeiras, envolvendo a participação das crianças que, no sistema de jogos teatrais, se revezam em jogadores e observadores. Por meio disso, foi possível observar e refletir a dinâmica dos jogos teatrais no ambiente escolar.

Para coleta e sistematização das informações, foram utilizados entrevistas e recursos verbais e escritos, como as rodas de conversas e os diários dos estudantes, nos quais eles contavam seus sentimentos e suas experiências após cada jogo-atividade. Além, é claro, do olhar atento do professor arte-educador em todos os momentos e procedimentos pedagógicos executados em cada oficina.

As oficinas foram desenvolvidas a partir de instruções e atividades que possibilitaram trabalhar o exercício da expressão corporal, percepção, criatividade e reflexão. Fazendo com que os estudantes trabalhassem suas condições corporais, emocionais e intelectuais experimentadas através dos jogos e brincadeiras.

No primeiro capítulo, descrevem-se a sistematização dos jogos teatrais e a importância da proposta lúdica na educação. Conceituam-se jogos teatrais e motivação no processo de ensino e aprendizagem segundo os autores Viola Spolin, Ricardo Japiassu e outros como, Murray e Garrido, Balancho e Coelho, citados por Lourenço e de Paiva. Bem como se apresentam algumas sugestões de atividades práticas relacionadas a metodologia dos jogos teatrais. No segundo capítulo, apresentam-se as experiências e reflexões da proposta executada.

Fazendo uma reflexão sobre todo o processo vivenciado nas oficinas, foi possível perceber que um bom desempenho escolar, não depende apenas do esforço do professor e do aluno, mas envolve outros fatores como, por exemplo: o lado afetivo, emocional, familiar e sócio-cultural.

O trabalho desenvolveu-se sobre a perspectiva de incluir o teatro no ambiente escolar, por meio dos jogos teatrais como forma de motivar a aprendizagem proporcionando aos alunos uma maior concentração, atenção e criatividade. Que por sua vez oferece ao professor a oportunidade para adentrar no universo emocional, afetivo, e social da criança de forma consensual, oficial, permitida e estimulada em sala de aula.

CAPÍTULO 1

Este capítulo apresenta a sistematização dos jogos teatrais e a proposta lúdica na educação. Mediante um estudo teórico, conceituam-se jogos teatrais e motivação no processo de ensino e aprendizagem segundo os autores *Viola Spolin*, Ricardo Japiassu e outros pesquisadores. Bem como algumas reflexões e sugestões de atividades práticas relacionadas ao ensino do teatro.

Quanto a metodologia, além do estudo teórico, foram utilizadas a experimentação e a observação por meio de oficinas com jogos teatrais que foram desenvolvidas com o público de crianças das séries iniciais do reforço escolar “Raio de Sol”.

1. SISTEMATIZAÇÃO DOS JOGOS TEATRAIS NA EDUCAÇÃO FORMAL E INFORMAL

A sistematização dos jogos teatrais na educação formal e informal originalmente foi organizada pela diretora norte americana *Viola Spolin*, que durante anos desenvolveu nos Estados Unidos um trabalho de pesquisa e estudo junto as crianças, jovens e adultos. Segundo Japiassu, em seu livro *Metodologia do Ensino do Teatro* (2008, p 41) a pesquisadora experimentou seu método com um público “de estudantes e profissionais do teatro, com professores e alunos do ensino fundamental e médio”, com crianças portadoras de necessidades especiais, em centros de reabilitação social, etc. Constatando que seu sistema de jogos teatrais era um processo aplicável a qualquer campo, disciplina ou assunto “por possibilitar um espaço possível para interação e comunicação verdadeiras entre sujeitos”. (JAPIASSU, 2008, p. 41 e 42).

Sua proposta foi tão bem organizada que seu trabalho foi reconhecido mundialmente. Inclusive repercutiu na educação brasileira, sendo utilizada como ferramenta pedagógica e método de interpretação, a partir dos anos 70, quando a professora Ingrid Koudela liderou uma experimentação de tal proposta metodológica junto a um grupo de pesquisadores “em *teatro e educação da ECA/ USP.*”¹

No Brasil, o sistema de jogos teatrais de *Viola Spolin*, ganhou mais admiradores e seguidores após a tradução do livro *Improvisação para o Teatro*, feito pela professora Ingrid Koudela e Eduardo Amos, responsáveis pela primeira tradução do livro, publicado no ano de

¹ Ver Ricardo Japiassu, *Metodologia do Ensino de Teatro*, São Paulo, Papyrus, 2001. (p. 24 a 43).

1979. Esta publicação abriu caminhos para outros professores pesquisadores, na área da Arte/educação como Maria Lúcia Pupo, Ricardo Japiassu e outros. É importante lembrar que a proposta metodológica de Viola Spolin não somente influenciou o sistema educacional formal e informal, mas também, alavancou a pedagogia do teatro.

O fichário de *Viola Spolin* contém diversos jogos teatrais e extrateatrais, “sintetizados a partir da improvisação para o teatro de jogos tradicionais infantis e de jogos e exercícios inéditos da autora, apresentados em formas de fichas” e que podem ser utilizados e adaptados em vários níveis e áreas do conhecimento. “Na psicologia, recreação, trabalho em prisões, saúde e especialmente na educação”. (Fichário de Viola Spolin/Prefácio do manual de instrução, tradução de Ingrid Koudela, 2006 p.07).

O fichário, além das instruções, traz depoimentos de professores e pesquisadores que trabalharam com essa metodologia. Tudo isso, facilita e orienta a prática de jogos teatrais, tanto para atores profissionais na utilização do teatro, quanto para amadores e educadores, nas atividades informais ou mesmo escolares.

Para um melhor entendimento da definição de “*jogos teatrais*” vejamos um dos seus conceitos de acordo com o livro “*Improvisação para o teatro*” da autora autora Viola Spolin:

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessária para a experiência [...] os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades[...] no momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer. (Improvisação para o teatro 2008 p.04. Tradução de Ingrid Koudela).

Já o autor Ricardo Japiassu em seu livro “*Metodologia do Ensino de Teatro*” compreende os jogos teatrais “como procedimentos lúdicos com regras explícitas” (JAPIASSU, 2001 p.25). Consequentemente, oferecem aos jogadores estímulo, motivação, espontaneidade, socialização, criatividade e potencialização. Portanto, não resta dúvida de que a abordagem spoliniana pode ser utilizada em diversas situações que permeiam o processo de ensino e aprendizagem, no teatro, nas atividades escolares, religiosas, familiares, sociais etc., ou seja, o sistema de jogos teatrais pode e deve ser experimentado em qualquer situação do trabalho pedagógico.

No tocante aos jogos, faz-se necessário saber que nem todo jogo é um jogo teatral, mas independentemente de sua classificação, eles propiciam uma vivência prática de novas experiências e convenções. Nela se destaca a resolução de um problema e que portanto, exige dos jogadores atenção, concentração, objetividade, determinação e, sobretudo, empenho em

solucioná-los. Por isso, toda e qualquer mediação pedagógica que inclua o sistema de *jogo teatral* spoliniano necessariamente, introduz quatro pontos indispensáveis: “*foco, instrução, plateia e avaliação*”.

Resumidamente, conforme Japiassu (2001) O “*foco também chamado de ponto de concentração*” inclui a busca de solução para o problema apresentado. “Como, por exemplo, tornar real um objeto imaginário”.

A “*instrução*” envolve as orientações dadas aos jogadores pelo professor ou orientador, recordando o foco. Estas devem ter clareza e objetividade, “cantadas” em voz alta para que não reste dúvidas sobre a situação proposta.

A “*plateia* ou os observadores” é formada por parte dos jogadores. Quer dizer, enquanto há um grupo que joga, há outro que observa.

A “*avaliação*” é realizada pela plateia, “a partir do foco”, envolvendo os jogadores – atuantes e observadores. Existem, pois, dois pontos fortes de aprendizagem: um no ato de jogar e outro no ato de observar.²

O método de *Viola* aponta que cada pessoa é capaz de aprender a atuar e ter uma experiência criativa por meio do teatro. Basta querer aprender e ser estimulado, respeitando as diferenças, descobrindo seus potenciais criativos, seus valores e os avanços educacionais.

1.1 O lúdico nas propostas de educação

Segundo estudos relacionados ao lúdico na educação, a partir das considerações da autora Lucina de Luca em seu livro *JOGOS RECREAÇÃO E EDUCAÇÃO* (2010) a prática de jogos e brincadeiras teve início na idade média. No entanto, tais atividades não faziam parte diretamente do universo infantil, mas sim era uma prática direcionada aos adultos, sobretudo para os homens, como passatempo e recreação familiar. Após anos de esquecimento, até mesmo pelos adultos, é que o lúdico foi se inserindo nas propostas de educação, tornando-se então um poderoso instrumento de formação acadêmica e humana.

De acordo com o artigo “*A importância do lúdico na educação infantil*”, de (SALOMÃO e MARTINI 2007, p 01) “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. O artigo apresenta algumas considerações importantes relacionadas ao lúdico na educação como podemos observar na seguinte citação:

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes tais como a atenção: a imitação, a memória e imaginação. Para

² Ver Ricardo Japiassu Metodologia do Ensino de Teatro, São Paulo, Papyrus, 2001, (p. 41e 81).

que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas. (SALOMÃO e MARTINI 2007, p 01)³

No tocante a diversidade e experiência, é importante que haja a manipulação de materiais concretos, pois a prática faz com que o aluno aprenda e tenha noção de comparação. A experimentação é de fundamental importância para o aproveitamento e desenvolvimento educacional de cada criança e os jogos, as brincadeiras, as cantigas, as improvisações e materiais confeccionados por eles mesmos são importantes para o crescimento da autoestima e da sua motivação na educação.

A “ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para a boa saúde mental e física” (Salomão e Martine 2007 p.04). Com isso, entende-se que o brincar e aprender não devem estar separados. Pois, a criança gosta de aprender, mas de forma interessante, sem regras banais, sem “cara feia”, sem tantas restrições. Toda criança gosta de brincar, de expressar suas emoções, de sonhar, de ouvir estórias e se imaginar como personagem, gosta de colorir e ver tudo colorido. Então, por que não fazer da prática de ensinar e aprender algo mais prazeroso?

De acordo com Vera Oliveira (1985, p.74 apud SALOMÃO e MARTINI 2007, p 02), O lúdico é “um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a sociabilização, sendo, portanto uma das atividades mais significativas pelo seu conteúdo pedagógico social”. Por isso, tão utilizado no contexto educacional e familiar. Fomentando o aprender, o ensinar e o conviver de crianças e adultos, independentemente da sua origem ou classe social.

As autoras Ferraz e Fusari (1999, p 85) afirmam que “quanto mais variável for a brincadeira e o jogo, mais elementos oferecem ao desenvolvimento mental emocional infantil”. Por isso é imprescindível que reflitamos sobre a prática de jogos e brincadeiras como auxiliares pedagógicos na formação das crianças. As brincadeiras que envolvem as modulações de voz, as melodias, o corpo e a percepção rítmica são características das brincadeira lúdicas, combinam métodos e sugestões que podem fazer parte das sequências de atividades que proporcionam o desenvolvimento histórico e social das crianças e adultos também.

³ O artigo “A importância do Lúdico na educação” de Hérica Sousa Salomão e Marilaine Martini encontra-se disponível no site <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>>³ acessado em 18/05/2012 às 23h.

Deste modo, entendemos que para a criança ser atuante e dono de sua própria aprendizagem, ela deve buscar o entendimento e tornar-se cada vez mais capaz de desenvolver os seus próprios saberes e adquirir novos conhecimentos, tornando-se então espectadora e atuante em meio à sociedade. Nesse sentido, podemos concluir que a aprendizagem é um processo dinâmico, no qual cada sujeito interage consigo mesmo e com o mundo a sua volta. No entanto, para melhor compreendermos esse processo de desenvolvimento humano, vejamos o que discorre a seguinte citação:

O processo de desenvolvimento do ser humano é marcado por sua inserção em determinado grupo cultural, e se dá “de fora para dentro”, isto é, primeiramente o indivíduo realiza ações externas, que serão interpretadas pelas pessoas ao seu redor, de acordo com os significados culturalmente estabelecidos. A partir dessa interação é que será possível para o indivíduo atribuir significados às suas próprias ações e desenvolver processos psicológicos que podem ser interpretados por ele próprio, a partir dos mecanismos estabelecidos pelo grupo cultural e compreendidos por meio de códigos compartilhados pelos membros deste grupo. (VIGOTSKY, apud OLIVEIRA, 1997, p. 38 e 39).

Com isso, acredita-se que a escola é o ambiente propício para ajudar a desenvolver a personalidade infantil, por ela ser um meio rico e diversificado para se estabelecer relações do convívio de grupos. Deve-se observar as crianças para que o aprendizado adquirido, a linguagem, os meios e formas de se expressar sejam satisfatórios e sadios. Devemos motivar os pequenos desde cedo a viverem em sociedade, de maneira que possam desenvolver boas condutas sociais e educacionais no meio em que vivem.

A sociedade constrói os saberes, que se desenvolvem a partir da interação dos indivíduos com o meio, isto é, com outros indivíduos. Desse modo, é imprescindível observar atentamente tudo o que rodeia a criança, em todos os ambientes sociais dos quais ela costuma participar. E a partir desta observação, focar em um trabalho que promova a evolução saudável do sentimento e da emoção humana. Sabe-se que tanto as crianças quanto os adultos precisam de mediação para desenvolver suas habilidades, para ampliar os conhecimentos adquiridos e, assim, contribuir para a formação de um indivíduo consciente de suas atitudes e valores culturais.

Neste período de visões sobre a sociedade, a criança sai do casulo e mostra sua face em busca de novas experiências interpessoais. Como cita novamente Ferraz e Fusari (1999 p. 85) “O brincar nas aulas de arte pode ser uma maneira prazerosa de a criança experimentar novas situações e ajudá-la a compreender e assimilar mais facilmente o mundo cultural e estético”.

A arte de imaginar e entender o seu meio social, ajuda as crianças a ouvir mais, e também questionar a sociedade em si, buscando melhores condições sociais e compreendendo o significado de se viver em sociedade. Com o intuito de conviver e desenvolver habilidades, de conhecer, pensar e aprender não somente o que está documentado em textos escritos, mas o que foi dito em palavras e tradições de um povo, e o teatro traz esse resgate de culturas e imagens de cada um e de cada tradição.

1.2 A motivação escolar e o processo de ensino e aprendizagem

Muitos são os autores que discutem a motivação no processo de ensino e aprendizagem, visto que a motivação educacional interfere diretamente no processo de aprender e ensinar.

Segundo Murray (1986:20 apud LOURENÇO e DE PAIVA, 2010), a motivação do aluno representa “um fator interno, que dá início, dirige e integra o comportamento de uma pessoa”. Na concepção de GARRIDO, (1990), “a motivação é um processo psicológico que tem origem no interior do sujeito e que o impulsiona a uma ação”. Já sob a visão de BALANCHO e COELHO (1996:17 apud LOURENÇO e DE PAIVA, 2010) “a motivação é tudo o que desperta, dirige e condiciona uma conduta”. Em outras palavras, o princípio da motivação parte do interesse e da necessidade individual de cada um, no entanto, esse entusiasmo é ampliado ou diminuído de acordo com as situações externas e particulares a que os indivíduos são submetidos. Depende tanto de razões internas, quanto externas.

Portanto, ao obter o entendimento dos conceitos acima, concluímos que a motivação é o ponto de partida para que os indivíduos obtenham êxito em qualquer ação ou atividade, seja no âmbito escolar, seja na vida cotidiana. Assim, a motivação é o combustível de todo e qualquer desempenho, já que o ato de aprender necessita de motivação para ocorrer de modo satisfatório.

MARTINI (2008) diz que “os problemas motivacionais comprometem gravemente a aprendizagem” portanto o desafio maior dos professores em sala de aula é construir uma metodologia na qual os alunos sintam prazer em aprender e que os resultados alcançados não sejam frutos de opressão, repressão e frustração. Na realidade, na arte de ensinar é sempre necessária uma reflexão sobre a postura do professor em sala de aula, bem como dos métodos por ele utilizados para manter os níveis de motivação dos estudantes. Pois, dependendo do comportamento e das escolhas do educador, este pode contribuir para o fracasso escolar. Por

isso, é importante considerar os anseios e, principalmente, as necessidades dos estudantes, para que assim possam alcançar um melhor aprendizado.

Se tratando de motivação na aprendizagem, é importante destacar que um bom desempenho escolar não depende apenas do esforço do professor e do aluno, mais envolve outros aspectos como, por exemplo: o lado afetivo, emocional, familiar e sociocultural que podem influenciar positiva ou negativamente o processo de aprender e ensinar. Quando o educador busca aprender a motivar os alunos e se sente motivado, a educação ganha uma nova visão, mais significativa para os sujeitos envolvidos. Cada um busca compreender o que se passa ao seu redor e facilitar o entendimento dos demais, buscando técnicas e alternativas práticas do dia a dia, onde cada um possa realmente fazer parte de uma sociedade pensante, com um futuro mais preocupado com o crescimento da educação do ser humano como um todo.

A escola necessita oferecer um ambiente favorável para o crescimento das crianças, e conseqüentemente os professores devem se preocupar com o contexto extraclasse, de seus educandos. Pois, quando conhecemos melhor suas particularidades, desenvolvemos suas habilidades com mais facilidade, levando em consideração a vida familiar de cada criança, e suas dificuldades. Também não podemos falar em motivação, se não falamos em mudanças de qualidade, especialmente na educação, em que se faz necessária uma infraestrutura mais adequada para que as práticas artísticas como o teatro, a música, a pintura e a cultura, possam acontecer com mais expressão, eficácia e criatividade, para que cada criança ou adulto pudesse conhecer mais a sua origem e cultura podendo assim, evoluir com motivação e qualidade na aprendizagem.

1.3. Proposta metodológica

Esta proposta tem como tema Jogos teatrais como veículo de motivação e socialização dos estudantes da Escola de Reforço Escolar “Raio de Sol”, e será desenvolvida sobre a perspectiva de incluir o teatro no ambiente escolar, por meio dos jogos teatrais como uma forma de motivar a aprendizagem. Visto que muitas vezes os estudantes vêem a escola como uma ferramenta de repressão e desmotivação o que dificulta o desenvolvimento intelectual e social desses estudantes. Espera-se que a metodologia aplicada proporcione aos alunos uma maior concentração/atenção e criatividade, possibilitando-lhes, por meio dos jogos e brincadeiras, o trabalho de suas condições corporais, emocionais e intelectuais experimentadas através das oficinas.

A metodologia fundamenta-se no trabalho da pesquisadora *Viola Spolin* e está dividida em duas etapas, uma teórica como vista anteriormente no capítulo 1, direcionada ao estudo de autores como *Viola Spolin*, Ricardo Japiassu e outros, sendo necessário consultar outros materiais como revistas, sites e artigos, para melhor compreensão do conteúdo. Esta primeira etapa envolve apenas o empenho e a dedicação do professor aprendiz no estudo e análise de informações bibliográficas. A segunda etapa, que compreende o segundo capítulo desta monografia, envolve a participação do público. No caso, as crianças do reforço escolar, onde serão realizadas oficinas com a proposta de jogos teatrais, na qual se pretende observar e refletir a dinâmica dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar. Focalizando atividades que trabalhem a percepção, atenção e concentração, com o intuito de que os estudantes participem, apreciem, reflitam e compreendam os jogos como fonte de desenvolvimento corporal e cognitivo. As oficinas serão desenvolvidas a partir de instruções e regras, sendo necessária uma mediação pedagógica fundamentada em quatro etapas tais como: *foco, instrução, plateia e avaliação*, conforme orienta o modelo spoliniano.

Na aplicação das oficinas, evidencia-se indispensavelmente um olhar atento do professor arte-educador em todos os momentos e procedimentos pedagógicos. Serão observadas a recepção dos jogos e brincadeiras em sala de aula, a reação dos estudantes, a interação, a motivação e a socialização. Ao descrever estes itens para avaliação, não me refiro à aplicação de notas dadas no decorrer das oficinas e nem as notas dos alunos matriculados no ensino regular, mas sim, a observação de quais comportamentos os alunos terão mediante a aplicação das oficinas de jogos teatrais. Ou seja, não pretendo atribuir notas avaliativas e sim investigar se os jogos motivam ou não a aprendizagem escolar dos estudantes .

Na segunda etapa serão utilizados os recursos verbais como roda de conversas. Após cada jogo/atividade, os recursos escritos, por exemplo: os diários nos quais os estudantes poderão se expressar contando seus sentimentos e suas experiências. Utilizaremos também, os recursos multimídias, por meio do registro de fotografias ou vídeos das atividades que podem ser incluídos na apresentação final do TCC.

Para melhor compreender a situação educacional dos estudantes envolvidos no primeiro dia de oficina, far-se-á uma espécie de diagnóstico da vida social, escolar e familiar, utilizando o recurso de entrevista direcionada aos alunos do reforço escolar. Ao final do projeto, pretende-se entrevistar dois professores: um do reforço escolar e outro da Escola de Ensino Fundamental I Raimundo Hermínio de Melo, a fim de analisar as práticas educacionais comuns relacionadas ao ensino do teatro, bem como para verificar os resultados

da intervenção pedagógica. As entrevistas pré-elaboradas, no anexo 1 e 2 deste trabalho, auxiliarão o professor aprendiz a refletir sobre algumas respostas relacionadas à motivação e às práticas com jogos teatrais em sala de aula.

Os estudantes fazem parte de uma classe social de baixa renda, filhos de pais analfabetos, diaristas, domésticas, ou desempregados sem formação continuada e sem muitas perspectivas socioeconômicas. Em sua grande maioria, sobrevivem com ajuda de programas sociais como o Bolsa Família. Não diferente de muitos lugares do Brasil, enfrentam um triste cenário de pobreza, prostituição e marginalidade.

Como foi mencionado na introdução do trabalho e com base nas afirmações acima, justifica-se a escolha por uma metodologia lúdica baseada no sistema de jogos teatrais. Pois eles contribuem para a motivação e o desempenho destes estudantes que necessitam não somente de novas propostas curriculares, mas também, de encorajamento para enfrentarem suas limitações e dificuldades às quais são submetidos. Além disso, o desenvolvimento desta ação pedagógica possibilitará o exercício da investigação, no qual se pretende entender e defender a importância dos jogos e as atividades lúdicas, não somente no ambiente escolar, mas em diversas situações que permeiam o processo de ensino e aprendizagem.

Segundo *Viola Spolin*, os jogos teatrais além de simples divertimento, trazem “*exercícios que transcendem ambas as disciplinas para formar a base de uma abordagem alternativa para o ensino/aprendizagem. [...]*” (Fichário de *Viola Spolin*, 2006, p.20). Eis aqui a importância de trazer os jogos teatrais para sala de aula.

Uma vez que os jogos não são apenas entretenimento ou passatempo para as crianças e professores, mas sim, meios que enriquecem o desenvolvimento corporal e intelectual dos sujeitos, contribuindo significativamente para o processo de ensino e aprendizagem bem como no processo de socialização das crianças e adolescentes.

As oficinas serão realizadas num período de três semanas, entre os dias 09 a 24 de outubro, com os alunos do turno vespertino, sendo 3 oficinas nas primeiras duas semanas e 2 oficinas na última semana de aplicação. Cada oficina terá uma duração de 2 horas/aula, serão aplicadas 8 oficinas, com a proposta de jogos teatrais, conforme a metodologia descrita abaixo. A descrição de alguns jogos e demais atividades serão apresentadas no capítulo 2 deste trabalho.

No primeiro dia de oficina, faz-se necessário apresentar a proposta, enfatizando os jogos teatrais como forma de comunicação e desenvolvimento, social, cognitivo e afetivo. É

importante explicar e responder de forma objetiva alguns conceitos relacionados à metodologia de jogos teatrais.

Após fazer a apresentação da proposta, devemos iniciar juntos aos estudantes a entrevista previamente elaborada no anexo 1. Logo após as anotações e conclusão da entrevista, será aplicado o jogo *Ocupando espaço, sentindo e ouvindo*, (de oficinas presenciais) o mesmo possibilita trabalhar o relaxamento corporal, a interação, comunicação, percepção visual, auditiva e concentração. Em seguida aplicaremos o jogo *Escutar e procurar*⁴ que trabalha os mesmos objetivos do primeiro jogo.

No segundo dia de oficina, continuaremos com os jogos e exercícios de aquecimento, concentração e interação. Iniciar o aquecimento com a música infantil a “Formiguinha” uma cantiga tradicional que utiliza o corpo e as imitações de movimento, trabalhando a aptidão física, e outros elementos de concentração e conscientização corporal. Após esse aquecimento, aplicar os jogos: *jogo da mímica, Profissões e Jogo do desenho* ambos de Viola Spolin, encontrados no fichário de Viola (a67, b22). Estes objetivam desenvolver os processos de criatividade, expressividade, improvisação, comunicação e criação de importante papel no trabalho educativo do ensino da arte/teatro.

Na terceira oficina, propomos trabalhar a percepção corporal, visual e mental das crianças a partir dos jogos: *Escrevendo com o corpo, Dança das cadeiras, e jogo da palavra*. O jogo *Escrevendo com o corpo*, foi extraído de oficinas realizadas nas visitas dos professores durante os encontros presenciais do ensino a distância. *Dança das cadeiras*, de Boal, encontra-se no livro (*JOGOS PARA ATORES E NÃO ATORES*, p.100). Já o *jogo da palavra* foi encontrado no fichário de Viola, (b30, e b31). De acordo com as instruções, este é um jogo direcionado a estudos curriculares, que possibilitam “familiaridade e flexibilidade” com as palavras.

Na quarta oficina, serão aplicados os Jogos: *Prática do Remo e Cabo de guerra*, considerados aquecimentos ativos, nos quais trabalham noção de objetos no espaço tornando o invisível em visível. *Siga o seguidor* conhecido também por *Quem é o líder* encontrados no fichário de (Viola a17, b34 e c38). E ainda o jogo *10 segundos para uma ação* (também de oficinas presenciais). Ambos permitiram trabalhar a interação, a comunicação não verbal, agilidade e percepção.

⁴ O jogo Escutar e procurar encontra-se disponível no <<http://www.artigonal.com/educacao-artigos/apostila-com-atividades-para-trabalhar-recreacao-e-jogos-385907.html>>. Acesso em 01/11/2012 as 14:h O site contém diversas sugestões de atividade recreativas.

Na quinta oficina, prosseguiremos com as atividades lúdicas que motivem a aprendizagem e ajude os educandos a serem mais ágeis e assim processarem novas informações físicas e psíquicas como discorre a professora Psicopedagoga Vanja Ferreira, (2005.p 59) “certos exercícios podem produzir alterações químicas que nos dão um cérebro mais forte, mais saudável e mais feliz[...]”. Desta forma podemos recorrer a muitas brincadeiras como, por exemplo: *Dança das laranjas*, *Jogo da palavra*, *Jogo dos dez erros*, *Morto vivo*, e muitas outras.

Na sexta oficina prosseguiremos com a mesma metodologia ludo pedagógica reforçando nas crianças as condições de jogadores e observadores. Uma ótima opção para esta condição é o jogo *Boca de forno*, uma tradicional brincadeira de criança adaptada pelo autor Ricardo Japiassu (2001, p.104). Outras atividades que intensificam os exercícios de fortalecimento mental, corporal e teatral são os jogos de Augusto Boal, como a *Corrida do canguru* e do *Caranguejo* encontrados no livro (*JOGOS PARA ATORES E NÃO ATORES*, p.104). A sétima e a oitava oficinas serão destinadas para as reflexões dos trabalhos desenvolvidos, o desempenho e a motivação dos estudantes sobre a visão dos mesmos e sobre a visão dos seus professores mediante uma entrevista por escrito e conversas informais. As atividades podem ser aplicadas em sala de aula, ou em ambientes externos como quadras de esportes, praças, ruas, ou mesmo embaixo de uma árvore.

No sistema de jogos teatrais spoliniano o autor Ricardo Japiassu nos orienta para os círculos de discussão após cada jogo ou atividade realizada. No decorrer de cada atividade, os participantes, mediados pelo professor orientador, expõem dificuldades, percepções e conclusões das atividades desenvolvidas. Os registros orais/verbais são essenciais, mas o professor mediador deve deixar os educandos livres, para fazê-los sem obrigação. Geralmente são organizados dois grupos de participantes: o de jogadores e a plateia. Alternando as funções quem é jogador passa a ser plateia e quem é plateia a ser jogador.

Em resumo, a proposta tem por objetivo promover e motivar a aprendizagem das crianças do “Reforço Escolar Raio de Sol” através dos jogos e brincadeiras teatrais, bem como intermediar e construir o meu processo de habilitação como futura Arte Educadora. Os resultados desta hipótese metodológica estão sintetizados no capítulo posterior.

CAPÍTULO 2

2. EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS COM JOGOS E BRINCADEIRAS EM SALA DE AULA.

Nas oficinas, foram desenvolvidas atividades voltadas à expressão, percepção, criatividade e reflexão, possibilitando que os estudantes trabalhassem suas condições corporais, emocionais e intelectuais, experimentadas através dos jogos.

O desenvolvimento do trabalho ocorreu em duas etapas: uma teórica e outra prática. A primeira consistiu no estudo de alguns autores que defendem a metodologia de jogos teatrais, como fora expresso no primeiro capítulo. Já a segunda etapa da pesquisa, que constituiu o foco do segundo capítulo, desenvolveu-se por meio de oficinas com jogos e brincadeiras. Nesta etapa, foi possível observar e refletir a dinâmica dos jogos teatrais no ambiente escolar.

As oficinas foram desenvolvidas a partir de instruções e regras fundamentadas em quatro etapas: *foco, instrução, plateia e avaliação*. Instrumentos indispensáveis no sistema de jogos teatrais, onde se permitiu observar a recepção dos estudantes mediante os jogos e brincadeiras, a interação, a motivação e os seus anseios como atores e espectadores.

Para a coleta de dados, foi utilizado o exercício da observação, rodas de conversas após cada jogo ou atividade, depoimentos orais, escritos e entrevistas direcionadas aos estudantes e professores. Essa metodologia teve o intuito de investigar suas motivações e atividades relacionadas ao ensino do teatro. As oficinas com uso do sistema de jogos teatrais foram realizadas no período de 9 a 24 de outubro, do ano de 2012, com os alunos do turno vespertino, totalizando oito oficinas, sendo 3 nas primeiras semanas e 2 na última semana.

No primeiro dia de oficina, realizamos uma roda de conversa, dialogamos sobre a escola, sobre a proposta, e também sobre os problemas cotidianos, familiares e sociais, aos quais os estudantes são submetidos, conforme citei anteriormente nos escritos iniciais deste capítulo. Apesar da pouca idade, alguns estavam bem atentos ao diálogo e conseguiram com facilidade falar das situações que atingem os mesmos e suas famílias.

Professora, meu pai abandonou minha mãe. Ela trabalhava em casa de família e agora ela está desempregada, não pode mais trabalhar, porque

tenho mais dois irmãos pequenos. O meu irmão mais velho até saiu de casa e agora está preso na pousada do menor. (informação verbal)⁵

Durante as oficinas, contextualizamos a definição de jogos, conforme determina *Viola Spolin*, e como eles nos ajudam a explorar nosso desenvolvimento corporal e mental.

Em diversos momentos, a professora regente falou sobre a dispersão nas aulas, bem como do desânimo e da falta de motivação dos estudantes. Alguns se mostraram inquietos demais, outros inertes, cochilando na cadeira. Porém, nas oficinas, eles demonstraram mais empenho, dedicação e atenção ao realizar as atividades.

A vantagem pedagógica de uma metodologia com brincadeiras e jogos teatrais pode ser justificada ainda a partir da afirmação de Nachmanovitch:

A improvisação, a composição, a literatura, a pintura, o teatro, todos os atos criativos são formas de desenvolvimento e ponto de partida da criatividade no ciclo de desenvolvimento humano (...) sem divertimento, o aprendizado e a evolução são impossíveis. O divertimento é a raiz de onde brota a arte original; (NACHMANOVITCH, 1993, p. 49 tradução de ELIANA ROCHA.).

Com essa afirmação, não resta dúvida de que pensar em atividades que envolvam jogos e brincadeiras em sala de aula é fundamental e necessário para se alcançar um melhor rendimento escolar.

Em tempos modernos e com a era da competitividade mundial, pais, professores e estudantes exigem demais de si mesmos, da sociedade e escola. Esses, quase sempre, acabam estressados, física e mentalmente, pela carga de tantas cobranças e atividades sociais e intelectuais. Já outros, que não têm a mesma oportunidade de inserir-se nos padrões impostos pela modernização e globalização, tornam-se vítimas das mazelas sociais consequentes do analfabetismo e pela desigualdade social.

Não queremos aqui submeter o estudo escolar a elemento de segunda grandeza. Sabemos que a educação é o ponto de partida de preparação do ser humano para a vida. Porém não podemos esquecer de que em toda e qualquer atividade humana, existe um corpo que interage por processos afetivos, cognitivos e psicomotores, que por sua vez vem reforçar a importância da recreação como alívio para as tensões psicológicas, emocionais e até sociais.

Ao lembrar o foco do trabalho, que tem relação direta com a percepção e expressão corporal, trabalhamos diversos jogos e brincadeiras voltadas à prática da expressividade e percepção corporal e cognitiva. Como por exemplo: *Jogo da mímica, Dança das cadeiras,*

⁵ Desabafo do estudante Raí (nome fictício, 3º ano) feito no primeiro dia de oficina.

Qual é a palavra, Cabo de guerra imaginário, Jogo do desenho, Morto vivo, Toca rato, Boca de forno, Corrida do canguru e caranguejo, Escutar e procurar quem é o líder, Telefone sem fio, Jogos dos bastões, Escravo de Jó. Além de outras brincadeiras esportivas, como jogo de futebol e pula corda.

As atividades visaram invocar a expressividade corporal e mental das crianças e ainda o exercício da imaginação e desenvolvimento. Atividades estas que tiveram uma boa recepção em sala de aula suscitando comunicação, interação, conhecimento e reflexão individual e coletiva. Conforme podemos constatar no relato da estudante Raissa, 10 anos, que cursa o quarto ano “A arte é uma matéria bem interessante, o teatro também não é só peça, tem outras coisas, tem divertimento, alegria, movimento, aprendizagem, mexe muito com nossa emoção e com os nossos sentimentos. Eu brinco e aprendo ao mesmo tempo”⁶.

Todas as atividades foram bem participadas, gradativamente percebia-se o empenho tanto das crianças, como da professora, que muito colaborou na execução das ações, ajudando a organizar os alunos e também participando das atividades propostas.

Não podemos pensar no ensino do teatro sem a participação do corpo em movimento. Portanto, com base nesse fundamento é que foram realizados movimentos corporais a partir da dança e músicas infantis. Aqui, destacamos um trecho de uma cantiga bastante utilizada no ensino infantil e que não podia ficar de fora das atividades a serem desenvolvidas:

A barata diz que tem

Sete saias de filó.

É mentira da barata,

Ela tem é uma só

Rá, rá, ró, ró.

Ela tem é uma só.

Assim, tanto o ensino do teatro como em outras disciplinas curriculares, incluir letras de músicas infantis se configuram em atividades fundamentais dentro da abordagem teatral, pois, permitem ao professor trabalhar a leitura, escrita e interpretação, levando os estudantes a exercitarem suas criatividade de maneira improvisacional e lúdica.

⁶ Registro escrito pela estudante (RAISSA, 11anos, 4º ano) na penúltima oficina.

A utilização de letras em canções infantis conhecidas foi uma excelente estratégia para o trabalho com crianças das séries iniciais. Pois, mesmo os que não possuíam o domínio da leitura e escrita, conseguiam nos surpreender criando rimas ou versos bem interessantes que desenvolveu o exercício imaginativo, criativo e também fantasioso existente no interior de cada criança.

Vejamos um exemplo de uma das rimas criadas pelas estudantes, (Bruna e Carol do segundo ano), atividade realizada na quinta oficina. “A barata diz que usa uma pulseira de brilhante, é mentira da barata ela usa é um barbante. A barata diz que usa um perfume de jasmim é mentira da barata, ela usa é de capim”.

Após os alunos criarem as rimas, as escrevi no quadro, em seguida realizamos a leitura compartilhada das criações, como incentivo à leitura e à escrita. Este é um exemplo concreto de como as brincadeiras encaminham a linguagem da arte no cotidiano infantil. E de como o trabalho do desenvolvimento cognitivo e imaginário não pode ser desvinculado das atividades de caráter lúdico, por serem essenciais ao processo de maturidade psicológica das crianças.

(...) Quanto mais veja, ouça e experimente, quanto mais aprenda, e assimile quanto mais elementos da realidade disponha em sua experiência, tanto mais considerável e produtiva será, como as outras circunstâncias a atividade de sua imaginação (Vygotsky, 1990, p 18 apud Feraz, 1999, p.62).

No desenrolar das oficinas, fomos percebendo que os estudantes foram experimentando o corpo sem tanta rigidez, pouco a pouco foram perdendo a timidez, deixando se levar pela movimentação ativa e alegre que os jogos e as brincadeiras ofereciam. Ocorrendo a motivação, integração social, interpretação, reflexão, expressividade corporal e cênica.



Figura 1- Aplicação do jogo *Escultura viva*.

Neste jogo o jogador mostrava o lugar onde estava através da postura corporal.

As atividades como andar, correr, saltar, rolar, impulsionar, girar, etc., são movimentações simples, no entanto fundamentais ao desenvolvimento corporal e cognitivo. E o professor dependendo de sua criatividade vai impulsionando seus alunos a experimentarem o corpo e as brincadeiras de diferentes maneiras sejam de forma estética ou em movimento. Afinal (...) “O corpo é o suporte da comunicação”. Por isso, devemos oferecer “elementos como a mímica, o canto e as diversas atividades rítmicas que contribuam para o desenvolvimento da expressão comunicativa nos alunos” (FERREIRA, 2005, p 16).

Os exercícios de percepção, atenção e concentração, tornam os estudantes mais habilidosos em situações de improviso, não somente no que se refere às práticas artísticas, mas também em situações e conflitos do cotidiano. Valorizando ainda mais a importância dos jogos teatrais e lúdicos no desenvolvimento das atividades escolares e extraescolares. Já que podemos trabalhar as várias dimensões da linguagem artística e teatral, possibilitando aos participantes adentrarem no mundo da imaginação e criatividade.

Mediante toda experiência vivenciada nas oficinas com jogos teatrais, envolvendo as atividades lúdicas, gostaria de elencar alguns benefícios dos jogos e brincadeiras, os quais também se aplicam na prática de educação física, cujos benefícios são: o melhoramento do condicionamento físico, o aumento da flexibilidade corporal, coordenação motora,

provimento das reações intra e interpessoal e melhoramento da aprendizagem. Com isso, percebe-se que os jogos teatrais e as brincadeiras colaboraram na saúde física, social e psíquica dos indivíduos.



Figura 2 - Aplicação do jogo *boca de forno*.

O mediador sugere uma ação e os jogadores a executam.

Por meio dos jogos e brincadeiras, trabalhamos o desenvolvimento corporal, ritmo, equilíbrio, flexibilidade, postura, percepção visual e auditiva. Elementos indispensáveis às práticas artísticas e teatrais não só para atores, mas necessárias a qualquer indivíduo em qualquer situação profissional ou do cotidiano.

No tocante as oficinas, foram de importante fundamento e todas as atividades tiveram como objetivo principal motivar a aprendizagem dos estudantes. No entanto, percebemos que além de motivação conseguimos alcançar outros resultados como o melhoramento do comportamento em sala de aula, a questão da socialização entre alguns que tinham dificuldade de relacionamento uns com os outros, até mesmo nas brincadeiras. Mediante as observações e relatos dos professores, também houve mudanças de comportamento com relação à agressividade de alguns estudantes, como podemos perceber neste relato feito pela professora do reforço escolar.

Através dos jogos conseguimos despertar maiores interesses, as crianças estão mais atentas e perceptivas. Com certeza, estão mais motivados, estão mais participativos, e menos agressivos também. Só agora estou me dando conta da importância do ensino do teatro, e o vejo como uma ferramenta potencializadora da aprendizagem escolar envolvendo o corpo e a mente. (informação verbal)⁷.

Em cada oficina foram desenvolvidos exercícios de aquecimento e relaxamento corporal. Porque estes desempenham a função de descontrair o corpo e ao mesmo tempo fazendo com que os participantes se concentrassem nas atividades. Para a atividade de relaxamento sempre inseria baixinho um fundo musical que remetia o sentido de natureza, como canto de passarinhos, brisa suave, água de cachoeira ou qualquer outro fundo musical que nos levasse a um estado de relaxamento corporal e psicológico.



Figura 3- Exercícios de aquecimento e relaxamento corporal.

No início de cada oficina sempre reservava alguns minutos para um momento de interação livre. Perguntava como foi a semana, como se divertiram, enfim, a maioria espontaneamente compartilhava seus sentimentos, emoções e vivências do dia a dia. Esse procedimento foi bem interessante, pois além do trabalho voltado a interação escolar e as

⁷ Informação proferida pela professora Aldalice Silva mediante a entrevista realizada na ultima oficina.

vivências dos estudantes, aprimoramos laços afetivos de confiança e respeito mútuo. Como nos lembra os PCNs do ensino da Arte:

O professor é propiciador de um clima de trabalho em que a curiosidade, o constante desafio perceptivo, a qualidade lúdica e a alegria estejam presentes junto com a paciência, a atenção e o esforço necessários para a continuidade do processo de criação artística (1997, p. 73).

Mediante as entrevistas realizadas com os alunos foi possível constatar, por exemplo, que a disciplina que eles apresentavam maior dificuldade era com relação à Matemática, em segundo lugar Língua Portuguesa. Outro item percebido foi à ausência dos pais na participação das atividades escolares, apenas três alunos disseram receber a ajuda dos pais nas tarefas escolares, um dos motivos para desmotivação e o pouco desempenho de muitos estudantes. Ao perguntar se se sentiam motivados com os conteúdos das aulas uns afirmaram “tem dias que me sinto motivado”, outros disseram “às vezes”, outros “nem sempre”. Mas um dado bem interessante é que todos reconhecem o estudo e a escola como um ponto de partida fundamental para o desenvolvimento social e humano.

“O estudo e a escola são muito importantes para minha vida. Tenho certeza que se eu estudar, irei vencer na vida e ajudar meus pais e minha família”. (informação verbal)⁸.

No tocante, a relação de afetividade com os professores do reforço escolar, pude perceber que eles possuem um vínculo de afeto muito bom para com os educadores, a maioria disse gostar dos professores e reconhecem esse vínculo de afeto e carinho. São crianças carentes, não somente de bens materiais, mais de amor, respeito e compreensão, e quando encontram esses sentimentos no ambiente escolar com certeza a aprendizagem evolui e os mesmos fazem questão de retribuir com gestos de afeição e gratidão, como este que recebi.

⁸ Informação verbal proferida pela estudante (ALANIS FERNANDA, 10 anos, 3º ano), respondendo a uma das perguntas da entrevista realizada ao primeiro dia de oficina em 12/11/2012.

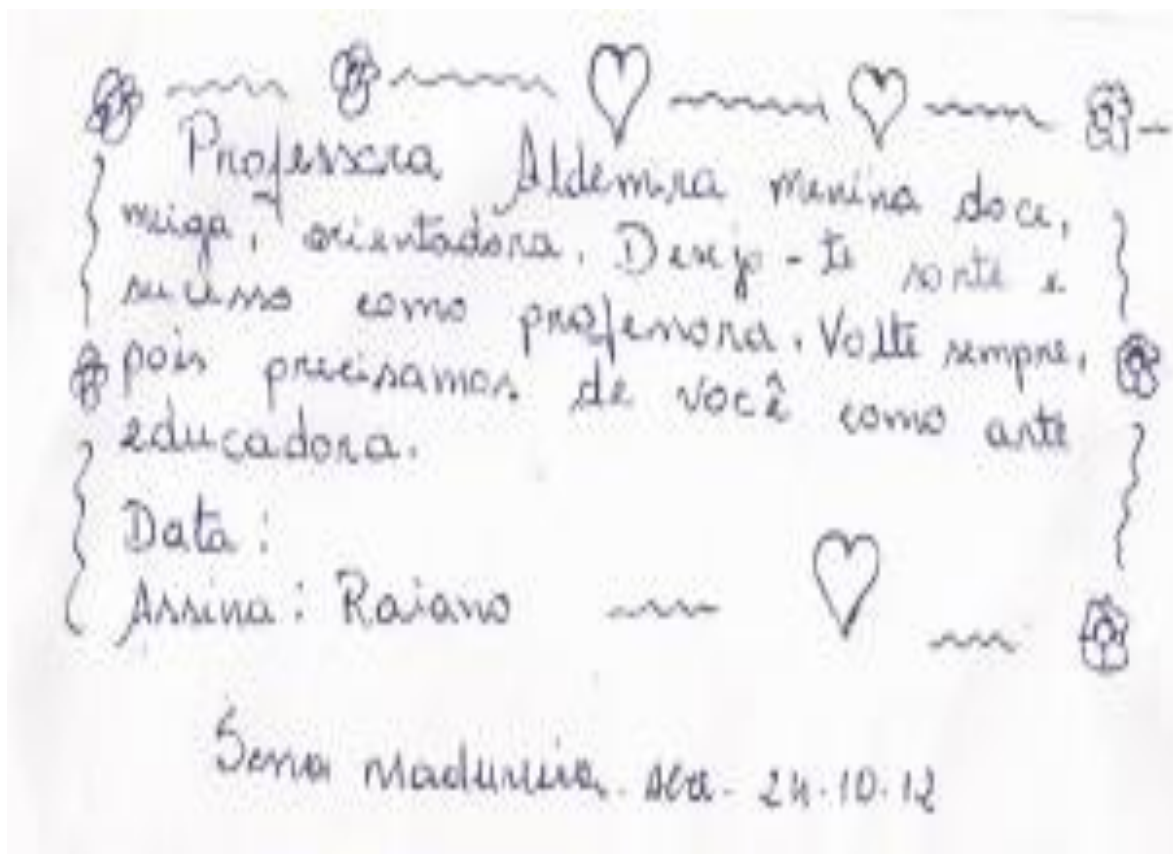


Figura 4 -Registro escrito pelo estudante (Raiano11, anos cursando o 4ºano).

2.1 Detalhamentos de algumas atividades

O jogo *Ocupando espaço sentindo e ouvindo* retirado de oficinas presenciais. É um exemplo de jogo desenvolvido que trabalha a musculatura corporal, a interação, comunicação, percepção e concentração, e também objetiva trabalhar a socialização dos estudantes.

A aplicação deste jogo pareceu fácil, no entanto, difícil de realizá-lo com um público de crianças. Não foi fácil trabalhar a concentração e a atenção que o jogo exigia. Existiram momentos em que foi impossível controlar o barulho e a inquietação da criançada, mas com uma boa dose de paciência e estímulo, fomos conseguindo resolver os problemas que surgiram na execução das atividades. Este é um jogo bem interessante, que valeu a insistência para que fosse realizado. Outro ponto fundamental nesta metodologia foi o mediador estimular os participantes para que relatassem seus sentimentos e percepções, relacionados aos jogos e as brincadeiras. Isso é muito importante, pois cria um elo de interação, linguagem e conhecimento entre os participantes, gerando novas experiências e novos sentimentos relacionados às coisas, as pessoas e ao mundo ao seu redor.

Um dos estudantes após a aplicação do jogo argumentou:

Foi uma experiência diferente. Sou muito desatento com as coisas a minha volta, não costumo prestar muita atenção nos detalhes, muito menos nos meus colegas. A minha mãe e minha professora sempre reclamam da minha falta de atenção. Preciso observar melhor as coisas e as pessoas. (informação verbal)⁹.

Dentro da dinâmica das oficinas também foram trabalhados alguns jogos voltados para a questão da leitura e alfabetização como, por exemplo: *O jogo da palavra*, encontrado no fichário de Viola Spolin (b30 e b31), no qual realizei uma adaptação para simplificar o jogo. Este é um jogo didático que estimula o raciocínio e a percepção, e que trabalha a alfabetização e a leitura. Como discorre Ingrid Koudela no artigo “A Nova Proposta De Ensino Do Teatro” (p.3) “Através dos *jogos teatrais*, os alunos podem ser alfabetizados (...)”.¹⁰

Um excelente exercício para o aprimoramento da linguagem teatral das crianças foi o *jogo cabo de guerra* encontrado no fichário de Viola (a17, b34 e c38). Este trabalhou a expressividade corporal, cênica e mental. A princípio utilizamos uma corda de verdade depois usamos apenas uma corda imaginária, os jogadores tinham que visualizar a corda no espaço. E usar todo o corpo para puxar a corda imaginária.

Houve momentos em que a corda parecia ser real, hora apenas na cabeça dos jogadores e em outros momentos em nenhuma das situações. Nesta atividade o mediador ia incitando a imaginação, indagando possíveis situações: se a corda é fina ou grossa, leve ou pesada, curta ou pequena se estar escorregadia, etc. Seguindo com a noção de objeto no espaço trabalhamos o exercício de pular a corda invisivelmente, podemos começar com um jogador e depois formar duplas ou até trio. Esta instrução é válida também para o jogo *cabo de guerra*. É uma atividade que exercita a musculatura, flexibilidade e a expressão artística e corporal. As crianças puderam perceber e sentir a diferença entre brincar com um objeto real e o brincar com um objeto imaginário, experimentando e vivenciando novas situações de maneira prazerosa. Todos disseram ter gostado bastante do jogo.

“Eu já brinquei de empinar pipa usando apenas a minha imaginação. Agora brincar de puxar e pular a corda imaginária é sensacional. Até porque não sei pular corda de verdade” (Depoimento verbal do aluno FELIPE, 3ª ano).

Com este jogo podemos perceber que a criança no seu imaginário pode se transformar no que ela quiser, em um avião, num carro, em herói ou vilão. E é esta capacidade

⁹ Proferida pelo estudante (JÚLIO CESAR 11, 4º ano)

¹⁰ O artigo a nova proposta do ensino teatro encontra-se disponível no site. <<http://www.eca.usp.br/prof/ingrid/site/pdf/novapropostadeensino.PDF>> acessado em 07/11/2012 às 22h.

imaginativa que ajuda a criança a estruturar e construir os seus hábitos e comportamentos, bem como desenvolver-se mentalmente e emocionalmente.

Outro jogo indicado e aplicado foi o *jogo dos bastões*¹¹ que teve por objetivo trabalhar a autoconfiança, estimular a coordenação motora, o raciocínio lógico-matemático, memória e linguagem.

No início, muitos sentiram receio em participar do jogo, tiveram reações de insegurança, medo e nervosismo, mas com a continuação da atividade, podemos perceber que alguns iam se superando, criando estímulos para receber o bastão e responder as respostas. O jogo é uma excelente atividade didática, que pode ser utilizado em várias situações de aprendizagem em sala de aula. Este jogo pode estimular os alunos a gostarem de Matemática porque quando brincamos tudo se torna mais interessante, despertando assim o interesse e a aprendizagem.

No jogo da mímica, por exemplo, utilizamos a comunicação humana sem utilizar palavras, apenas movimentos, o próprio corpo falava, demonstrava suas ideias e desejos. A brincadeira tornou-se bastante divertida, por que os alunos faziam de tudo para transmitir e interpretar a palavra ou a ação criando um verdadeiro repertório de expressões e criatividade gestuais. O jogo estimulou a linguagem corporal, trabalhou a interação entre o grupo e desenvolveu a atenção e a percepção.

Mais um jogo que não poderia faltar quando se trata de Crianças é o Jogo do desenho disponível no fichário de *Spolin* (a67, b22). Este favoreceu a comunicação e a interação entre os estudantes. O importante neste jogo não é o desenho e sim comunicar a palavra o mais rápido possível sem utilizar a linguagem verbal. Aqui pude perceber que as crianças mais timidas, foram as que mais facilmente interpretaram o desenho.

¹¹ O jogo dos bastões foi (Extraído do site si < http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1809-52672008000200009&script=sci_arttext> acesso em 25/04/2012 às 16h.



Figura 5 – Aplicação do *Jogo do desenho*.

Conforme citei anteriormente, trabalhamos ainda com jogos musicais. Pois as brincadeiras que envolvem o canto e o movimento, simultaneamente, possibilitam a identificação, de segmentos do corpo e o contato físico. Onde o professor pode buscar cantigas e brincadeiras de cunho afetivo, nas quais a interação, o contato corporal é o seu principal conteúdo.

Os jogos musicais são materiais de função lúdica e pedagógica, que auxiliam as crianças a aliviar suas tensões interiores, proporcionando aos mesmos desafios, e socialização. Com estes podemos trabalhar expressão, ritmo, movimento, explorando ao máximo a energias dos estudantes que adoram extravasar em tudo e sentem-se motivados quando são desafiados. Os jogos musicais aplicados foram: *Dança das laranjas*, *Escravos de Jó* e *Samba de roda*. *Dança das maçãs* encontra-se em 200 Exercícios e Jogos para o Ator e não-Ator com Vontade de Dizer Algo Através do Teatro – Editora Civilização Brasileira – 5ª edição. Só que ao invés de maçãs utilizamos laranjas, por isso descrevi como *Dança das laranjas*. *Escravos de Jó* é uma adaptação de Ricardo Japiassu (200, p.126). *Samba de roda*, foi sugerido por Boal e adaptado por Japiassu (p 160).



Figura 6- Aplicação do jogo Samba de roda

No ensino do teatro, como também em diversas circunstâncias da vida escolar e comunitária, não podemos esquecer o princípio da interação, elemento indispensável nas práticas de atividades com jogos e brincadeiras, bem como para o desenvolvimento do ser humano como um todo.

Não podemos esquecer que na proposta dos jogos teatrais existem jogadores e observadores, atores e espectadores. Portanto, num trabalho com crianças o fundamental é que o professor mediador, tenha muita paciência e cautela para conduzir esses momentos, pode ocorrer das crianças não aceitarem as condições da plateia, ou seja, de observadores, existem aqueles que sempre querem a condição de atores fazedores. E o professor precisa ter muito cuidado para que ocorra esse equilíbrio e que de fato aconteça o desenvolvimento e a experimentação do fazer teatral, ocorrido no momento do jogo e através dos relatos socializados nos círculos de discussão e avaliações coletivas. Quanto aos círculos de discussão é importante lembrar que no momento de cada jogo/atividade e cada compartilhamento verbal ou escrito acontece o amadurecimento e a aprendizagem dos jogadores e observadores.



Figura 7-Círculo de discussão, momento em que os alunos podem relatar seus sentimentos e percepções a respeito de cada jogo/atividade.

Com relação aos diários de bordo ou protocolos como são chamados na linguagem formal do teatro, é importante lembrar que não necessariamente os mesmos precisam ser escritos, estes podem ser elaborados a critério dos estudantes em forma de desenhos, colagens, e etc. O mais importante é que se registrem as reflexões pessoais e coletivas do grupo. Como podemos perceber em alguns registros feitos por eles próprios após a finalização das atividades, mediante a pergunta o que você aprendeu hoje?



Figura 8- Diário dos alunos escrito na penultima oficina.

Diante dos depoimentos e relatos dos professores e alunos foi possível constatarmos que o ensino do teatro pode sim, transformar comportamentos e aguçar a criatividade e a inteligência corporal e psíquica das pessoas. Principalmente quando se trata de crianças, que estão sempre dispostas a desenvolver suas potencialidades de maneira lúdica.

No *Jogo dez 10 segundos para uma ação* (de oficinas presenciais), os participantes em grupo são desafiados a executarem um comando em 10 segundos, esta é uma atividade que auxilia o estudante a lidar com imprevistos e desta forma tentar resolvê-los o mais ágilmente possível.

É um jogo desafiador porque trabalha habilidade e comunicação do grupo. Na maioria das vezes a ação não se completava eles ficavam meio chateados, colocavam a culpa nos demais colegas, mas isso é o ponto forte do jogo. Pois eles percebem a importância do outro, bem como a importância do trabalho em equipe. Conforme podemos perceber no diário de um dos grupos.

Ficamos chateados, tentamos de tudo, mas não deu. Agora entendo o sentido do trabalho em grupo. Quando um falha põe tudo a perder. É como numa partida de futebol cada jogador tem o seu lugar em campo, se um invade o espaço do outro ou não cumpre com sua função no jogo perdemos a

partida. (Protocolo dos estudantes escrito após o jogo dez segundos para uma ação ver em anexo 3, figura 12).¹²

Particularmente foi uma belíssima reflexão, que com certeza eles vão lembrar em muitas situações da vida cotidiana. Por isso, acreditamos que os participantes conseguiram enxergar através das brincadeiras, valores, comportamentos, e aprendizados que podem ser utilizados dentro do convívio escolar, social e familiar.

Vejo esses meninos e meninas mais atentos, parecem que os jogos foram uma espécie de antídoto de estímulo. Eles estão mais empenhados nas tarefas propostas. Estão mais atentos e menos dispersos, sempre comentam das atividades e jogos realizados nas oficinas. Bom seria se pudéssemos dar continuidade intercalando os jogos em todas as aulas (Professora MARIA, da Escola Raimundo Hermínio de Melo).¹³

“Ensinar não é transferir conhecimento” disse o grande educador Paulo Freire (1996, p.47) de fato ensinar é proporcionar ao indivíduo uma capacidade de recriar o mundo, tomando consciência que aprender e ensinar são processos mútuos e necessários durante toda a nossa vida. Nesse sentido aprender e ensinar corresponde uma prática de liberdade, autonomia, construção, experiência, curiosidade e reflexões. Itens que dialogam perfeitamente com o ensino do teatro e com a prática de jogos e brincadeiras.

Portanto fazemos uma avaliação bastante positiva de todo o processo, onde pude desenvolver com os participantes exercícios, brincadeiras e práticas coletivas vinculadas à expressão, a imaginação e criatividade trazidas pelos jogos. Na oportunidade foi possível confirmar que o processo ludo- pedagógico de fato pode contribuir para a formação artística e estética tanto dos alunos, como também do professor intermediário desse processo. Lembrando que o objetivo do ensino da arte/teatro não é a formação de artistas, profissionais, mas sim, o crescimento, pessoal cultural e coletivo de cada indivíduo.

¹² “Protocolo” ou registro dos estudantes escrito após o jogo “Dez segundos para uma ação”

¹³ Relato via entrevista através da pergunta. Houve alguma mudança com relação à motivação dos alunos? Justifique.

CONCLUSÃO

Ao finalizar as atividades de estudo teóricas e práticas, compreende-se que o ensino do teatro muito pode contribuir para o desenvolvimento educacional e psicológico dos indivíduos. Por isso, é importante fazer essa relação entre o fazer e o aprender; que consequentemente empreende ao sujeito buscar meios para o seu próprio desenvolvimento. Pois através do ensino do teatro conseguimos desenvolver saberes, ainda não conhecidos, brincando, aprendendo e desenvolvendo suas e nossas maiores habilidades, seja cantando, dançando, dramatizando, confeccionando, imitando, se conhecendo e conhecendo a outros, valorizando sua própria identidade, e seus potenciais estéticos e artísticos.

Em meio à experiência vivenciada foi possível perceber que o professor arte-educador necessita descobrir as dificuldades de seus educandos e assim buscar auxiliar no desenvolvimento de suas habilidades, precisa estudar meios para se manter motivado bem como para motivar os educandos, auxiliando os mesmos em seu percurso escolar, afetivo e social.

É preciso dar um passo adiante e não desanimar diante das dificuldades impostas pelo sistema educacional e pelos meios que movimentam o homem e a sociedade. Só assim iremos avançar, trilhar novos caminhos e fazer a diferença como pessoas, professores, e como artes-educadores, fazendo crescer crianças, adolescentes e adultos diferentes, confiantes em si próprios e no seu próximo também.

Precisamos urgentemente capacitar as crianças para que se tornem cidadãos conscientes de uma visão mais ampla e sabedores do que realmente desejam. Necessitamos buscar e criar valores diferentes dos que estão sendo arraigados no interior de nossas crianças, onde diariamente por inúmeros fatores como problemas educacionais, familiares e sociais as crianças estão trilhando um caminho perigoso muitas vezes sem volta, a deriva das drogas, do álcool, da prostituição e mortes.

Nesta viagem ao mundo da imaginação e fantasia das crianças aprendi que a motivação deve caminhar juntamente com o conhecimento, nunca com suposições. A realidade de cada um deve ser analisada para que o aproveitamento seja de importância marcante para cada um, pois ficando também um registro interior, em cada indivíduo o aprendizado se torna mais significativo e consequentemente melhor aproveitado.

Quando aderimos à metodologia baseada no sistema de *jogos teatrais*, estamos trabalhando os sentimentos e emoções psicológicas internas e externas de cada criança.

Estamos praticando o que aprendemos e nos auto motivando, quando percebemos que nossas ideias sobre a arte- educação podem dar certo e darão. Pois, motivamos as crianças nas dificuldades encontradas e facilitamos o entendimento delas para que busquem umas com as outras crescerem juntas e confiarem que podem realmente vencer e fazer a diferença, na sua casa, na família, na comunidade em que vivem. Não sendo mais uma, mas sendo uma a mais a vencer as dificuldades que cada uma encontra em seu meio social, educacional, e estrutural familiar. Quando o professor busca conhecer mais profundamente seus educandos, o dinamismo nas atividades escolares são bem mais produtivas. As crianças são levadas de maneira prazerosa a construir seus próprios conhecimentos e o aprendizado acontece naturalmente.

Ao escolher o ensino com jogos e brincadeiras, é imprescindível pensar como acontece o envolvimento do conhecimento, por meio dos jogos, e como os alunos aprendem. É indispensável pensar como o professor de teatro ensinou e conduziu os participantes a descobrirem o teatro, os jogos e as brincadeiras. E isto se resume em analisar como os educandos devem construir apreciar e refletir, o importante não é o resultado é sim o processo vivenciado. Na realidade, precisamos adequar métodos e práticas pedagógicas que contemplem as realidades e necessidades dos educandos, do contrário, dificilmente alcançarão resultados positivos. Quando o professor consegue enxergar os interesses e as necessidades de seus educandos, obviamente o desenvolvimento e a aprendizagem ocorrem de maneira satisfatória. O professor deve antes pensar em como ensinar, o que ensinar e para que ensinar.

As práticas com jogos e brincadeiras possuem um caráter didático riquíssimos e não se resumem apenas em movimentos, ou brincadeiras simplórias, com intuito de passar o tempo em sala de aula. As atividades devem conter produções escritas, para que assim, se possa desenvolver um paralelo entre a linguagem e a escrita. Que possibilite levar ao educando descobrir novos meios e talentos por eles não conhecidos ainda, considerando sempre as novas maneiras de jogar, brincar e movimentar-se.

Refletindo sobre todo o trabalho desenvolvido, foi possível perceber que um bom desempenho escolar, não depende apenas do esforço do professor ou do aluno, mas envolve outros fatores como, por exemplo: o lado afetivo, emocional, familiar e sócio-cultural. Como também, a motivação ou a desmotivação dependem de um conjunto de fatores, por isso, a escola necessita criar um ambiente acolhedor onde os estudantes a vejam como suporte de desenvolvimento emocional, intelectual, afetivo e social. Não podemos nos preocupar apenas com o domínio da leitura e da escrita, é preciso enxergar sobretudo nossos educandos como

peças e necessidades extras ao ambiente escolar. Preocupamo-nos tanto com os conteúdos curriculares, que acabamos por esquecer o mundo que existe além das paredes escolares, esquecemos o ambiente e a situação em que vivem nossos educandos. Quem são? Como vivem? O que buscam?

Alguns estudantes buscam conhecimento, outros apenas um gesto de carinho, outros refúgio, há ainda os que buscam somente o que comer, e a merenda acaba sendo a maior motivação daqueles que apresentam dificuldades de aprender porque não estão bem alimentados. E nesse sentido é fundamental fazermos uma profunda reflexão de como a escola pode contribuir com aluno fora do ambiente escolar. O que eu, enquanto professor arte-educador o que posso fazer por meu educando além de ensinar os conteúdos curriculares?

Mesmo com esse contexto, acredito que por meio dos jogos teatrais muito contribuimos para o desenvolvimento do intelecto do educando tanto no ambiente escolar, como no meio social e familiar. Através das oficinas fizemos o possível para despertar o potencial criativo e imaginativo, tão característico do universo infantil. E podemos concluir que despertamos sim, suas maiores habilidades, extraíndo o potencial dos mesmos nas mais diferentes situações, envolvendo técnicas e práticas que vão fazer a diferença no dia a dia de cada pequenino.

Todas as atividades desenvolvidas foram pensadas nos elementos de percepção, atenção, concentração, gestual e psicológica dos estudantes. Fazendo com que os mesmos participassem, interagissem, apreciassem e também refletissem. E desta maneira tomassem consciência de que o ensino das artes não se resume apenas em desenhar colorir ou brincar, como pensa a grande maioria das pessoas, mas que seja visto pelas crianças como um ponto de partida envolvente e transformador, onde se brinca, mas também, se aprende, reflete e se constrói conhecimentos e valores, que conseqüentemente muito podem contribuir para a formação acadêmica de um mundo mais justo e mais humano.

Devido o curto intervalo de tempo não podemos afirmar se houve ou não superação dos alunos que apresentam dificuldades com o Português e a Matemática. Mas o fato é que percebemos mais empenho e motivação dos alunos após as oficinas segundo os professores, e se houve motivação certamente haverá rendimento, já que a motivação também é um ponto de partida fundamental para o ato de aprender.

Por isso, mais uma vez volto a relembrar a importância dos jogos teatrais na escola, pois, estes criam a oportunidade para o professor adentrar no universo, emocional, afetivo e social da criança de forma consensual, oficial, permitida e estimulada em sala de aula.

Para finalizar, é importante lembrar que o sistema de jogos teatrais vem revelando expressivas práticas pedagógicas, tanto na educação formal, como na educação informal de crianças e adultos, e por isso mesmo, vem se configurando em um método bastante eficaz, tanto no trabalho com arte- educação, como para o plano de ação cultural. O jogo teatral é uma proposta aplicável em qualquer campo ou área do conhecimento. E possibilita a criança e ao adulto o exercício da imaginação, percepção e transformação estética e artística. Onde os mesmos aprendem, transformam e compartilham seus conhecimentos e dificuldades. Sendo seu objetivo principal, o crescimento pessoal e o desenvolvimento cultural dos jogadores.

Num trabalho com *jogos teatrais*, não se exige muitos materiais, basta utilizar de boa vontade, criatividade e recursos simples, como pedaços de papel, caneta, lápis, corda, bolas, etc., Pois a matéria prima mais importante no ato de jogar, são os jogadores, que por sua vez constroem, e compartilham conhecimentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOAL, Augusto. **200 Exercícios e Jogos para o Ator e não ator com Vontade de Dizer Ago Através do Teatro** – Editora Civilização Brasileira – 5 edição.

DALLA, Valle Luciana de Luca. **Jogos, recreação e educação** – Curitiba Editora FAEL- 2010.

FERRAZ, Maria Heloísa C. De T; FUSARI, Maria F. De Rezende – **Metodologia do Ensino de Arte** – Coleção Magistério 2 grau Série Formação do Professor. São Paulo - Editora Cortez – 1990.

FERREIRA, Vanja. **Dança escolar: um novo ritmo para a educação física** - Rio de Janeiro; Sprint, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia Da Autonomia; Saberes necessários a prática educativa** / São Paulo; paz e terra, 1996 (coleção leitura).

RAASCH, Leida. Artigo **A motivação do Aluno Para Aprendizagem**. Faculdade Capixaba de Nova Venécia – Credenciada pela Portaria n. 1.299 de 26-08-1999, publicada no Diário Oficial da União. Disponível no site <<http://www.educacaoparavida.com/resources/A%20MOTIVAO%20DO%20ALUNO%20PARA%20A%20APRENDIZAGEM.pdf>> acessado em 24/05/2012 às 20h.

JAPIASSU, Ricardo. **Metodologia do Ensino do Teatro** – Editora Papirus – Campinas, São Paulo – 7ª Edição, 2001.

LOURENÇO, Abílio Afonso; PAIVA, Maria Olímpia Almeida de - **A Motivação Escolar e o Processo de Aprendizagem** – Artigo Científico – Publicado 15 de agosto de 2010.

LIMA, João do Rozário. **Apostila para trabalhar recreação e jogos**. Disponível no site <<http://www.artigonal.com/educacao-artigos/apostila-com-atividades-para-trabalhar-recreacao-e-jogos-385907.html>> Acessado em 23/09/2012 às 20h.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser criativo- O poder da improvisação na vida e na arte** / tradução de Eliana Rocha. –São Paulo: Summuns, 1993.

OLIVEIRA, Marta Kohl: Vigotsky. **Aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio histórico** - São Paulo: Scipione, 1997.

Parâmetros Curriculares Nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

KOUDELA, Ingrid. Artigo **A Nova Proposta De Ensino Do Teatro** disponível no site <<http://www.eca.usp.br/prof/ingrid/site/pdf/novapropostadeensino>> Acessado em 07/11/2012 às 22h.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais; fichário de Viola Spolin** / tradução de Ingrid Koudela – 2ª ed. - São Paulo; Perspectiva, 2006.

_____. **Improvisação para o Teatro**. Tradução e Revisão – Ingrid Koudela e Eduardo Jose de Almeida Amos – São Paulo: Perspectiva, 2008.

SALOMÃO, Hérica Sousa e MARTINI Marilaine. Artigo **A Importância do Lúdico na Educação Infantil: Enfocando as brincadeiras e as situações de ensino não direcionado**. Documento produzido em 07/09/2007. Disponível no site <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>> acessado em 18/05/2012as23h.

SANTIAGO, Ana Lydia; NEVES, Libéria. **Jogos teatrais e fracasso escolar: uma proposta de intervenção clínica e pedagógica sob orientação psicanalítica**. Arquivos brasileiros de Psicologia. Rio de Janeiro, v. 60, n. 2, jun. 2008. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1809-52672008000200009&script=sci_arttext> acessado em 25/04/2012.

ANEXOS

ANEXO 1: Entrevista Direcionada aos Alunos

1. Você gosta de estudar? Justifique.
2. Você já sabe ler e escrever? Que série você esta cursando?
3. Com qual disciplina você mais se identifica? Por quê?
4. Em qual disciplina você apresenta dificuldade?
5. O que você pretende ser quando crescer?
6. Você se sente bem no ambiente escolar?
7. Você se sente motivado com o conteúdo das aulas?
8. Como é a sua relação de afetividade com a professora?
9. Você costuma conversar com seus pais sobre os conteúdos escolares?
10. Você costuma conversar com seus familiares sobre a escola, os amigos ou qualquer outro assunto interessante?
11. Seus familiares costumam lhe ajudar com as tarefas e atividades escolares?
12. Sua professora costuma desenvolver alguma brincadeira ou jogo em sala de aula? Qual? Você participa?
13. Cite uma brincadeira que você goste ou gostaria de brincar em sala de aula?
14. Como você se relaciona como seus pais, irmãos amigos e vizinhos?
15. Você acha que aprende quando brinca?
16. O que você acha do ensino da Arte /Teatro?

ANEXO 2: Entrevista Direcionada aos Professores

1. Você utiliza alguns elementos artísticos para a aplicação de sua disciplina?
2. Quais os resultados alcançados?
3. Quais materiais didáticos você utiliza em sala de aula?
4. O que você professor faz para melhorar os valores, atitudes, relacionamento interpessoal e autoestima dos estudantes?
5. Você utiliza jogos e brincadeiras em sala de aula? Quais?
6. Como você avalia a reação dos estudantes quando brincam em sala?
7. Em sua opinião, é possível motivar a aprendizagem mediante os jogos e brincadeiras? Justifique.
8. Como você avalia a aplicação do projeto?
9. Houve alguma mudança com relação à motivação dos alunos? Justifique
10. O que você pensa a respeito do ensino da Arte/Teatro?



Figura 9- Escola de Reforço Escolar “Raio de Sol”



Figura 10- Aplicação do jogo Morto vivo

¹⁴ Todas as imagens utilizadas neste trabalho tiveram as devidas autorizações dos pais ou responsáveis por escrito. Que concordaram legalmente quanto à utilização e divulgação das imagens para os devidos fins deste trabalho.



Figura 11 - Jogo “Toca- rato”, o gato não pode entrar na toca do rato, mas precisa pegar o rato.

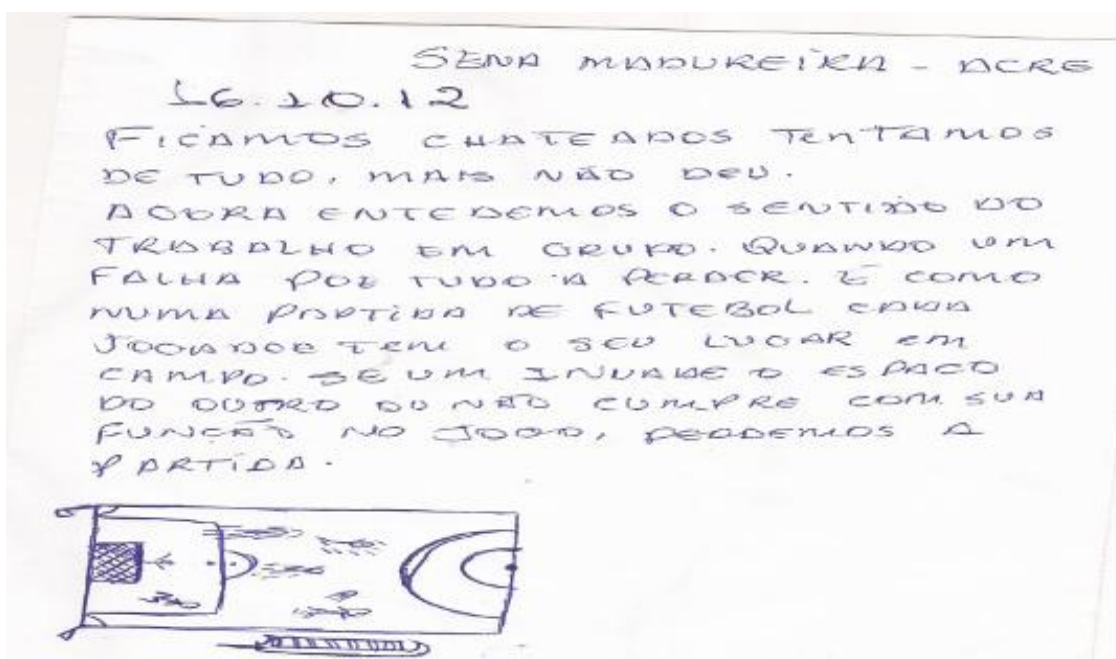


Figura 12- Registro em forma de “Protocolo” dos estudantes, após o jogo “10 segundos pra uma ação”

ANEXO 4: Instrução de alguns dos Jogos Aplicados

Jogo da mímica:

O grupo será dividido em dois. Um dos grupos deverá se reunir e escolher um tema. Escolhido tema, o grupo deverá selecionar um membro do outro grupo para encenar o tema, seu grupo deverá ser adivinhar o tema encenado.

Quem é o líder:

Com os participantes em círculos elegem-se dois jogadores, um para iniciar um movimento qualquer e os demais obedecem aos seus comandos. Já outro jogador agora dentro do círculo deve descobrir qual participante inicia o movimento. Tão logo ele consiga descobrir passa a vez a outro que tem a mesma missão, assim segue o jogo até que todos tenham a oportunidade de serem líderes e adivinhadores.

Jogo dos bastões:

Forma-se uma roda entre as crianças, contendo no círculo um mediador, um bastão de madeira, de aproximadamente 1 metro de comprimento. O bastão é jogado para a criança, que deve segurá-lo com apenas uma das mãos e devolvê-lo da mesma maneira a pessoa do centro da roda. Na segunda rodada a criança deve simultaneamente, além de devolver o bastão para o centro da roda, obedecer alguns comandos: emitir uma palavra por uma letra solicitada; ou descrever quantas sílabas existe em uma palavra pronunciada pela pessoa do centro da roda; ou responder o resultado de uma simples operação de, soma, subtração ou divisão. Deve-se assim manter a atenção na coordenação motora e na resposta.

Ocupando espaço sentindo e ouvindo:

Ao som de uma música instrumental peça ao grupo que se espalhe pela sala, caminhando lentamente, ocupando todos os espaços da sala. A seguir vá dando instruções para que os mesmos possam soltar a musculatura corporal, relaxando bem as pernas braços, cabeça, ombros e todos os membros do corpo. Afinal os exercícios revigoram os nossos músculos e nos possibilitam experimentar novas sensações, corporais e psicológicas tão fundamentais no ensino do teatro.

Os participantes em duas fileiras, um de frente para o outro, devem se observar focalizando o rosto do colega, os movimentos, os objetos, acessórios, traje e etc. Após alguns

instantes de observação em silêncio, ambos os participantes agora de costas um para outro descreve suas percepções a respeito do colega que ele observou. Como que tipo de roupa ele estava trajando, qual a cor, quais acessórios ele está usando e o que ele percebeu de toda a situação.

Jogo da palavra com (minha adaptação):

O professor em segredo diz uma palavra a um dos participantes este vem ao quadro e coloca os espaços em branco de cada letra da palavra escolhida. Este também pode dar uma pista da palavra aos demais participantes que devem dizer quais e quantas letras tem a palavra. De acordo com as letras soletradas pelos alunos da plateia o jogador vai formando a palavra correspondente.

Boca de forno:

O mediador sugere uma ação e os jogadores executam. É importante preparar uma sequência de ações as mais inusitadas possíveis como, por exemplo, com vontade de fazer xixi, sentindo uma dor de dente, imitar animais, etc.

O solista diz: boca de forno.

Coro; forno

Solista: vão fazer tudo o que o mestre mandar.

Coro: Tudo.

Então os jogadores executam a ação que o mediador determinar.

Jogo do desenho:

O mediador elabora uma série de palavras pode ser nomes de objetos, lugares, sentimentos. Forma-se dois grupos o mediador em segredo diz ao ouvido de um dos participantes a palavra e este deve comunicar ao seu grupo através do desenho sem o uso da linguagem verbal. Ganha o grupo que mais rápido identificar o que o participante quisera comunicar com o desenho.

Toca rato:

Dividem-se os grupos em equipes. Elegem jogadores para serem “gatos” e outros para serem “ratos”. No interior do círculo é a toca do “rato”, o “gato” não pode entrar na toca do “rato”, a não ser que ele consiga passar por baixo das mãos dos jogadores”.

O desafio é tanto para os “ratos” como para os “gatos”. Os “gatos” devem pegar os “ratos” e estes devem se proteger dos “gatos” com a ajuda dos seus amigos. (Japiassu2001. P 109)

Escutar e procurar:

Espalham umas cinco ou dez pessoas pela sala. A seguir venda os olhos de um voluntário, que deve conhecer os nomes das pessoas espalhadas pela sala.

Cabe ao voluntário, de olhos vendados, chamar pelo nome uma das pessoas da sala, e esta responderá.

A seguir o voluntário irá ao encontro da pessoa que atendeu a chamada, procurando localizá-la e tocá-la.

Se após três chances não tiver encontrado a pessoa chamada, a brincadeira continua com outro voluntário.

Corrida do Caranguejo

As duas mãos e os dois pés no chão. Anda como caranguejo, para esquerda e para direita. Nunca para frente ou para traz.

Do macaco

Caminhar para frente com as mãos sempre tocando o chão, como os macacos saltar obstáculos melodiosamente.

Andar de quatro, o ator anda de quatro, para frente e para traz.

Passo do canguru:

Todos os participantes abaixam-se e pegam os tornozelos com as mãos, andam para frente e para trás saltando como canguru.

Morto vivo:

Forma-se um círculo ou uma fila indiana, quando o mediador diz “morto” todas devem abaixar-se. “Vivo” todos se levantam isso de forma rápida. Quem erra o comando sai do jogo até que se tenha um ganhador.

