



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Cênicas

NAARA DE MELO FREITAS

**A PRÁTICA DOS JOGOS TEATRAIS E O
FORTALECIMENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS**

experiências de estágio docência no Ensino Médio
em uma escola pública do Distrito Federal

Brasília
2025

NAARA DE MELO FREITAS

**A PRÁTICA DOS JOGOS TEATRAIS E O
FORTALECIMENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS:**

experiências de estágio docência no Ensino Médio
em uma escola pública do Distrito Federal

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes
da Universidade de Brasília como requisito final para a
obtenção do título de Licenciada em Artes Cênicas.

Orientadora: Jennifer Jacomini de Jesus

Brasília
2025

NAARA DE MELO FREITAS

**A PRÁTICA DOS JOGOS TEATRAIS E O
FORTALECIMENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS:**

experiências de estágio docência no Ensino Médio
em uma escola pública do Distrito Federal

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes
da Universidade de Brasília como requisito parcial para
a obtenção do título de Licenciada em Artes Cênicas.

Data da aprovação: 03/10/2025

Jennifer Jacomini de Jesus (orientadora)
Doutora em Artes Cênicas Departamento de Artes Cênicas da UnB

André Ferraz Sitônio de Assis (membro externo)
Docente do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Alagoas

Rosa Pires Fernandes (membra interna)
Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UnB
Professora de Artes da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal

*Dedico este trabalho ao meu futuro eu, que
colherá os frutos desta jornada de
aprendizado e crescimento.*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão a Deus e à minha orientadora, professora Jennifer Jacomini, pela sua inestimável orientação, pelo apoio e incentivo durante todo o processo de elaboração deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Agradeço pela paciência, pelas valiosas sugestões e pela constante disponibilidade para me auxiliar na superação dos desafios encontrados. Sem a sua competência e dedicação, a realização deste trabalho não seria possível.

Agradeço também aos meus colegas de curso: Juan Freire, Júlio Oliver, Karine Araújo, Lorena Lima, Lorraine Kathelen, Milton Waikhana, Nelinton Alves, Nyna Cardoso, Pedro Ivo, Victor Santos e Wallison Moraes, pelas relevantes discussões e colaborações durante a pesquisa. Agradeço, especialmente, ao Wallison Moraes, pela ajuda na coleta de dados e análise dos resultados.

Agradeço ao André Ferraz Sitônio de Assis, professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Alagoas e à Rosa Pires Fernandes, doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UnB e professora de Artes da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, por aceitarem o convite para a apreciação deste trabalho.

Sou grata à minha família e amigos pelo apoio incondicional durante toda a minha trajetória acadêmica. Agradeço aos meus pais, Maria Madalena de Melo Freitas e Isac Pinheiro Freitas, aos meus avós, José Ribamar Reis Freitas e Maria das Graças Pinheiro Freitas, e ao meu esposo, Lucas Pereira, por acreditarem em mim e me incentivarem a sempre buscar realizar meus sonhos.

Agradeço também aos meus amigos, Bárbara Vilela, Jessica Barbosa, Julyana dos Santos e Yorrane Melo, pelo companheirismo e por me proporcionarem momentos de descontração e alegria.

Finalmente, agradeço à Universidade de Brasília, pela formação e excelência do ensino, pesquisa e extensão e por me oportunizar realizar este TCC. Agradeço, especialmente, ao Departamento de Artes Cênicas, pelo acesso aos recursos e à infraestrutura necessários para o desenvolvimento desta pesquisa.

RESUMO

A presente pesquisa analisa minha experiência pedagógica como estagiária docente na disciplina Estágio Curricular Supervisionado no Ensino Médio, do curso Licenciatura em Artes Cênicas, do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. A minha prática docente foi realizada durante o segundo semestre de 2024, com duas turmas mistas de estudantes do 1º ao 3º ano, com idades entre 15 e 18 anos. Durante os anos de 2000 a 2003 funcionava como Centro de Ensino Fundamental 414 de Samambaia, mas no ano de 2004, devido à grande demanda, esta Unidade Escolar foi transformada oficialmente em Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia. A escola é hoje referência para a comunidade local. Foi criada oficialmente em 25 de outubro de 1989, tornando-se a 12ª Região Administrativa do Distrito Federal. Antes disso, a área fazia parte do Núcleo Rural de Taguatinga e era ocupada por chácaras, onde se cultivavam hortaliças, frutas e flores desde a década de 1950. Nos primeiros anos, a cidade ainda tinha muitas dificuldades de infraestrutura, faltava água tratada, esgoto, asfalto e transporte público. Muitas famílias dependiam de carros-pipa para ter água em casa. Com o passar do tempo, a região foi crescendo e se urbanizando, o que aumentou a necessidade de escolas e outros serviços públicos. Mesmo assim, em 2017, ainda havia escolas funcionando em prédios provisórios, feitos de madeira e telhas de zinco, mostrando que o desenvolvimento da cidade e da educação pública ainda estava em construção. Dando sequência à oficina teatral no Centro de ensino Médio 414 de Samambaia norte.

A didática de três encontros com cada uma das turmas foi jogos teatrais e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, e teve como fundamentação teórica Augusto Boal e Viola Spolin. Também foram utilizados os aprendizados adquiridos em oficinas teatrais, exercícios corporais e disciplinas de práticas didáticas cursadas por mim durante a graduação. Por meio dessas práticas, refletir sobre como os jogos teatrais podem auxiliar estudantes a se conscientizarem sobre as próprias emoções. A metodologia da pesquisa foi a observação-participante, a partir das minhas percepções como arte-educadora, em que pude perceber uma mudança em relação à desenvoltura na comunicação e a superação da timidez na comunicação de estudantes, a partir da realização dos jogos teatrais.

Palavras-chave: Ensino Médio; Estágio; Habilidades socioemocionais; Jogos teatrais; Pedagogia do Teatro.

ABSTRACT

This research analyzes my teaching experience as a student teacher in the Supervised High School Teaching Internship course, part of the Bachelor's Degree in Licenciatura em Artes Cênicas, do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. My teaching practice took place during the second semester of 2024, with two mixed classes of students from the 1st to the 3rd year, aged between 15 and 18, at the Centro de Ensino Médio 414 in Samambaia, federal District. The theme of the three-session teaching sequence with each class was theater games and the development of social-emotional skills, based on the theoretical foundations of Augusto Boal and Viola Spolin. I also drew on the knowledge acquired in theater workshops, physical exercises, and teaching practice courses I took during my undergraduate studies. Through these practices, I reflected on how theater games can help students become aware of their own emotions. The research methodology was participant observation, based on my perceptions as an art educator, in which I was able to perceive a change in the students' communication skills and overcome their shyness in communication through the theater games.

Keywords: High school; Internship; Social-emotional skills; Theater games; Theater pedagogy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Apresentações dos alunos (Narrativas negras) realizadas pelo professor supervisor Elison Oliveira Franco	34
Figura 2 – Quadro da sala dos professores.....	35
Figura 3 – O auditório	35
Figura 4 – Cena das Narrativas Negras com alunos 2º ano.....	36
Figura 5 - Apresentações da cena dos personagens (1º Grupo)	38
Figura 6 - Apresentações das cenas (2º Grupo)	39
Figura 7 – Roda de conversa (Caixa das memórias)	40
Figura 8 – Barreiras emocionais	41
Figura 9 - Mural da escola (Dia da Consciência Negra)	45
Figura 10 - Alunos jogando com balões (jogos teatrais).....	47
Figura 11 – Jogo inspirado no Teatro do Oprimido	49
Figura 12 – Jogo inspirado no Teatro do Oprimido	50

LISTA DE SIGLAS

CEM 414	Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
PAS	Programa de Avaliação Seriada
UNB	Universidade de Brasília

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1 OS JOGOS TEATRAIS	8
1.1 IMPROVISAR PARA APRENDER: EXPERIÊNCIAS COM JOGOS TEATRAIS NO ENSINO MÉDIO	9
1.2 RACISMO E CULTURA DE PAZ NAS ESCOLAS	20
1.3 O TREINO DAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS POR MEIO DOS JOGOS TEATRAIS	24
2 RELATO DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO DOCENTE	34
2.1 PRIMEIRA AULA: 14 DE NOVEMBRO.....	36
2.2 SEGUNDA AULA: 26 DE NOVEMBRO	42
2.3 TERCEIRA AULA: 28 DE NOVEMBRO	46
2.4 O TEATRO E O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DE ESTUDANTES.....	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	58
APÊNDICE A – PLANO DE AULA 1	61
APÊNDICE B – PLANO DE AULA 2	65
APÊNDICE C – PLANO DE AULA 3	70

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa propõe uma reflexão sobre a prática dos jogos teatrais e o fortalecimento de habilidades socioemocionais, a partir da minha experiência de regência na disciplina Estágio Curricular Supervisionado no Ensino Médio, do curso Licenciatura em Artes Cênicas, do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Este estudo possibilitou a experimentação de novas formas de socialização escolar, por meio da utilização de jogos teatrais e estratégias didáticas voltadas ao desenvolvimento da autenticidade do estudante. A prática contribuiu para aprimorar a comunicação, ampliar a autopercepção diante do mundo e fortalecer aspectos socioemocionais dos estudantes. Além disso, apresento técnicas e ensinamentos que auxiliaram na superação de barreiras como timidez, fobia social e dificuldades de interação interpessoal.

Tudo começou com um grande desejo de transformar minha realidade: buscava não apenas melhorar minha comunicação criativa e minha interação em círculos interpessoais, mas também encontrar um meio de subsistência enquanto frequentava a universidade. Sem renda fixa para me manter dedicada aos estudos, precisei criar alternativas. Surgiu então a ideia de abrir uma microempresa de alimentação ambulante, o Cuscuz da Nah, em que oferecia um alimento prático, saudável e afetivo aos universitários. Essa experiência como empreendedora me ensinou, na prática, a importância da comunicação, da criatividade e da autonomia. Foi aí que compreendi: a Arte está em todos os lugares e pode ser um potente instrumento de transformação pessoal e social.

Com o passar do tempo, percebi que minha vivência como vendedora ambulante estava profundamente ligada à minha formação artística. Surgiram questionamentos que orientaram este projeto: como os jogos teatrais podem fortalecer habilidades de comunicação e criatividade? Como essa prática pode ajudar jovens a se prepararem emocionalmente e profissionalmente para o futuro? Como promover, a partir do teatro, ambientes afetivos e desenvolvimento pessoal em sala de aula?

Pensando nessas questões, desenhei uma proposta que foi o foco desta pesquisa: uma oficina teatral para estudantes do Ensino Médio, na faixa etária de 15

a 18 anos, intitulada *Teatro para empreender: trabalhando as habilidades socioemocionais por meio da vivência dos jogos teatrais*. Nela, procurei facilitar aos estudantes a expressão de emoções, o desenvolvimento da comunicação, da oralidade e o exercício da inteligência emocional. Um dos principais objetivos dessa proposta foi preparar os adolescentes para o convívio em coletividade, através de jogos teatrais da diretora e pedagoga norte-americana Viola Spolin e do diretor de teatro e dramaturgo brasileiro Augusto Boal, associados a vivências teatrais que aprendi nesse tempo de curso no departamento de Artes Cênicas. Pretendia contribuir para que fizessem escolhas assertivas ao final da Educação Básica, proporcionar condições favoráveis para a transformação individual emocionalmente, profissionalmente e, conseqüentemente, de seu entorno comunitário.

A linguagem teatral, neste contexto, tornou-se uma força transformadora. A instituição escolar, em geral, aborda o teatro como prática artística pedagógica, sem explorar a capacidade desta arte no desenvolvimento da inteligência emocional dos estudantes. Por isso, defendo que o ensino das Artes Cênicas precisa ser um aliado na construção de uma Educação mais humanizada, que ajude os jovens no autoconhecimento e na descoberta de possibilidades de atuação no mundo.

A metodologia desta pesquisa foi qualitativa, desenvolvida a partir da observação participante de práticas pedagógicas realizadas com alunos de uma escola pública do Distrito Federal.

Optei pelo uso dos jogos teatrais para fomentar o lúdico, e registrei as experiências por meio de um diário de bordo, percebendo o impacto dessas práticas no desenvolvimento emocional e intelectual dos estudantes.

Assim, com a Arte como ponto de partida e chegada, busquei contribuir para a formação de indivíduos mais conscientes, expressivos e preparados para enfrentar os desafios da vida pessoal, acadêmica e profissional.

1 OS JOGOS TEATRAIS

Os jogos têm se mostrado uma ferramenta valiosa no contexto educacional da linguagem teatral, desempenhando um papel importante no processo de ensino-aprendizagem. Quando abordo o Teatro no ambiente escolar, não me refiro exclusivamente à encenação de peças teatrais, com cenografia e caracterização de personagens, mas também às atividades que exploram o imaginário, a interpretação e a improvisação, além de outras práticas que envolvem elementos da linguagem teatral.

O trabalho em grupo que o teatro propicia facilita o envolvimento e permite a liberdade expressiva necessários para a experiência de convívio em coletividade, com reconhecimento da própria identidade e das demais pessoas.

O ato de jogar contribui para desenvolver destreza, inteligência, aptidão e, conforme expressa Viola Spolin, "as habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer" (Spolin, 2010, p. 4).

Por serem exercícios que envolvem liberdade, os jogos criam um ambiente propício para que os estudantes explorem suas competências e habilidades. Por meio dessas vivências lúdicas em sala de aula, estudantes começam a desenvolver um envolvimento emocional e corporal que facilita suas expressões e a assimilação dos elementos da linguagem teatral. Ao experimentar a prática do jogo teatral, os estudantes compreendem a função lúdica e recreativa deste, e começam a ter um objetivo nesta atividade, com racionalidade e foco.

O jogo contribui não apenas para o desenvolvimento das capacidades dos estudantes, mas também para a sua socialização e para a tomada de decisões necessárias no momento de improvisar uma cena teatral. Os jogos teatrais fazem com que os participantes se percebam com mais leveza, rompendo barreiras, tais como timidez e vergonha, enraizadas em suas vivências e fortalecendo a autoestima, reconhecendo-se como pessoas importantes, tanto em cena quanto fora dela.

A ludicidade, nesse contexto, não apenas motiva, mas também abre espaço para que o aluno-jogador esteja verdadeiramente aberto ao novo, tornando o jogo um

meio legítimo de construção do conhecimento. A quebra de estigmas ocorre quando o indivíduo se liberta da timidez e desenvolve seu próprio “eu”.

No entanto, há também dificuldades nesse processo do jogar, pois os jogos exigem esforço e atenção. Problemas podem surgir, naturalmente, no decorrer do exercício, por falta de entendimento ou concentração. Esses desafios, a serem enfrentados nos jogos teatrais, estimulam o aluno-jogador a sair da zona de conforto e retornar ao jogo com atenção renovada, permitindo que a ação em cena ocorra de forma espontânea e genuína. Conforme aponta Viola Spolin:

Nessa espontaneidade, a liberdade pessoal é liberada, e a pessoa como um todo é física, intelectual e intuitivamente despertada. Isto causa estimulação suficiente para que o aluno transcenda a si mesmo - ele é libertado para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medo todos os perigos. (Spolin, 2010, “p .5)

Nesse contexto, a espontaneidade valoriza a ação e a visualização do aqui e do agora, que convida o estudante a estar presente, aberto ao inesperado e conectado com outros jogadores. Portanto, compreender e aplicar essas práticas em contextos educativos, artísticos, significa reconhecer seu poder formativo e libertador, capaz de gerar aprendizados duradouros e significativos.

1.1 IMPROVISAR PARA APRENDER: EXPERIÊNCIAS COM JOGOS TEATRAIS NO ENSINO MÉDIO

A metodologia dos jogos teatrais improvisacionais foi desenvolvida por Viola Spolin, que adota a improvisação como uma forma de vivência criativa em grupo, na qual os jogadores precisam resolver coletivamente um problema.

Durante os jogos, a turma é dividida em jogadores e observadores. Os jogadores se posicionam na área do palco, enquanto os observadores ficam na plateia. Alguns elementos compõem a metodologia do jogo teatral para a construção da história que será contada por meio da improvisação, dentro de uma estrutura dramática — ou seja, a organização dos acontecimentos da narrativa. São eles: onde, quem, o quê (Spolin, 2010).

O “onde” refere-se ao ambiente, local ou cenário em que a cena acontece. O “quem” identifica os personagens representados. Por fim, “o quê” corresponde à ação realizada pelos personagens na improvisação. Assim, identificam-se os elementos fundamentais do teatro (Spolin, 2010).

Os jogos teatrais foram inspirados em brincadeiras infantis tradicionais e espontâneas entre as crianças. No entanto, diferentemente das brincadeiras, os jogos possuem regras que devem ser seguidas por todos os participantes. Esses jogos têm a função de envolver os jogadores, pois contribuem para o desenvolvimento de técnicas teatrais em cena. Os jogos de improvisação propostos por Viola Spolin estimulam o jogador a ser criativo e ágil enquanto atua. Algumas brincadeiras infantis, como o jogo da bola, são transpostas para o jogo teatral como instrumentos para promover atenção e foco.

O mais interessante, ao se estudar os elementos desenvolvidos por Viola Spolin (2008), é perceber que toda brincadeira, por mais simples que pareça, possui importância dentro da metodologia teatral. Isso enriquece a prática pedagógica no cotidiano escolar, algo simples pode tornar-se significativo para o jogador em cena. De acordo com Spolin (2008, p. 20) “Devido às incríveis demandas colocadas hoje à escola, corremos o risco de professores e alunos ficarem exauridos ou automatizados, sem perceber que isso está ocorrendo. Experimentar os jogos teatrais em sua sala de aula pode trazer novo alento (e mais!)”.

A criação e o desenvolvimento desses jogos têm como objetivo explorar capacidades expressivas, sociais e criativas, sempre por meio da experiência direta. A metodologia desse ensino-aprendizagem não visa ao estudo rígido de escolas, mas o estímulo de habilidades autênticas, da escuta ativa, da atenção ao outro e da presença em cena. Mas sempre lembrando que o jogo teatral é uma brincadeira leve, através do lúdico aprendemos a escutar o outro, a improvisar, a lidar com o inesperado e a nos expressar com mais segurança. É um momento de descoberta, onde o erro não é problema, mas parte do aprendizado. Brincar com o teatro é, no fundo, brincar de ser humano, de ser leve e de lembrar em como ser criança.

Nesse contexto, tais práticas teatrais mostram-se relevantes para o cotidiano escolar, por contribuírem para o desenvolvimento da criatividade e do respeito à

coletividade. Perante isso, o erro em cena, nesse contexto de sala de aula, deixa de ser encarado como punição e passa a ser ponto de criação cênica. A concentração faz com que o estudante sinta prazer em aprender de forma mais objetiva. Mais do que uma técnica teatral, trata-se de uma prática pedagógica que dialoga com as habilidades socioemocionais e estimula o pensamento crítico.

Ao abrir espaço para esses jogos no ambiente escolar, manifesta-se também lugar para a Arte como caminho de aprendizagem, promovendo uma educação integral. O aluno passa a ser visto não apenas como aprendiz de conteúdo, mas como criador cênico, sensível e ativo no mundo. Ao jogar, ele não apenas aprende — ele se descobre no aqui e agora.

Aqui/agora é o tempo da descoberta, da criatividade, do aprendizado. Ao participar dos jogos teatrais, professores e alunos podem encontrar-se como parceiros, no tempo presente, e prontos para comunicar, conectar, responder, experienciar, experimentar e extrapolar, em busca de novos horizontes. (Spolin, 2008. p. 20)

Por fim, quando professores e estudantes se envolvem nos jogos teatrais, rompem as barreiras tradicionais da sala de aula e constroem juntos um tempo presente, marcado pela troca e pela criação. É nesse aqui e agora que se abrem caminhos para um aprendizado sensível e inovador — um aprendizado que não apenas transmite saberes, mas os constrói com base na coletividade, na presença e na improvisação.

Com base na improvisação teatral, alguns elementos cênicos são essenciais para a definição dos jogos teatrais, que auxiliam o jogador no momento de iniciar as atividades que são: foco, instrução e avaliação. Esses são fundamentos para a introdução metodológica do processo de ensino-aprendizagem do aluno-jogador. O foco é introduzido no início do jogo. A diretora Viola Spolin oferece exemplos de foco utilizando a bola como recurso. Trata-se de um jogo teatral que trabalha exclusivamente o foco do jogador. Esse jogo pode ser realizado com uma bola imaginária ou real, promovendo o trabalho coletivo e exigindo que o estudante mantenha a atenção ao lançar a bola para outro colega. Caso o outro aluno não esteja atento ao foco do jogo, ele não conseguirá pegar a bola, perdendo, assim, seu momento dentro da dinâmica teatral.

Diante disso, essa dinâmica torna-se um ponto central para a iniciação teatral de alunos sem experiência prévia em teatro. O foco funciona como uma pausa, um ponto de partida para o início do jogo. Cada atividade proposta por Viola Spolin apresenta um foco claro e bem definido. Esse foco orienta o comportamento do jogador, mantendo-o concentrado na ação e impedindo que ele caia em padrões de atuação artificial ou em tentativas de agradar ao público. Ao manter o foco no jogo, o jogador não teme errar e não direciona sua atenção à plateia. Ele se concentra em si mesmo, no momento presente, encontrando seu ponto de fixação — que pode ser a própria bola ou um ponto específico no espaço. Isso permite que ele permaneça concentrado na dinâmica da atividade, e não em uma performance ensaiada. Mas será que o foco é o objetivo do jogo? Segundo Spolin, o foco não é o objetivo em si. Buscar manter o foco gera a energia (o poder) necessária para jogar, a qual é então canalizada e flui através da estrutura proposta (a forma), configurando um evento de vida real. (Spolin, 2008, p. 29).

Quando o jogador se dedica verdadeiramente a manter o foco — por exemplo, mantendo contato visual, escutando o parceiro ou utilizando um objeto de forma criativa —, ele gera uma energia interna, um estado de atenção viva e de prontidão. Essa energia é essencial para que o jogo aconteça com verdade, criatividade e espontaneidade.

Essa mediação dos professores também é fundamental, para que o aluno-jogador não se prenda à avaliação do instrutor, mas sim à sua atenção em cena com o coletivo, aprendendo por meio das experiências em sala de aula. Essa magia presente em cena é o que chamo de universo teatral: o momento em que o indivíduo está de corpo e alma conectado com seu eu, com o personagem e com a plateia, e tudo flui naturalmente no processo de criação cênica. Essa conexão também precisa estar presente no mediador da turma, que deve observar os alunos sem interferir de forma negativa. Cabe ao professor oferecer direções e instruções durante a cena, incentivando os alunos a se entregarem por completo à atividade, mantendo o foco no trabalho coletivo. Segundo Viola Spolin (2008, P. 31), “a instrução busca intensificar o jogo até o auge de energia e percepção dos jogadores”.

Frequentemente, o professor pode perder o foco e a clareza da instrução durante o jogo. Nesses momentos, é necessário retomar o centro — o foco — da atividade. Observa-se que instrução e foco andam juntos no contexto dos jogos teatrais. A instrução orienta o foco do aluno-jogador; por isso, a mediação do docente deve ser clara e direta, evitando direcionamentos excessivos que possam comprometer a concentração dos estudantes. É importante também que haja pausas e tempo suficiente para que os alunos se identifiquem com o processo e aprendam na prática, em conjunto com o professor, respeitando os limites do ambiente da sala de aula — tanto no que se refere à relação entre professor e alunos quanto ao espaço cênico criativo.

Um aspecto interessante é que a instrução pode partir não apenas do professor, mas também da plateia ou dos próprios colegas de jogo. Todos os jogadores tornam-se observadores do processo criativo, contribuindo com sua percepção e interação. Spolin (2008, p. 31) questiona: “você estavam dando instruções a bel-prazer ou (ouvindo apenas a si mesmos)?”.

Essa observação é particularmente relevante, pois muitas vezes, ao dar instruções, escutamos mais a nós mesmos do que ao que está acontecendo em cena. Esse é um ponto importante, uma vez que é preciso estar atento ao ambiente de criação e não apenas às próprias ideias. É necessário desenvolver um olhar sensível e abrangente, atento ao todo, ao coletivo e à dinâmica viva do espaço cênico.

Nesse caso, ao dar ênfase à avaliação no contexto dos jogos teatrais propostos por Viola Spolin, percebe-se que ela não se manifesta com julgamento ou classificação do desempenho do aluno-jogador. Ao contrário, está inserida em uma lógica de experiência, descoberta e transformação por meio dos jogos teatrais. Spolin (2008) propõe uma abordagem pedagógica fundamentada na vivência direta, no processo coletivo e na escuta ativa, em que a avaliação não se distancia dos outros dois elementos essenciais: o foco e a instrução.

Avaliar, nesse sentido, é compreender como o jogo fluiu, como o jogador se envolveu e quais aprendizados foram construídos durante os jogos teatrais. Como afirma Spolin (2008, p. 31), a avaliação não é crítica. A avaliação (assim como a

instrução) cresce a partir do foco, que é restabelecido a partir de perguntas dirigidas tanto para os jogadores na platéia como para os jogadores atuantes.

A proposta é que os próprios jogadores analisem suas ações durante o jogo: o que funcionou, o que dificultou o andamento da atividade, como o foco foi mantido e de que forma a energia fluiu entre os alunos. Em vez de ser conduzida apenas pelo instrutor, a avaliação nos jogos teatrais é construída com base na observação coletiva e na autorreflexão de todos os envolvidos no processo de criação cênica.

A roda de conversa é o momento de partilhar observações e experiências, que se tornam fundamentais para a evolução dos estudantes. Avaliar, portanto, é reconhecer a qualidade da vivência teatral — se ela foi autêntica e coletiva. Dessa forma, a avaliação, no método de Viola Spolin, não é um fim em si mesmo, mas uma parte integrante do processo de aprendizado e crescimento do aluno-jogador. Ela convida os participantes à escuta, à observação e à reflexão, tanto individual quanto com o grupo. Ao inserir avaliação, foco e instrução, o jogo teatral transforma-se em uma potente ferramenta de ensino-aprendizagem, permitindo o desenvolvimento artístico teatral, humano e coletivo dos estudantes.

Dando ênfase aos jogos teatrais com os estudantes no contexto de sala de aula, a partir dos princípios enunciados por Viola Spolin, realizei o trabalho teatral com discentes, tendo o avaliar, o foco, e a instrução como pontos centrais durante minha mediação de uma oficina teatral. Iniciei minhas atividades de estágio curricular supervisionado no Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia, uma escola ampla, frequentada por adolescentes com idades entre 15 e 18 anos. Esses estudantes já sofrem pressão social para se responsabilizar por escolhas que, segundo acreditam, podem definir seus futuros para sempre ou pelo menos, são levados a acreditar nisso.

Em meio a essa atmosfera escolar carregada de influências coletivas voltadas ao amadurecimento precoce, inspirei-me nos jogos teatrais para compor uma metodologia pedagógica. Comecei, então, a observar os estudantes, os círculos de amizades e as influências que formam os vínculos socioemocionais. As habilidades emocionais começam na fala e nas ações de cada adolescente. Segundo Viola Spolin, os jogos teatrais de improvisação carregam, implicitamente, a resposta a três perguntas fundamentais: onde? o quê? quem? Trabalhando a partir dessas perguntas,

posso citar alguns jogos de improvisação que efetuei durante a oficina teatral, com base na minha experiência em estágio de regência com os estudantes.

Um bom exemplo dessa prática é o jogo *Isso não é uma garrafa*. A proposta desse jogo é estimular a imaginação por meio de uma simples garrafa de plástico. O nome do jogo é autoexplicativo: consiste em imaginar que a garrafa é qualquer outro objeto que não seja, de fato, uma garrafa. Essa ação principal da cena já responde à pergunta “O quê?”. Sugeri que se dividissem em trios. Cada grupo seria responsável por apresentar uma cena em que a garrafa fosse um objeto cênico útil para o desenvolvimento de uma apresentação criativa. Nas cenas apresentadas, a garrafa transformou-se em perfume, escova de cabelo, escova de dente, microfone, violão e desodorante. Com esses objetos em cena, e o estímulo criativo, pude observar a expansão da imaginação e a socialização entre os alunos. As circunstâncias “onde?” e “quem?” ficaram por conta da imaginação dos estudantes.

Em outro jogo semelhante que se chama *jogos dos personagens*, a proposta se inverteu; observei que poderia trabalhar respondendo à pergunta: “Quem?”. Escrevi diversas profissões em papéis recortados e os espalhei pelo chão da sala. Conduzir os alunos para que andassem pelo espaço e, ao meu comando, parassem diante de algum papel, de acordo com a instrução dada. A atmosfera musical esteve presente durante o exercício, o que trouxe uma conexão maior entre os estudantes. Eles performaram as profissões conforme a movimentação do jogo. Cada aluno apresentava sua cena, revelando suas ideias sobre as profissões e já preenchendo a lacuna deixada pelas perguntas não respondidas do jogo — nesse caso, “O quê?”.

Diante disso, comecei a visualizar as cenas dos personagens ali presentes. Surgiram as perguntas: onde ocorre a cena? Como esse espaço físico é imaginado pelo aluno? Observei que havia diversas profissões representadas no chão. Qual seria, então, o sentimento e a imaginação relacionados ao local no qual a ação se desenrolava para o aluno-jogador? Seria em casa, em um parque de diversões, no trabalho? Esses são questionamentos que o professor pode considerar durante a cena, quando percebe que muitos estudantes perdem o foco do personagem, atuando apenas no momento presente, sem refletir sobre o lugar ou o ambiente em que estão

inseridos. Por isso, é essencial contextualizar esses elementos, que são importantes para o desenvolvimento do aluno-jogador.

Após cada estudante apresentar sua cena orientei-os a continuarem caminhando pelo espaço e a criarem cenas com diferentes personagens. Pedi que parassem nos locais em que as profissões estavam coladas no chão, criando cenas a partir dos questionamentos: Onde? O quê? Quem? Dessa forma, puderam utilizar a imaginação, exercitar a criatividade em cena e enriquecer suas ideias no espaço de ação. Ao final realizamos uma roda de conversa sobre o que funcionou e o que atrapalhou durante a criação. Os estudantes demonstraram facilidade em elaborar cenas óbvias, por isso propus que saíssem da “caixa do fácil” e começassem a explorar o improvável se eu sou um empresário, um comerciante ou um professor o que faria de diferente?

Com o desfecho do exercício em sala, os estudantes passaram a repetir suas movimentações, percebendo a própria respiração e criando sínteses em cena. Assim, conseguiram sair do óbvio e evoluir o imaginário dentro do jogo teatral. Essa atividade marcou o encerramento da prática teatral aplicada na oficina. Assim como Viola Spolin utiliza os termos onde? Quem? O quê? leva os jogadores a incluírem o ambiente, o relacionamento e a atividade — ou seja, a realidade cotidiana — em sua consideração sobre os problemas teatrais. De acordo com Spolin:

A maioria dos jogos é altamente social e propõe um problema que deve ser solucionado – um ponto objetivo com o qual cada indivíduo se envolve e interage na busca de atingi-lo. Muitas habilidades aprendidas por meio do jogo são sociais. (2008b, p. 30)

Acredito que no espaço de aprendizagem pude aplicar de maneira mais eficaz os jogos e os roteiros apresentados. Ao estudar, compreender e adaptar os conteúdos ao meu contexto tive mais confiança em atingir meus objetivos e a otimizar os resultados. As anotações no meu diário de bordo e observações em sala de aula, contribuíram para o meu aprimoramento contínuo, tornando a aplicação mais relevante, enriquecedora e social com os alunos.

Lecionando em sala de aula percebi que os estudantes necessitam de incentivo para a transformação social e para o desenvolvimento pessoal partindo de dentro para

fora. As dificuldades sociais e o silenciamento emocional são aspectos comuns nas escolas que geram quadros de depressão, ansiedade e fobia social. O medo de se expressar é uma realidade que precisa ser enfrentada nas aulas.

Os jogos de improvisação movimentam o aluno a pensar e a ser criativo. O excesso de racionalização, sem ação concreta, gera bloqueios que dificultam a atuação física em cena. A improvisação estimula a oralidade, promove uma comunicação assertiva e favorece a criação de vínculos no espaço cênico. Essa socialização conecta pessoas dentro do ambiente teatral de uma maneira que, fora dele, em sala de aula convencional, dificilmente ocorreria, principalmente, no que se refere ao desenvolvimento das habilidades emocionais dos estudantes.

Alguns alunos apresentavam maior dificuldade na fala e na expressão; outros manifestavam emoções explosivas e hiperativas. A prática dos jogos teatrais pode trazer benefícios significativos ao explorar um ambiente afetivo entre discentes. O ponto de concentração é uma fronteira adicional dentro da qual os atores-jogadores trabalham e enfrentam uma série constante de crises. Assim como o músico de *jazz* desenvolve uma disciplina pessoal ao manter o ritmo enquanto toca com outros músicos, o controle do foco propicia o tema e desbloqueia o aluno para lidar com cada crise à medida que ela surge (Spolin, 2010). Eu vejo isso muito na capoeira e no samba brasileiro. A ginga da capoeira, por exemplo, ensina a ter presença, atenção e leveza, mesmo quando o jogo muda de repente. Já o samba, com seu ritmo contagiante, desperta uma concentração natural, mas ao mesmo tempo cheia de liberdade. Tanto na roda quanto na música, aprendemos a ouvir o outro, a sentir o momento e a responder com criatividade; e isso acaba sendo um grande exercício de foco, de corpo e de alma.

Além disso, lidamos também com a falta de foco durante as práticas teatrais que comprometem o desenvolvimento do aluno-jogador e a percepção dos exercícios, que são essenciais para o entendimento do jogo teatral. Ao manter o foco no momento da atuação, o ator se coloca em estado de presença, percebendo sua respiração, mantendo a atenção plena e controlando a energia em cena. Mesmo diante de crises e desafios recorrentes no processo teatral, a improvisação mantém o ritmo e favorece a escuta dos colegas. O foco, nesse contexto, não restringe, mas liberta, oferecendo

suporte para respostas criativas. Quando o ator está presente de corpo e mente, de forma leve, sem antecipações ou distrações, ele atinge o ponto de concentração. Essa construção do olhar para o objeto, mantendo o foco da mente, conduz à presença cênica. Assim, torna-se possível trabalhar em conjunto e progredir gradativamente no desbloqueio dos estudantes.

Como afirma Viola, a transformação do personagem, do objeto ou das ideias parece ser essencial e deve ocorrer em toda cena improvisada, pois constitui a estimulação e a energia da cena — seu processo vital (Spolin, 2010).

Portanto, a necessidade dessa transformação em cena demonstra que o jovem compreende que a estagnação compromete o desenvolvimento da ação. O agir em cena dos personagens, aliado ao objeto e ao foco do ator impulsiona o enredo, mantém a atuação no presente e a torna aberta a mudanças. Assim, a improvisação deixa de ser apenas um recurso técnico e passa a ser uma exigência da linguagem teatral espontânea.

O envolvimento físico ou sensorial com objetos deve ser firmemente estabelecido para os alunos-jogadores nas sessões iniciais. É o primeiro passo para a construção de outras e mais complexas relações no palco. O objeto estabelecido é a única realidade entre os atores, ao redor da qual eles se juntam (Spolin, 2010). Conforme, a professora do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade de Sorocaba e pesquisadora Ingrid Koudela:

Na escola não se aprende normalmente através da experiência, mas por meio da didática (técnicas de organização do aprendizado). O aprendizado estético é o momento integrador da experiência. A transposição simbólica da experiência assume, no objeto estético, a qualidade de uma nova experiência. (p. 36, 2010)

Por fim, Viola Spolin defende que o verdadeiro aprendizado acontece quando o aluno vivencia a experiência — e não apenas quando se senta em sala de aula para ouvir ou memorizar conteúdos o que, muitas vezes, torna o ensino mecanizado e limitado.

No Teatro, por meio do jogo, da arte e da expressão, o estudante encontra uma ferramenta que aprofunda o estudo emocional e físico. A proposta de Spolin — de que se aprende fazendo, com o corpo, a emoção e a imaginação — abrange uma

linguagem mais eficaz do que aquela baseada apenas em instruções diretas e monótonas no ambiente escolar.

A valorização dos exercícios leva à criação de um espaço de descoberta e evolução genuína, tanto em relação à sociedade quanto ao autoconhecimento. No próximo capítulo abordarei sobre os obstáculos do convívio social entre as pessoas considerando as diferenças, tais como o preconceito, o bullying e o racismo que encontrei em minha pesquisa de campo e como eles acabam dificultando o desenvolvimento socioemocional da coletividade.

Essas práticas em sala de aula podem contribuir para o aprimoramento cognitivo dos estudantes, auxiliando-os a planejar melhor o futuro a partir do respeito a todas as pessoas, ampliando as perspectivas para além das próprias convicções e preconceitos herdados da socialização familiar.

O jogo teatral é apenas uma das formas para incentivar os estudantes. Entretanto, há outros problemas estruturais e sociais que impactam no ensino-aprendizagem, que é a defasagem do ensino e a desigualdade de acesso, além da dificuldade de integrar práticas pedagógicas que valorizem a diversidade cultural e étnico-racial do país.

Nesse contexto, uma das questões mais urgentes e complexas a ser enfrentada é o racismo e bullying nas escolas. Embora, o Brasil seja um país marcado pela diversidade étnico-racial, o ambiente escolar ainda reproduz, consciente ou inconscientemente, preconceitos e estereótipos que afetam principalmente estudantes negros. Além disso, o bullying também aparece como uma realidade preocupante nas escolas, muitas vezes disfarçado em brincadeiras ou comentários que acabam machucando. Essas atitudes podem parecer pequenas, mas geram sofrimento e isolamento em quem é alvo delas. É importante que a escola seja um espaço de respeito e empatia, onde todos se sintam acolhidos e valorizados do jeito que são. Falar sobre bullying é uma forma de quebrar o silêncio, repensar nossas atitudes e construir um ambiente escolar mais leve, e saudável para todos.

1.2 RACISMO E CULTURA DE PAZ NAS ESCOLAS

Esse processo de educação e respeito às pessoas começam em casa. Se os responsáveis praticarem atos racistas, conseqüentemente, os filhos que estão recebendo o exemplo agirão da mesma forma no ambiente escolar.

Uma forma de prevenir esses comportamentos é justamente o enfrentamento das crises, abordando o assunto constantemente com os filhos e em sala de aula. Diante disso, não é necessário esperar datas comemorativas para falar sobre esse tema que é o racismo. A falta de motivação, de formação ou mesmo de interesse de alguns docentes reflete diretamente na omissão das escolas. Muitos professores da secretaria de educação do Distrito Federal, ainda tem algumas dificuldades com esta prática pedagógica, a temática antirracista deve ser trabalhada de forma contínua e integrada ao longo de todo o ano letivo na Secretaria de Educação do Distrito Federal, sendo incorporada ao planejamento pedagógico e ao Projeto Político-Pedagógico das escolas. Diante disso, pensando em fortalecer ainda mais esse trabalho, que foi criado em 2024, o protocolo antirracista do Distrito Federal, que deve ser implementado em 2025. (MONALISA, 2025).

Ele vai servir como guia para os professores, ajudando-os a lidar com situações de discriminação e a desenvolver atividades que promovam respeito e igualdade. Assim, podem servir como auxílio e deixa de ser só uma pauta pontual e passa a fazer parte do dia a dia escolar, construindo um ambiente mais acolhedor. Como ressalta Paulo Freire: “Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p. 25). Essa perspectiva reforça que o papel do educador vai além de transmitir conteúdos: é criar condições para que os estudantes se tornem protagonistas do seu aprendizado, desenvolvendo autonomia, reflexão crítica e consciência.

A concentração dessas discussões em um único mês, como mencionado pelo professor da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, Francisco Thiago Silva, pode levar a uma abordagem superficial, negligenciando a importância do trabalho em relação ao debate sobre cultura e história da cultura afro-brasileira de forma transversal ao longo do ano, conforme previsto pela Lei nº 10.639/2003, e

estadual no Distrito Federal, obriga o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas, visando combater o racismo. (Brasil, 2003).

É necessário sempre estimular o debate com os estudantes sobre as diversas facetas acerca desse tema, considerando o quanto o racismo ainda é um mal presente entre nós. No ambiente escolar, certos modos de falar ou expressar, mesmo disfarçados de comentários ou brincadeiras entre colegas, configuram-se como atos de racismo. De acordo com a Guia de valorização da vida do Distrito Federal:

Os desafios a serem superados pelas crianças, jovens e adultos, negras, negros ou pessoas que de alguma forma são racializadas como inferiores, na construção de seu pertencimento, reconhecimento e identidade étnico-racial, mostra-se urgente e necessária a reflexão acerca das relações estabelecidas na escola, especialmente, entre estudantes, professores(as) e toda a comunidade escolar. (SEEDF, 2023, p. 16).

Essas reflexões entre os estudantes e professores são necessárias para ampliar trocas de conversas e aprender sobre o respeito e a colaboração de cada indivíduo no ambiente escolar. Um fato importante que notamos continuamente é o adoecimento e esgotamento de professores, uma questão preocupante que afeta a qualidade da educação e o bem-estar desses profissionais. As condições de trabalho e a sobrecarga, a falta de reconhecimento e o contato com situações de violência e conflito podem contribuir para o desenvolvimento de transtornos mentais e emocionais.

Não é à toa que vemos com frequência, na mídia, casos de professores sendo agredidos verbal e fisicamente. Muitos deles não conseguem mais voltar a lecionar, devido a traumas e transtornos mentais vivenciados na rotina escolar.

Mas a violência nas escolas não se restringe aos estudantes. A falta de respeito por parte dos próprios educadores e gestores das escolas que, pela forma da sua didática autoritária com os alunos, desestimulam e prejudicam o envolvimento destes com os processos de ensino-aprendizagem. É preciso o educador ter muita paciência, atenção às estratégias e projetos em ação, e atuar para a resolução de conflitos, cuidar da mente e da saúde no geral, para poder trabalhar bem e abrir caminhos de possíveis transformações para si mesmo e para os alunos.

É necessário estimular uma cultura de respeito pelo docente uma vez que este, em última análise, se propõe a preparar as juventudes para seus processos vindouros de desenvolvimento no mundo. As ocorrências de violência em contexto escolar têm se tornado mais frequentes, como foi o recente caso de violência verbal e preconceito social ocorrido no Colégio Galois, que identificou dez estudantes envolvidos em atos racistas contra alunos da Escola Franciscana Maria de Fátima. (Pimentel, 2024).

Apesar da gravidade dos casos, muitas vezes, essas situações são silenciadas ou tratadas de maneira superficial. Há um esforço constante para proteger a imagem das instituições, preservar contratos e manter a ilusão de um ambiente perfeito. Em muitos casos, as vítimas são desencorajadas a denunciar e quando o fazem enfrentam processos internos que subestimam seu sofrimento ou simplesmente os ignoram. No Distrito Federal, o poder econômico e a influência social de muitas famílias reforçam o silêncio e o apagamento. Diante disso, é necessário romper esse ciclo. Mas como cortar essa influência social do poder econômico que sempre tem vantagem esmagadora no contexto do capitalismo?

Diante do sensacionalismo que afirma que só nas periferias acontecem casos de violências, as escolas precisam assumir sua responsabilidade ética e social. Precisam criar ambientes verdadeiramente seguros e inclusivos, com políticas elucidativas de combate ao preconceito e formação continuada para professores e alunos. Uma boa prática que tem sido implementada pela Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal (SEEDF) é a Cultura de Paz nas escolas, que

(...) pode ser compreendida como um marco de respeito aos direitos humanos e se constitui como um conjunto de valores, atitudes, tradições, comportamentos e estilos de vida baseados no respeito à vida, no fim da violência e na promoção e prática da não-violência por meio da educação, do diálogo e da cooperação; no pleno respeito e na promoção de todos os direitos humanos e liberdades fundamentais; no compromisso com a solução pacífica dos conflitos (SEEDF, 2020, p. 19).

Por isso, reconhecer e valorizar a diversidade é essencial para a formação de cidadãos conscientes e respeitosos. As diferenças de cultura, raça, gênero, religião e condição social devem ser vistas como riquezas que ampliam o olhar dos estudantes sobre o mundo. Promover a diversidade na escola e a inclusão de pessoas com deficiência significa combater o preconceito e criar um ambiente no qual todos se

sintam acolhidos, mais do que adaptar o espaço físico, é sobre olhar para o estudante como um ser completo, com potencialidades e necessidades únicas. Promover a inclusão significa oferecer materiais acessíveis, apoio pedagógico, e principalmente empatia para esses alunos. O docente tem um papel essencial nesse processo: compreender as limitações de cada ser com suas deficiências, sobrepondo à identidade do estudante, estimulando suas habilidades e criando estratégias que favoreçam a participação de todos.

Os benefícios da inclusão vão muito além da sala de aula, ela fortalece a convivência, o respeito às diferenças e o sentimento de pertencimento. No entanto, também há desafios: a falta de formação adequada, o número alto de alunos por turma e a escassez de recursos ainda dificultam o trabalho. Mesmo assim, quando a escola se compromete com o cuidado e o olhar humano, ela se torna um espaço de transformação, onde cada estudante pode se reconhecer como parte essencial do coletivo.

Isso pode ser feito com um currículo mais expansivo para os alunos, que tragam vozes de diferentes grupos sociais e com atividades que incentivem o diálogo e o respeito. E assim, criar e abrir espaço em que os alunos possam aprender a lidar com as diferenças.

A escola é um campo fértil com pessoas com diferenças de gênero, de intelectualidade, de raça/etnia, de orientação sexual, de personalidade, de cultura, de patrimônio, de classe social e deficientes. É na convivência na escola que se pode criar abertura para aprender sobre o mundo, a sociedade e si mesmo. Contrariando o senso comum que afirma que só se aprende sobre o mundo depois de terminar a escola, um caminho alternativo seria introduzir o mundo dentro da escola. Isso levaria ao processo de começar a aprender e a se identificar porque a escola é o primeiro ambiente de socialização depois da família. Considerando essa convivência em coletividade, ressalta-se que:

A diversidade presente em uma sociedade exige que as peculiaridades dos diferentes grupos sociais sejam observadas e respeitadas. A multiplicidade de aspectos que marcam a construção identitária, cultural ou mesmo fenotípica dos indivíduos apontam para a importância de se compreender a riqueza que essa pluralidade representa e o quanto é fundamental considerá-

la no campo das políticas públicas, em especial das educacional (SEEDF, 2020, p. 18)

Por conseguinte, essas políticas públicas ajudam em uma construção cultural e plural que assume um papel fundamental na possibilidade de conscientizar esses afetos e trazer à tona as vivências sociais, agindo como um meio indispensável para a transformação social. No próximo sub capítulo abordarei sobre como os jogos teatrais fortalecem as habilidades socioemocionais.

1.3 O TREINO DAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS POR MEIO DOS JOGOS TEATRAIS

A timidez, muitas vezes vista como um obstáculo à socialização, pode ser superada para o alcance de um maior desenvolvimento pessoal e social. Nesse contexto, a prática teatral com suas diversas técnicas e jogos surge como um aliado poderoso nesse processo.

Aplicando técnicas teatrais é possível aprimorar a fala, a expressão corporal e a sociabilidade por meio das relações interpessoais. A vergonha em se comunicar pode atrapalhar, afetar a autoestima e o desenvolvimento de habilidades que são importantes para a vida social. O teatro, por sua vez, oferece um ambiente seguro e lúdico para a experimentação de diferentes papéis e situações sociais, permitindo que os alunos tímidos superem seus medos e desenvolvam a confiança necessária para se expressarem livremente.

Tanto os jogos de improvisação, expressão corporal e de construção de personagens, relatados no livro *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin* (2008), quanto aqueles da metodologia do Teatro do Oprimido (T.O.), de Augusto Boal, que procura trabalhar o teatro como transformação social, podem ser úteis para os estudantes na Educação Básica. Os exercícios e jogos do T.O. consistem em propor uma situação problema e regras para resolvê-la, porque entende que assim o indivíduo consegue exercitar a sua liberdade pessoal e despertar os seus aspectos físico, intelectual e intuitivo.

O mais importante nos jogos teatrais é trabalhar a espontaneidade. A condição mais crucial para o jogador é fazê-lo transcender a si mesmo. Se isso é alcançado, ele se torna mais capaz de simpatizar no ambiente, de explorar e de enfrentar os seus medos. Conforme afirma Spolin:

Todas as pessoas são capazes de atuar no palco. Todas as pessoas são capazes de improvisar. As pessoas que desejarem são capazes de jogar e aprender a ter valor no palco. Aprendemos através da experiência, e ninguém ensina nada a ninguém (Spolin, 2010, p. 16).

Ao aplicar o jogo do espelho, da Viola Spolin, durante a oficina que ministrei em sala de aula com os adolescentes sem iniciação teatral do Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia, pude constatar os olhares dispersos dos alunos e a falta de atenção. A partir da observação dos estudantes pude notar a timidez e como esta é superada quando estes começam a se movimentar e a se expressar à sua maneira, alcançando dinamismo e confiança em si próprio.

A pluralidade de movimentações em interrelação ajuda as pessoas a se olharem, a partilharem entre si e se desenvolverem coletivamente. No mundo ocidental, a gente se reprime e perde esse contato visual com as pessoas à nossa volta. Por isso, o teatro pode auxiliar na libertação de entraves, ao exercitar a pluralidade de formas de expressão e o contato mais próximo e afetivo nas relações sociais.

Ao decorrer das minhas práticas docentes de estágio docente, realizei pesquisas sobre jogos teatrais para melhorar a autoconfiança e a improvisação, e encontrei na plataforma YouTube um canal de jogos teatrais que se chama Almanaque Teatral.

Como resultado dessa pesquisa, desenvolvi um jogo de improvisação teatral que se chama *Presente, passado e futuro*, pela primeira vez em sala de aula, na oficina teatral. Entretanto, apresentei dificuldade por ser um jogo novo para lecionar em sala. Esse jogo trabalhava o improviso e a criatividade, a história se passava nesses tempos. Na primeira sequência do jogo proferi uma frase e os estudantes encenavam a cada tempo, com pausas, respeitando o momento do seu colega e ficando em estátua ao acabar a cena. Na sequência, solicitei que eles expressassem

ideias de frases para continuar o jogo, com isso eles foram dando dicas e ideias criativas de frases e se divertiram em cena.

A principal dificuldade em relação à atividade desenvolvida foi o tempo, uma vez que como eu estava com doze alunos em sala de aula, sendo que a quantidade normal dos alunos são 35 alunos, a sequência precisava ser mais ágil. Aprendi que, em sala de aula, precisamos trabalhar a repetição para que eles experimentem mais em cena. Ter uma didática que traga os alunos para o pensar da realidade, que os jogos teatrais, não é apenas uma forma de brincadeira, mas sim a transformação de si próprio ao interpretar diferentes personagens e situações, que podem melhorar a capacidade de se colocar no lugar do outro e compreender diferentes perspectivas sobre a sociedade. Além do mais, esses jogos contribuem também a redução da ansiedade e o pânico social, o teatro oferece um ambiente seguro e lúdico para a experimentação de diferentes situações. Os jogos teatrais estimulam a criatividade e a espontaneidade ajudando os alunos tímidos a se expressarem de forma mais autêntica e original. No mundo contemporâneo, a ansiedade e a depressão tomam conta da sociedade e a arte serve como terapia para as essas doenças mentais, porque desperta sentimentos, memórias e pensamentos de maneira profunda e sensível. Quando o aluno entra em contato com práticas artísticas, seja na música, na dança ou no teatro, ele se desenvolve. No caso dos jogos teatrais, o processo é ainda mais transformador. Essas vivências favorecem a saúde emocional. Assim, a arte, especialmente por meio do teatro, torna-se uma aliada potente na formação humana e na construção de uma educação mais sensível, inclusiva e libertadora.

No teatro imagem do Augusto Boal, o processo de transformação se dá de maneira coletiva, no qual cada olhar e cada gesto contribuem para a construção de uma autoestima mais sólida e dinâmica.

No contexto da pesquisa realizada, cabe salientar que o Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia atende a uma margem de alunos diversificados em termos socioeconômicos. Entretanto, os números de alunos de classe média e média-baixa prevalecem, por ser uma escola na área periférica de Samambaia Norte. Isso não atrapalha ou impede os alunos de estudarem e terem uma garantia de um futuro melhor, pois a escola CEM 414, trabalha em prol de ajudar os alunos a se

comprometerem com os estudos e as atividades. Além disso, são realizadas reuniões pedagógicas com os pais para poderem auxiliar os filhos a melhorar o desenvolvimento escolar. De acordo com o Projeto Político Pedagógico:

Através dos dados colhidos na secretaria, o Centro de Ensino Médio 414 é uma escola com uma clientela bastante heterogênea no que se refere às características econômicas de seus discentes. Além de estudantes de classe média e média-baixa há um número significativo de alunos de classe baixa residentes nas quadras finais de Samambaia formado por muitas famílias carentes, com baixa escolaridade e cuja renda vem de subempregos e de atividades informais (Governo do Distrito Federal, 2021, p. 9).

Infelizmente, assaltos e uso e tráfico de drogas é um problema complexo que afeta muitas áreas urbanas periféricas, o índice é alto na área da Samambaia Norte, por isso é necessária uma fiscalização noturna em torno do Centro do Ensino Médio 414, para evitar a marginalização. Além do mais, a localização aumenta a vulnerabilidade do aluno e da comunidade escolar, o turno noturno enfrenta desafios relacionados à segurança devido a menor iluminação e fluxo de pessoas. Dessa forma, ainda que a escola seja considerada segura, a percepção de insegurança por parte de alunos e responsáveis é um fator importante a ser considerado. Com isso, torna-se necessário o aumento da vigilância nos arredores da escola, especialmente, durante o turno noturno, a instalação de câmeras de segurança e a melhoria da iluminação pública, bem como parcerias com a Polícia Militar para rondas frequentes. Complementarmente, ressalta-se que é crucial a edificação de ações que beneficiem os alunos, docentes e responsáveis, com reuniões e projetos sociais e culturais que ofereçam alternativas para os jovens em situação de vulnerabilidade, além de conversas sobre os riscos do uso de drogas. De acordo com os dados apresentados no seu Projeto Político Pedagógico, destaca-se que:

Mesmo estando situado na área inicial da cidade, aqui é um lugar com índice considerável de assaltos, uso e tráfico de drogas. Mesmo sendo considerada uma escola segura, alguns alunos e responsáveis reclamam do uso de drogas perto da escola, principalmente no turno noturno (Governo do Distrito Federal, 2023, p. 9)

A precarização da Educação, marcada pela falta de professores, a superlotação das salas de aula e a infraestrutura insuficiente, representa um desafio significativo para a qualidade do ensino em diversas cidades do entorno do Distrito Federal. Esse problema afeta há diversos anos a população brasileira, devido à falta de investimentos e estrutura nas redes públicas de ensino.

A sobrecarga dos docentes prejudica o acompanhamento individualizado dos alunos e compromete a qualidade das aulas. A desvalorização da carreira docente, com baixos salários e condições de trabalho precárias, contribui para a evasão e a falta de interesse em seguir a profissão.

No contexto do Distrito Federal, a qualidade da Educação é boa, porém em regiões rurais e algumas cidades do interior do Nordeste ainda enfrentam desafios significativos. Sobretudo, com as transformações dos últimos anos, a educação no Nordeste tem se destacado como uma das mais bem cuidadas e valorizadas do país. É visível o quanto as regiões nordestinas têm avançado e conquistado espaço no cenário educacional, refletindo o compromisso e a dedicação em transformar o presente e construir um futuro melhor. Olhando para as experiências e dificuldades que vivi no Ceará, consegui enxergar com mais clareza certas realidades que antes passavam despercebidas: as crianças muitas vezes precisavam se deslocar em veículos improvisados, inclusive na caçamba de carros de frete, devido à ausência de transporte escolar adequado, enfrentando longas distâncias por estradas de terra, eu passei por isso estudei durante seis meses no interior do Ceará em 2010/2011, e vivenciei isso de perto. Apesar de avanços em algumas cidades, como Teresina (Piauí), que conta com centros universitários e maior oferta de oportunidades educacionais. Porém a infraestrutura escolar, principalmente em Buritis (CE), ainda hoje, continua comprometendo o ambiente de aprendizagem, a segurança dos alunos e a qualidade do ensino, refletindo diretamente nas condições de desenvolvimento acadêmico e social dos estudantes, tendo apenas uma escola neste município para ensino fundamental e tendo que ir para outro município que tem Centro de Ensino Médio.

A história da minha avó ilustra essa precariedade em Buritis (CE) até hoje com dificuldades em escrever, ela não teve acompanhamento para a alfabetização e

educação. Mas felizmente, com mudanças na gestão municipal, muitas cidades do Ceará avançam hoje em programas de leitura e distribuição de materiais educativos, ajudando a transformar a vida das crianças.

Essa situação evidencia como a precariedade da Educação aprofunda desigualdades sociais, afetando principalmente estudantes de baixa renda que dependem da escola pública. O papel do professor é essencial nesse cenário, mas docentes mal remunerados, sobrecarregados e trabalhando em condições inadequadas acabam tendo sua saúde física e mental prejudicada, o que interfere diretamente na qualidade do ensino.

Por isso, é fundamental investir em políticas públicas que promovam a inclusão social e garantam acesso a uma Educação de qualidade. Valorizar os profissionais da educação, com salários dignos, planos de carreira e condições de trabalho adequadas, é parte essencial dessa transformação. Construir um sistema educacional mais justo e eficiente exige esforço conjunto da sociedade, do governo e dos próprios educadores. No entanto, essa é uma batalha antiga e contínua, que demanda dedicação constante para que professores e alunos possam, de fato, ter melhores condições de ensino e aprendizagem.

Nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo. (Freire, 1996, p. 23)

Cumprе salientar, que todo espaço escolar é essencial para os alunos desenvolverem habilidades socioemocionais, abrindo o espaço para trocas de conversas e relações interpessoais com os colegas da classe, aprendendo a conviver em conjunto e pensar no próximo. As habilidades socioemocionais necessitam ser trabalhadas no aluno desde a Educação Infantil, com brincadeiras e recreações, liberando o desenvolvimento emocional, como o sentir das emoções, análogo aquele filme *Divertida mente* (2015), que mostra o começo das emoções das crianças e com o tempo vai evoluindo. A empatia, a resiliência, a autoconfiança e a colaboração são essenciais para o sucesso pessoal e profissional dos indivíduos. A escola, como espaço de formação, tem o papel de promover o desenvolvimento dessas habilidades,

preparando os estudantes para enfrentar os desafios da vida. O livro, *A pedagogia do Oprimido* (1987), de Paulo Freire, relata sobre alguns tópicos sobre habilidades socioemocionais como: o diálogo que abre portas para a comunicação assertiva e desenvolvimento de empatia; a conscientização do pensamento e realidade social e a capacidade de tomar decisões por si próprio. É a transformação social que o aluno desenvolve, sendo aberto às relações e melhorando a si.

Portanto, para promover habilidades sociais na escola são necessárias atividades que promovam a reflexão e a conscientização como, por exemplo, práticas teatrais, projetos educativos e rodas de conversas que ajudam aos alunos a criarem uma reflexão sobre a si mesmo e a sociedade, promover um ambiente seguro e acolhedor, em que eles possam se sentir à vontade ao expressar suas emoções e habilidades cognitivas e socioemocionais. Efetuando esse trabalho não só com alunos, mas também com docentes, a escola contribuirá para a formação de cidadãos mais conscientes, empáticos e preparados para enfrentar os desafios da vida, uma vez que “ninguém educa ninguém, ninguém se educa sozinho, os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo”. (Freire, 1987, p. 44)

Esse espaço escolar precisa ser de acolhimento aos alunos, uma vez que as situações que envolvem *bullying* são frequentes. Tal situação colabora para que os estudantes não queiram ir à escola, devido a essa agressão psicológica e/ou física, intencional e repetitiva, que acarreta nos alunos autoestima baixa. O *bullying*, caracterizado por agressões intencionais e repetitivas, pode causar sofrimento emocional e psicológico nas vítimas, levando ao isolamento, queda no rendimento escolar e, em casos extremos, à evasão escolar.

Dessa forma, o *bullying* traz problemas emocionais como: ansiedade, depressão, síndrome do pânico, dificuldades de aprendizado, falta de interesse com os estudos e falta de um bom relacionamento em casa. Eu passei por isso anos atrás, sofrer bullying me fez perder o ânimo de ir à escola, eu me sentia insegura, triste e sem vontade de participar das aulas. Isso afetou meu aprendizado e meu relacionamento em casa. Foi um período difícil, cheio de ansiedade e desânimo, mas com o tempo consegui superar, reencontrar minha força e voltar a estudar. Muitos responsáveis não sabem o que acontece com os seus filhos no ambiente escolar,

porque muitas vezes não os escutam. Nesse sentido, a escola deve ser um lugar de acolhimento e respeito, mas para prevenir o bullying é necessário incentivar a participação dos pais na escola, inserindo reuniões e conversas sobre esta temática no planejamento escolar.

Assim, é importante salientar a necessidade da edificação de programas de incentivos, conversas com alunos e atividades multidisciplinares que ajudem os alunos a combater o bullying nas escolas, bem como a valorização e o respeito das diferenças em sala de aula. Entretanto, não é só na escola que vemos isso, na internet também com cyberbullying, que deixa os jovens passarem pela mesma situação, sofrendo isso em casa, pelas redes sociais, gerando até mesmo automutilação e suicídio nos piores casos. É necessário um fortalecimento entre os pais com crianças e jovens sobre respeito aos outros e a si próprio, evitando-a qualquer tipo de depreciação. De acordo com a Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal, 2023, p. 9):

A escola deve ser um espaço onde as pessoas sintam-se à vontade para ser quem são, visando à construção e ao fortalecimento identitário; onde sintam liberdade para falarem de si, posicionarem-se, expressarem-se, e sentirem-se valorizadas e respeitadas. Esses são elementos decisivos na educação que promovem o desenvolvimento e a saúde mental. (SEEDF, 2023, p. 9)

Algumas experiências que obtive em sala de aula me fizeram perceber como os alunos, muitas vezes, acabam se desmoralizando. É constante a falta de respeito, com colegas brigando, xingando e até difamando uns aos outros. Expressões ofensivas como “gordo” ou “burro” são usadas de forma corriqueira, e esse comportamento acaba influenciando toda a turma a repetir o mesmo padrão com outros estudantes.

Lembro-me de um vídeo que assisti há algum tempo na internet: nele, uma garota chorava enquanto todos os colegas da escola pediam perdão pelo ato de bullying que ela havia sofrido. Foi emocionante ver o gesto coletivo de arrependimento, mas, ao mesmo tempo, extremamente triste perceber que a situação chegou a esse ponto para que houvesse reflexão. Quando o bullying acontece, é importante lembrar que ele é crime e precisa ser levado a sério. Ninguém deve ficar calado. O primeiro passo é procurar a direção da escola, relatar o que está

acontecendo e pedir apoio. Se o caso for mais grave ou envolver violência, a escola deve encaminhar a situação para a ouvidoria da regional da Secretaria de Educação, que vai orientar sobre os próximos passos. Se o autor do bullying for menor de idade, os pais ou responsáveis podem responder judicialmente pelo que o filho fez. Já se o agressor for maior de idade, o caso pode seguir para a justiça, dependendo da gravidade. O papel do professor é agir com responsabilidade, acolher a vítima, ouvir todos os lados e comunicar imediatamente a direção. Mais do que punir, é preciso criar um espaço de diálogo e respeito, para que ninguém precise chegar ao ponto de sofrer, e para que os outros aprendam a ter consciência dos seus atos.

O mais preocupante é que, com o passar do tempo, esse cenário parece não mudar significativamente. A escola é o espaço em que somos formados como cidadãos e, muitas vezes, os professores assumem um papel que vai além do ensino, aproximando-se até da função de pais. Por isso, é fundamental que se aja de maneira correta e responsável diante dessas situações. O que me faz refletir é o fato de o bullying estar sempre presente entre nós, frequentemente disfarçado como “brincadeira”. No entanto, trata-se de uma “brincadeira” que machuca, fragiliza a autoestima e deixa marcas emocionais profundas. Reconhecer isso é o primeiro passo para combater o problema e construir um ambiente escolar mais saudável, de respeito e empatia.

O mais marcante de tudo isso é saber que eu também sofri bullying na escola. Eu era isolada, não gostava de sair na rua por me achar estranha. Toda essa baixa autoestima me acompanhava diariamente, até que, aos 14 anos, tive meu primeiro contato com o teatro e, a partir dali, nunca mais parei.

O teatro foi a porta que abriu caminho para minha autoestima florescer e para que minha comunicação se transformasse. Ele me deu voz, confiança e coragem. No palco, pude me soltar, me libertar e me autoafirmar. Descobri, na prática, que o teatro tem um poder único de transformação de si mesmo. Como afirma Augusto Boal, todos os seres humanos são atores, porque agem, e espectadores, porque observam. Somos todos espect-atores.” (2015, p. 13)

Essa compreensão me fez perceber que, no teatro, pude me enxergar como sujeito ativo da minha própria história.

Por isso, afirmo com convicção que os jogos teatrais não são apenas atividades recreativas: eles influenciam diretamente na construção da autoestima, no fortalecimento da comunicação, na capacidade de se afirmar e na coragem de enfrentar o mundo. Eu vivi isso intensamente e fui curada por esse processo. Nesse sentido, o teatro é uma ferramenta de libertação. É esse mesmo caminho que desejo aos jovens e alunos: que encontrem no teatro uma oportunidade de se conhecerem, se libertarem e se reconstruírem, assim como aconteceu comigo.

2 RELATO DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO DOCENTE

A partir dos estudos sobre jogos teatrais e sobre a realidade do contexto escolar na Educação Básica que tratei nos capítulos anteriores, neste capítulo descreverei e analisarei as três aulas que ministrei no Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia, com duas turmas de estudantes do 1º ao 3º ano, com idade entre 15 a 18 anos, sob supervisão escolar do professor de Artes Cênicas Elison Oliveira Franco da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF) e orientação do professor Érico José Souza de Oliveira, da Universidade de Brasília (UnB).

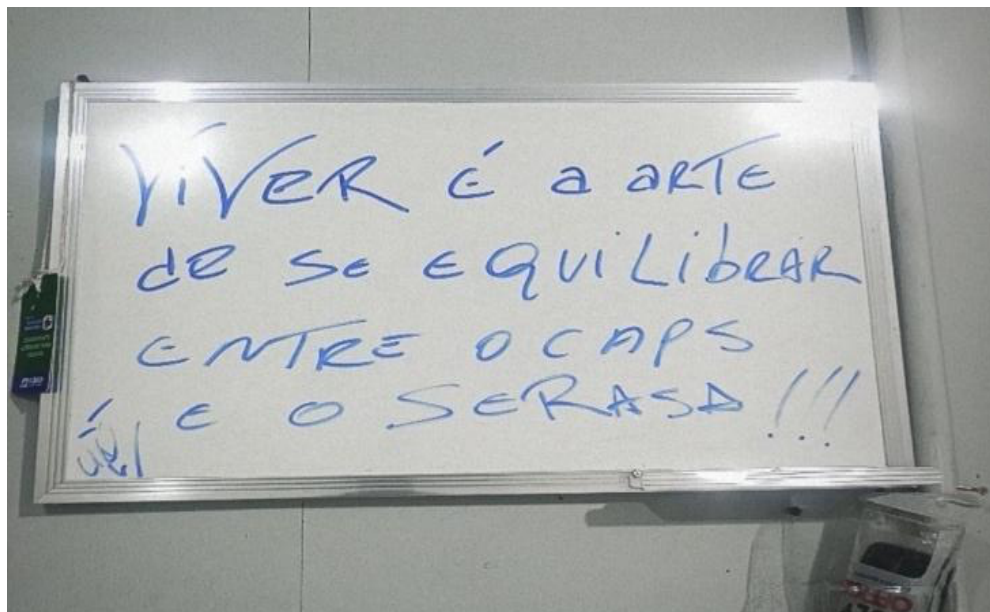
As figuras abaixo retratam cenas das narrativas negras trabalhadas em sala de aula. Elas representam o cotidiano dos alunos e algumas experiências que evidenciam o racismo presente em suas vivências, muitas vezes naturalizado e subjugado em sua consciência.

Figura 1 - Apresentações dos alunos (Narrativas negras) realizadas pelo professor supervisor Elison Oliveira Franco



Fonte: acervo pessoal

Figura 2 – Quadro da sala dos professores



Fonte: acervo pessoal

O quadro na sala dos professores chamou bastante minha atenção por ser ao mesmo tempo interessante e reflexivo. Em meio à correria do dia a dia, ele nos convida a parar e refletir, fazendo-nos perceber que aquilo que está representado realmente corresponde à realidade que vivemos.

Figura 3 – O auditório



Fonte: acervo pessoal

O auditório da sala de aula, onde o professor Elisson ministrava as aulas, conta com projetor e um espaço amplo para os alunos. Esse ambiente é adequado tanto para as aulas de teatro quanto para sua didática em sala de aula, oferecendo conforto e recursos que favorecem o aprendizado e a interação.

Figura 4 – Cena das Narrativas Negras com alunos 2º ano



Fonte: acervo pessoal

2.1 PRIMEIRA AULA: 14 DE NOVEMBRO

Minha experiência começou no dia 14 de novembro de 2024, iria ter a Feira da Consciência Negra. Então só consegui dar aula nesse dia para nove alunos do 3ºH. Nos dias 19/12 e 21/12 previstos nos planos de aula, não houve aula, pois, o professor supervisor Elisson Franco não esteve presente na escola em função de atividades relacionadas à saúde dele.

A aula abordava sobre teatro para empreender, habilidades e emoções. Para começar, fiz uma roda com os alunos e me apresentei a eles. Discorri sobre a área que estou pesquisando para o trabalho de conclusão do curso de Artes Cênicas. Eles ficaram curiosos e animados por ser uma aula diferente e dinâmica, já que na escola não havia aulas de teatro de forma prática, eram mais teóricas.

Perante isso, buscamos construir espaços de acolhimento e expressão dentro da sala de aula. Iniciamos com jogos de apresentação, que permitiram aos alunos se conhecerem melhor, se sentirem ouvidos e perceberem que seu lugar na escola é legítimo, apesar das limitações impostas pela gestão. Essas atividades funcionam como um primeiro passo para fortalecer vínculos, estimular a participação e criar um ambiente mais inclusivo.

No primeiro dia de aula, realizamos uma roda em que cada aluno se apresentou, informando seu nome, idade, série e experiência prévia com teatro. Ao final de cada apresentação, os estudantes foram para o centro da roda e realizaram gestos, falas ou pequenas danças relacionados à dinâmica proposta.

Para dar o exemplo, comecei a me apresentar e, em seguida, cada aluno fez sua própria apresentação. Alguns dançaram passos inspirados em redes sociais, outros enviaram beijos ou fizeram pequenas coreografias. Apesar da timidez inicial, todos participaram, o que nos permitiu quebrar o gelo e começar a construir a confiança dentro da sala. Estiveram presentes nove estudantes, sendo cinco meninas e quatro meninos, todos com idades entre 17 e 18 anos, cursando o Ensino Médio.

Em seguida, iniciamos uma atividade de caminhada pela sala, acompanhada de música de fundo. Junto aos estudantes, criei uma *playlist* no aplicativo *Spotify*, orientando que fossem escolhidas músicas para ambientação do trabalho, sem apologia a violência, sexo ou outros conteúdos inadequados. Durante a atividade, os alunos caminharam pelo espaço, parando frente a frente com seus colegas e, ao meu comando, retomaram a caminhada. Participei da atividade junto com eles, inclusive interagindo frente a frente para ajudar a reduzir a timidez.

Logo após, propus o jogo do espelho. Como alguns alunos apresentaram dúvidas sobre a execução, demonstrei a dinâmica com um deles. Fiquei surpresa com o nível de concentração dos estudantes. No início, percebia certo receio e timidez,

mas rapidamente eles se soltaram, melhorando a expressividade corporal, a postura e o contato visual.

Figura 5 - Apresentações da cena dos personagens (1º Grupo)



Fonte: acervo pessoal

Após o jogo do espelho propus um intervalo de cinco minutos para que pudessem ir ao banheiro e tomar água. Durante esse intervalo, troquei a lista de reprodução musical, escolhendo uma sugestão previamente sugerida pelo aplicativo para a realização de jogos teatrais. Todos estavam envolvidos com a aula e muito eufóricos para continuar. Prosseguimos com o jogo “Isso não é uma garrafa”, de Augusto Boal. Pedi à turma para se dividir em dois grupos. Cada grupo deveria encenar uma cena utilizando uma garrafa que poderia ser qualquer objeto, menos uma garrafa.

Nesta atividade, utilizei algumas técnicas de Augusto Boal. O objetivo do contato era que os alunos atuassem em cena, representando situações do cotidiano, acontecimentos que vivenciamos e observamos diariamente.

No primeiro grupo, duas meninas e dois meninos realizaram a encenação de um assalto. Dois rapazes estavam na rua, foram abordados por um policial armado, a garrafa foi utilizada para simbolizar a arma. Durante a abordagem dos dois rapazes,

duas meninas ficaram observando a cena e filmando, uma vez que o policial estava oprimindo os suspeitos.

O segundo grupo, formado por quatro meninas, encenou um quarto de uma casa com a garrafa, fizeram a cena como se a garrafa fosse perfume, escova de dentes e desodorante, como se elas tivessem se arrumando para sair. Achei muito criativa a cena das meninas. Na cena elas iam trocando o foco das personagens. Foi um jogo interessante e eu pude ver o quanto eles são criativos e dinâmicos. Despertei a curiosidade e a improvisação, usando objetos na vida cotidiana. A jovem grávida sentiu um pouco de dificuldade em participar por conta da barriga, mas depois ficou bem à vontade (Figura 6).

Figura 6 - Apresentações das cenas (2º Grupo)



Fonte: acervo pessoal

A escola é ampla e possui um pátio enorme e salas grandes, mas não tinha auditório de teatro, fiz a oficina em sala de aula que é uma sala com um amplo espaço e cadeiras de plástico empilháveis. As aulas aconteceram no horário da disciplina de Artes, nas terças e quintas, nas turmas do 3ºH e 3ºK. Os estudantes foram dispensados no meio do turno, por falta de professores, isso permitiu ampliar a duração das aulas de teatro.

Alguns coordenadores e professores se interessaram pela oficina, enquanto outros demonstraram menos engajamento e perguntaram aos alunos se eles queriam mesmo participar. Mas deixei isso de lado e continuei; afinal, já conhecia alguns

alunos de fora da escola. Por isso, me senti acolhida por eles e querida durante aquele breve período de aulas. Depois que apresentamos as cenas, todos nós nos sentamos em roda, iniciamos uma conversa e demos início ao jogo “caixa de memórias”.

No jogo, cada aluno retirava um papel da caixa e falava sobre o que estava escrito, expressando sentimentos e emoções. As palavras incluídas no jogo abordavam temas como infância, escola, pai, liberdade e futuro, entre outros. A atividade se revelou surpreendente, pois provocou grande impacto nos participantes. Começamos pelos meninos, e percebi que cada história era única e carregada de singularidade. Foi um momento muito especial: parecia que eles precisavam desse impulso para externalizar aquilo que estava guardado dentro de si, alternando entre relatos divertidos e histórias mais emotivas, com trocas afetivas marcantes.

Figura 7 – Roda de conversa (Caixa das memórias)



Fonte: acervo pessoal

No jogo, palavras tiradas da caixa despertavam lembranças e sentimentos. Cada história, única, misturava risos e emoções, abrindo espaço para que os alunos compartilhassem um pouco do que guardavam dentro de si. Um momento de afeto, memória e liberdade.

A jovem grávida contou sobre sua história de abuso psicológico sofrido na escola em função do bullying e difamações por parte de colegas. Aquilo me comoveu muito, porque ela estava se sentindo muito mal na escola e depressiva por comentários ofensivos. Entretanto, ela conseguiu encontrar amigas ali dentro para apoiá-la e ajudá-la a estudar e a não desistir de terminar o curso do Ensino Médio.

Figura 8 – Barreiras emocionais



Fonte: acervo pessoal

As memórias afloram os sentimentos deles. Alguns choraram ao contar histórias. Ao final dei caneta e papel para registrarem seus sonhos e metas para que na última aula da oficina pudéssemos abrir os papéis e ler em voz alta. Depois tive uma ideia de usar práticas do Teatro do Oprimido que eu obtive experiência na oficina dionisíaca¹, com barreiras entre eles em conjunto. O jogo se complementa com os alunos fazendo uma barreira bloqueando o outro colega a passar por eles. Dessa forma, trabalhamos sobre identidade pessoal, barreiras da vida, bloqueios emocionais e interpessoais. Demonstrando aos estudantes as dificuldades das barreiras sociais da nossa sociedade e que temos no nosso cotidiano. Para que cada colega pudesse passar ultrapassando seus obstáculos e medos, eles riram e gostaram bastante

¹ Oficina realizada em 2017 no Festival Cena Contemporânea, com Diego Ponce de Leon, humorista e apresentador.

(Figura 8). Foram momentos de empatia e compartilhamento de vidas. Com certeza, saíram mais leves da oficina. Finalizando assim um trabalho em sala de aula com criatividade, improvisação e liberação de sentimentos.

Na oficina dionisíaca, ministrada em 2017 por Diego Ponce de Leon, no festival Cena Contemporânea, pude identificar diversas barreiras emocionais que se mostraram cruciais para a minha formação como atriz e para o meu aprendizado sobre o teatro. Essas experiências me permitiram perceber que muitas dessas barreiras podem ser ultrapassadas, oferecendo um caminho de cura e autoconhecimento. Ao compartilhar essas descobertas com os alunos, percebi que foram justamente esses momentos de superação emocional que mais chamaram a atenção e despertaram interesse, mostrando a eles que o teatro não é apenas expressão artística, mas também uma ferramenta poderosa para explorar e libertar sentimentos.

2.2 SEGUNDA AULA: 26 DE NOVEMBRO

Essa aula teve a participação de 12 pessoas, estudantes do 3º H e do 3ºK. Após ter ocorrido a Feira da Consciência Negra, os alunos estavam empolgados pelas aulas. Eles diziam: que era algo diferente e inovador na escola e que era importante para eles e que estavam prestes a se formar e queriam amenizar a timidez e ter aulas mais práticas. Continuando as dinâmicas em sala de aula pedi para que andassem pelo espaço. Esse aquecimento é necessário para todas as aulas de iniciação teatral. Andando pela sala e ocupando espaço vazio para ajudá-los sobre espaço e a melhorar foco e concentração.

Posteriormente, solicitei que todos fizessem linhas horizontais e verticais, com isso lembrei das minhas primeiras aulas de oficinas teatrais. Eles ficaram em dúvida sobre o que era uma linha “horizontal e vertical”, então ajudei na dinâmica fornecendo orientações. Todos conseguiram fazer em conjunto. Executei duas vezes essa dinâmica para ficar na memória deles.

Eu tinha pedido que todos anotassem músicas que eles escutavam para colocar na *playlist* da aula, assim trabalhamos em dinâmica com as músicas. Prosseguimos com andar lentamente e rápido pelo espaço, um breve aquecimento,

em seguida coloquei a sequência da lista de reprodução e fomos em diante. Os alunos acharam bem interessante como umas músicas eram rápidas, eu pedia para ir rápido, outras bem lentas. No decorrer da atividade fui fornecendo orientações como: Você está sentindo seu corpo? Como a sua respiração está agora? Estão cansados?

Percebi pela dinâmica de aquecimento que eles não conseguiam fazer lento, sempre iam mais rápido que a velocidade que eu orientava, e eu sempre repetia a instrução: “mais lento, perceba como o seu corpo está reagindo”.

Acabando esse aquecimento os senti eufóricos e querendo mais dinamismo nos jogos teatrais. Como os alunos estavam animados, vieram mais alunos para fazer a aula, seis meninos e meninas misturados de cada turma do 3º ano H e K. A adolescente gestante foi apenas em uma aula, senti falta da presença dela. Pedi para que os alunos a chamassem, mas não obtive sucesso, pois ela não foi nesse dia para a escola.

Ao finalizar o aquecimento, iniciei as aulas com os jogos teatrais, no qual fiz uma caixinha pequena com “jogos dos personagens”, feito pela Viola Spolin, um jogo de introdução à linguagem teatral. Nesse sentido, escrevi no papel alguns personagens e coleí todos no chão da sala. Em cada espaço tinha um personagem escrito. Assim, forneci os comandos pela sala e coloquei o som para tocar em volume baixo, som ambiente. Eles andando pelo espaço, eu parava a música, e eles paravam na marcação dos personagens. Escrevi 14 papéis pequenos em volta da sala. Todos pararam e, imediatamente, eles começaram a imitar um personagem ou a se lembrar de algo parecido. Coloquei os nomes modelo, empresário, comerciante, motorista, personagens do cotidiano para ser mais fácil e dinâmico para eles. Todos gostaram e fizemos uma rotação dos alunos pela sala, sempre trocava e eles criavam os personagens, dava 30 segundos para criarem seus personagens e no espaço eles criavam e andavam pela sala. Foi um jogo engraçado, em alguns momentos eles ficaram desesperados por faltarem ideias. Dessa forma, ressalta-se que foi uma dinâmica de jogo inovadora, utilizando a expressão e a criatividade e as práticas corporais.

Nesse dia, a aula foi mais corrida e rápida de apenas uma hora, pois os alunos tinham aula de revisão para as provas finais. Dei um tempo de 5 minutos para

respirarem, depois de correrem na sala e fazer o jogo foram tomar água e ir ao banheiro.

Os alunos voltaram para sala depois do intervalo descrito. Posteriormente, fiz uma roda rápida e expliquei sobre os jogos dos personagens e o que ele trouxe de dificuldade para eles, se possuíam críticas e possibilidades de melhoras. Eles deram a sugestão de terem mais tempo para criar e pensar em como fazer o personagem. Coloquei também alguns personagens difíceis. Na sequência, começamos com o jogo teatral da Viola Spolin, “jogo do presente, passado e futuro”. Jogo que encontrei na plataforma do Youtube em um canal de um professor de Artes Cênicas de São Paulo que se chama Alquimia Teatral. Os objetivos desse jogo para iniciantes é trabalhar memória, improviso, trânsito das emoções em tempos diferentes e sistemáticos.

Para a efetivação do jogo, coloquei todos em fileira, de forma vertical, quatro em cada fileira. O primeiro aluno, passado, o outro presente e no final o futuro. Pedi para que eles me ajudassem com o tempo e ideias das frases. Exemplo: estou acordando de manhã cedo. Primeiro foi o passado, ele interagiu dormindo, o outro colega do presente levantando-se da cama, o colega do futuro já escovando os dentes. Todos ficavam em modo estátua quando terminavam sua cena. Dessa forma, fiz uma rotação de alunos, os da frente iam para trás e assim seguiam as sequências dos alunos. Achei interessante pelo fato que eles davam dicas de cenas, algumas sobre suicídio pela manhã, outras roubando mercado, outros sobre ganhando na megasena, foi bem vigoroso. Outros alunos do 3º K sentiram dificuldade, pois não sabiam muito como se expressar ou fazer a cena. Assim, ajudei dando dica de fazer menos é mais, que não precisava de muito, apenas de algo simples. Esse jogo auxilia os estudantes a evoluírem com o tempo e a improvisarem na realidade, melhorando suas habilidades e agilidade.

Ao final, realizei uma roda de conversa para construir as avaliações da aula. Assim, todos nós nos sentamos ao chão e conversamos. Eles explicitaram algumas críticas sobre a aula, afirmando que alguns alunos ficavam conversando e que atrapalhava a concentração e que em muitos momentos outros colegas de outras turmas batiam na porta e isso fez com que diminuíssem a atenção. Essa observação

foi relevante para o contexto da prática. Ao final da roda de conversa, agradei a todos pela presença e a participação.

Ao sair da sala de aula observei que havia pinturas sobre rostos da consciência negra na parede da escola. As produções demonstraram talentos e criatividade dos estudantes (Figura 9).

As aulas dos dias 19 e 21 de novembro não aconteceram em função da Feira da Consciência Negra. A aula do dia 03 de dezembro não ocorreu em função das provas finais do ano.

Figura 9 - Mural da escola (Dia da Consciência Negra)



Fonte: acervo pessoal

2.3 TERCEIRA AULA: 28 DE NOVEMBRO

Esta foi a última aula realizada no estágio com alunos do 3º H, 3º K e 2º F, totalizando 15 alunos. Abri exceção para que duas alunas do 2º ano participassem da aula. Como era final de semestre e alguns alunos já tinham finalizado o ano letivo e concluído as avaliações, deixei que duas dessas alunas, do segundo ano, participassem da oficina teatral, a pedido delas. Este foi o dia que tive maior quórum, sendo 15 estudantes das turmas do 3º K, 3º H e 2º F.

Iniciamos a aula com um aquecimento, o exercício da caminhada pelo espaço. A princípio, os alunos ocuparam timidamente o centro da sala. Alguns estudantes que participavam pela primeira vez da aula de teatro tiveram mais dificuldade, andavam em círculos. A partir das minhas instruções e da observação dos colegas que tiveram experiências em aulas anteriores, os estudantes começaram a ocupar melhor e de forma mais equilibrada o espaço, tanto o centro, quanto a periferia da sala. Durante a caminhada, eu dava o comando de parar para que pudessem trocar olhares entre si e fossem superando a resistência inicial.

Em seguida, passamos ao jogo da estátua, com estímulo sonoro. Tinha pedido, na aula anterior, para que os alunos anotassem músicas que eles gostavam para criar uma lista de reprodução musical para que eu utilizasse no jogo. Estimulei que explorassem os planos baixo, médio e alto. Instruí que fizessem uma fila de quatro em quatro no início da sala e fossem se deslocando em grupos e explorando o espaço com a música. Todo o grupo conseguiu realizar a proposta. O professor supervisor da minha prática de estágio docente, Elisson Franco, formado em Artes Cênicas, também já havia trabalhado alguns jogos com a turma previamente, com isso eles já possuíam alguma desenvoltura e repertório corporal.

Após o jogo da estátua passamos ao “Pique e pega aranha”, que é um jogo similar ao pega-pega comum, mas que é feito no plano baixo, imitando uma aranha. Decidi realizar esta atividade a partir da minha experiência de ter realizado esse jogo na disciplina *Interpretação 2*, no curso de Licenciatura em Artes Cênicas da UnB. O jogo foi bem dinâmico, eles se divertiram a partir da realização de um jogo tradicional de infância. A cada pessoa que era pega também se transformava em pegador até

que todo mundo se transformou em pegador. Fizemos um intervalo para beber água e ir ao banheiro e, em seguida, passamos à dinâmica da bexiga.

Na dinâmica da bexiga pedi que todo o grupo ficasse sem os calçados. Distribuí um balão para cada pessoa e solicitei que o enchessem e imediatamente o observassem. Depois, solicitei que jogassem com o balão sem tocá-lo com as mãos nem com os pés, explorando outras partes do corpo. Novamente, o jogo aconteceu com o estímulo da lista de reprodução musical elaborada pelos estudantes (Figura 10). Notei que tiveram dificuldades, uma vez que deixavam o balão cair ao chão sem uso das mãos ou pés. Dessa forma, solicitei que se atentassem à própria respiração durante o jogo e fui instruindo e variando as velocidades conforme ia percebendo a melhor desenvoltura da turma. Para elaborar essa aula, lembrei das minhas primeiras aulas no Departamento de Artes Cênicas e pedi ajuda aos meus colegas de classe para relembrar o repertório de alguns jogos teatrais que eu poderia utilizar em sala como professora. Essa dinâmica com o balão ajudou os alunos a terem concentração e foco nas aulas, eles gostaram bastante e se sentiram fatigados ao final da aula.

Figura 10 - Alunos jogando com balões (jogos teatrais)



Fonte: acervo pessoal

Tive essa experiência em aula, no Departamento de Artes Cênicas, trabalhando o fluir da respiração e a atenção para que o balão não caísse. Foi um momento de exploração com os alunos, em que puderam experimentar diferentes formas de se movimentar com os balões em planos baixos, médios e altos, descobrindo o corpo em cena e a própria respiração.

O último jogo dessa última aula foi o jogo da venda de ideias, inspirado em jogos do T.O. (Figuras 11 e 12). Escolhi produtos que fossem difíceis de vender e solicitei que utilizassem técnicas criativas para conseguir isso. Dividi a turma em quatro grupos de quatro pessoas, uma dupla de vendedores e uma dupla de compradores. Selecionei os seguintes objetos aleatórios para a improvisação nos grupos: a) tênis anti gravidade; b) bolsa de mão invisível; c) teletransporte pessoal; d) guarda-chuva para cães; e) cadeira flutuante e f) óculos de realidade virtual para sentir o futuro. Neste jogo eles, inicialmente, tiveram uma resistência, mas ao experimentar, e depois apresentar para a turma os improvisos, se alinharam ao jogo. Enquanto um grupo se apresentava, os demais eram plateia interagindo. No final de cada apresentação, eu solicitei que atribuíssem uma nota de 0 a 10 à cena que tinham assistido.

Fiz um jogo teatral inspirado em Augusto Boal, chamado “Jogo das Vendas Improvisadas”. Cada aluno precisava vender um objeto impossível, difícil e criativo para os colegas. Escrevi os nomes dos objetos em papéis, o que deu um toque divertido e lúdico, mesmo que um pouco infantil.

O objetivo era incentivar os alunos a pensarem fora da caixa, explorar a criatividade e se divertir com ideias inesperadas. Esse jogo funciona como uma introdução a atividades que podem estimular o empreendedorismo, ajudando-os a desenvolver propostas originais e expandir a imaginação.

Ao final da aula fiquei muito grata por eles terem se esforçado e contado um pouco da história de cada um. Me encheu de alegria estar presente com eles ministrando a oficina de teatro. Eu tive a oportunidade de ensiná-los um pouco do meu aprendizado com a linguagem teatral. Foi significativo fazer a diferença e deixá-los felizes, interessados e conectados com suas expectativas profissionais futuras. Por

mais que não tocamos muito no assunto “empreendedorismo”, eles me perguntavam sobre: faculdade, Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), vestibular, Programa de Avaliação Seriada (PAS).

Figura 11 – Jogo inspirado no Teatro do Oprimido



Fonte: acervo pessoal

Os alunos queriam saber se a universidade pública era realmente aquilo que tinham ouvido falar sobre. E eu fui quebrando esse estigma de que a universidade pública é um ambiente de pessoas “estranhas”, e dando dicas e incentivando-os a estudar e fazer um curso de nível superior. Muitos alunos não queriam ir para a universidade por falta de recursos ou interesse, mas penso que esse estigma foi um pouco quebrado. Percebi que, nessa oficina, foi compartilhado amor, ensinamentos e vontade de ter um futuro melhor.

Fiquei pensativa sobre esses estudantes do Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia, não possuírem interesse em realizar uma formação superior. Poucos alunos sabiam sobre vestibular, PAS e ENEM. Me veio à cabeça o questionamento sobre o que eles estudam em sala de aula, e se vão à escola apenas para concluir

uma formação em nível médio. Esses alunos precisam de incentivo no dia a dia para ampliar as perspectivas de futuro profissional. Saliento que as redes sociais impactam muito na vida dos jovens que pela ilusão de um trabalho nas redes sociais, acabam perdendo o foco sobre as possibilidades em outras áreas.

Figura 12 – Jogo inspirado no Teatro do Oprimido



Foto: acervo pessoal

Depois de acabar a aula, me despedi dos alunos e fui para sala dos professores. Vi que os docentes estavam organizando provas para estudantes em recuperação. Os auxiliei a grampear as provas e conversei com alguns professores sobre concurso para provimento efetivo e processos seletivos para contratação temporária de docentes da Secretaria de Estado de Educação do Governo do Distrito Federal. Também conversamos sobre as vivências de docentes em sala de aula. Esse momento foi muito significativo e prazeroso, me senti bem e aprendendo a fazer parte de uma nova jornada como professora.

Ainda sobre o relato da minha experiência na Escola 414 de Samambaia, nas primeiras aulas senti um certo nervosismo, pois estava há algum tempo ansiando

lecionar e, até então, não havia tido experiência com turmas do Ensino Médio, apenas com crianças. O que funcionou bem no início foi observar as turmas durante as aulas, pois percebi que alguns alunos demonstravam mais interesse, enquanto outros não se engajaram tanto.

Ao iniciar a oficina, senti que eles estavam precisando de algo diferente da rotina habitual da escola. Os jogos teatrais ajudaram a criar vínculos entre eles, proporcionando momentos de leveza e integração. Trabalhar com músicas e a "caixa das emoções" também contribuiu para que pudessem falar sobre si mesmos e compreender melhor as suas próprias emoções.

As atividades que mais funcionaram foram as dinâmicas em grupo, as rodas de conversa, os exercícios com músicas que eles escutavam, a caixa das emoções que os incentivava a compartilhar questões íntimas, e as atividades no papel sobre suas metas e sonhos.

Foi desafiador me colocar no papel de professora em formação. Quando caiu a ficha de que não sou mais aluna, mas sim uma mediadora entre eles, surgiram novas responsabilidades. Percebi que esse papel exige respeito, autoridade e uma comunicação assertiva com os estudantes. Outro grande desafio foi lidar com a realidade da escola, pois nem todos os coordenadores apoiam os projetos de oficinas, e há muitos relatos de desrespeito tanto com professores, quanto com alunos. A escola em que estive passou por várias mudanças e, infelizmente, era conhecida por um histórico de agressividade contra os docentes. Isso me gerou alguns receios: Será que posso aplicar essa oficina? Os alunos vão participar? O que as pessoas vão pensar? Quais serão os comentários? Todos esses pensamentos ecoavam constantemente na minha mente.

Apesar do nervosismo, fui acolhida logo no primeiro dia e me senti bem. Os alunos, em geral, foram tranquilos e receptivos. No entanto, enfrentei algumas dificuldades durante as aulas, como interrupções por colegas chamando alunos na porta, falta de sala disponível quando necessário, tempo curto para a realização das oficinas, além de comentários que circulavam entre os alunos sobre outros casos pertinentes à escola.

Durante essa minha experiência na escola, percebi que o ambiente escolar pode envolver situações de conflito e violência, afetando tanto professores quanto alunos. Alguns relatos de episódios de agressões verbais e físicas, bem como tensões administrativas, despertaram em mim uma reflexão profunda sobre os desafios da docência e os riscos presentes no cotidiano escolar. Embora tais situações sejam frequentemente noticiadas, vivenciá-las de perto mostra-se a vulnerabilidade do trabalho e reforça a necessidade de estratégias de acolhimento ao professor.

Essas situações me alertaram sobre a importância de promover um trabalho acolhedor com os alunos. Entendi que, muitas vezes, o problema não está neles, mas na falta de empatia e de escuta por parte de alguns profissionais da Educação. Percebi também que todos esses preconceitos presentes no ambiente escolar dificultam o progresso da instituição e comprometem o seu desenvolvimento.

Com relação às aulas, uma das minhas principais críticas foi o tempo limitado para concluir a oficina. Senti que poderia ter abordado mais temas relacionados ao empreendedorismo e realizado atividades teóricas complementares. Ter conversado mais com os alunos sobre suas jornadas profissionais e trazido convidados que já trilharam caminhos semelhantes ao da minha pesquisa teria ampliado as possibilidades de diálogo e enriquecido a oficina. Mesmo assim, o tempo que passei com eles foi essencial para criar ideias e entender, na prática, como é estar em sala de aula.

Realizamos atividades práticas envolvendo vendas, arte no cotidiano e como ela pode influenciar a vida dentro e fora da escola. Incentive-os a se reconhecerem e a se inspirarem em boas referências para o futuro profissional. Muitos me perguntaram sobre como ingressar em uma universidade pública, como é o curso de Artes Cênicas, quais são as áreas possíveis de atuação e o que fazer ao concluir o Ensino Médio. Percebi neles uma vontade de compreender e planejar o próximo passo rumo à vida adulta.

Essa vivência me ensinou a observar melhor as demandas escolares. Compreendi que o papel do professor é, antes de tudo, o de incentivar e apoiar os alunos no caminho da Educação e da construção de um projeto de vida. Muitas vezes, sentimos que nossas práticas pedagógicas são bloqueadas pela estrutura escolar,

principalmente, quando se trata da arte que é expansiva, acolhedora e libertadora. Isso, por vezes, incomoda e é mal interpretado.

Ainda assim, continuo acreditando no potencial transformador da Arte-educação. Meu compromisso foi sempre o de orientar os alunos, promovendo reflexões sobre preconceito, bullying, homofobia, capacitismo, racismo e deixando claro que essas atitudes não são aceitáveis. Precisamos mostrar que é possível mudar e respeitar as individualidades e os processos de cada pessoa, sem julgamentos, e sim com incentivo à transformação.

A escola é, muitas vezes, depois da família, o primeiro contato com o mundo adulto, onde se aprende a lidar com a diversidade e os desafios da convivência. Para isso, é necessário haver respeito e diálogo entre alunos, professores, coordenação, direção e famílias. Ao finalizar esse processo com os estudantes, compartilho também, por meio do meu diário de bordo, minhas reflexões, experiências e pensamentos sobre a Educação e sobre a minha prática docente.

2.4 O TEATRO E O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DE ESTUDANTES

As escolas do Ensino Médio têm um papel fundamental na formação de alunos críticos, criativos, autônomos e responsáveis. As Artes Cênicas, em particular, oferecem um desenvolvimento dessas habilidades para os alunos. A Arte, em todas as suas manifestações, é um ato criativo. As experiências em sala de aula incentivam a autonomia dos alunos, ao lhes permitir tomar decisões sobre suas criações e valorizar suas ideias individuais. Ao trabalhar em grupo, os alunos aprendem a colaborar, a respeitar as diferenças e a assumir responsabilidades. A experiência artística/cênica estimula e prepara para a vida em sociedade, desenvolvendo habilidades como comunicação e desenvolvimento pessoal.

Infelizmente, não tive tempo de integrar o empreendedorismo às Artes Cênicas em sala de aula, por falta de tempo da carga horária de estágio e a finalização do calendário letivo ao final do ano. Com mais tempo de oficina eles poderiam desenvolver essas práticas de empreendedorismo como criatividade, inovação e trabalho em equipe. Dessa forma, os estudantes estariam mais preparados para

enfrentar os desafios da vida, por meio da inclusão social e da empregabilidade para a construção de um futuro melhor para si e para a sociedade. Nesse sentido, é essencial salientar que:

Proporcionar uma cultura favorável ao desenvolvimento de atitudes, capacidades e valores que promovam o empreendedorismo (criatividade, inovação, organização, planejamento, responsabilidade, liderança, colaboração, visão de futuro, assunção de riscos, resiliência e curiosidade científica, entre outros). entendido como competência essencial ao desenvolvimento pessoal, à cidadania ativa, à inclusão social e à empregabilidade. (BRASIL, 2018, p. 466)

A sala de aula é um espaço privilegiado para o desenvolvimento integral dos estudantes, promovendo o autoconhecimento, a expressão das emoções e a construção de habilidades sociais. Por meio da Arte, os discentes exploram o corpo, os sentimentos e as relações interpessoais, tornando-se cidadãos mais empáticos, conscientes e preparados para a diversidade do mundo. Isso favorece o respeito mútuo e o reconhecimento das diferentes identidades.

Apesar dos avanços, ainda predominam práticas lineares de ensino em muitas escolas, que não estão preparadas para acolher metodologias pedagógicas inovadoras. O ambiente escolar é uma imensidão de culturas, linguagens e origens com alunos vindos de comunidades diversas, cuja forma de expressão inclui gírias e saberes periféricos. Nesse contexto, é fundamental que a escola valorize as expressões culturais dos estudantes, como a Música, a Dança, as linguagens digitais e outras manifestações presentes em seu cotidiano. Ao reconhecer e incluir essas experiências, a escola torna-se mais significativa, construindo um espaço de pertencimento e acolhimento. Projetos interdisciplinares, feiras culturais, oficinas de Teatro e Música são estratégias eficazes para cativar os alunos e promover uma educação transformadora e inclusiva.

A criação artística, por sua vez, é um processo colaborativo que envolve a troca de ideias, a experimentação e a construção coletiva de histórias. Ao trabalhar em grupo, os estudantes aprendem a negociar, colaborar e valorizar diferentes perspectivas sobre o mundo e sobre si mesmos. Linguagens artísticas como Artes Visuais, Dança, Música, Audiovisual e Teatro expandem as formas de expressão dos

alunos, possibilitando que manifestem suas opiniões, emoções e visões críticas, além de fortalecerem as relações interpessoais.

A reflexão de Augusto Boal sobre o teatro é particularmente relevante nesse contexto. A sua visão de que o teatro é um meio privilegiado para o autoconhecimento, permitindo-nos explorar emoções, desejos e possibilidades de ser. O teatro nos convida a imaginar futuros, a enfrentar desafios e a inspirar mudanças, tanto em nossa vida pessoal quanto na sociedade. Para Augusto Boal:

O teatro é um meio privilegiado para descobrirmos quem somos, ao criarmos nossas próprias imagens do nosso próprio desejo. Por que descobrirmos que somos, o teatro? Porque existem artes, como a música, que organizam o som e o silêncio, o tempo; outras, como a pintura, que organizam a forma e a cor no espaço; e artes como o teatro, que organizam ações humanas, no espaço e no tempo (Boal, 2000, p. 89).

Na minha experiência em sala de aula, percebo o teatro como um campo fértil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Ele propõe desafios reais aos alunos, tais como a busca por soluções criativas, a colaboração em equipe e a incorporação de novas tecnologias para alcançar e sensibilizar o público. No entanto, também existem obstáculos como a escassez de recursos, a dificuldade de acesso a espaços culturais e a desvalorização da cultura nas políticas públicas.

Apesar dessas barreiras, os alunos encontram, no teatro, a oportunidade de se expressar artisticamente, desenvolver projetos criativos e empreender culturalmente. Ao promover a criação artística e o empreendedorismo, a escola não apenas forma cidadãos críticos e autônomos, mas também contribui para o fortalecimento da economia criativa e para uma educação verdadeiramente transformadora.

Portanto, investir na arte e na criatividade como práticas pedagógicas é investir no futuro. A sala de aula que valoriza a expressão artística, o respeito à diversidade e o espírito empreendedor se transforma em um espaço vivo de construção de identidade, cidadania e contribuindo para uma educação mais inclusiva, plural e significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo investigar a partir da minha experiência de estágio docente no Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia, como a prática dos jogos teatrais pode contribuir para o fortalecimento de habilidades socioemocionais em estudantes do Ensino Médio. Com base nas metodologias de Viola Spolin e Augusto Boal, busquei desenvolver oficinas que estimulam a criatividade, a espontaneidade, a empatia e a expressão dos sentimentos entre os alunos.

Os resultados observados apontam transformações importantes no comportamento dos estudantes, especialmente em relação à superação da timidez, à melhora na comunicação interpessoal e ao fortalecimento da autoestima. Durante as aulas percebi um engajamento crescente dos alunos nas atividades teatrais, além de uma maior abertura para o diálogo que ficou evidente nos relatos durante as rodas de conversa. Os jogos aplicados como “Isso não é uma garrafa”, “Jogo do Espelho” e “Presente, Passado e Futuro”, despertaram nos estudantes não apenas o desejo de se expressar, mas também a capacidade de refletir sobre si mesmos e sobre suas relações com o outro.

Com base nesses dados, concluo que o uso dos jogos teatrais em sala de aula possui forte potencial pedagógico. Para a escola fica evidente a necessidade de repensar a Arte como ferramenta de formação humana e emocional. Para o professor há o desafio de criar práticas que estimulem o desenvolvimento integral dos alunos. Para as famílias torna-se essencial o apoio ao desenvolvimento emocional de seus filhos. Aos estudantes os jogos abriram caminhos para a escuta, a liberdade de expressão e o reconhecimento de suas próprias vivências como elementos valiosos para o aprendizado.

Contudo, reconheço que esta pesquisa apresentou algumas limitações. A curta duração das oficinas, de apenas três encontros, restringiu a possibilidade de aprofundamento das práticas e a avaliação dos resultados em longo prazo. Além disso, fatores externos como a ausência de professores, limitações da infraestrutura escolar e resistências ideológicas de alguns gestores impactaram o andamento das aulas. Para pesquisas futuras sugiro a ampliação do tempo de aplicação das oficinas,

com atividades distribuídas ao longo de um semestre ou ano letivo. Também seria enriquecedor utilizar instrumentos de avaliação mais sistematizados como entrevistas e questionários. Outra possibilidade seria investigar os efeitos dos jogos teatrais em estudantes de outras etapas da Educação Básica ou ainda em contextos de maior vulnerabilidade social.

Esta pesquisa representou um marco na minha formação como educadora. Vivenciar o teatro em sala de aula, observar os impactos das atividades nos estudantes e refletir sobre minha própria atuação me permitiu crescer profissionalmente e humanamente. Lembro do início da minha jornada como empreendedora no Cuscuz da Nah e de como essa experiência me ensinou sobre criatividade, comunicação e resistência. Hoje compreendo que o teatro também cumpre esse papel: ele educa, transforma e fortalece.

Por fim, enfatizo que a Arte é um instrumento poderoso para a educação. O teatro mais do que uma técnica ou disciplina é uma prática sensível e afetiva que possibilita a construção de uma escola mais empática, inclusiva e transformadora.

REFERÊNCIAS

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. São Paulo: Cosac Naify: Sesc, 2015.

BOAL, Augusto. O Teatro como arte marcial. In: **Jornal Folha de São Paulo**. 20 de dezembro de 2000. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/opiniao/fz2912200010.htm>. Acesso em: 13 abril 2025.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL (SEEDF). **Guia de valorização da vida: orientações e prevenção ao bullying, automutilação e suicídio na escola**. Brasília: SEEDF, 2023.

<https://www.educacao.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2021/07/guia-de-valorizacao-da-vida-26dez23.pdf>

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 14 de abril de 2025.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei nº. 9.394 de 20/12/1996 e atualizações**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 14 de abril de 2025.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, Brasília, 10 jan. 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 14 de abril de 2025

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 março de 2008**. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Diário Oficial da União, Brasília, 11 mar. 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 14 de abril de 2025.

DIVERTIDA mente. Direção e co-autoria: Pete Docter. Co-direção: Ronnie Del Carmen. Produção: Jonas Rivera. EUA: Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios, 2015.

ESTUDO CÊNICO. **Almanaque teatral: jogos de improvisação part. 2.** YouTube, 20 jul. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lj1DBKYh66U>. Acesso em: 13 abril 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 17ª edição. Rio Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL. **Centro de Ensino Médio 414 de Samambaia:** Projeto Político Pedagógico. Brasília: Secretaria de Estado de Educação. Coordenação Regional de Ensino de Samambaia, 2021. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wp-content/uploads/2021/07/ppp_cem_414_samambaia.pdf. Acesso em: 13 abril 2025.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento do Novo Ensino Médio.** Secretaria de Estado de Educação, 2019. Disponível em: <https://www.educacao.df.gov.br/wp-content/uploads/2019/08/Curriculo-em-Movimento-do-Novo-Ensino-Medio-V4.pdf>. Acesso em: 13 abril 2025.

KOUDELA, Ingrid. **A ida ao teatro.** São Paulo: Programa Cultura e Currículo, 2010. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/view/12864691/a-ida-ao-teatro-cultura-e-curriculo>. Acesso em: 13 abril 2025.

OLIVEIRA, Roberto Carlos Farias de. **Jogos Teatrais & Desenvolvimento Integral:** roteiros didático-pedagógicos para professores de Artes. Colatina: Editora Pé de jambo, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/1246/E-BOOK%20JOGOS%20TEATRAIS%20RC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 24 de abril de 2025.

PIMENTEL, Caroline. Escola do DF desliga alunos após caso de racismo em jogo de futsal. In: **Agência Brasil**, Distrito Federal: online, 2024. Disponível: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2024-04/escola-do-DF-desliga-alunos-ap%C3%B3s-caso-de-racismo-em-jogo-de-futsal>. Acesso em: 24 de abril de 2025.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL. **Caderno orientador:** convivência escolar e cultura de paz. Brasília: SEEDF, 2020. Disponível em: <https://www.educacao.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/Caderno-Conviv%C3%Aancia-Escolar-e-Cultura-de-Paz.pdf>. Acesso em: 24 de abril de 2025.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL. **Guia de valorização da vida:** orientações e prevenção ao bullying, automutilação e suicídio na escola. Brasília: SEEDF, 2023. Disponível em: <https://www.educacao.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2021/07/guia-de-valorizacao-da-vida-26dez23.pdf>. Acesso em: 24 de abril de 2025.

SILVA, Franscico Thiago. "Currículo festivo" e suas vozes ausentes. In: **Revista Multidebates**, v.7, nº.3. Palmas, TO, 2023. Disponível em: <https://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/596/495>. Acesso em: 24 de abril de 2025.

SPOLIN, Viola, **Improvisação para o teatro**. Tradução e revisão de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais na sala de aula:** um manual para o professor. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2008a.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2008b.

VIANA, Luana. É sancionada lei que inclui bullying e cyberbullying no Código Penal. **Senado Federal**, Distrito Federal: Online, 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2024/01/15/e-sancionada-lei-que-inclui-bullying-e-cyberbullying-no-codigo-penal>. Acesso em: 11 de junho 2025.

MONALISA, Silva. Secretaria de Educação do DF elabora Protocolo Antirracista para orientar escolas. Secretária de Educação do Distrito Federal: Online, 2025. Disponível <https://www.educacao.df.gov.br/secretaria-de-educacao-do-df-elabora-protocolo-antirracista-para-orientar-escolas/> Acesso em: 29 de outubro 2025.

APÊNDICE A – PLANO DE AULA 1

Título: Teatro para empreender: habilidades socioemocionais

Tema: Trabalhar as emoções e conflitos internos que vivemos atualmente na sociedade, experimentando jogos teatrais para o destravamento da timidez e desenvolvimento social. Incentivar e promover o autoconhecimento e as habilidades socioemocionais por meio do teatro, e introduzir aos alunos conteúdos básicos sobre empreendedorismo, para incentivar os jovens a ter uma jornada profissional.

Data: 14/11 3º ano J e 19/11 3º ano H/I

Duração: 1 hora e 30 minutos

Recursos didáticos: Caixa de som com conexão *bluetooth*, aparelho celular, sala ampla e vazia, *playlist* musical, garrafa de água, balões, computador e data show.

Objetivo geral: Incentivar e destravar as emoções e superar a timidez

Objetivos específicos:

- Desenvolver a autoconfiança e o trabalho em equipe por meio de dinâmicas teatrais que estimulam a expressão individual e coletiva.
- Desenvolver a resiliência emocional: capacitar os alunos a lidar com frustrações, falhas e imprevistos, aprendendo a se recuperar rapidamente e seguir em frente em contextos desafiadores.
- Estimular o pensamento crítico e a resolução de problemas através de desafios teatrais que demandam soluções rápidas e inovadoras.
- Explorar técnicas de jogos teatrais como ferramentas para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, tais como: empatia, comunicação e resolução de conflitos.

- Integrar conceitos de empreendedorismo nos jogos teatrais, como a identificação de oportunidades, a gestão de recursos e o desenvolvimento de projetos coletivos.
- Melhorar a comunicação interpessoal, promovendo a escuta ativa.

Metodologia: jogos teatrais, a partir de Viola Spolin, e jogos do Teatro do Oprimido, a partir de Augusto Boal, compartilhamento da minha própria experiência em empreendedorismo.

Conteúdos:

Batizado mineiro

Objetivos: Criar um ambiente acolhedor e estimular a interação com os alunos. Desenvolver a conexão gestual e expressão entre os alunos.

Como jogar: Cada aluno se apresenta de maneira criativa (usando expressão facial, gestual ou uma frase que defina naquele momento).

Por que funciona: Esse jogo ajuda a você conhecer os colegas e quebra da timidez entre eles.

O espelho

Objetivo: Desenvolver a atenção e a sincronização entre os alunos.

Como jogar: Os alunos formam pares. Um deles faz movimentos lentos e controlados, enquanto o outro o imita como um espelho, sem falar. Os movimentos podem ser simples, como levantar um braço ou andar de um lado para o outro. Depois de algum tempo, os papéis se invertem.

Por que funciona: Esse jogo ajuda a melhorar a concentração e a percepção do corpo, além de criar uma conexão entre os participantes, que precisam estar totalmente atentos uns aos outros.

Homenagem a Magritte

Objetivo: Estimular a imaginação, a criatividade e a habilidade de improvisação.

Como jogar: os alunos aprendem a transformar um objeto simples (como uma garrafa) em qualquer outra coisa através da ação física e da imaginação. Peço aos alunos para mostrar o objeto (ou simular estar segurando algo). O aluno então deve declarar em voz alta, com "Isso não é uma garrafa", ou seja, ele deve transformar esse objeto em algo completamente diferente. Depois de declarar o que o objeto não é o aluno deve usar a imaginação e suas habilidades de improvisação para demonstrar o que é esse objeto. Pode ser qualquer coisa, uma espada, uma guitarra, uma lupa, um telefone. O importante é que a ação e a expressão física estejam de acordo com o novo objeto interpretado pelos alunos.

Por que funciona: O jogo permite que os alunos usem a imaginação de forma ilimitada, criando novos usos para objetos comuns. Eles são desafiados a pensar fora da caixa.

Caixa de memórias

Objetivo: Explorar memórias afetivas e transformá-las em cenas teatrais, estimulando a expressão emocional e a improvisação. O jogo também permite que os alunos reflitam sobre o poder das lembranças e como elas influenciam a construção de personagens e histórias

Como jogar: Caixa (real ou imaginária) e pedaços de papel ou cartões. Peço aos alunos para escreverem ou desenharem palavras ou frases curtas que remetam a memórias afetivas. Essas memórias podem ser de momentos felizes, tristes, engraçados, da sua infância ou de uma viagem. Após retirar o papel com a palavra

ou frase, o participante deve refletir por alguns minutos sobre a memória que a palavra ou frase lhe traz. O aluno precisa se relacionar com seus sentimentos, por exemplo: tristeza, alegria, medo, saudade e como ela pode expressar isso fisicamente ou verbalmente. O próximo passo é criar uma cena baseada nessa memória. A cena pode ser uma recriação do momento exato da memória, uma "expansão" dela, ou uma interpretação livre que capture a essência do que a memória representa.

Por que funciona: As memórias afloram sentimentos genuínos que ajudam os alunos a se libertarem das inibições e a se expressarem de maneira mais autêntica e verdadeira.

Avaliação: realizar anotações em um caderno de bordo e gravação de áudio com impressões de cada dia e ao final da oficina:

1. Música instrumental em volume baixo.
2. Pedir que estudantes escrevam no papel sobre quais barreiras querem romper e colar no caderno ou algum lugar específico.
1. Depois de algumas semanas no término final da oficina, ler novamente e fazer uma roda de conversa. (se transformou algo em si e com qual sentimento vão sair daquela oficina) Uma rodada de palavras, que cada pessoa diga uma palavra sobre como foi o encontro daquele dia.

Referências:

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. São Paulo: Cosac Naify: Sesc, 2015.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin**. 2ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2006.

APÊNDICE B – PLANO DE AULA 2

Título: Teatro para empreender: Habilidades e emoções

Tema: Trabalhar as emoções e conflitos internos que vivemos atualmente na sociedade, experimentando jogos teatrais para o destravamento da timidez e desenvolvimento social. Incentivar e promover o autoconhecimento e as habilidades socioemocionais por meio do teatro, e introduzir aos alunos conteúdos básicos sobre empreendedorismo, para incentivar os jovens a ter uma jornada profissional.

Recursos didáticos: caixa de som.

Data: 21/11 3º ano J e 26/11 3º ano H/I

Duração: 1 hora e 30 minutos

Objetivo geral: Incentivar e destravar as emoções e timidez com os alunos

Objetivos específicos:

- Promover a interação e o foco entre os alunos por meio do jogo da estátua, exercitando a escuta e a concentração no corpo e no ambiente.
- Trabalhar a colaboração entre os alunos ao criar personagens coletivamente e compartilhar ideias e soluções criativas.
- Estimular a imaginação e a reflexão sobre como os personagens evoluem ao longo do tempo, criando cenas dinâmicas e emocionais.

Metodologia: jogos teatrais, a partir de Viola Spolin, e jogos do Teatro do Oprimido, a partir de Augusto Boal, compartilhamento da minha própria experiência em empreendedorismo.

Conteúdos:

Aquecimento

Os alunos vão andar pela sala ocupando o espaço e vão olhar entre si, formando linhas horizontais e verticais. Andando pela sala novamente, vamos fazer aquela brincadeira da estátua, depois movimentar-se e andar lentamente e rápido pelo espaço. Trabalhar no começo da aula a sincronização do seu corpo e atenção dos alunos. (Efetuando um trabalho com músicas em sala de aula)

Personagens no espaço

Esse exercício é ótimo para estimular a criatividade e o desenvolvimento de personagens por meio do movimento e da exploração do espaço. Jogo feito pela Viola Spolin. Trabalhando individualmente e em grupo no final para todos criarem os personagens que estão no papel escrito em conjunto.

Objetivo: Estimular os alunos a explorar e incorporar diferentes personagens a partir de pistas escritas em papéis, usando o corpo e a movimentação. O jogo incentiva a improvisação, a expressividade e o trabalho em grupo, além de desenvolver a capacidade de adaptação dos alunos a diferentes papéis.

Como jogar: Os alunos são instruídos a caminhar livremente pela sala, sem pressa, explorando o espaço e se movendo de forma natural. Ao ouvir o comando do professor, eles devem começar a andar pela sala e, quando chegarem perto de um papel no chão, pegar o papel e ler o personagem ou a situação escrita nele. Após lerem o que está escrito no papel, os alunos devem imediatamente criar esse personagem de forma física. Isso pode envolver imitar a postura, os gestos, a maneira de andar ou a forma de interagir com outros "personagens" no espaço.

Por que funciona: O jogo desafia os alunos a improvisar e a usar sua criatividade, desenvolvendo habilidades de adaptação a novos papéis e situações. O jogo também trabalha a relação do ator com o espaço.

Presente, passado e futuro

É um exercício de improvisação teatral excelente para trabalhar com a construção de cenas e personagens em diferentes tempos. Ele permite que os atores explorem seus personagens para poder se comportar em diferentes momentos de suas vidas, utilizando a memória, o improviso e a imaginação para transitar entre diferentes tempos. (Feito por Viola Spolin)

Objetivo: Explorar como um personagem reage e evolui em diferentes momentos de sua vida. Trabalhar a capacidade do ator de mudar sua postura, gestos e estado emocional rapidamente, sem a necessidade de um texto fixo, estimular a improvisação e a adaptação a diferentes tempos e situações.

Como jogar: A estrutura do jogo é simples, os alunos vão interpretar um personagem em três momentos de sua vida, passado, presente e futuro. PASSADO: O aluno deve representar o personagem em um momento do passado (por exemplo, infância, juventude, ou uma memória importante da vida do personagem). Nesse momento, o aluno deve trazer para sua interpretação um comportamento, fala e gestos. PRESENTE: O aluno deve representar o personagem no momento atual, como ele ou ela é agora, considerando como o tempo passou e o que mudou. O aluno deve se ajustar à situação e à evolução que o personagem passou desde o passado. FUTURO: O aluno deve imaginar como seu personagem será no futuro, em algum momento distante, podendo representar o personagem com mais idade, com novas características ou com uma visão mais esperançosa ou desesperadora da vida.

Por que funciona: O jogo ajuda a aprofundar o processo de construção de personagens, já que os alunos precisam pensar em como seus personagens reagem e evoluem ao longo do tempo. A transição entre tempos exige rapidez no pensamento e flexibilidade nas escolhas, ajudando os alunos a melhorar suas habilidades de improvisação. No final fazer uma roda entre os alunos ou momento de troca entre eles, perguntando sobre: Quais foram os desafios do jogo, e o que puderam observar sobre os seus colegas.

Venda de ideias (propaganda teatral)

É uma dinâmica que integra elementos do Teatro do Oprimido com técnicas de persuasão e comunicação. Ele visa, de forma divertida e educativa, ensinar os participantes a criar e "vender" ideias de maneira envolvente e impactante, ao mesmo tempo que traz questões de reflexão social e crítica.

Objetivo: Desenvolver habilidades de comunicação, persuasão e argumentação, usando o teatro para expor e debater temas sociais e de opressão. No contexto do teatro do oprimido, a ideia é "vender" uma peça ou mensagem teatral que apresenta uma reflexão sobre algum problema social, permitindo que os adolescentes compreendam a importância de comunicar mudanças e despertar o interesse entre eles.

Como jogar: Dividir os participantes em grupos pequenos (3-5 pessoas). Escolhendo um tema social relevante para o grupo. Pode ser algo relacionado como desigualdade de gênero, discriminação racial, bullying, opressão social. Os grupos irão criar uma peça curta (1-2 minutos) baseada no tema escolhido, com o objetivo de "vender", essa ideia para os outros grupos. Ou seja, eles terão que convencer os outros de que sua mensagem é importante e que vale a pena ser discutida. Podem usar objetos na cena. A venda da ideia não se limita à apresentação da peça, mas também inclui persuasão verbal. O grupo deve explicar por que sua peça e tema são relevantes, porque precisam ser discutidos e como o público pode se engajar nessa transformação. -O objetivo aqui é que o grupo saiba como "vender" sua peça de maneira impactante, apelando para as emoções e lógica de seu público, como se estivesse apresentando uma campanha publicitária.

Por que funciona: Através dos temas do teatro do oprimido, eles conseguem se conectar com questões sociais e explorar como podem gerar transformação. A Capacidade de Persuasão, eles praticam como convencer os outros sobre a importância de sua mensagem, uma habilidade essencial não apenas no teatro, mas

também na vida cotidiana. No final: Após cada apresentação, os outros grupos podem dar feedback sobre como a ideia foi “vendida”.

Avaliação

Em conjunto com os alunos, fazemos roda de conversas e partimos para uma conversa rápida sobre a aula e dando a introdução sobre “Empreendedorismo”. Contar um pouco sobre a minha história. Fazer perguntas sobre “o que é empreendedorismo para eles” e como eles se relacionam com a jornada de trabalho quando saem do ensino médio. E qual seria a ideia de empreendimento para eles, como? E o que? (Começando o trabalho de arte e empreendedorismo nas próximas aulas). Anotações em sala de aula com celular e caderno/ tirei fotos e gravei vídeos

Referências:

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. São Paulo: Cosac Naify: Sesc, 2015.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais**: o fichário de Viola Spolin. 2ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2006.

APÊNDICE C – PLANO DE AULA 3

Título: Teatro para empreender: Habilidades e emoções

Tema: Trabalhar as emoções e conflitos internos que vivemos atualmente na sociedade, experimentando jogos teatrais para o destravamento da timidez e desenvolvimento social. Incentivar e promover o autoconhecimento e as habilidades socioemocionais por meio do teatro, e introduzir aos alunos conteúdos básicos sobre empreendedorismo, para incentivar os jovens a ter uma jornada profissional.

Data: 28/11 3º ano J e 03/12 3º ano H/I.

Duração: 1 hora e 30 minutos

Objetivo Geral: Incentivar e destravar as emoções e timidez com os alunos

- **Objetivos específicos:**

- Estimular a expressão corporal e verbal dos alunos através de jogos e dinâmicas teatrais.
 - Melhorar a percepção espacial, a coordenação motora e a atenção coletiva.
 - Introduzir conceitos básicos de empreendedorismo e estimular o pensamento criativo para soluções e projetos pessoais.
 - Proporcionar um ambiente de aprendizagem leve, acolhedor e motivador para o desenvolvimento social e profissional dos jovens.
- Incentivar a capacidade de apresentação e ideias de forma impactante.

Metodologia: O projeto será conduzido de forma prática, dinâmica e participativa, utilizando jogos teatrais, dinâmicas corporais e rodas de conversa como principais ferramentas. Serão realizadas atividades que estimulem a expressão livre, a escuta ativa, a improvisação; cada encontro integrará práticas de resoluções de práticas de problemas sociais. A metodologia prioriza as dinâmicas teatrais e o

aprendizado ativo, respeitando o tempo de desenvolvimento de cada aluno e valorizando suas potencialidades individuais e coletivas.

Conteúdos:

Jogo da Venda de Ideias (Propaganda Teatral): Trabalhando as habilidades de comunicação e persuasão, permitindo que os alunos argumentem e apresentem suas ideias de forma impactante e criativa.

Dinâmica do balão: Pois o foco principal é a atenção no espaço, coordenação motora e trabalho coletivo para evitar que o balão caia. Dinâmica pique-pega aranha: O objetivo do jogo é, de forma divertida e descontraída, promover o desenvolvimento da coordenação motora, a percepção do espaço e a comunicação não-verbal entre os participantes.

Avaliação: Roda de conversa entre os alunos, como foi a aula, o que acharam de diferente, se gostaram ou não da aula, se tem alguma ideia. (mas uma forma avaliativa da aula). Anotações, fotos, celular.

Referências:

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. São Paulo: Cosac Naify: Sesc, 2015.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais**: o fichário de Viola Spolin. 2ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2006.