



FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO

Graduação

GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

O uso dos jogos teatrais no Ensino Fundamental I

Juliana Regina Marchi
Profª Me. Vivian Bonani de Souza Girotti (Orientadora)

RESUMO

Este artigo teve como objetivo discutir a importância dos jogos teatrais na Educação Básica, mas específico no 5º ano do Ensino Fundamental I, buscando dar uma perspectiva para melhorar as aulas. O trabalho fundamentou-se na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Parâmetros Nacionais Curriculares (PCN's) e na teoria do psicólogo Henry Wallon e na autora Viola Spolin. Discutiuse que assim, a partir das definições da BNCC e dos PCN's sobre o Ensino Fundamental, o papel dos jogos teatrais na Educação, relacionando com os aspectos da teoria de Wallon, principalmente no que se refere às estratégias para aplicação dos jogos teatrais considerando os aspectos psicológicos da criança na faixa etária considerada, e com isso, foi apresentado uma proposta de jogos teatrais em sala de aula. Considerou-se que o trabalho pode contribuir para atuação do pedagogo além de destacar importância do uso dos jogos teatrais no contexto escolar.

Palavras-chave: Educação. Jogos Teatrais. Ensino Fundamental I.

ABSTRACT

This article aimed to discuss the importance of theatrical games in Basic Education, but specific in the 5th year of Elementary School 1, seeking to give a perspective to improve classes. The work was based on the National Common Curriculum Base (BNCC), National Curricular Parameters (PCN's) and the theory

of psychologist Henry Wallon and author Viola Spolin. It was discussed that, based on the definitions of the BNCC and the PCN's on elementary school, the role of theatrical games in Education, relating to the aspects of Wallon's theory, especially regarding the strategies for the application of theatrical games considering the psychological aspects of the child in the age group considered, and with this, a proposal for theatrical games in the classroom was presented. It was considered that the work can contribute to the pedagogue's performance, besides highlighting the importance of the use of theatrical games in the school context.

Keywords: Education. Theatrical Games. Elementary Education I.

Introdução

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC, (BRASIL, 2017) evidencia que nos primeiros anos do Ensino Fundamental I, o educando deve ampliar suas experiências para desenvolver a oralidade e ampliar seus processos de percepção, compreensão e representação. Elementos esses essenciais para a apropriação do sistema de escrita alfabética e de outros sistemas de representação.

Em geral, é possível observar que as aulas são centradas no professor, que definem quais serão os conteúdos repassados aos alunos, assim como a organização de como será efetuado o processo de ensino-aprendizagem. Portanto, não deixando de trabalhar o fortalecimento da autonomia desses alunos que é uma orientação de destaque proposta pela BNCC (BRASIL, 2017).

Assim, o fazer pedagógico, por meio de atividades mais lúdicas, em que os alunos possam se colocar ativamente em novas descobertas, sendo o aluno também protagonista do seu processo de construção de conhecimento. Segundo Freire (2000):

A escola e o professor em particular têm uma responsabilidade extraordinária na formação do adolescente, no aperfeiçoamento da pessoa como ser integral. Esse aperfeiçoamento deve embasar-se numa filosofia de vida indispensável à formação do ser humano. É o homem em condições de zelar pela sua dignidade individual perante a coletividade; é o ser ajustado à família, à comunidade de vivência, ao trabalho, às instituições, ao respeito aos demais indivíduos; é a pessoa cultivada para servir ao próximo, sem preconceitos de quaisquer naturezas, visando ao aprimoramento individual, coletivo, universal; etc.

Freire (2000) aponta a responsabilidade e importância do papel do professor na vida do aluno partindo do princípio de que devemos formar o aluno para o mundo, ser um cidadão consciente.

Deve-se como educador criar e estabelecer com nossos educandos um diálogo honesto e norteá-los sobre sua aprendizagem posicione-se como diferentes, e nem por isso como desigual, disposto a trocar conhecimentos, a respeitar os limites do outro e procurar juntos caminhos para superar esses limites. O ensino pode ser motivador da transformação em busca do conhecimento, bem como da isenção de cada indivíduo na sociedade.

É a educação que permite ao indivíduo a reflexão e a responsabilidade na transformação atual da sociedade. Freire (2008) assinala a relevância da educação na construção do ser individual sobre suas responsabilidades.

Mas, por uma educação que, por ser educação, haveria de ser corajosa, propondo ao povo a reflexão sobre si mesmo, sobre seu tempo, sobre suas responsabilidades, sobre seu papel no novo clima cultural da época de transição. Uma educação que lhe propiciasse a reflexão sobre seu próprio poder de refletir e que tivesse sua instrumentalidade, por isso mesmo, no desenvolvimento desse poder, na explicação de suas potencialidades, de que decorreria sua capacidade de opção. (FREIRE, 2008, P. 67).

De acordo com Freire (2008) a educação tem a capacidade de propiciar o indivíduo para instrumentalizá-lo a reflexão sobre si, seu papel e responsabilidades.

Observado que há necessidade de aulas mais práticas, pode-se considerar a possibilidade de utilizar jogos teatrais no trabalho pedagógico, como estratégia de trabalho do professor.

Segundo Spolin (2012) os principais procedimentos dos jogos teatrais sistematizados são: Foco, Instrução e Avaliação, é possível concretizar-se uma proposta de ensino de teatro que abarca alguns dos principais elementos da arte teatral, pois este formato estimula o aluno a vivenciar e dialogar com a arte teatral.

O jogo teatral é via de mão dupla, em que o professor e aluno são protagonistas, recebendo instruções para tal situação, gerando reflexão para tal ação. Assim, possibilitando uma aprendizagem de múltiplos papéis, motivando a resolver qualquer assunto de forma leve e harmoniosa.

Os jogos teatrais facilitam ao professor expor qualquer tipo de assunto ou situação, proporcionando ao educando como agir e reagir diante de determinada situação, podendo ser realizado em grupo ou individualmente.

A utilização do lúdico na Educação faz com que o educando tenha espontaneidade, expressão de sentimentos, emoções, notando uma mudança de dentro para fora.

Temos um autor da psicologia chamado Henry Wallon que fala sobre a afetividade, sendo um aspecto importante que ele destaca em sua teoria e descreve o amadurecimento da criança em estágios de desenvolvimento que podem ser considerados ao se pensar em ser aplicados aos jogos teatrais como uma forma de ajudar a identificar como a criança está estabelecendo sua relação com o mundo nessa faixa etária do 5º ano do Ensino Fundamental I.

Nesse sentido, presente trabalho teve como objetivo discutir como os jogos teatrais podem ser utilizados como recurso pedagógico em salas de aula do 5º ano do Ensino Fundamental.

Para atender ao objetivo foram realizadas pesquisas bibliográficas, como os autores: Viola Spolin como base principal definindo os jogos teatrais, Wallon com sua teoria de compreensão do desenvolvimento humano e o documento BNCC (BRASIL, 2018) e PCN's (BRASIL, 1997) apresentando enquanto conteúdos para se trabalhar com o 5º ano do Ensino Fundamental I que buscaram apresentar a definição de jogos teatrais e seu emprego no contexto educacional, para assim discutir como os jogos teatrais podem desenvolver o aluno em sala de aula.

Portanto, o presente trabalho está apresentado da seguinte forma: no capítulo 1 “A estrutura e a organização do Ensino Fundamental I” apresentou a estrutura do Ensino Fundamental I com a tentativa de localizar esse aluno e o que deve ser trabalhado com os alunos do 5º ano, com um subtítulo “Teoria de Wallon: seus principais conceitos” em que unimos os documentos da BNCC (BRASIL, 2018) com a teoria de Wallon. No capítulo 2 “O que são jogos teatrais?” apresentou a definição precisa dos jogos teatrais, com um subtítulo “Como os jogos auxiliam o professor em sala de aula?” Em que nos orienta como nos auxiliam em sala de aula. No capítulo 3 “Apresentando uma proposta de jogos teatrais para crianças do 5º ano do Ensino Fundamental” são apresentadas 3 atividades como exemplo de prática.

1 A estrutura e a organização do Ensino Fundamental I.

O Brasil sempre se preocupou com a Educação, a Constituição Federal 1988 (BRASIL, 1988) que garante o direito de todos à Educação, e a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) 9.394/96 (BRASIL, 1996), que divide a Educação em Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio.

Na LDB (9.394/96) (BRASIL, 1996) as séries iniciais eram divididas em 1º a 4º série do Ensino Fundamental I e 5º a 8º série do Ensino Fundamental II, mas houve uma discussão sobre a Educação Básica e com isso, a duração do Ensino obrigatório teve uma alteração para nove anos conforme a Lei nº 3.675/04, transformada na Lei Ordinária 11274/2006 (BRASIL, 2006).

Ainda com a Constituição Federal (BRASIL, 1988), também foi criada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018), este documento foi e está sendo muito discutido desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. A BNCC (BRASIL, 2018) foi criada em 2015, porém sofreu ajustes e revisão, com várias alterações e foi novamente publicada em 2018, em um novo formato.

A estrutura da BNCC (BRASIL, 2018) é formada por 10 competências relacionadas ao Ensino, focando no Ensino Fundamental I, as áreas de conhecimento são: Linguagens (Português, Artes, Educação Física, Inglês); Matemática; Ciências; Geografia; História e Ensino Religioso.

Contempla também no Ensino Fundamental o documento chamado Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) criado em 1997 (BRASIL, 1997) que conduzem aos professores os objetivos, conteúdos, exemplos de como proceder às atividades, auxiliam na aprendizagem e dão dicas de como avaliar os alunos. Este documento é dividido da seguinte forma no Ensino Fundamental: Língua Portuguesa; Matemática; Ciências Naturais; Artes; Educação Física; História e Geografia, sendo cada disciplina estão em livros separados, porém eles se integram.

Há também outros livros que se unem, ajudando a ter mais conhecimento e uma formação completa, estamos falando dos temas transversais, contendo: Ética; Saúde; Meio Ambiente; Orientação Sexual e Pluralidade Cultural proporcionando um vasto conhecimento respeitando as diversidades culturais, políticas e regionais.

Os objetivos gerais dos PCN's (BRASIL, 1997) para alunos do Ensino Fundamental são: compreender a cidadania como participação social e política; posicionar-se de maneira crítica, responsável; conhecer características fundamentais do Brasil nas dimensões sociais, materiais e culturais; conhecer e valorizar a pluralidade do patrimônio sociocultural brasileiro; perceber-se integrante, dependente e agente transformador do ambiente; desenvolver o conhecimento ajustado de si mesmo e o sentimento de confiança; conhecer e cuidar do próprio corpo, valorizando e adotando hábitos saudáveis como um dos aspectos básicos; utilizar as diferentes linguagens — verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal; saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos e questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade.

A BNCC (BRASIL, 2018) nos alicerça, pois é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

A BNCC (BRASIL, 2018) divide o Ensino Fundamental em duas etapas, sendo a primeira situada como anos iniciais 1º ao 5º ano e a segunda como anos finais 6º ao 9º. Nos anos iniciais aponta-se:

As características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças, de suas vivências mais imediatas para que, com base nessas vivências, elas possam, progressivamente, ampliar essa compreensão, o que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar.

Na segunda etapa, nos anos finais, a BNCC (BRASIL, 2018) aponta o grande desafio dos estudantes para a complexidade, devido à necessidade de se apropriarem das diferentes lógicas de organização dos conhecimentos. E a importância desses educandos retomarem e resinnificarem seus aprendizados desde a etapa dos anos iniciais amplificando seus repertórios. E ressalta a importância de fortalecimento e autonomias desses alunos, de forma a lhes oferecer ferramentas e condições para interagir criticamente. Seguindo essas relevâncias para uma educação de qualidade destaca-se:

Selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, recorrendo a ritmos diferenciados e

a conteúdos complementares, se necessário, para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos, suas famílias e cultura de origem, suas comunidades, seus grupos de socialização etc. (BRASIL, 2018)

Considerando esta orientação da BNCC (BRASIL, 2018) e dos demais documentos, podemos pontuar a necessidade efetiva de aulas mais significativas com atividades práticas nas salas de aulas do Ensino Fundamental I.

Observando que as atividades práticas em sala de aula têm o papel de socialização e a função de trabalhar emoções e afetividade, apresento a teoria do psicólogo Wallon como contribuição para este trabalho que estuda o jogo teatral no desenvolvimento de ensino-aprendizagem infantil, e que pode auxiliar na compreensão de como ocorre esse processo.

1.1 Teoria de Wallon: seus principais conceitos

De acordo com La Taille, Oliveira e Dantas (1992) a escola deve proporcionar formação integral (intelectual, afetiva e social) a criança é comum hoje em dia. Porém, no início do século passado, essa ideia foi uma verdadeira revolução no ensino. Para Wallon o desenvolvimento intelectual envolve muito mais do que um simples cérebro, abalou as convicções numa época em que memória e erudição eram o máximo em termos de construção do conhecimento.

Wallon (1992) dedicou-se a conhecer a infância e os caminhos da inteligência nas crianças. Foi o primeiro a levar não só o corpo da criança, mas também suas emoções para a sala de aula. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

Fundamentou suas ideias em quatro elementos básicos que se comunicam o tempo todo: a afetividade, o movimento, a inteligência e a formação do eu como pessoa. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

As emoções para Wallon têm papel preponderante no desenvolvimento da pessoa e é por meio delas que o aluno exterioriza seus desejos e suas vontades. Em geral são manifestações que expressam um universo importante e perceptível, mas pouco estimulado pelos modelos tradicionais de ensino. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

A proposta Walloniana é sempre a de considerar a pessoa como um todo, essa relação ajuda a desenvolver a criança em sintonia com o meio e a construção do Eu na teoria de Wallon depende essencialmente do outro. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

A teoria aponta para duas ordens de fatores que irão constituir as condições em que emergem as atividades de cada estágio: fatores orgânicos e fatores sociais, a interação entre esses fatores define as possibilidades e os limites dessas características. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

Além disso, Wallon divide o desenvolvimento infantil em estágios. Para Wallon, de acordo com as características e condições de determinado estágio do desenvolvimento, os processos estarão voltados para o interior ou para o exterior, num contínuo movimento de internalização e externalização. É esse movimento pendular que permite ao sujeito sua construção em direção a autonomização, e, em estágio está diretamente ligado ao anterior e depende dele para acontecer. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

Vale ressaltar, ainda, que para Wallon o desenvolvimento não se encerra no estágio da adolescência, mas permanece em processo ao longo de toda vida do indivíduo. Afetividade e cognição estarão, dialeticamente, sempre em movimento, alternando-se nas diferentes aprendizagens que o indivíduo incorporará ao longo de sua vida. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

No **Estágio 1**, denominado **Impulsivo (0 a 3 meses) - Emocional (3 meses a 1 ano)**, no qual a vida da criança é predominantemente afetiva e é por meio da afetividade que a criança estabelece suas principais relações sociais e com o ambiente. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

No **estágio 2**, denominado de **Sensório Motor (12 a 18 meses) - Projetivo (3 anos)**, há o predomínio das relações exteriores e da inteligência, assim o pensamento se projeta em atos motores. Inicia-se assim o processo de discriminação entre objetos, separando-os entre si. Toda essa atividade motora do sensório motor e projetiva prepara não só o afetivo, mas também o cognitivo e destacam-se os aspectos discursivos que, por meio da imitação favorece a aquisição da linguagem. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

O **Estágio 3**, denominado de **Personalismo (3 a 6 anos)** há o predomínio da afetividade e forma-se a personalidade e autoconsciência do indivíduo, muitas vezes refletindo-se em oposições da criança em relação ao adulto e, ao

mesmo tempo, com imitações motoras e de posturas sociais. Inicia-se assim o processo de discriminação entre o eu e o outro, tarefa central do personalismo, que se revela no uso insistente de expressões como eu, meu, não etc. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

O **Estágio 4**, denominado de **Categorial (6 a 11 anos)** onde predominando a inteligência e a exterioridade, a criança passa a pensar conceitualmente, avançando para o pensamento abstrato e raciocínio simbólico, favorecendo funções como a memória voluntária, a atenção e o raciocínio associativo. A organização do mundo físico em categorias mais bem definidas possibilita uma compreensão mais nítida de si mesmo. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

Por fim, tem-se o **Estágio 5**, denominado de **Adolescência e Puberdade (a partir dos 11 anos)**, onde as transformações físicas e psicológicas acentuam o caráter afetivo. Conflitos internos e externos fazem o indivíduo voltar-se a si mesmo, para auto afirmar-se e poder lidar com as transformações de sua sexualidade. (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992).

No 5º ano do Ensino Fundamental as crianças, segundo Wallon (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992), passam a pensar conceitualmente, avançando para o pensamento abstrato e raciocínio simbólico, favorecendo funções como a memória voluntária, a atenção e o raciocínio associativo.

A partir da compreensão do que é o Ensino Fundamental I, o que as crianças aprendem no 5º ano e como se desenvolvem na perspectiva da psicologia, usaremos os jogos teatrais para favorecer o processo de ensino-aprendizagem.

2 O que são jogos teatrais?

A proposta de estudo dos jogos teatrais na Educação, foi realizada por Viola Spolin em contextos formais e não formais por quase 3 décadas de pesquisa está ligado a crianças, pré-adolescentes, adolescentes, jovens e adultos nos E.U.A. No Brasil há pouco mais de 20 anos que começam a estudar sobre as inter-relações entre Teatro e Educação e apresenta uma significativa formação acadêmica.

O ensino do Teatro na Educação escolar básica nacional foi concretizado próximo de 30 anos no campo educacional, sendo nos conteúdos envolvidos na matéria Educação Artísticos, oferecidos obrigatoriamente por força da lei 5692/71.

Segundo Spolin (2012), os jogos teatrais são jogos de preparação e vivência da prática em que sua organização ativa (**O QUÊ, QUEM, ONDE**) proporciona a compreensão teatral e suas estratégias na forma de jogos. Todo jogo é desenvolvido na base de um foco, a partir de orientações e regras, podendo ser realizado por todos, e assim, podendo interpretar e obter uma experiência teatral, pois teatro não está relacionado a ter talento.

O jogo é estabelecido como “Uma atividade aceita pelo grupo, limitada por regras e acordo grupal; também acompanhado por divertimento; espontaneidade, entusiasmo e alegria que seguem, par e passo a experiência teatral, ou seja um conjunto de regras que mantém os jogadores jogando.” (SPOLIN, 2005 [1963], p. 342).

É fácil entender, a descrição de jogo de Spolin, sendo o jogo feito por regras, prazer, alegria, descontração, bem estar. Spolin (2005) considera o divertimento no jogo teatral como primordial e recomenda ao professor que não force os alunos a participarem da atividade proposta e sim, aguçar a curiosidade fazendo que ele queira envolver-se.

O jogo teatral de Spolin (2000) sugere uma vivência, preparando o jogador para que participe do momento novo podendo usar suas experiências já vividas e para isso, as orientações do educador são essenciais para se ter direção no jogo. Entre o professor e o aluno é preciso ter colaboração de ambos os lados para que todo o processo do jogo seja bem executado.

Podemos assim, dizer que:

A instrução deve conduzir o processo teatral, libertando pensamentos e emoções ocultas, sem interromper diálogo e ação. A instrução permite que o professor tenha a oportunidade de participar do jogo. Jogos teatrais não são lições! Ninguém sabe o que vai acontecer! (...) A instrução busca intensificar o jogo até o auge de energia e percepção dos jogadores... (SPOLIN, 2012, p. 30-31)

Percebe-se que para Spolin (2012) o responsável em coordenar os jogos é o adulto através das instruções, nesse sentido é importante destacar o papel de professor.

2.1 Como os jogos auxiliam o professor?

Os jogos teatrais ajudam na renovação em sala de aula, proporcionando debates problematizadores para que haja uma discussão para achar a solução da situação apresentada, havendo diálogo com respeito, auxiliam na abordagem de inúmeros temas que muitas vezes ficam distantes do ensino e estabelece nos alunos uma reflexão de si mesmo e do mundo, sendo capazes de interagir com universo.

Os jogos utilizam atividade que são originadoras de problemas, cujas soluções levam o grupo à reflexão e ao diálogo. Os problemas inesperados, propostos pelos jogos teatrais, para serem resolvidos de improviso, podem contribuir para a formação de indivíduos capazes de interagir nesse novo universo globalizado e em constante transformação. Desta forma, o aluno se desenvolverá como um sujeito reflexivo e não se esquecendo de considerar a postura do professor formador de indivíduos desenvolvendo a arte e a ludicidade do meio em que está inserido.

A criança por si só já brinca de teatro. Qual foi a criança que nunca brincou em representar sua mãe, ou ser um animal, e poder ser aquela pessoa que admirava, como a sua professora, um personagem do desenho, um super-herói. E assim brincando, nem nos dávamos conta que estávamos aprendendo de forma lúdica e natural como nossos pais brincavam e as novas gerações devem jogar/brincar. Devemos ensinar e cultivar as crianças e proporcioná-las a poder viver essas experiências.

Brougère (1998) destaca que brincar não é uma dinâmica intensa do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social. Antes o brincar era caracterizado como uma futilidade de passatempo realizada pelas crianças, mas através de pesquisas e estudos sobre essa prática foi compreendido que o brincar através do jogo, do faz de conta é uma atividade lúdica que leva ao reconhecimento pela sua importância, pois permitem a ter uma interpretação das atividades humanas.

Dessa forma a riqueza está na convivência com o outro, na troca de experiências que esse grupo compartilha e vivência e, contudo, aprendemos

individualmente. Os jogos teatrais possibilitam e oportunizam a união desses elementos.

Assim, com a finalidade de que a prática se torne práxis – prática criada da teoria – apesar disso é essencial que, seu objetivo na formação inicial, o educador experimente a junção através da teoria e a prática, mediante de técnicas que atraiam o pensamento e a descoberta, de forma a desenvolver sua autonomia.

Os jogos teatrais facilitam ao professor expor qualquer tipo de assunto ou situação, fazendo com que o aluno não seja preconceituoso ou indiferente há nada e para o educador proporciona um agir e reagir diante do problema exposto.

A utilização do lúdico na Educação faz com que o educando se autoconheça, fazendo com que perca a timidez, vergonha e assim, causando uma mudança de dentro para fora.

Há vários modelos de jogos que os professores podem utilizar em direção à aprendizagem dos alunos que intervêm no enriquecimento de habilidades de modo mais divertido, possibilitando relação positiva com todos. De acordo com Santos e Faria (2010) há alguns tipos de jogos no qual colaboram muito para a aprendizagem dos alunos dentro e fora da sala de aula, são eles:

- Jogos de aquecimento: prepara o corpo físico e foca na interação do grupo. Ex.: corrida de cordas.
- Jogos de movimentos: atua o movimento do corpo, seu ritmo, produzindo suas ações para criá-los, Ex.: Queimada.
- Jogos de transformação: são ações com detalhes para que o grupo reconheça os sinais e atitudes do jogo, tornando o invisível, visível. Ex.: Jogo de Bola.
- Jogos sensoriais: compreender o que acontece através de papéis, movimentos, desenhos, textos sobre o que ouviu, sem tempo para refletir e demonstrar ações. Ex.: Dar e tomar: aquecimento.

- Jogos com parte de um todo: quando o jogador entende que é uma parte de um todo, torna-se responsável pelo problema e se apoia no outro partilhando respostas. Ex.: Envolvimento em duplas.
- Jogos de palavras: necessitam de se comunicar, e através do improviso e do foco, as palavras surgem e com isso o diálogo acontece. Ex: Jogo dos seis nomes.

Considera-se que os jogos teatrais são de suma importância no âmbito escolar, proporcionando melhor desenvolvimento físico, corporal e mental de cada indivíduo.

Destaca-se a necessidade de aulas práticas que possibilitem que os alunos sintam interesse pelo aprendizado e desenvolvam sua autonomia, bem como que os professores saiam da sua zona de conforto e se disponibilizem a realizar novas práticas docentes.

Apesar disso, é comum encontrar a ausência de boas condições de trabalho também gera uma dificuldade gigantesca para que este profissional coloque em prática os conteúdos de forma mais prazerosa. Há tantas maneiras e formas de se realizar atividades significativas. No entanto, a falta de estímulo e o desânimo dos profissionais, por sobrecarga de trabalho, acabam levando-os a fazer o básico e o mais fácil.

3 Proposta de jogos teatrais para crianças do 5º ano do ensino fundamental

Nessa seção foram apresentados jogos propostos para se trabalhar com os alunos do 5º ano.

Lembrando que os jogos teatrais possibilitam o desenvolvimento pessoal, intelectual e cultural através da comunicação do ponto de vista do lúdico.

Para a autora Spolin (2012) é fundamentado o jogo pelas regras Onde, Quem e O Que. Como também é dito por Santos e Faria (2010) que há três pontos essenciais dos jogos, em que são Foco (resolver o problema), Instrução (atingir o objetivo) e Avaliação (resolução do problema), fazendo entender que se seguirem esses pontos, no final teremos bons resultados.

Os jogos estabelecidos se baseiam na resolução de problemas, então é preciso ter o foco, onde todos devem se concentrar para resolver, a instrução para atingir o objetivo é o aluno que terá que pensar, chegando a uma maneira de ser atingida e a avaliação ao final faz analisar se conseguimos atingir a resolução do problema proposto.

Para Wallon (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992) o desenvolvimento do aluno envolve o cognitivo, afetivo e motor, e há alguns tipos de jogos, como os funcionais, ficção/imitação, aquisição e fabricação que favorecem o desenvolvimento dos alunos.

Para Wallon (LA TAILLE, OLIVEIRA; DANTAS, 1992) os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I estão no Estágio 4, denominado de Categorical (6 a 11 anos), que conforme já descrito, está predominando a inteligência e a exterioridade, a criança passa a pensar conceitualmente, avançando para o pensamento abstrato e raciocínio simbólico, favorecendo funções como a memória voluntária, a atenção e o raciocínio associativo. A organização do mundo físico em categorias mais bem definidas possibilita uma compreensão mais nítida de si mesmo.

Então, relacionando os autores com a BNCC (BRASIL, 2018), vamos apresentar algumas propostas de jogos.

A **1ª proposta de jogo** chama-se **Sentindo o Eu com o Eu** que tem o objetivo em descobrir a percepção com o corpo todo e nessa percepção está à instrução a seguir: Sinta os pés nas meias! Sinta as meias nos pés! Sinta os pés nos sapatos! Sinta os sapatos nos pés! Sinta a calça nas pernas! Sinta as pernas nas calças! Sinta o corpo na roupa! Sinta a roupa no corpo! Sinta o anel no dedo! Sinta o dedo no anel! Sinta o cabelo na cabeça e a sobrancelha na testa! Sinta a língua na boca! Sinta as orelhas! Vá para dentro e tente sentir o que está dentro da cabeça com a cabeça! Sinto o espaço a sua volta! Agora deixe que o espaço sinta você! Nesta atividade é preciso que os alunos permaneçam em silêncio total, sentados nas carteiras ou em círculos para sentirem aquilo que está em contato com seu corpo.

Essa proposta segundo Spolin (2008) se encaixa nos jogos de aquecimento e jogos sensoriais como também percepção corporal, movimento físico e expressão corporal, se encaixando com o que diz Wallon (LA TAILLE,

OLIVEIRA; DANTAS, 1992) sobre os 4 elementos que se comunicam: a afetividade, o movimento, a inteligência e a formação do eu como pessoa.

A **2º proposta de jogo** chama-se **Quanto você lembra?** Com o objetivo de se concentrar em duas atividades ao mesmo tempo, será preciso de dois alunos para um ler e outro para falar e o aluno que lerá irá precisar de concentração para ler e ouvir ao mesmo tempo o aluno falante.

A descrição dessa atividade é formar duplas – um leitor e um locutor. O leitor começa a ler silenciosamente alguma história ou artigo de um livro ou revista, enquanto o locutor relata diretamente para o leitor algum incidente ou experiência vivida. O leitor deve focar tanto para o que está lendo como para aquilo que o falante está lhe contando. Antes de trocar os papéis, o leitor conta para o locutor o que leu e ouviu.

Ao final desta atividade, avaliar o quanto os alunos conseguiram prestar atenção em ler e ouvir, relatando se conseguiu ler mais ou ouvir mais.

Esta proposta segundo Spolin (2008) se encaixa nos jogos tradicionais, com estímulos múltiplos, jogos de ouvir-escutar, também jogos de leitura e sensoriais ligando com o que diz Wallon (1981) que os jogos trazem muitas experiências para os alunos, como: memorização, socialização e articulação.

A **3º proposta do jogo** chama-se **Salve-se com um abraço** seu objetivo é todos se salvarem, usando contato físico e pensando no outro.

Nesta proposta um aluno terá que ser eleito o “pegador”, ele sairá atrás dos outros alunos, como um pega-pega tradicional, mas quando os alunos se abraçarem, formando primeiramente uma dupla não poderão ser pegas. Depois deveram se abraçar em trio, quarteto conforme as instruções do professor, ou seja, de tempos em tempos o focalizador dará as instruções. Quando um aluno for pego, ele vira o “pegador”.

Esta atividade vai promover o cuidado com o outro, pois cada um vai querer salvar o próximo além de si próprio.

Para um desenvolvimento corporal, dinâmico e de ajuda, precisa-se ter um ambiente agradável e possibilitar que o aluno explore o espaço que está inserido e que ele se comunique com as pessoas a sua volta.

Os alunos precisam estar por inteiro no momento do jogo para que sua aprendizagem seja significativa e verdadeira, sendo importante a troca de experiências.

O intuitivo só pode responder no imediato – no aqui agora. Ele gera suas dádivas no momento da espontaneidade, no momento quando estamos livres para atuar e inter-relacionar, envolvendo-nos com o mundo à nossa volta que está em constante transformação. (SPOLIN, 2008, p.04)

Sendo assim, o aluno precisa estar à vontade com o ambiente e disposto a realizar o jogo proposto para se ter um desenvolvimento físico, emocional e intelectual.

Considerações Finais

Considerando os aspectos apresentados, justifica-se a relevância desta pesquisa para a área educacional, pois o foco será em jogo teatral no processo ensino-aprendizagem em que o educando necessita de atenção e concentração para se ter bom desenvolvimento. O jogo teatral proporciona um agir e reagir diante de uma determinada situação em forma lúdica para que o educando tenha espontaneidade, expressão de sentimentos, emoções. Notando uma mudança pessoal e/ou grupal, sendo de dentro para fora. Obtendo satisfação nesse processo de aprendizagem pelo qual passaram, percebendo que para se fazer bem se deve ter responsabilidade e compromisso.

Os jogos teatrais na educação podem proporcionar aos alunos uma experiência lúdica, em que eles possam por um instante se imaginar em outro lugar, sendo outra pessoa, fazendo algo sem se importar se está certo ou errado.

No entanto, nos faz refletir que o professor não pode apenas transferir os conteúdos, porém despertar nos alunos o intuito de buscar o conhecimento, sendo assim, capacitado a exercer a cidadania se tornando um agente ativo na sociedade.

Entretanto, nada deve ser forçado. Aqueles que são mais tímidos precisam ser respeitados e estimulados a participar e, aos poucos, eles se dispõem espontaneamente a realizar as práticas e até as apresentações.

No processo, eles avançarão e criarão prazer em praticar os jogos e a repetir as experiências e vão querer tentar novamente. Obtendo satisfação

nesse processo de aprendizagem pelo qual passaram, percebendo que para se fazer bem se deve ter responsabilidade e compromisso.

É importante apontar que há lacunas na pesquisa que poderão ser discutidas futuramente, pois no setor da Educação há sempre mudanças e possibilidades de melhorar o aprendizado do aluno que está em constante evolução.

Referências

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases de 1971 – Lei 5692/71/ Lei 5692, de 11 de agosto de 1971.** Brasília, DF. Disponível em: <https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/128525/lei-de-diretrizes-e-base-de-1971-lei-5692-71>. Acesso em: maio 2020.

BRASIL. **Lei ordinária nº 11.274 de fevereiro de 2006.** Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/L11274.htm. Acesso em: maio 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília, DF, 1997. P. 82. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: maio 2020.

BRASIL. Presidência da República. **Lei de Diretrizes e Bases 9.394 de dezembro de 1996.** Brasília, DF, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: maio 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular.** Brasília, DF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: jun. 2018.

BRASIL. Tribunal Superior Eleitoral. **Constituição Federal.** Brasília, DF, 1988. Disponível em: <http://www.tse.jus.br/legislacao/codigo-eleitoral/constituicao-federal/constituicao-da-republica-federativa-do-brasil>. Acesso em: maio 2020.

BROUGERE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica.** Ver.Fac.Educ., São Paulo, v.24, n.2, p. 103-116, jul. 1998. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0102-25551998000200007&lng=en&nrm=iso. Acesso em: set. 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

FREIRE, P. **Educação como Prática da Educação**, São Paulo: Paz e Terra, 2008.

SANTOS, N. R. de O; FARIA, M. A. de. Jogos Teatrais na Educação: Um olhar para uma prática libertadora. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. v. 1, n. 1, 2010. Disponível em: <http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdfs/neuza.pdf>. Acesso em: nov.2018.

SILVA, V. M. da. **O Jogo Dramático E O Jogo Teatral Na Formação Da Criança**. 2011. 52 p. Monografia (Curso de Teatro-Licenciatura) – Universidade de Pelotas, Rio Grande do Sul, 2011. <https://wp.ufpel.edu.br/teatro/files/2015/12/TCC-O-JOGO-DRAM%C3%81TICO-E-O-JOGO-TEATRAL-NA-FORMA%C3%87%C3%83O-DA-CRIAN%C3%87A.pdf>. Acesso em: maio 2020.

SPOLIN, V. **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin**. [Tradução Ingrid DormienKoudela]. 1. ed, São Paulo: Perspectiva S.A. 2008. Disponível em: https://pt.slideshare.net/PIBID_Teatro2014/spolin-jogos-teatraisofichriodeviolaspolin-1. Acesso em: maio 2020.

SPOLIN, V. **Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor**. [Tradução Ingrid DormienKoudela]. Edição 1°. São Paulo. Perspectiva S.A. 2008. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/brunabernacchio/145152912-jogosteatraisviolaspolin>. Acesso em: maio 2020.

TAILLE, Y. de L.; OLIVEIRA, M. K. de; DANTAS, H. **Teorias Psicogenéticas em Discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

VIEIRA, K. R. **Os Jogos Teatrais de Viola Spolin: Uma pedagogia da experiência**. 2015. 116 p. Dissertação (MESTRADO INTERDISCIPLINAR - PERFORMANCES CULTURAIS) – Universidade FEDERAL DE GOIÁS ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS, Goiás, Goiânia, 2015. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/378/o/Disserta%C3%A7%C3%A3o_Karine__revisado_FINAL.pdf. Acesso em: maio 2020.