

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
APLICAÇÃO DE JOGOS DRAMÁTICOS EM SALA DE AULA
MARINA SOARES MACHADO

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação de Mestrado defendida por MARINA SOARES MACHADO e aprovada pela Comissão Julgadora.

Assinatura: [Signature]

COMISSÃO JULGADORA:

1999



IDADE	BC
CHAMADA:	
Ex.	
MBO BC/	39088
OC.	229199
C	☐
D	☒
EQU	25.11.00
TA	21140199
CPD	

CM-00136431-4

CATALOGAÇÃO NA FONTE ELABORADA PELA BIBLIOTECA DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP

M18a Machado, Marina Soares.
Aplicação de jogos dramáticos em sala de aula / Marina Soares
Machado. -- Campinas, SP: [s.n.], 1999.

Orientador: Valério José Arantes.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas,
Faculdade de Educação.

1. Psicodrama. 2. Educação. 3. Ludoterapia
4. Espontaneidade. 5. Criatividade. I. Arantes, Valério José. II.
Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de
Educação. III. Título.

RESUMO

A pesquisa disserta sobre uma experiência com jogos dramáticos utilizados em sala de aula, com o objetivo de verificar a sua validade em amenizar ou melhorar comportamentos indesejáveis em crianças de 4^o série do Ensino Fundamental.

Os jogos, baseados na teoria do Psicodrama e Sociodrama de Jacob Levy Moreno, abordam aspectos como espontaneidade e criatividade, além de estarem direcionados aos aspectos sensoriais, afetivos, racionais e intuitivos.

ABSTRACT

The research is about an experience with Dramatic Plays inside the classroom, with the aim of verifying its validity to ease or improve some undesirable behaviours in 4th grade children of the Fundamental Education.

The dramatic plays, based on the theory of Psychodrama and Sociodrama of Jacob Levy Moreno, tackle aspects like spontaneity and creativity, besides being directly related with the sensory, affectionate, rational and intuitive ones.

Às pessoas que moram no meu coração.

AGRADECIMENTOS

Tem tanta gente que eu quero agradecer, mas não sei se lembrarei de colocar o nome de todas elas. Com certeza, aquelas pessoas que sabem que são especiais, saberão que fizeram parte de mais esta página da minha vida. Agradeço a todos por todos os momentos que já passamos juntos e por aqueles que ainda iremos passar.

Em primeiro lugar agradeço a minha família, principalmente ao meu pai Valdir Collucci Machado e a minha mãe Maria Elizabeth Soares Machado, pelo amor de todos os dias e por seus ombros nas horas mais difíceis durante toda a vida; aos meus irmãos Flávia e Beto, pelo simples fato de fazerem parte da minha vida e me fazerem feliz e aos meus avós queridos Sebastião, Lourdes e Mariquinha;

Ao meu namorado Vinicius Kapudjian Carabett, por ter sempre apoiado, incentivado e acreditado em mim. Por ter agüentado tanta reclamação, crises existenciais e mesmo assim, nunca ter deixado de estar "zunto";

Ao meu Orientador Valério José Arantes pelo acompanhamento e paciência (a dele e a minha);

Aos meus professores do coração Sérgio Goldenberg, pelo incentivo a encarar o Mestrado e Carlos Alberto Vidal França, pelo carinho eterno e pela "distribuição" de alegria em todos os nossos encontros pela faculdade;

Às crianças que fizeram parte da minha pesquisa, por terem me ensinado mais algumas coisas para a vida;

À todas as funcionárias da Coordenação de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Unicamp, principalmente Nadir A. G. Camacho, Marina H. P. F. Cilumbriello e Wanda F. dos S. Siva;

À secretária do Departamento de Psicologia Educacional, Maria Lúcia de Souza;

Aos funcionários da Faculdade de Educação por permitirem que o nosso local de trabalho e estudo estivesse sempre em ordem e agradável;

Aos funcionários da Biblioteca da Faculdade de Educação, pela atenção, dedicação, ajuda e paciência;

Ao grupo de Psicodrama Aplicado da ABPS, que sempre incentiva, acredita e busca junto;

Às professoras da ABPS pelo conhecimento e compartilhamento riquíssimo de conteúdo e vivência;

Às amigas "do peito" Eliane G. Saravali e Alessandra P.P. e Silva Fiorini pelas ajudas acadêmicas e sentimentais;

E, finalmente, a todos os verdadeiros e eternos amigos e amigas.

"OBRIGADA, PESSOAL!"



*“Mais importante do que a ciência é o seu resultado,
Uma resposta provoca uma centena de perguntas.*

*Mais importante do que a poesia é o seu resultado,
Um poema invoca uma centena de atos heróicos.*

*Mais importante do que o reconhecimento é o seu resultado,
O resultado é dor e culpa.*

*Mais importante do que a procriação é a criança.
Mais importante do que a evolução da criação é a evolução do criador.*

*Em lugar de passos imperativos, o imperador.
Em lugar de passos criativos, o criador.
Um encontro de dois: olhos nos olhos, face a face.
E quando estiveres perto, arrancar-te-ei os olhos
e colocá-los-ei no lugar dos meus;
E arrancarei meus olhos
para colocá-los no lugar dos teus;
Então ver-te-ei com os teus olhos
E tu ver-me-ás com os meus.*

*Assim, até a coisa comum serve o silêncio
E nosso encontro permanece a meta sem cadeias:
O lugar indeterminado, num espaço indeterminado,
A palavra indeterminada para o Homem indeterminado”.*

(Jacob Levy Moreno, 1914)

SUMÁRIO

	p.
Introdução _____	2
Capítulo I - Fundamentação Teórica _____	7
1.1. O Psicodrama _____	7
1.2. Os jogos dramáticos _____	10
Capítulo II - Metodologia _____	21
2.1. Objetivo _____	23
2.2. Caracterização dos sujeitos _____	23
2.3. Coleta de dados _____	24
2.4. Descrição Metodológica _____	26
2.5. Análise de dados _____	27
2.6. Instrumentos _____	28
Capítulo III - Questionários, Entrevistas e Depoimentos _____	34
3.1. Entrevista Final com as crianças _____	36
3.2. Depoimentos da Professora _____	39
Capítulo IV - Análise dos Dados _____	45
4.1. Categorias _____	45
4.1.1. Unidades de Significados Transformados _____	49
4.1.2. Síntese das Unidades de Significados Transformados _____	55
4.2. Análise dos Depoimentos da Professora _____	56
4.2.1. Unidades de Significados Transformados _____	56
4.3. Tabela "Alunos X Professora" _____	68
Conclusão _____	72

Bibliografia	77
---------------------	-----------

Anexos

Anexo 1 - Legenda - Classificação dos Jogos Dramáticos	82
Anexo 2 - Tabela de Classificação dos Jogos	83
Anexo 3 - Roteiro do Questionário para as Crianças	84
Anexo 4 - Respostas das Crianças o Questionário	86
Anexo 5 - Questionários aplicado às Mães	91
Anexo 6 - Respostas das Mães ao Questionário	93
Anexo 7 - As sessões de Jogos Dramáticos	98

Introdução

INTRODUÇÃO

Aqui estou, escrevendo a introdução deste trabalho. Nem acredito que depois de tanto tempo e inúmeros ajustes a minha dissertação ficou pronta. Só quem passa por esta etapa e já desenvolveu uma pesquisa sabe como é gratificante poder dar uma idéia do trabalho que realizou, com tanto carinho e empenho. Apontar os objetivos, mostrar como tudo foi desenvolvido, quais obstáculos foram encontrados, o que o trabalho significou para as pessoas envolvidas e, finalmente, mostrar os resultados.

A idéia da pesquisa com Jogos Dramáticos apareceu com o interesse pelo Psicodrama. A oportunidade de estudar e vivenciar esse tema tão instigante e diferente não pôde ficar somente em um breve curso de verão. Aquela primeira experiência foi inesquecível e a curiosidade em saber sempre um pouco mais, aumentando. Depois de algum tempo estudando e fazendo parte de um grupo de Psicodrama, resolvi enfrentar o Mestrado e "mergulhar" neste tema que me fascinou desde o primeiro instante.

Dessa vivência com os jogos e do conhecimento sobre os seus benefícios, tanto em clínicas e empresas como, finalmente, na educação das crianças, nasceu este trabalho que contou com a colaboração de algumas pessoas que acabaram se apaixonando também. Além disso, o meu ingresso no curso de especialização em Psicodrama Aplicado, ajudou-me a jogar ainda melhor com os meus papéis e a criar mais nos momentos de jogo durante a pesquisa.

O objetivo desta pesquisa foi trabalhar em sala de aula utilizando os Jogos Dramáticos, visando amenizar comportamentos indesejáveis de crianças de 4ª série de uma escola pública do Estado, localizada na cidade de Campinas,

ajudando-as no seu relacionamento com os colegas da sala e com a professora, no seu rendimento escolar e, principalmente, a se conhecerem e a jogarem consigo mesmas.

Não foi fácil chegar à escola e convencer a equipe pedagógica de que o trabalho era sério e de que não estaria lá para um simples estágio de observação ou substituição de professores, mas sim, para dar àquelas crianças que me receberam com tanto carinho, a oportunidade de vivenciarem momentos tão especiais.

Ao estudar e procurar respostas para o problema da pesquisa muitas dúvidas apareceram. Porém, novas respostas ajudaram a solucionar essas dúvidas de maneiras diferentes. Enfim, esse trabalho enquadrou-se como ação, na filosofia do Psicodrama, isto é, abriu portas para que a minha própria espontaneidade aflorasse.

Jogar com as crianças, jogar comigo mesma, jogar com o outro, jogar com os diferentes papéis, jogar. A cada dia, encontrando os alunos que fizeram parte do trabalho e que sempre questionavam como seria mais aquele dia de jogo, fez com que aumentasse o empenho em viver aqueles momentos de alegria e espontaneidade e de poder jogar junto com eles.

E o que é esse JOGAR?

Simplesmente, viver. Viver e aprender a se descobrir, a se conhecer; a conhecer o outro, a conhecer o grupo; a conhecer a sociedade em que estamos inseridos. E conhecendo a todos, aprendemos melhor a jogar com os papéis que desempenhamos nas nossas vidas, todos os dias.

A dissertação consiste em 4 capítulos. O primeiro trata exclusivamente da Fundamentação Teórica, resgatando o Psicodrama como tema e recurso até

chegar no objeto principal da pesquisa, os Jogos Dramáticos. Não é tão fácil encontrar material bibliográfico sobre o tema, mas com algumas tardes dentro das bibliotecas da universidade, andando quilômetros entre as estantes, atrás de livros, teses e periódicos e "algumas" horas de leitura, penso que pude dar uma idéia de como funciona e emociona o trabalho com jogos dramáticos.

O segundo capítulo mostra a trajetória da pesquisa: os porquês iniciais, o objetivo, quem teve o privilégio de jogar, onde jogaram e como.

A pesquisa contou com uma metodologia simples, utilizando-se de entrevistas informais, questionários, depoimentos, observação e relatórios constantes das sessões de jogos. Todas essas formas de coleta de dados relacionaram-se com a vida da criança dentro da escola (feedback dado pela professora regente) e fora dela (dado pelas mães das crianças). A participação das crianças, tanto nos seus depoimentos quanto nos jogos em sala de aula, foi essencial e necessária para o resultado final da pesquisa.

O terceiro capítulo, intitulado "Questionários, Entrevistas e Depoimentos" é o capítulo que considero o centro da pesquisa. Nele estão sintetizados os questionários, entrevistas e depoimentos recolhidos durante toda a pesquisa.

O Capítulo IV - "Análise dos dados", engloba as entrevistas finais com os alunos e os depoimentos dados pela professora durante todo o processo.

As entrevistas finais com as crianças mostram os seus sentimentos em relação ao trabalho, a sua participação durante os jogos e suas observações e percepções quanto aos seus comportamentos anteriores e posteriores às sessões de jogos dramáticos.

Quanto aos depoimentos da professora, é possível constatar o perfil da

criança no cotidiano das aulas.

As entrevistas e os depoimentos foram analisados conforme a teoria da Análise de Conteúdo e posteriormente foram sintetizadas e comparadas para a obtenção dos resultados finais.



*Capítulo I - Fundamentação
Teórica*

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. O PSICODRAMA

O Psicodrama, criado pelo psiquiatra Jacob Levy Moreno, fundamenta-se na Fenomenologia Existencial, no Humanismo e no Existencialismo. É uma técnica psicoterápica cujas origens se encontram no Teatro, na Psicologia e na Sociologia, envolvendo a Ação e Interação, sendo que, seu núcleo central é a Dramatização.

De acordo com Marineau (1992), a Dramatização ou Representação é a "parte do psicodrama em que a situação ou conflito é representado efetivamente no palco, em seguida a uma discussão".¹

As pessoas são estimuladas a apresentar situações vitais sob a forma dramática, a representar fisicamente encontros e conflitos que existem somente em suas lembranças e fantasias. Assim, a pessoa cuja situação é o foco do grupo, o protagonista, é ajudado a experimentar a realização e a atuação através de atitudes e sentimentos presentes na dramatização, encontrem-se elas no passado, no presente ou no futuro.

A dramatização só tem lugar após um adequado aquecimento e é seguido de um período de compartilhamento. Para Moreno, reviver uma situação como, por exemplo, a perda de uma pessoa próxima, não apenas permite a compreensão, mas propicia também uma distância de um evento, que pode ser olhado de maneira menos dramática ou patética quando experimentado numa segunda vez.

¹ Marineau, R. F. - Jacob Levy Moreno, 1889-1974, p.166

A sessão de Psicodrama, como veremos a seguir, é dividida em 3 partes: o Aquecimento, a Dramatização e os Comentários; com a utilização de diferentes técnicas.

Além destas 3 partes ou etapas, o Psicodrama segue 3 Contextos e 5 Instrumentos, que são explicados a seguir.

Etapas

1. Aquecimento: é a preparação do indivíduo para a dramatização. São dois tipos: o inespecífico - corresponde ao primeiro contato do diretor com o grupo todo, onde se delimita tempo, espaço e papéis de cada participante ; e o específico - o contato é mais direto com o protagonista ou dramatização.
2. Dramatização: é o núcleo central, é a dramatização ou o jogo propriamente dito, em realização. "É quando podemos observar a atuação e evolução dos participantes, o grau de espontaneidade e criatividade dado ao papel, bem como o grau de participação de cada um".²
3. Comentários: é a etapa final, quando todos do grupo participam. É o momento onde a atenção centraliza-se na exposição de opiniões e sentimentos ocorridos durante a dramatização (esta etapa também pode ser chamada de Compartilhamento).

Contextos

1. Social: corresponde ao grupo de alunos (no nosso caso), fora do contexto da sala de aula, atuando no meio regido por leis e normas sociais que impõem determinadas condutas e compromissos.

² Monteiro, R. F. - *Jogos Dramáticos*, p. 25.

2. Grupal: é constituído pelo próprio grupo. É formado por todos os integrantes (os sujeitos da amostra).

3. Dramático: é o campo do jogo. É neste contexto que os participantes desenvolvem e alteram papéis, personagens, tempo e espaço.

Instrumentos

1. Cenário: é o aspecto espacial do contexto dramático.

2. Protagonista: É a pessoa que está desempenhando o papel principal numa dramatização. O protagonista é o emergente grupal durante a sessão de psicodrama da qual está participando.

3. Diretor: é o responsável pelo grupo. É ele quem coordena a ação psicodramática de acordo com regras e técnicas do Psicodrama e tem a responsabilidade de acompanhar a "sessão" adequadamente.

4. Egos-auxiliares: são integrantes da equipe que colaboram com a sessão e já possuem conhecimentos e treinamento psicodramático. Essas pessoas contribuem para a representação de uma cena, desempenhando um papel ativo.

5. Auditório ou Platéia: corresponde ao grupo de pessoas que está fora do contexto dramático.

Dentro do que consideramos importante na teoria de Moreno encontra-se a questão do desenvolvimento de papéis assumidos pelas pessoas, tanto no seu desenvolvimento, logo após o nascimento, quanto com qualquer situação nova a que estamos sujeitos a enfrentar em todos os momentos de nossas vidas.

De acordo com Bermúdez, Moreno classifica 3 tipos fundamentais de

papéis, são eles:

- 1) Papéis psicossomáticos: que estão relacionados às funções do organismo, estabelecendo relação com o meio e o indivíduo;
- 2) Papéis sociais: correspondentes às funções sociais assumidas pela pessoa e de como ela se relaciona com o seu meio.
- 3) Papéis psicodramáticos: os que expressam a "dimensão psicológica do Eu. São os papéis que surgem da atividade criadora do indivíduo. Envolvem tanto os papéis preexistentes como aqueles da fantasia, já que o que os caracteriza é o matiz criativo que se lhes imprime e não o seu caráter em si" (Rojas-Bermúdez, p. 57).

1.2. OS JOGOS DRAMÁTICOS

Uma das coisas mais prazerosas que experimentamos é o jogo. Desde que nascemos nós estamos jogando. Jogamos com as novidades, jogamos com nossos pais, jogamos com os diferentes papéis que vão surgindo a cada dia que passa e a cada situação nova que vivemos. O jogar é uma manifestação natural do ser humano e até os animais jogam. O jogo é considerado um fenômeno cultural e autônomo.

Na obra de Huizinga (1980), o jogo é situado no contexto cultural, definido como "uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana"(p.33). Para esse autor, a

civilização se desenvolveu com a presença constante do jogo.

Montanini (1997) citando Wallon (1879/1962), aponta a atividade lúdica como uma atividade própria da criança, classificando-a em quatro grupos: atividades lúdicas funcionais, de ficção, de aquisição e jogos de construções. Wallon explica o caráter recreativo das atividades lúdicas pelas funções psíquicas, compreendendo que não há dicotomia entre a atividade lúdica e o real, uma vez que estas se assemelham nas atividades infantis. De acordo com Motta (1994: 11), "o lúdico é parte da Criação universal".

Jogar é, quase sempre, dar-se uma tarefa prazerosa a cumprir e esforçar-se para cumpri-la. A criança que nos mostra dificuldades dentro da sala de aula pode, a partir da atividade do jogo, deixar claros certos aspectos destas dificuldades, que serão trabalhadas com mais ênfase, muitos dos quais podem ser observados e vivenciados conscientemente através dos jogos.

A essência do jogo reside na capacidade de espontaneidade, como nos diz Moreno (1961), que faz surgir no jogo um sentido de liberdade. Liberdade esta que permite ao homem imaginar e, através da sua imaginação, criar e descobrir novas formas de atuação.

A espontaneidade pode ser entendida como a "capacidade do indivíduo de dar uma resposta adequada a situações novas ou uma nova resposta a uma situação antiga"³. Em outras palavras, a resposta do indivíduo é baseada no que se requer agora e não no que aprendeu no passado e aplicou o tempo todo em situações distintas. Moreno atrela à capacidade da pessoa ser criativa à capacidade de manter ou adquirir um estado de espontaneidade. Crianças não moldadas por convenções, conservas culturais ou estereótipos são para Moreno

³ Marineau, R. F. - *Jacob Levy Moreno, 1889-1974*, p.167.

modelos de espontaneidade.

Ainda segundo o autor, o momento de maior espontaneidade de uma pessoa é o seu nascimento. Quando nascemos, tudo é novo, temos que experimentar uma coisa de cada vez e aprendermos com elas. No nosso caso, queremos mostrar que, o que nos ajuda a aprender de forma espontânea é o jogo.

O jogo é uma atividade natural do ser humano, na qual ele participa como um todo, se envolve naturalmente com a ação que é a preparação da criança para as responsabilidades que irá encontrar em sua vida.

Podemos definir o jogo como "um divertimento, uma recreação, uma brincadeira, um passatempo sujeito a certas regras, existindo dentro dos limites do tempo e do espaço".⁴

Um fator importante a ser considerado em jogos (não os Jogos Dramáticos, como veremos mais adiante) é a questão da existência de regras. A maioria dos jogos tem regras a serem seguidas e estas são obedecidas pela criança, que não discute os seus fundamentos, simplesmente as cumprem.

A regra é a ordem e, esta faz com que a criança tenha mais segurança durante os jogos. Piaget (1975), afirma que "a regra é uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta" (p.148). A criança gosta da regra, embora, durante o jogo, conserve a possibilidade de poder modificar as coisas de acordo com a sua vontade ou a do grupo (Chateau, 1987).

Para a criança, o jogo é, em primeiro lugar, brincadeira, e também uma atividade séria em que o "faz-de-conta", o "como se", a imaginação, a euforia,

⁴ Monteiro, R. F. - *Jogos Dramáticos*, p.3.

têm importância considerável, pois envolvem todos os recursos da personalidade. A criança que joga experimenta-se e constrói-se através do jogo.

O jogo, ainda, possibilita condições de trabalho através da ação. Chateau (1987) em *O jogo e a criança*, afirma que "o jogo transita entre a pura ficção do sonho e a realidade do trabalho" (p.26). E é por isso que, por sentir-se excluída do mundo do trabalho, a criança se afirma através do jogo (o que não deixa de ser uma tarefa séria para ela). É preciso ver no jogo um substituto do trabalho que a criança virá a cumprir um dia.

De acordo com Motta (1994: 82),

"O jogar com graça e leveza, o brincar da criança é sério e comprometido, portanto alegre e sadio, sendo, ao meu ver, o lúdico e a alegria parte de uma ação séria, responsável e comprometida com a ordem harmônica da Natureza o saber cósmico, a ordem universal, que na criança e no primitivo aparecem intimamente ligados".

Através do jogo, a criança conquista sua autonomia e os esquemas práticos necessários à vida adulta. Não as conquista em coisas concretas, mas através de substitutos imaginários, o jogo tem seu fim em si mesmo, na afirmação do eu.

As crianças brincam por diversas razões que podem ser facilmente observadas: por prazer, para exprimir sua agressividade, para dominar a angústia, para experienciar e estabelecer novas relações, para expressar seus conflitos, para se divertir, para estar com o seu grupo. A criança cria suas

brincadeiras e jogos de acordo com as suas necessidades.

De acordo com Monteiro (1994), "a criança e o jogo estão de tal modo relacionados que, praticamente, um não existe sem o outro. Todas as crianças jogam. Esta é sua forma de expressão".⁵ Desta forma podemos entender que o brincar contribui para a integração da sua personalidade e permite-lhe estabelecer vínculos de comunicação.

Motta (1994: 88), nos diz que o jogo está intimamente ligado à aquisição de conhecimento, à aprendizagem. "Para a criança (...), as proezas físicas são fontes de poder, mas o conhecimento é fonte de poder mágico. (...) todo saber é um saber sagrado, é manifestação do conhecimento diretamente ligado à ordem do universo. O lúdico é o que está mais próximo do espontâneo".

O Psicodrama com a dramatização, suas técnicas e os jogos dele derivados, apresentam uma característica em comum, que é o desenvolvimento da espontaneidade, considerado o aspecto mais importante a ser estimulado durante a ação psicodramática.

Essa espontaneidade tem a "tendência inerente para ser experimentada por um indivíduo como seu próprio estado, autônomo e livre — isto é, livre de influências exteriores e de qualquer influência interna que ele não possa controlar" (Moreno, 1961: 132).

O jogo dramático é muito útil e de grande importância no campo das técnicas aplicadas ao ensino. Podem-se utilizar os jogos e a dramatização como recurso didático, incluindo-as na tarefa docente e empregando-as como instrumento de ensino em relação à aprendizagem de um modo geral.

O que se pensa é que a explicação teórica pura e simples é insatisfatória

⁵ Monteiro, R. F. - *Jogos Dramáticos*, p. 87.

e que, aliada à prática, através do jogo, o resultado será mais eficaz. O jogo, ligado a essa capacidade de espontaneidade-criadora facilita para que o indivíduo busque a aquisição, o desempenho e a criação de respostas novas.

De acordo com Motta (1994: 82), "o jogar em diferentes situações contribui para a criança ter um desenvolvimento sadio. Brincando, elabora, por exemplo, sua angústia de divisão, de estar separada e de pertencer a um grupo. É o princípio da socialização da criança, o poder sair e voltar, a elaboração da separação". Nunca podemos esquecer que Moreno, no Psicodrama, sempre buscou a relação saudável, a mutualidade das relações, enfim, da socialização do indivíduo como um todo.

Um outro aspecto que podemos citar é o fato de que os jogos dramáticos *não* seguem regras, a ação acontece e cresce dentro da espontaneidade e capacidade de cada um de entrar em seu papel e desenvolvê-lo durante o jogo.

O envolvimento com o papel é percebido e ocorre justamente por essa ausência de regras.

De acordo com Mellou (1994: 105),

"O valor do jogo dramático aparentemente encontra-se em 5 funções básicas: 1) provê a expressão pessoal e a catarse de seus desejos; 2) ajuda a criança a distinguir entre a realidade e a fantasia; 3) provê a adaptação social da criança; 4) é dinâmico para a aprendizagem; e 5) melhora o desenvolvimento intelectual, especificamente a criatividade, através da interação, transformação e imaginação. Geralmente, o jogo dramático é fundamental para o desenvolvimento emocional, social e intelectual da criança".

A criança participando de muitas experiências de jogos dramáticos, pode adquirir uma compreensão maior não só dos outros e da sua sociedade, como também a respeito de si mesma.

Confirmando a posição de Mellou, McCaslin (1994: 3) diz que uma educação moderna e a dramatização criativa dividem valores comuns. O jogo dramático promove os valores educacionais:

- "1) desenvolvimento criativo e estético;*
- 2) habilidade de pensar criticamente;*
- 3) crescimento social e habilidade de trabalhar cooperativamente;*
- 4) melhorar a sua comunicação;*
- 5) desenvolvimento de valores morais e espirituais, e*
- 6) reconhecimento do Eu".*

É muito interessante quando se vive a situação de jogo dramático, pois, através dela, podemos perceber muitas coisas que estão guardadas no nosso íntimo. Entramos num papel diferente e podemos observar nossas condutas e posturas de um outro ângulo e neste momento temos a percepção de nós mesmos.

Podemos então dizer que este tipo de jogo leva esse nome porque, é JOGO pois envolve o lúdico, o brincar, e é DRAMÁTICO pois envolve a dramatização. Além disso, o jogo dramático permite que o indivíduo descubra novas formas de lidar com uma situação que poderá ser semelhante a outras situações de sua vida.

O valor do jogo dramático encontra-se no fato de permitir à criança a expressão de seus desejos internos, amenizar seu egocentrismo e se

desenvolver emocional, social e intelectualmente.

"A representação ajuda as crianças a se aproximarem de si mesmas dando-lhes permissão para saírem de si mesmas (...) Ao brincar de representar as crianças de fato nunca saem de si mesmas, elas usam mais de si mesmas na experiência da improvisação".⁶

Muitas vezes, quando nos deparamos com determinada situação, buscamos dentro de nós saídas inesperadas. Na verdade, conseguimos buscar no nosso interior, papéis ainda não desenvolvidos, mas que, em algum momento da vida, pudemos observar uma reação semelhante. Neste momento, estamos jogando e tomando papéis novos para situações novas, sem deixar de sermos nós mesmos. É simplesmente um crescer espontâneo. O mesmo acontece com a criança num momento de representação, ela toma um papel e brinca com ele. Depois da dramatização ela simplesmente volta a ser ela própria, mas não se esquece nunca que uma vez em sua vida teve aquele papel específico. O que pode ser muito importante mais tarde em sua vida.

De acordo com Oaklander (1981), numa visão gestáltica, durante os jogos as crianças podem aumentar sua autoconsciência.

"Podem desenvolver uma consciência total de si próprias — do corpo, da imaginação, dos sentidos. O drama torna-se um instrumento natural para ajudá-las a encontrar e dar expressão a partes ocultas e perdidas de si mesmas, e com isso desenvolver força e identidade".⁷

⁶ Oaklander, V. - *Descobrendo crianças*, p.159.

⁷ Idem, *Ibidem*, p.161.

A autora, usando a nomenclatura de jogos dramáticos criativos, afirma que as crianças, ao experienciar o mundo e a sua maneira de ser, mobilizam todos os seus sentidos: visão, paladar, tato, audição, olfato, fantasia, expressões faciais e corporais, imaginação e intelecto, e também têm:

"(...) a possibilidade de experimentar novas formas de ser quando estamos no campo do teatro. Temos também a possibilidade de permitir que nossas partes reprimidas emergjam. Podemos nos permitir experimentar a absorção, excitação e espontaneidade que podem estar faltando nas nossas vidas cotidianas". (Oaklander, 1981: 161)

É importante salientar que, em nosso trabalho, os jogos dramáticos são fundamentados na teoria do Psicodrama envolvendo o "jogar com os papéis" respeitando contextos, etapas, instrumentos e desenvolvimento da espontaneidade.

Outro ponto relevante sobre os Jogos Dramáticos é a classificação em fases, como explica Yoso (1996). Esta classificação está relacionada à Matriz de Identidade, ou seja, o locus onde a criança "assimila e desenvolve papéis que desempenhará na relação com o mundo, garantindo a proteção e a direção de seu desenvolvimento" (p. 25).

As fases dividem-se da seguinte forma:

a) **Identidade do Eu** (fase do Duplo): que corresponde ao momento de indiferenciação. A criança ainda não se distingue do outro. Ela ainda está totalmente ligada com a mãe. Esta fase consiste em que a outra pessoa é, formalmente uma parte da criança, isto é, a completa e espontânea identidade.

b) **Reconhecimento do Eu** (fase do Espelho): A criança aqui, começa a se perceber como pessoa separada dos outros. A mãe se torna o Tu, com quem ela se relaciona e a imita. A criança concentra sua atenção na outra pessoa e estranha parte dela. De acordo com Moreno (1961: 112), "esta fase consiste em separar a outra parte da continuidade da experiência e deixar de fora todas as demais partes, incluindo ela mesma. Ainda nesta fase a criança situa-se ativamente na outra parte e representa o papel desta". Seria, no caso, uma pré-inversão.

c) **Reconhecimento do Tu** (fase da Inversão de Papéis): A criança já começa a se colocar no lugar do outro, uma vez que garante o seu próprio reconhecimento. A criança representa o papel da outra parte, a respeito de uma outra pessoa, a qual, por sua vez, representa seu papel. Nesta fase completa-se o ato de inversão de identidade.

Cada uma dessas fases ainda apresentam, de acordo com Yoso (1996), tipos diferentes de Jogos. São eles:

1ª fase	2ª fase	3ª fase
Jogos de Apresentação	Jogos de Percepção de Si Mesmo	Jogos com Personagens / Papéis
Jogos de Aquecimento	Percepção do Outro / Espelho	Inversão de Papéis
Jogos de Relaxamento e Interiorização	Pré-Inversão	Identidade Grupal / Encontro
Jogos de Sensibilização		



Capítulo II - Metodología

2. METODOLOGIA

Há tempos os professores têm tentado lidar com problemas de comportamento por meio de métodos diretos e, às vezes, drásticos: punição física, expulsão de sala de aula, sarcasmo, repreensão, suspensão e outros. Essas atitudes podem, geralmente, aumentar o medo que as crianças têm dos adultos. Entre os pré-adolescentes e adolescentes, pode agravar o comportamento agressivo, rebelde, tão comum durante estas etapas de desenvolvimento. No nosso caso, o propósito foi buscar amenizar determinados comportamentos indesejáveis das crianças dentro da sala de aula e aperfeiçoar outros comportamentos.

Partindo-se do princípio de que se pretende educar o aluno, visando o desenvolvimento integral e harmonioso de sua personalidade, ordenando e integrando os elementos que exercem influência em sua formação e preparação para as suas próprias opções, foi esperado que ele encontrasse condições para isso através da vivência com os jogos dramáticos.

A partir dessas concepções e objetivos da pesquisa, surge a possibilidade de união entre as características, funções e pontos positivos da aplicação dos jogos dramáticos com as questões de comportamento.

Podemos pontuar diferentes aspectos do jogo que se encaixam em muitos dos objetivos da Educação. Dentre eles: descarga da energia vital abundante; satisfação de um certo "instinto de imitação"; preparação do jovem para as suas futuras responsabilidades; exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo; impulso inato para exercer uma certa faculdade; desejo de dominar ou competir, e outras idéias que as pessoas têm sobre o jogo.

Dentre essas diferentes possibilidades pode-se apontar um elemento comum: todas partem do pressuposto que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, ou seja, existe sempre uma finalidade não explícita por trás do mesmo.

Além disso, os estudos sobre jogos dramáticos e, mesmo a divulgação da existência dos mesmos, deveriam ser mais aprofundados e relacionados intimamente à Educação e a sua aplicação em sala de aula. Eles permitem uma análise psicológica dos comportamentos e do estado afetivo-emocional da criança, além de possibilitar um maior envolvimento do sujeito com a situação tornando mais forte a vivência.

Muitos trabalhos realizados com crianças, classificam os problemas de comportamento encontrados em duas categorias principais: problemas de conduta e problemas de personalidade. Devo deixar claro que os comportamentos que serão avaliados e trabalhados são todos relacionados a comportamentos sociais.

De acordo com Mensh e outros (1959), Lindgren (1976) levanta os tipos de comportamentos mais freqüentemente encontrados em sala de aula. São eles:

- nervosismo,
- devaneio,
- dificuldade de relação com outras pessoas,
- comportamento esquivo,
- comportamento agressivo,
- hiperatividade,
- timidez,

- perturbação da fala e
- propensão a destruição.

Reiteramos, aqui, que os jogos aplicados durante a pesquisa, abordaram questões sensoriais, afetivas, racionais e, finalmente, intuitivas. Isto porque a importância dos jogos é muito grande no que diz respeito a todos esses aspectos da vida do aluno. Acredita-se que, somente com a harmonia entre todos esses aspectos, pode haver equilíbrio nas nossas ações cotidianas.

2.1. OBJETIVO

Para esta pesquisa o principal objetivo foi investigar as mudanças comportamentais em crianças submetidas aos jogos dramáticos na sala de aula, no sentido de melhorar as suas atitudes e comportamentos, relacionados tanto às pessoas que fazem parte da sua vida, como aos seus papéis dentro e fora da escola.

2.2. CARACTERIZAÇÃO DOS SUJEITOS

A pesquisa foi realizada em uma escola pública do estado, localizada no município de Campinas. A escola, localizada em um bairro central da cidade, atende crianças da população de classe média a média baixa.

O projeto inicial foi deixado na escola, depois de uma entrevista com a coordenadora. O projeto foi apresentado pela coordenadora para as professoras da 4ª série. Apenas uma professora se interessou pelo projeto.

Foi designada para a pesquisa uma quarta série com 35 alunos: 16 meninas e 19 meninos. As crianças da sala tem idade entre 10 e 13 anos.

Destes 35 alunos, 10 foram indicados, como apresentando problemas de comportamento e baixo rendimento. Dentre os comportamentos indicados foram registrados: devaneio; agressividade; hiperatividade; baixa auto-estima, autoconceito e auto-imagem; dificuldade de concentração e abstração do conteúdo.

Além disso, foi possível ainda observar nessas crianças a relação e associação de um ou mais problemas de comportamentos indesejáveis. Por exemplo a hiperatividade associada com agressividade; devaneio associado com baixa auto-estima, autoconceito e auto-imagem. Nos dois casos, a dificuldade de concentração e abstração do conteúdo também é consequência.

A pesquisa contou apenas com a observação destes 10 alunos (que chamaremos de Grupo P, cujos nomes foram mantidos em sigilo. As crianças foram batizadas com letras do alfabeto e números: A1, A2, A3 assim por diante até A10. O mesmo com a designação para as mães: M1, M2 etc..

2.3. COLETA DE DADOS

A pesquisa contou com a busca de dados que fossem compatíveis de serem avaliados para a verificação da eficácia dos meios utilizados durante o trabalho experimental e da aplicação dos jogos dramáticos.

Os sujeitos em questão freqüentavam uma escola pública estadual, pertencendo, então, a um estrato social considerado como classe média baixa da população.

Após a seleção do grupo, foi aplicado um questionário⁸ individual com cada criança do grupo P, com o propósito de coletar informações sobre a própria criança, seus sentimentos sobre estar participando deste grupo e também de sentimentos relacionados às outras crianças.

Foi enviado um questionário⁹ para as mães das crianças selecionadas, a fim de coletar mais dados sobre a criança e do seu comportamento fora do ambiente de sala de aula. Também foram analisados dados referentes aos comportamentos das crianças dentro da sala de aula obtidos com a professora.

Todas elas foram submetidas a uma experiência com jogos dramáticos, selecionados de acordo com o momento do grupo e de acordo com o que se pretendeu enriquecer com o trabalho, ou seja, fazer com que a criança vivesse o momento, relacionando-o aos seus comportamentos.

Foram registrados: os jogos utilizados em cada sessão; os comportamentos das crianças; o desenvolvimento dos jogos. Além disso, foram ainda registrados os comentários das crianças sobre as sessões.

A professora também comprometeu-se em observar os comportamentos (especificados anteriormente), dos sujeitos selecionados para constatar se estavam ou não sendo amenizados com a aplicação dos jogos. As observações da professora também foram registradas durante o decorrer da pesquisa.

Para a coleta de dados foi utilizada, em primeiro lugar, uma entrevista com a professora da sala, para poder recolher e delinear os problemas apresentados pelas crianças e já selecionar o grupo a ser observado. Esta entrevista com a professora foi informal e posteriormente obtive um

⁸ Ver Anexo 3.

⁹ Ver Anexo 5.

depoimento escrito sobre aquelas crianças selecionadas (ver capítulo III). Embora tivesse um grupo específico para observação, todas as crianças da sala participaram das sessões de jogos.

O objetivo de se trabalhar com a sala inteira, foi para não ter que separar as crianças que têm dificuldades de relacionamento e problemas de comportamento, das crianças que estão bem em relação a esses alunos.

Em seguida foi realizada uma observação das crianças com o objetivo de conhecer o ritmo da classe e detectar os seus comportamentos em relação a todos os alunos.

Foram observadas com mais ênfase as crianças selecionadas como apresentando comportamentos indesejáveis dentro da sala de aula e conseqüentemente seu rendimento escolar (nem todas as crianças do grupo da pesquisa tinham baixo rendimento).

2.4. DESCRIÇÃO METODOLÓGICA

As crianças foram submetidas a sessões de jogos dramáticos com duração média de uma hora e trinta minutos. Os jogos escolhidos para aplicação com os sujeitos em estudo foram todos baseados na obra de Yoso (1996).

Foram escolhidos estes tipos de jogos, principalmente por estar dentro do objetivo da pesquisa. Ou seja, fazer com que a criança participasse, exteriorizasse e compartilhasse suas emoções com o resto do grupo, podendo desta maneira rever suas posturas e perceber certos comportamentos, seus e do grupo, que estavam prejudicando o seu desempenho.

De acordo com Vassilíades, "o eu só é percebido em situação de

relaxamento, onde o indivíduo, pela própria experiência, tenha adquirido o sentimento de confiança nele e no outro. Só então, poderá haver a brincadeira criativa, física ou mental" (p.38).

2.5. ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados da pesquisa foram analisados qualitativamente, através do método de Análise de Conteúdo. De acordo com Bardin, "a análise de conteúdo aparece como um conjunto de técnicas de análises das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens".¹⁰ Mas o autor ainda insiste em que essa descrição deve ser ultrapassada, ou seja, devemos ir além dos conteúdos. O importante é captar a mensagem que esses conteúdos estão nos transmitindo, o que podemos aprender com essas mensagens e onde elas serão relevantes para o presente projeto .

Pretendeu-se utilizar este método, primeiramente, pelo fato de a pesquisa estar baseada na comunicação das crianças depois das situações de jogo dramático e também por poder levantar categorias de sentimentos e mudanças ocorridas no seu comportamento em sala de aula.

Através da Análise de Conteúdo, segundo Anaruma (1988), "busca-se inferir aspectos da cultura e mudança, valores, atitudes, sentimentos, etc., sendo um instrumento particularmente útil na pesquisa em Psicologia Educacional quando há o interesse de se investigar determinado problema, a partir da própria expressão dos sujeitos, quer seja em dissertações,

¹⁰ Bardin, L. *Análise de Conteúdo*, 1977, p.38.

depoimentos, entrevistas, redações, diários pessoais, testes projetivos e assim por diante" (p.65).

De acordo com André (1983), é concebida a análise de conteúdo como "uma técnica de redução de um grande volume de material num conjunto de categorias de conteúdo. Propõe-se que o material seja examinado e que a informação nele contida seja fragmentada em termos de ocorrência de conteúdos ou categorias, freqüentemente, pré-especificadas" (p.67).

Foi feita a descrição do conteúdo das entrevistas realizadas com professor e com os sujeitos em questão, levando em consideração o contexto das entrevistas e das situações de jogos, uma vez que faz parte da sessão, a etapa de comentários.

Em cima destes conteúdos foram classificados elementos pertinentes e exclusivos, como, por exemplo, os comportamentos e sentimentos expressos durante os jogos. A partir destes conteúdos, então, pode-se formar as categorias para a análise.

2.6. INSTRUMENTOS

Como descrito acima, vários foram os instrumentos utilizados para a pesquisa: questionários, entrevistas, observação e depoimentos. Além destes, foram utilizados os jogos dramáticos durante a prática da pesquisa. Cada jogo utilizado tem uma ou mais funções que são direcionadas para cada etapa dos jogos dramáticos: Aquecimento, Jogo e Comentários.¹¹

¹¹ As funções específicas de cada jogo encontram-se em tabela no Anexo 1.

Jogos da 1ª fase - IDENTIDADE DO EU

1. Frutas - Cada participante escolhe o nome de uma fruta para corresponder a pessoa que está a sua direita. Cada um irá apresentar qual é a fruta e o porquê desta escolha. A pessoa pode discordar ou não da escolha da fruta e questionar esse porquê.

2. Um carro, uma flor e um instrumento musical - Cada participante escreve num papel o nome de um carro, de uma flor e de um instrumento musical com que se identifica. Ninguém pode ver o do outro. Misturam-se os papéis e redistribui-se. Cada um deverá descobrir quem é quem e explicar o porquê da escolha.

3. Jogo do contorno - Cada um deverá riscar o seu contorno num pedaço de papel e depois preencher o seu contorno com palavras, recortes e objetos que possam defini-la como pessoa.

4. Pássaros no Ar - Em círculo, a pesquisadora combina com as crianças que cada vez que ela mencionar o nome de um pássaro, elas deverão erguer a mão direita e fazê-la flutuar. Se falar em grupo de pássaros, deverão colocar as duas mãos em movimento, se falar de um animal que não voa, deverão ficar imóveis com as mãos nos joelhos. A partir disso começa-se uma história.

5. A chuva - É um tipo de relaxamento em que as crianças seguem as consignas da pesquisadora, imaginando-se como a chuva. A história começa com as

crianças que se imaginam chuva e retorna-se lentamente até "voltarem a ser" pessoas.

6. Viagem a um bosque - Também é um tipo de relaxamento. Conforme as palavras são ditas, as crianças tentam se imaginar no bosque procurando sentir cada coisa e tentando visualizar os lugares. Depois desse passeio, lentamente, as crianças se despedem do bosque e abrem os olhos. Cada um comenta o que sentiu durante a "viagem".

7. Bola imaginária - As crianças formam um círculo e, ao comando da pesquisadora, devem brincar com uma bola, que com o passar do tempo muda de tamanho, cor, forma, textura, peso. Cada um deve mostrar que realmente está sentindo as mudanças ocorridas com a bola imaginária.

8. Dança das dobradiças - As crianças devem dançar conforme o ritmo da música e das consignas dadas pela pesquisadora. Exemplo: dançar somente com as mãos, somente com as pernas, somente com os pés etc.

Jogos da 2ª. fase: RECONHECIMENTO DO EU

1. Partes do corpo - As crianças devem caminhar mantendo um espaço no meio da sala. Conforme instruções da pesquisadora envolvendo as partes do corpo, as crianças devem executar com rapidez e prontidão os comandos. Exemplo: dez mãos, oito cotovelos etc..

2. **Perguntas e respostas trocadas** - Formam-se duas filas paralelas, em pares, um frente ao outro, formando um corredor. A pesquisadora fica no corredor e faz perguntas a pessoa que está a sua frente e quem responde no lugar dela é a que está atrás dela. Sai do jogo quem errar ou deixar de responder.

3. **Aponte o que Ouviu** - Uma criança começa apontando para uma parte do corpo e diz nome de outra parte. A próxima criança deverá apontar para a parte que ouviu e dizer outra parte. Cada criança faz uma vez. Depois de uma rodada completa o participante que errar sai do jogo.

4. **Dança de Costas** - Formam-se duplas e estas se juntam pelas costas. As crianças deverão dançar conforme o ritmo da música. Uma delas deverá conduzir os movimentos e outro acompanha. Depois invertem-se as crianças e mudam-se os movimentos. Trocam-se as duplas mais tarde. Fazem-se os comentários.

5. **Jogo do Espelho** - Em duplas, um de frente para o outro. Uma das crianças comanda e a outra deve acompanhar os movimentos como se estivesse de frente para um espelho. Após determinado tempo, inverte-se os papéis. Podem ser alteradas as duplas. As crianças fazem seus comentários.

Jogos da 3ª fase: RECONHECIMENTO DO TU

1. **Escultor *versus* Escultura** - Formam-se duas filas: a dos escultores e a das

esculturas. O grupo de escultores deverá modelar o colega que está a sua frente da maneira que quiser. Depois de todas as esculturas prontas inverte-se o comando, quem era escultor vira escultura e quem foi escultura vai agora esculpir. As esculturas devem obedecer a modelagem do escultor.

2. O carro e o motorista - Formam-se duplas. Cada um escolhe quem vai ser o carro e quem vai ser o motorista. O carro coloca venda nos olhos e obedecerá os comandos do motorista. O motorista dirige o carro conforme instruções. Ex.: dedo indicador no meio das costas, faz com que o carro ande para frente; mão sobre o ombro direito, carro vira para a direita. Invertem-se os papéis depois de um tempo e trocam-se as duplas.

Todas as sessões foram registradas em diário de campo, contendo o tipo de jogo aplicado em cada dia e os comentários das crianças do Grupo P. As sessões estão detalhadas no Anexo 7.



*Capítulo III - Questionários,
Entrevistas e Depoimentos*

3. QUESTIONÁRIOS, ENTREVISTAS E DEPOIMENTOS

Para esta pesquisa foram utilizados instrumentos simples de coleta de dados. No entanto, foram certamente indispensáveis para a análise final do trabalho.

Os depoimentos foram os primeiros a serem coletados com a participação da professora da sala em questão. Estes foram realizados posteriormente ao levantamento de comportamentos indesejáveis feitos pela professora e a pesquisadora deste trabalho. A partir deste levantamento, a professora já pode apontar as crianças que estariam fazendo parte dos sujeitos observados. Foram recolhidos ainda depoimentos sobre possíveis mudanças das crianças no decorrer da pesquisa e ao término desta.

Senti muita confiança da professora em relação a todos os alunos selecionados. Mesmo tendo apontado os pontos negativos da criança dentro da sala de aula, sempre frisava que o aluno era "ótimo, muito inteligente, super sensível, esperto pra caramba" (palavras da professora a mim dirigidas).

Em seguida aos depoimentos e ao grupo já selecionado, foram aplicados questionários às crianças do chamado Grupo P, questionários que seguiram um roteiro previamente elaborado e foram realizados com cada uma das 10 crianças individualmente.

No questionário respondido pelas crianças¹², não foram observadas tantas diferenças entre as respostas dadas, no que diz respeito ao comportamento dentro da sala de aula e a um pouco de sua vida fora da escola. A maioria estava bem de notas; não gostava ou tinha mais dificuldade em

¹² Ver anexo 4.

Matemática; gostavam mais das aulas de Português; todas elas gostavam de estudar em grupo ou com um colega; gostavam de esportes; tinham uma situação financeira média; eram punidos quando faziam bagunça em casa. Enfim, eram crianças.

Finalizando esta primeira coleta de dados, foi enviado às mães das crianças um questionário a fim de serem colhidas mais informações sobre a vida das crianças.

As respostas das mães¹³ foram bem semelhantes. Somente 3 mães tiveram parto normal, as outras 7 fizeram cesárea e nenhuma teve complicações no parto; afirmaram que as crianças preferiam brincar acompanhadas do que sozinhas; com exceção de uma mãe, todas afirmaram que os pais não discutiam na frente da criança; geralmente as crianças têm um tipo de castigo; todas elas gostam de brincar com os irmãos; se defendem de agressão alheia.

De acordo com o esperado, realizei a entrevista final com os alunos do grupo P e também recolhi o depoimento da professora da sala sobre os comportamentos finais observados por ela, de cada aluno em questão.

A entrevista com as crianças foi realizada na sala que serve de biblioteca da escola. Foi realizada com uma criança de cada vez, com gravação em fita cassete (posteriormente transcritas).

¹³ Ver Anexo 6.

3.1. ENTREVISTA FINAL COM AS CRIANÇAS

Na última entrevista, as crianças responderam perguntas sobre seus sentimentos e impressões durante os momentos vividos nas sessões de jogos e também suas percepções sobre a sua própria pessoa, relacionadas ao seu comportamento e rendimento escolar.

Os comentários das crianças sobre o trabalho realizado foram os seguintes:

A1 - "Foi gostoso, eu me senti bem. Também relaxou. A gente se distraiu também.

Já tô fazendo a lição de matemática e a minha redação melhorou.

Gostei mais do jogo do carro e do motorista, foi o mais divertido. Tinha que prestar atenção para não bater nos colegas e a gente fazia de dois, um era o carro e o outro era o motorista".

A2 - "A gente ficou bem mais alegre e ficou mais animado para brincar e correr. Senti que a gente ficou mais amigo eu e o A5, quando a gente participou das brincadeiras.

Agora eu dei uma melhorada assim, nas aulas e eu estou prestando mais atenção. Antes eu ficava só conversando. Pra estudar em casa também.

Acharia legal se as professoras dessem jogo de vez em quando".

A3 - "Achei legal, foi bom a gente ter falado mais, relaxado mais e ficar falando sobre as coisas.

Senti que eu não era tão agitada, eu era mais calma e agora estou me sentindo bem.

Meu comportamento mudou. Eu era lenta e calma. De primeiro eu não fazia os dever agora eu estou mais disposta para fazer a lição.

De primeiro eu não prestava atenção na aula de Matemática e depois dos jogos eu me senti mais relaxada e agora eu estou desenvolvendo mais a Matemática. Eu tô indo pra frente”.

A4 - “Representou as brincadeiras que a gente nunca viu, umas coisas legal. A gente nunca imaginou que ia ter umas brincadeiras daquelas.

Eu acho que eu fiquei mais calmo. Eu relaxava nos jogos, a gente se divertia e eu me sentia bem.

Eu gostava quando tinha jogo porque ao invés de ter lição a gente tinha brincadeira. O pessoal ficou mais calmo na classe”.

A5 - “Representou amizade. Depois que começou eu parei de ser agressivo, antes eu mandava nos outros. Eu tô me dando melhor com meus amigos.

Achei legal os jogo.

Na sala eu tô prestando mais atenção e tá sendo mais fácil pra eu aprender”.

A6 - “ A gente fez bastante coisa, também foi relaxante e alguns jogos foram agitados.

Eu mudei um pouco, antes eu ficava muito parada e agora eu tô mais agitada.

Na sala eu fiquei melhor. Eu tô melhor pra estudar, presto mais atenção”.

A7 - “Não sei, foi legal. Relaxou bastante. Mas os jogos mais agitados eu fiquei um pouco cansado.

Minha amizade melhorou, porque naquela da música eu fui com bastante pessoas e também foi agitado.

No jogo do bosque eu me senti mais relaxado.

A minha educação mudou na classe. Eu melhorei nas notas e no comportamento, tô conversando menos e prestando mais atenção”.

A8 - “Foi legal, eu gostei de participar.

Foi bem divertido. A amizade na classe melhorou”.

A9 - “Foi bem divertido, legal, engraçado. Foi legal aquele da escultura, o X me fez dançar a Macarena.

Eu não tô brigando mais com meus irmãos, antes eu brigava toda hora.

Senti tudo, porque alguns fazia a gente relaxar, alguns fazia a gente pular muito, agitar muito. Me senti bastante bem. Só aquele dos pássaros que eu não gostei muito.

Na sala eu continuo conversando, e eu tô bem nas matérias só em Português que eu tava mau e agora eu tô melhorando”.

A10 - “Muito bom, gostei muito.

Eu mudei nos movimentos. Antes eu não me movimentava, ficava quieto na classe. Ai agora que você veio, começou a mudar. Eu tô mais amigo dos outros.

Senti muita emoção nos jogos, senti mais amor. Antes eu não era uma pessoa, digamos, eu era muito bagunceiro, daí eu fui brincando e mudei pra melhor.

Em casa eu também tô melhor.

Na classe eu tô achando melhor. Na outra escola, que era militar, era muito puxado e eu achava muito difícil. Mas quando eu cheguei aqui todo mundo perguntava um monte de coisa e eu comecei a perceber que era muito melhor.

A gente tinha que aprender com as outras pessoas nuns jogos. Suas brincadeiras foram ótimas”.

3.2. DEPOIMENTOS DA PROFESSORA

Da mesma maneira como foi feito no item 3.1, sobre as falas das crianças, são apresentados os depoimentos da professora sobre cada momento da criança na pesquisa.

• INÍCIO DA PESQUISA (06/08/98)

A1 - "Muito faltoso e não prestava atenção na aula. Hoje, aparentemente deu uma despertada para o aprendizado, pois percebeu que a classe está em nível mais adiantado do conhecimento".

A2 - "Aluno que não tem vontade de estudar, não gosta de estudar , vem na escola obrigado. No 1o. bimestre não fazia nada a aula inteira. Falta nele muita atenção e força de vontade".

A3 - "O aluno sofre de complexo de inferioridade, acha que é incapaz e deixa essa "incapacidade" tomar conta de si, alegando que não sabe, que não vai tentar e que na cabeça dela certas coisas não entram. Insiste que não adianta nem tentar. Eu sento com ela, explico, ela presta atenção e diz que não adianta perder tempo com ela, pois na sua cabeça não entra nada. Porém, nunca tirou nota vermelha em nenhuma avaliação.

É o tipo da criança que só Freud explica. Ela tem vergonha de ser uma pessoa sábia, por isso fala aos outros que não entende e que é uma incompetente."

A4 - "Muito falante, porém presta atenção na aula. Não tem vontade de melhorar. Para ele, saber o mínimo está muito bom".

A5 - "Aluno falante e hiperativo. Muita afinidade com o aluno A7.

É uma criança que a hiperatividade não permite uma atenção melhor na sala de aula. Porém é um aluno amável que cativou com sua humildade toda a classe".

A6 - "Falante, sem muita atenção fica muito dispersa na aula. Perdeu o pai há um mês (julho/98)".

A7 - "Muito falante, hiperativo. Muito carinhoso, conversa sobre todos os assuntos, diz que aprende com a família. É um bom aluno. Adora a escola, os amigos e seus familiares. Seu único problema é falar muito e a hiperatividade".

A8 - " Muito inteligente, adora mostrar que sabe e melhor que ele ninguém é, nem mesmo a professora. Não admite alguém responder algum desafio "jogado" para a classe antes dele. Adora provar que o colega está errado, e ele, certo".

A9 - "Excelente aluno, porém muito disperso, esperto demais e ao mesmo tempo ingênuo.

É a criança mais "avoadada" que já trabalhei em 4 anos de magistério. Porém, estuda muito em casa e com a ajuda dos pais consegue acompanhar a classe".

A10 - "Chegou de uma escola tradicionalíssima (Escola Militar do Estado de SP), onde qualquer problema na disciplina iria na sala do major ter uma séria conversa.

O aluno não está levando a sério, aparentando à professora problemas com disciplina e aprendizagem".

• DECORRER DA PESQUISA (24/09/98)

A1 - "Aluno encontra-se menos super-ativo, sistematizando as tarefas no caderno, porém, continua não estudando para as avaliações".

A2 - "Aluno encontra-se mais aplicado e mais comunicativo. Faz todas as lições e estuda para as avaliações".

A3 - "Aluna encontra-se mais desinibida e com menos sentimentos de inferioridade".

A4 - "Aluno encontra-se mais empenhado nas matérias, com mais vontade e assimilando melhor o aprendizado".

A5 - "Não houve mudança. Tem dia que ele está educado e empenhado, mas outros dias se encontra sem-educação e sem empenho".

A6 - "Aluna que não houve mudança, só não vai repetir de ano porque a escola aderiu a "lei" da aprovação, pois a mesma não sabe os conteúdos e não sistematiza nada no caderno".

A7 - "Aluno mais empenhado e cada vez mais extrovertido. Andou batendo nuns colegas, mas conversei com seu responsável e ele voltou a ser o que era".

A8 - "O aluno encontra-se menos pretensioso, deixou de sentir-se o "melhor do mundo", nem sequer corrige mais os colegas e a professora".

A9 - "Aluno encontra-se menos "avoadado". Presta mais atenção no dia-a-dia de sua vida. Surpreendeu-me em conseguir fazer um exercício de coordenação em um dos jogos propostos".

A10 - "O aluno encontra-se mais aplicado e mais comunicativo, porém tem grandes dificuldades nos conteúdos da 4a. série".

• **TÉRMINO DA PESQUISA (26/11/98)**

A1 - "Aluno deu um salto no 4º bimestre, uma melhora inesperada. Mostra-se atualmente interessado, faz toda tarefa, enfim, despertou-se para o aprendizado".

A2 - "Aluno mostra-se interessado atualmente. Faz toda a tarefa, não conversa tanto, tem mais vontade de aprender".

A3 - "Aluna melhorou muito quanto sua timidez. Quer aprender sempre mais. Pede explicação para a professora e para os colegas. Perdendo ainda seu complexo de inferioridade".

A4 - "Aluno continua muito fechado, porém bem mais aplicado, menos falante e deixando os deveres em ordem".

A5 - "Não houve mudança. Dias agressivo demais, dias atencioso demais. Continua com a mesma mudança repentina de humor. Quanto as tarefas, mantém em ordem e estuda muito para as avaliações bimestrais escritas".

A6 - "Aluna não houve melhora. Não quer saber de estudar, fazer seus

deveres escolares. Andou enforcando aulas, só pensa em namorar e dançar as músicas do "É o tchan" e "Spice Girls".

A7 - "Aluno deu uma queda quanto à educação, anda respondendo e agredindo oralmente aos colegas e a professora. Porém desde o início do ano a mãe preocupa-se com a reação do filho na escola, pois a mesma alega ter passado por muitos problemas familiares durante o ano de 98. Porém só percebi alguma alteração negativa no comportamento da criança na entrada do 4º bimestre, se estendendo até os dias de hoje".

A8 - "Aluno 100%, seu único defeito era se engrandecer demais devido a sua inteligência. Hoje em dia não se engrandece mais, conquistando cada vez mais os colegas de classe".

A9 - "Aluno voltou a se desligar do mundo. Excelente aluno, entende a matéria porque a mãe estuda praticamente todos os dias em casa com ele, revendo toda a matéria dada em sala de aula, fazendo com que o aluno acompanhe a classe, pois o mesmo não consegue se concentrar durante a explicação da professora".

A10 - "Aluno agressivo e "chorão", agride fisicamente e oralmente as pessoas e tem medo da reação do agredido, portanto começa a chorar em seguida da agressão. Não gosta de fazer lição e não tem vontade de aprender área de humanas, se interessa mais pelas exatas, porém também tem muitas dificuldades no aprendizado da mesma".



Capítulo IV - Análise dos Dados

4. ANÁLISE DOS DADOS

Para as análises do trabalho em questão, como foi especificado no Capítulo II, foi feito o uso do método da Análise de Conteúdo, proposto por Bardin.

A primeira análise foi realizada com as entrevistas finais das crianças. Para a realização desta, foram levantadas categorias.

4.1. CATEGORIAS

As categorias levantadas foram:

- ⇒ Processo de Aprendizagem
- ⇒ Aspecto Lúdico
- ⇒ Aspecto Comportamental

As categorias estão divididas abrangendo as falas das crianças, correspondentes aos aspectos levantados.

⇒ Processo de Aprendizagem

A1 - "Já tô fazendo a lição de Matemática e a minha redação melhorou".

A2 - "Agora eu dei uma melhorada assim, nas aulas. Eu estou prestando mais atenção. Pra estudar em casa também".

A3 - "De primeiro eu não fazia os dever, agora eu estou mais disposta para fazer a lição.

De primeiro eu não prestava atenção na aula de Matemática (...) .Agora eu

estou desenvolvendo mais a Matemática”.

A5 - “Na sala eu tô prestando mais atenção e tá sendo mais fácil pra eu aprender”.

A6 - “Na sala eu fiquei melhor. Eu tô melhor pra estudar, presto mais atenção”.

A7 - “Eu melhorei nas notas e no comportamento, tô conversando menos e prestando mais atenção”.

A9 - “(...) eu tô bem nas matérias. Só em Português que eu tava mal e agora eu tô melhorando”.

A10 - “Na classe eu tô achando melhor. Na outra escola, que era militar, era puxado e eu achava muito difícil. Mas quando eu cheguei aqui todo mundo perguntava um monte de coisa e eu comecei a perceber que era muito melhor”.

=> Aspecto Lúdico

A1 - “Foi gostoso. A gente se distraiu também.

Gostei mais do jogo do carro e do motorista, foi o mais divertido”.

A2 - “A gente ficou bem mais alegre e ficou mais animado pra brincar e correr. Acharia legal se as professoras dessem jogo de vez em quando”.

A3 - “Achei legal”.

A4 - "Representou as brincadeiras que a gente nunca viu, umas coisas legal. A gente nunca imaginou que ia ter umas brincadeiras daquelas.

(...) a gente se divertia. (...) Eu gostava quando tinha jogo porque ao invés de ter lição a gente tinha brincadeira".

A5 - "Achei legal os jogo".

A6 - "A gente fez bastante coisa (...) e alguns jogos foram agitados".

A7 - "Foi legal. Mas os jogos mais agitados eu fiquei um pouco cansado".

A8 - "Foi legal. Eu gostei de participar. Foi bem divertido".

A9 - "Foi bem divertido, legal e engraçado. Foi legal aquele da escultura, o X me fez dançar a Macarena.

(...) uns fazia a gente relaxar, alguns fazia a gente pular muito, agitar muito".

A10 - "Muito bom, eu gostei muito. Suas brincadeiras foram ótimas".

=> Aspecto Comportamental

A1 - " (...) eu me senti bem. Também relaxou".

A2 - "Senti que a gente ficou mais amigo, eu e A5 quando a gente participou das brincadeiras. (...) Antes eu ficava só conversando".

A3 - "(...) foi bom a gente ter falado mais, relaxado mais e ficar falando sobre

as coisas. Senti que eu não era tão agitada, eu era mais calma e agora estou me sentindo bem. Meu comportamento mudou. Eu era lenta e calma.

(...) depois dos jogos eu me senti mais relaxada. (...) eu tô indo pra frente".

A4 - "Eu acho que eu fiquei mais calmo. Eu relaxava nos jogos (...). O pessoal ficou mais calmo na classe".

A5 - "Representou amizade. Depois que começou, eu parei de ser agressivo, antes eu mandava nos outros. Eu tô me dando melhor com meus amigos".

A6 - "Eu mudei um pouco, antes eu ficava muito parada e agora eu tô mais agitada".

A7 - "Relaxou bastante. Minha amizade melhorou, porque naquela da música eu fui com bastante pessoas e também foi agitado. No jogo do bosque eu me senti mais relaxado. A minha educação mudou na classe".

A8 - "A amizade na classe melhorou".

A9 - "Eu não brigando mais com meus irmãos. Antes eu brigava toda hora. (...) Me senti bastante bem. Na sala eu continuo conversando".

A10 - "Eu mudei nos movimentos. Antes eu não me movimentava, ficava quieto na classe. (...) Eu tô mais amigo dos outros. Senti muita emoção nos jogos, senti mais amor. (...) eu era muito bagunceiro, daí eu fui brincando e mudei pra melhor".

4.1.1. Unidades de Significados Transformados

Para uma melhor compreensão das falas das crianças e posterior análise foi realizada a transformação destas, de acordo com o seu significado.

→ Processo de Aprendizagem

Discurso do Aluno 1: " Já tô fazendo a lição de Matemática e minha redação melhorou".

Unidade Transformada: O aluno está se concentrando mais nos exercícios e conseguindo resolvê-los, também está tendo mais facilidade de se expressar. A redação está melhorando.

D.A.2: "Agora eu dei uma melhorada assim, nas aulas. Eu estou prestando mais atenção. Pra estudar em casa também".

U.T.: O aluno está se concentrando mais durante as aulas, prestando mais atenção e também consegue estudar melhor em casa.

D.A.3: " De primeiro eu não fazia os dever, agora eu estou mais disposta para fazer a lição.

De primeiro eu não prestava atenção na aula de Matemática (...) Agora eu estou desenvolvendo mais a Matemática".

U.T.: A aluna está mais disposta para resolver os exercícios que são propostos. Está se concentrando nas aulas de Matemática e está conseguindo aprender mais.

D.A.5: "Na sala eu tô prestando mais atenção e tá sendo mais fácil pra eu aprender".

U.T.: O aluno está se concentrando mais durante as aulas e está sentindo que está mais fácil para acompanhar o que está sendo dado.

D.A.6: "Na sala eu fiquei melhor. Eu tô melhor pra estudar, presto mais atenção".

U.T.: O aluno está se concentrando mais durante as aulas, presta mais atenção e sente que está mais fácil para estudar.

D.A.7: "Eu melhorei nas notas e no comportamento, tô conversando menos e prestando mais atenção".

U.T.: O aluno sente que melhorou nas notas, parou de conversar e está se concentrando mais nas aulas.

D.A.9: "(...) eu tô bem nas matérias. Só em Português que eu tava mal e agora eu tô melhorando".

U.T.: O aluno não estava muito bem, mas está se concentrando mais e consegue aprender com mais facilidade.

D.A.10: "Na classe eu tô achando melhor. Na outra escola, que era militar, era puxado e eu achava muito difícil. Mas quando eu cheguei aqui todo mundo perguntava um monte de coisa e eu comecei a perceber que era muito melhor".

U.T.: O aluno está achando mais fácil aprender na escola, pois na outra ele não conseguia aprender porque era mais difícil.

➔ Aspecto Lúdico

D.A.1: "Foi gostoso. A gente se distraiu também.

Gostei mais do jogo do carro e do motorista, foi o mais divertido".

U.T.: O aluno gostou muito e se distraiu bastante. Achou que com os jogos foi mais divertido.

D.A.2: " A gente ficou bem mais alegre e ficou mais animado pra brincar e correr. Acharia legal se as professoras dessem jogo de vez em quando".

U.T.: O aluno sentiu que as crianças ficaram mais alegres e animados para brincar e correr.

D.A.3: " Achei legal".

U. T.: O aluno gostou dos jogos.

D.A.4: " Representou as brincadeiras que a gente nunca viu, umas coisas legal. A gente nunca imaginou que ia ter umas brincadeiras daquelas.

(...) a gente se divertia. (...) Eu gostava quando tinha jogo porque ao invés de ter lição a gente tinha brincadeira".

U.T.: O aluno sentiu que todos tiveram a oportunidade de jogar jogos diferentes, que nunca haviam jogado antes. Ele se divertiu muito e preferia ter o jogo do que ficar na classe estudando.

D.A.5: " Achei legal os jogo".

U.T.: O aluno gostou dos jogos.

D.A.6: " A gente fez bastante coisa (...) e alguns jogos foram agitados".

U.T.: A aluna sentiu que puderam fazer muitas atividades nos jogos e tinham que se movimentar bastante.

D.A.7: " Foi legal. Mas os jogos mais agitados eu fiquei um pouco cansado".

U.T.: O aluno gostou dos jogos, mas os que eram mais agitados ele se sentiu um pouco cansado.

D.A.8: "Foi legal. Eu gostei de participar. Foi bem divertido".

U.T.: O aluno gostou de participar, achou os jogos bem divertidos.

D.A.9: " Foi bem divertido, legal e engraçado. Foi legal aquele da escultura, o X me fez dançar a Macarena.

(...) uns fazia a gente relaxar, alguns fazia a gente pular muito, agitar muito".

U.T.: O aluno se sentiu bem durante os jogos, pois eles foram divertidos e engraçados, Achou que alguns jogos eram relaxantes e outros mais agitados.

D.A.10: "Muito bom, eu gostei muito. Suas brincadeiras foram ótimas".

U.T.: O aluno gostou muito e achou os jogos muito bons.

→ Aspecto Comportamental

D.A.1: "(...) Eu me senti bem. Também relaxou".

U.T.: O aluno, depois dos jogos sentia-se bem e ficava relaxado.

D.A.2: "Senti que a gente ficou mais amigo, eu e o A5 quando a gente participou das brincadeiras.

(...) Antes eu ficava só conversando".

U.T.: Depois de ter participado dos jogos o aluno sentiu que a turma estava mais unida. E antes de participar dos jogos ele conversava muito na sala. Agora se concentra mais.

D.A.3: "(...) foi bom a gente ter falado mais, relaxado mais e ficar falando sobre as coisas.

Senti que eu não era tão agitada, eu era mais calma e agora estou me sentindo bem. Meu comportamento mudou. Eu era lenta e calma.

(...) depois dos jogos eu me senti mais relaxada (...) eu tô indo pra frente".

U.T.: A aluna achou bom ter falado mais o que sentia. Ela sentou que seu comportamento mudou. Está se sentindo melhor agora e tendo mais facilidade nas aulas.

D.A.4: "Eu acho que eu fiquei mais calmo. Eu relaxava nos jogos (...). O pessoal ficou mais calmo na classe".

U.T.: O aluno acha que a turma toda está mais calma, que os jogos faziam com que eles relaxassem.

D.A.5: "Representou amizade. Depois que começou, eu parei de ser agressivo, antes eu mandava nos outros. Eu tô me dando melhor com meus amigos".

U.T.: O aluno, depois que começou a participar dos jogos, parou de ser

agressivo com os colegas e está se relacionando melhor com eles.

D.A.6: "Eu mudei um pouco, antes eu ficava muito parada e agora eu tô mais agitada".

U.T.: A aluna achou que mudou um pouco. Está se sentindo melhor, mais ativa.

D.A.7: "Relaxou bastante.

Minha amizade melhorou, porque naquela da música eu fui com bastante pessoas e também foi agitado.

No jogo do bosque eu me senti mais relaxado.

A minha educação mudou em casa".

U.T.: O aluno se sentiu mais relaxado após os jogos. Também sentiu que melhorou no comportamento com os amigos, e em casa está mais educado com a família.

D.A.8: "A amizade na classe melhorou".

U.T.: O aluno sentiu que a amizade entre os colegas melhorou.

D.A.9: "Eu não tô brigando mais com meus irmãos. Antes eu brigava toda hora.

(...) me senti bastante bem.

Na sala eu continuo conversando".

U.T.: O aluno está se sentindo bem. Não está mais agressivo e não briga mais com os irmãos.

D.A.10: "Eu mudei nos movimentos. Antes eu não me movimentava, ficava

quieto na classe (...) tô mais amigo dos outros.

Senti muita emoção nos jogos, senti mais amor. (...) Eu era muito bagunceiro, daí eu fui brincando e mudei pra melhor”.

U.T.: O aluno sentiu que mudou bastante. Está se sentindo mais amigo da turma. Além disso sentiu muita emoção nos jogos, sentiu mais amor. Ele sentiu que mudou para melhor.

4.1.2. Síntese das Unidades de Significados Transformados

→ Processo de Aprendizagem

De um modo geral todas as crianças sentiram que estão se concentrando mais durante as aulas e conseguindo apreender mais o conteúdo dado em sala de aula. Além disso, perceberam que está mais fácil de estudar sozinho quando estão em casa.

→ Aspecto Lúdico

Todas crianças envolvidas se sentiram muito bem durante e depois dos jogos. Acharam que as atividades foram diferentes, bem divertidas.

→ Aspecto Comportamental

De maneira geral, os jogos fizeram com que as crianças se sentissem bem, relaxadas e também muitas delas sentiram que sofreram modificações no

seu comportamento. Ou deixaram de ser agitadas e agressivas, ou deixaram de ser apáticas e calmas demais. Além disso sentiram que a amizade entre eles melhorou e também no relacionamento com a família, em casa.

4.2. ANÁLISE SOBRE OS DEPOIMENTOS DA PROFESSORA

Da mesma maneira como foi realizado com as entrevistas das crianças, levou-se em consideração os depoimentos da professora. Os depoimentos envolvem mais os aspectos comportamentais e de aprendizagem. As unidades de significados transformados a seguir, estão divididas conforme a época da pesquisa. Sendo assim, lê-se (I), para início da pesquisa; (D), para o decorrer da pesquisa e (F) para o término desta.

4.2.1. Unidades de Significados Transformados

♦Início da Pesquisa (I)

A1 - "Muito faltoso e não prestava atenção na aula. Hoje, aparentemente deu uma despertada para o aprendiz, pois percebeu que a classe está em nível mais adiantado do conhecimento".

U.T.: O aluno faltava muito às aulas e não prestava atenção, depois sua motivação melhorou. Hoje percebe-se que ele se interessa mais pois percebeu que está atrasado em relação aos colegas.

A2 - "Aluno que não tem vontade de estudar, não gosta de estudar, vem

na escola obrigado. No 1º semestre não fazia nada a aula inteira. Falta nele muita atenção e força de vontade”.

U.T.: O aluno não gosta de estudar e também não se esforça para aprender. Parece que vem a aula porque é obrigado. Não é atento nem persistente.

A3 - “A aluna sofre de complexo de inferioridade, acha que é incapaz e deixa essa “incapacidade” tomar conta de si, alegando que não sabe, que não vai tentar e que na cabeça dela certas coisas não entram. Insiste que não adianta nem tentar. Eu sento com ela, explico, ela presta atenção e diz que não adianta perder tempo com ela, pois na sua cabeça não entra nada. Porém, nunca tirou nota vermelha em nenhuma avaliação.

É o tipo da criança que só Freud explica. Ela tem vergonha de ser uma pessoa sábia, por isso fala aos outros que não entende e que é uma incompetente.”

U.T.: O aluno está com sua auto-estima baixa e precisa de muita atenção.

A4 - “Muito falante, porém presta atenção na aula. Não tem vontade de melhorar. Para ele, saber o mínimo está muito bom”.

U.T.: O aluno conversa muito, é atento mas não é persistente.

A5 - “Aluno falante e hiperativo. Muita afinidade com o aluno A7.

É uma criança que a hiperatividade não permite uma atenção melhor na sala de aula. Porém é um aluno amável que cativou com sua humildade toda a

classe".

U.T.: O aluno é muito falante e hiperativo por isso tem dificuldade em se concentrar em sala de aula. É uma criança amável.

A6 - "Falante, sem muita atenção fica muito desperta na aula. Perdeu o pai há um mês (julho/98)".

U.T.: A criança é falante em sala e perde a concentração muito facilmente.

A7 - "Muito falante, hiperativo. Muito carinhoso, conversa sobre todos os assuntos, diz que aprende com a família. É um bom aluno. Adora a escola, os amigos e seus familiares. Seu único problema é falar muito e a hiperatividade".

U.T.: O aluno, embora seja uma criança carinhosa, conversa muito na sala e é hiperativo. É um bom aluno e se relaciona bem com as pessoas tanto em casa como na escola.

A8 - " Muito inteligente, adora mostrar que sabe e melhor que ele ninguém é, nem mesmo a professora. Não admite alguém responder algum desafio "jogado" para a classe antes dele. Adora provar que o colega está errado, e ele, certo".

U.T.: O aluno é muito inteligente e gosta de mostrar que é o melhor de todos. Quer ser o primeiro a resolver os desafios.

A9 - "Excelente aluno, porém muito desperto, esperto demais e ao mesmo tempo ingênuo.

É a criança mais "avoadada" que já trabalhei em 4 anos de magistério. Porém, estuda muito em casa e com a ajuda dos pais consegue acompanhar a classe".

U.T.: O aluno é muito disperso e ingênuo. Só é um bom aluno porque estuda em casa com os pais.

A10 - "Chegou de uma escola tradicionalíssima (Escola Militar do Estado de SP), onde qualquer problema na disciplina iria na sala do major ter uma séria conversa.

O aluno não está levando a sério, aparentando à professora problemas com disciplina e aprendizagem".

U.T.: O aluno tem problemas de aprendizagem e tem problema disciplinar.

♦Decorrer da Pesquisa (D)

A1 - "Aluno encontra-se menos super-ativo, sistematizando as tarefas no caderno, porém, continua não estudando para as avaliações".

U.T.: O aluno parece estar mais calmo e organizado, mas não estuda para as avaliações.

A2 - "Aluno encontra-se mais aplicado e mais comunicativo. Faz todas as lições e estuda para as avaliações".

U.T.: O aluno está mais aplicado, comunicando-se melhor com os colegas e realizando as tarefas propostas.

A3 - "Aluna encontra-se mais desinibida e com menos sentimentos de inferioridade".

U.T.: A aluna está menos tímida e melhorou seu autoconceito.

A4 - "Aluno encontra-se mais empenhado nas matérias, com mais vontade e assimilando melhor o aprendizado".

U.T.: O aluno está mais esforçado e assimila melhor os conteúdos apresentados.

A5 - "Não houve mudança. Tem dia que ele está educado e empenhado, mas outros dias se encontra sem-educação e sem empenho".

U.T.: Não melhorou em nada. Seu comportamento é oscilante.

A6 - "Aluna que não houve mudança, só não vai repetir de ano porque a escola aderiu a "lei" da aprovação, pois a mesma não sabe os conteúdos e não sistematiza nada no caderno".

U.T.: A aluna não apresentou mudanças. Não sabe os conteúdos e não faz as tarefas.

A7 - "Aluno mais empenhado e cada vez mais extrovertido. Andou batendo nuns colegas, mas conversei com seu responsável e ele voltou a ser o que era".

U.T.: O aluno está mais empenhado e mais extrovertido. Apresentou-se agressivo, mas melhorou depois de uma conversa com a mãe.

A8 - "O aluno encontra-se menos pretensioso, deixou de sentir-se o "melhor do mundo", nem sequer corrige mais os colegas e a professora".

U.T.: O aluno está menos pretensioso. Não se exhibe mais nem corrige mais os colegas e a professora.

A9 - "Aluno encontra-se menos "avoadado". Presta mais atenção no dia-a-dia de sua vida. Surpreendeu-me em conseguir fazer um exercício de coordenação em um dos jogos propostos".

U.T.: O aluno está mais atento. Tem estado mais capaz e atento no seu cotidiano.

A10 - "O aluno encontra-se mais aplicado e mais comunicativo, porém tem grandes dificuldades nos conteúdos da 4a. série".

U.T.: O aluno está mais aplicado e comunicativo, mas ainda apresenta dificuldades com os conteúdos teóricos.

♦ Término da Pesquisa (F)

A1 - "Aluno deu um salto no 4º bimestre, uma melhora inesperada. Mostra-se atualmente interessado, faz toda tarefa, enfim, despertou-se para o aprendizado".

U.T.: O aluno melhorou muito no último bimestre. Está muito interessado e está realizando todas as tarefas propostas.

A2 - "Aluno mostra-se interessado atualmente. Faz toda a tarefa, não conversa tanto, tem mais vontade de aprender".

U.T.: O aluno está mais interessado. Está fazendo as tarefas, não está conversando tanto nas aulas e está mais motivado para a aprendizagem.

A3 - "Aluna melhorou muito quanto sua timidez. Quer aprender sempre mais. Pede explicação para a professora e para os colegas. Perdendo ainda seu complexo de inferioridade".

U.T.: A aluna está menos inibida, está mais confiante em suas potencialidades. Sua auto-estima melhorou muito.

A4 - "Aluno continua muito fechado, porém bem mais aplicado, menos falante e deixando os deveres em ordem".

U.T.: O aluno ainda não está tão comunicativo. Está mais aplicado, não conversa mais nas aulas e está realizando as tarefas.

A5 - "Não houve mudança. Dias agressivo demais, dias atencioso demais. Continua com a mesma mudança repentina de humor.

Quanto as tarefas, mantém em ordem e estuda muito para as avaliações bimestrais escritas".

U.T.: Não houve mudança visível no aluno. Tem mudanças repentinas de humor e ainda está agressivo, mas tem realizado as tarefas e estudado para as provas.

A6 - "Aluna não houve melhora.

Não quer saber de estudar, fazer seus deveres escolares. Andou enforcando aulas, só pensa em namorar e dançar as músicas do "É o tchan" e "Spice Girls".

U.T.: A aluna continua a mesma. Não tem interesse pelo estudo, teve algumas faltas e só pensa em namoro e músicas da moda.

A7 - "Aluno deu uma queda quanto à educação, anda respondendo e agredindo oralmente aos colegas e a professora. Porém desde o início do ano a mãe preocupa-se com a reação do filho na escola, pois a mesma alega ter passado por muitos problemas familiares durante o ano de 98. Porém só percebi alguma alteração negativa no comportamento da criança na entrada do 4º bimestre, se estendendo até os dias de hoje".

U.T.: O aluno se apresentou muito agressivo e mal-educado com os colegas e com a professora durante o 4º bimestre.

A8 - "Aluno 100%, seu único defeito era se engrandecer demais devido a sua inteligência.

Hoje em dia não se engrandece mais, conquistando cada vez mais os colegas de classe".

U.T.: É um excelente aluno, melhorou visivelmente quanto ao seu exibicionismo e está conquistando os colegas.

A9 - "Aluno voltou a se desligar do mundo. Excelente aluno, entende a matéria porque a mãe estuda praticamente todos os dias em casa com ele, revendo toda a matéria dada em sala de aula, fazendo com que o aluno

acompanhe a classe, pois o mesmo não consegue se concentrar durante a explicação da professora".

U.T.: O aluno esteve mais desatento este bimestre. É um bom aluno, mas ainda precisa de ajuda em casa para estudar.

A10 - "Aluno agressivo e "chorão", agride fisicamente e oralmente as pessoas e tem medo da reação do agredido, portanto começa a chorar em seguida da agressão.

Não gosta de fazer lição e não tem vontade de aprender área de humanas, se interessa mais pelas exatas, porém também tem muitas dificuldades no aprendizado da mesma".

U.T.: O aluno está agressivo e se fazendo de vítima. Não está atento às aulas e não tem feito as tarefas.

Abaixo as Unidades Transformadas foram agrupadas de acordo com o desenvolvimento de cada criança. Desta forma podemos observar mais claramente se, de acordo com a professora, a criança apresentou uma mudança significativa com o esperado da pesquisa ou não.

Criança A1

I) U.T.: O aluno faltava muito às aulas e não prestava atenção, depois sua motivação melhorou. Hoje percebe-se que ele se interessa mais pois percebeu que está atrasado em relação aos colegas.

D) U.T.: O aluno parece estar mais calmo e organizado, mas ainda não estuda para as avaliações.

F) U.T.: O aluno melhorou muito no último bimestre. Está muito interessado e está realizando todas as tarefas propostas.

Criança A2

I) U.T.: O aluno não gosta de estudar e também não se esforça para aprender. Parece que vem a aula porque é obrigado. Não é persistente e atento.

D) U.T.: O aluno está mais aplicado, comunicando-se melhor com os colegas e realizando as tarefas propostas.

F) U.T.: O aluno está mais interessado. Está fazendo as tarefas, não está conversando tanto nas aulas e está mais motivado para a aprendizagem.

Criança A3

I) U.T.: O aluno está com sua auto-estima baixa e precisa de muita atenção.

D) U.T.: A aluna está menos tímida e melhorou seu autoconceito.

F) U.T.: A aluna está menos inibida e mais confiante em suas potencialidades. Sua auto-estima melhorou muito.

Criança A4

I) U.T.: O aluno conversa muito, é atento mas não é persistente.

D) U.T.: O aluno está mais esforçado e assimila melhor os conteúdos apresentados.

F) U.T.: O aluno ainda não está tão comunicativo. Está mais aplicado, não conversa mais nas aulas e está realizando as tarefas.

Criança A5

I) U.T.: O aluno é muito falante e hiperativo por isso tem dificuldade em se concentrar em sala de aula. É uma criança amável.

D) U.T.: Não melhorou em nada. Seu comportamento é oscilante.

F) U.T.: Não houve mudança visível no aluno. Tem mudanças repentinas de humor e ainda está agressivo, mas tem realizado as tarefas e estudado para as provas.

Criança A6

I) U.T.: A criança é falante em sala e perde a concentração muito facilmente.

D) U.T.: A aluna não apresentou mudanças. Não sabe os conteúdos e não faz as tarefas.

F) U.T.: A aluna continua a mesma. Não tem interesse pelo estudo, teve algumas faltas e só pensa em namoro e músicas da moda.

Criança A7

I) U.T.: O aluno, embora seja uma criança carinhosa, conversa muito na sala e é hiperativo. É um bom aluno e se relaciona bem com as pessoas tanto em casa como na escola.

D) U.T.: O aluno está mais empenhado e extrovertido. Apresentou-se agressivo, mas melhorou depois de uma conversa com a mãe.

F) U.T.: O aluno se apresentou muito agressivo e mal-educado com os colegas e com a professora durante o 4º bimestre.

Criança A8

I) U.T.: O aluno é muito inteligente e gosta de mostrar que é o melhor de todos. Quer ser o primeiro a resolver os desafios.

D) U.T.: O aluno está menos pretensioso. Não se exhibe mais nem corrige mais os colegas e a professora.

F) U.T.: É um excelente aluno, melhorou visivelmente quanto ao seu exibicionismo e está conquistando os colegas.

Criança A9

I) U.T.: O aluno é muito disperso e ingênuo. Só é um bom aluno porque estuda em casa com os pais.

D) U.T.: O aluno está mais atento. Está mais capaz e atento no seu cotidiano.

F) U.T.: O aluno esteve mais desatento este bimestre. É um bom aluno, mas ainda precisa de ajuda em casa para estudar.

Criança A10

I) U.T.: O aluno tem problemas de aprendizagem e disciplinar.

D) U.T.: O aluno está mais aplicado e comunicativo, mas ainda apresenta dificuldades com os conteúdos teóricos.

F) U.T.: O aluno está agressivo e se faz de vítima. Não está atento às aulas e não tem feito as tarefas.

4.3. TABELA "ALUNOS X PROFESSORA"

Para uma melhor visualização das sínteses foi elaborada uma tabela demonstrativa (não deixando de ser comparativa) dos resultados encontrados sobre as percepções dos alunos e da professora em relação a esses (as unidades transformadas foram mais uma vez sintetizadas).

A tabela apresenta os aspectos positivos e negativos, diferenciados pelas as cores AZUL e VERMELHO, respectivamente.

Alunos Análises	A1	A2	A3	A4	A5
Unidade Transformada da Entrevista com a criança.	O aluno está se concentrando mais nos exercícios e conseguindo resolvê-los, também está tendo mais facilidade de se expressar. A redação está melhorando. Gostou muito e se distraiu bastante. Achou que com os jogos foi mais divertido. Depois dos jogos sentia-se bem e ficava relaxado.	O aluno está se concentrando mais durante as aulas, prestando mais atenção e também consegue estudar melhor em casa. Sentiu que as crianças ficaram mais alegres e animados para brincar e correr. Depois de ter participado dos jogos o aluno sentiu que a turma estava mais unida. E antes de participar dos jogos ele conversava muito na sala. Agora se concentra mais.	A aluna está mais disposta para resolver os exercícios que são propostos. Está se concentrando nas aulas de Matemática e está conseguindo aprender mais. Gostou dos jogos. Achou bom ter falado mais o que sentia. Ela sentiu que seu comportamento mudou. Está se sentindo melhor agora e tendo mais facilidade nas aulas.	Sentiu que todos tiveram a oportunidade de jogar jogos diferentes, que nunca haviam jogado antes. Ele se divertiu muito e preferia ter o jogo do que ficar na classe estudando. Acha que a turma toda está mais calma, que os jogos faziam com que eles relaxassem.	O aluno está se concentrando mais durante as aulas e está sentindo que está mais fácil para acompanhar o que está sendo dado. Também gostou dos jogos. Sentiu que depois que começou a participar dos jogos, parou de ser agressivo com os colegas e está se relacionando melhor com eles.
Unidade Transformada dos Depoimentos da professora	No início da pesquisa a professora aponta o aluno com desinteressado e com falta de atenção nas aulas. Nos momentos seguintes, durante e depois dos jogos, a professora afirma que o aluno está mais organizado quanto às suas tarefas e também está mais calmo. Apresentou uma melhora significativa no último bimestre.	Em princípio o aluno não gostava de estudar, não se esforçava nada para aprender e não tinha força de vontade, nem atenção. Com o decorrer da pesquisa e sua conclusão, o aluno mostrou melhor comunicação com os colegas da classe, mais interesse e mais vontade de aprender.	Aluna apresentando baixa auto-estima e falta total de confiança em si própria. Acreditava não conseguir aprender de qualquer maneira. Já nos dois últimos momentos, a aluna apresentou melhoras visíveis quanto a sua timidez e falta de confiança. Recuperou sua auto-estima.	Apesar do aluno ficar atento durante as explicações, ele conversa muito durante as aulas e não se esforça para aprender mais. Com o decorrer da pesquisa o aluno apresentou melhora quanto a sua força de vontade e aprendizado. Ao término, apresenta comportamento mais adequado: está mais aplicado, não conversa mais durante as aulas e está fazendo as tarefas.	Em princípio o aluno foi apontado com hiperativo, tendo dificuldade de concentração e sendo muito falante. De acordo com a professora, o aluno não apresentou nenhuma melhora visível no comportamento. O aluno continua tendo alterações repentinas de humor e sendo um pouco agressivo. Ao menos manteve seus estudos e tarefas em ordem.

Alunos	Análises				
	A6	A7	A8	A9	A10
Unidade Transformada da Entrevista com a criança.	O aluno está se concentrando mais durante as aulas, presta mais atenção e sente que está mais fácil para estudar. Sentiu que puderam fazer muitas atividades nos jogos e tinham que se movimentar bastante. Também achou que mudou um pouco. Está se sentindo melhor, mais ativa.	O aluno sente que melhorou nas notas, parou de conversar e está se concentrando mais nas aulas. Gostou dos jogos, mas os que eram mais agitados ele se sentiu um pouco cansado. Sentiu-se mais relaxado após os jogos, que melhorou no comportamento com os amigos, e em casa está mais educado com a família.	O aluno gostou de participar, achou os jogos bem divertidos Sentiu que a amizade entre os colegas melhorou.	O aluno não estava muito bem, mas está se concentrando mais e consegue aprender com mais facilidade. Sentiu-se bem durante os jogos, pois eles foram divertidos e engraçados, Achou que alguns jogos eram relaxantes e outros mais agitados. Está se sentindo bem. Não está mais agressivo e não briga mais com os irmãos.	O aluno está achando mais fácil aprender na escola, pois na outra ele não conseguia aprender porque era mais difícil. Gostou muito e achou os jogos muito bons. Sentiu que mudou bastante. Está mais amigo da turma. Além disso sentiu muita emoção nos jogos, mais amor. Pensa que mudou para melhor.
Unidade Transformada dos Depoimentos da professora	A criança era muito falante e não se concentra durante as aulas. Durante e, ao término da pesquisa, a aluna não apresentou melhoras visíveis. Não consegue abstrair os conteúdos, não realiza tarefas propostas e não tem interesse em mudar.	O aluno conversava muito em sala de aula e foi apontado com hipervativo pela professora, no entanto se relacionava bem com a sala. No decorrer da pesquisa o aluno estava mais empenhado e extrovertido, embora tenha apresentado comportamentos agressivos. Este comportamento manteve-se ao final da pesquisa.	O aluno foi apresentado como uma criança que se sente superior a todos, inclusive à professora. Ele é muito inteligente e não admite que ninguém seja melhor que ele. Com o decorrer da pesquisa o aluno tornou-se menos pretensioso, não corrigindo mais os outros colegas, nem a professora. De acordo com a Professora o aluno melhorou bastante neste aspecto.	O aluno é uma criança muito desatenta e ingênua. Suas notas são boas somente pelo fato de estudar em casa com os pais. No primeiro bimestre da pesquisa o aluno melhorou quanto a sua posição em sala de aula. Esteve mais atento e participou muito bem em um determinado jogo de coordenação motora. Ao final da pesquisa, a professora afirma que ele volta a se dispersar facilmente.	No início da pesquisa o aluno era considerado um mau aluno, tendo sérias dificuldades nos conteúdos da série e tendo problemas de aprendizagem. Durante a pesquisa, o aluno apresentou melhoras quanto ao seu relacionamento com a classe, estando mais comunicativo. Continuou tendo dificuldades nos conteúdos dados e apresentando comportamentos agressivos.

Conclusão

CONCLUSÃO

“As conseqüências transformadoras do jogo são a expressão da liberdade criativa do homem, re-significando sua experiência”

(Echenique, 1990: 162).

O trabalho realizado nesta pesquisa e os resultados observados revelam uma pequena amostragem do que os jogos dramáticos, aplicados em sala de aula, podem representar no trabalho com crianças que apresentam comportamentos indesejáveis.

Pôde-se observar que todos os alunos, de acordo com sua percepção, sentiram uma melhora positiva em todos os aspectos abordados, principalmente no comportamental e no cognitivo. Segundo a professora, a maioria apresentou melhoras visíveis e relevantes.

É importante ressaltar que o tempo disponível para esse tipo de pesquisa é curto. Indubitavelmente, um número maior de horas com as crianças e um acompanhamento periódico do desenvolvimento dentro da sala de aula possibilitariam um crescimento maior e resultados mais positivos. Um trabalho como este, concomitante ao ano letivo, aliado a informações da família seria muito mais interessante e, conseqüentemente, mais satisfatório.

O jogo dramático permite um envolvimento muito significativo com o íntimo de cada um, possibilitando a descoberta, ou um caminho em direção a ela, das suas dificuldades/capacidades e do seu relacionamento EU-EU e EU-OUTRO, sendo, desta maneira, um recurso riquíssimo dentro da sala de aula, na escola ou fora dela.

O fato de a pesquisa enfocar comportamentos indesejáveis mas contar

com a possibilidade de observação de todas as crianças da sala, nas sessões de jogos, facultou a percepção de que muitos outros aspectos podem ser trabalhados com os jogos.

De certa forma, crianças que não faziam parte do grupo selecionado poderiam ter sido também observadas, pois, durante os jogos, apresentaram comportamentos que, anteriormente à seleção, não eram explícitos.

Para um professor, que vive o cotidiano com seus alunos e pretende alcançar seus objetivos, acredita-se que a utilização dos jogos poderá favorecer descobertas e permitir resoluções para diversas situações.

Um aspecto que parece bastante relevante é o fato de que, ao se fazer uso dos jogos, imprescindível se torna nosso total envolvimento na referida atividade.

Assim, como já disse Huizinga (1971: 4),

"no jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação".

Foi exatamente nesta ação que as crianças mostraram seus sentimentos. Umas menos, outras mais, mas mostraram. Não só à pesquisadora deste trabalho ou aos colegas, mas a elas próprias, com liberdade e sinceridade. E, a cada momento descobriam-se um pouco mais.

A espontaneidade que surge em cada atividade, tanto por quem vivencia ativamente, quanto por quem as aplica, é muito marcante. Quanto maior o envolvimento, maior é a confiança. E quanto maior a confiança, maior é a autenticidade do momento.

A criança, no jogo, entrega-se a ele. É o momento em que há a total integração dos fatores mente-corpo-ambiente. Para os educadores que acreditam na possibilidade de ajudar a formar o cidadão íntegro e pleno, não há como distanciar o pensar, o sentir e o agir. Eles caminham juntos.

"Quanto mais sinceros nos tornamos, mais energia teremos para nos haver com os problemas aos quais temos que fazer face. Estar em contato com nossos sentimentos é a única maneira de nos tornarmos abertos e livres, a única maneira pela qual poderemos ser nós mesmos" (Viscott, 1982: 19-20).

Os sentimentos, qualquer um deles: de alegria, tristeza, amor, confiança são fatores primordiais para a eficácia dos jogos dramáticos. Portanto, os objetivos, por parte de quem os aplica, devem estar sempre claros para que não haja perdas qualitativas tanto do momento em si, quanto dos comportamentos e do próprio jogo enquanto recurso.

Para finalizar, não se pode deixar de citar uma frase de Alves (1995: 45), que, de certa forma, resume, em poucas palavras o sentido do jogo.

"O jogo é, pois, um ato de exteriorização. Através dele a curiosidade e a experimentação, a expansividade e a liberação, o buscar, recuar e avançar, o ensaiar e criar se fazem possíveis".

O tema é vasto e pode ser muito explorado. E o melhor: envolve, cativa, gratifica e apaixona. Espera-se ter criado expectativas para uma possível reflexão sobre a importância de estar bem relacionado consigo mesmo, com as pessoas de que se gosta, com o seu corpo, com a sua mente, com seu espírito e, sobretudo, com o seu trabalho.



Bibliografia

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, A. - *A criança e seus jogos*; [trad. Marialzira Perestrello], 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- ADLER, A. - *A ciência da natureza humana*. [trad. Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 6ª ed.]; São Paulo: Nacional, 1967.
- ALMEIDA, W. C. de - *Encontro com as psicoterapias existenciais*, São Paulo: Ágora, 1991.
- ALVES, L. F. R. - "Jogo: imaginário autorizado, imaginário exteriorizado", In: VVAA, *O Jogo no Psicodrama*. Organizado por Júlia M. C. Motta, São Paulo: Ágora, 1995.
- ANARUMA, S. M. - *A sexualidade de meninas institucionalizadas: uma realidade em construção*. Dissertação de Mestrado, Unicamp, 1988.
- ANDRÉ, M. E. D. - "Texto, contexto e significados: algumas questões na análise de dados qualitativos". In: *Cadernos de Pesquisa* (45), São Paulo, pp. 66-71, maio 1983.
- ARANTES, V. J. - *Ação psicodramática em sala de aula*. Tese de Doutorado - FE/UNICAMP, 1993.
- ARFOUILLOUX, J. C. - *A entrevista com a criança - A abordagem da criança através do diálogo, do brinquedo e do desenho*. [trad. Analúcia T. Ribeiro], 2ª ed. - Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- BARDIN, L. - *Análise de Conteúdo*. [trad. Luís A. Reto e Augusto Pinheiro], Lisboa: Edições 70, 1977.
- BERMÚDEZ, J. G. - *Introdução ao Psicodrama* - [trad. José Manoel D'Alessandro]; São Paulo: Editora Mestre Jou, 1980.

- BETTELHEIM, B. - *A psicanálise dos contos de fada*; [trad. Arlene Caetano]. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BRENELLI, R. P. - *Intervenção Pedagógica, via jogos Quilles e Cilada, para favorecer a construção de estrutura operatória e noções aritméticas em crianças com dificuldade de aprendizagem*. Tese de Doutorado: Unicamp, Campinas, 1993.
- CHATEAU, J. - *O jogo e criança*; [trad. Guido de Almeida], São Paulo: Summus, 1987.
- CORREL, W. e SCHWARZE, H. - *Distúrbios da Aprendizagem — Manual Programado*. [trad. Nestor Dockhorn]. São Paulo: EPU, 1974.
- DEMO, P. - *Pesquisa: princípio científico e educativo*. - 5ª ed. - São Paulo: Cortez, 1997.
- DINIZ, G. J. R. - *Psicodrama Pedagógico e Teatro-Educação*. São Paulo: Ícone, 1995.
- ECHENIQUE, Marta. - Resenha: "Jogos: Repetição ou Criação?", In: *Revista Brasileira de Psicodrama*. V.1 (setembro) - S.P. : Diretoria de Divulgação e Comunicação da FEBRAP, 1990.
- FONSECA FILHO, J. de S. - *Psicodrama da Loucura: correlações entre Buber e Moreno*. São Paulo: Ágora, 1980.
- HUIZINGA, J. - *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*; [trad. João Paulo Monteiro], São Paulo: Perspectiva, 1971.
- KISHIMOTO, T. M. (org.) - *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.
- LAKATOS, E. M. - *Fundamentos de Metodologia Científica*, 3ª ed. Rev. e Ampl., São Paulo: Atlas, 1991.

- LINDGREN, H. C. - *Psicologia na Sala de Aula: o aluno e o processo de aprendizagem*; Trad. [Hilda de Almeida Guedes]. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1976.
- LÜDKE, M. - *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.
- LUNA, S. V. de - *Planejamento de pesquisa: uma introdução*. São Paulo: EDUC, 1996.
- MARINEAU, R. F. - *Jacob Levy Moreno, 1889-1974: Pai do psicodrama, da sociometria e da psicoterapia de grupo*. [trad. José de Souza Mello Werneck]. - São Paulo: Ágora, 1992.
- McCASLIN, N. - *Creative drama in the primary grades*. New York University, 1987.
- MELLOU, E. - "The values of dramatic play in children", In: *Early Child Development and Care*, vol. 104, 1994, pp.105-112.
- MIRANDA, N. - *210 Jogos infantis*. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia Limitada, 1992.
- MONTANINI, L. A. G. da S. - *Desenho e Jogo Simbólico: uma relação possível*. Dissertação de Mestrado: Unicamp, Campinas, 1997.
- MONTEIRO, R. F. - *Jogos Dramáticos* - São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1979.
- MORENO, J. L. - *Psicodrama*. [trad. Álvaro Cabral]. São Paulo: Cultrix, 1974.
- MOTTA, J. M. C. - *Jogos: Repetição ou Criação?* - São Paulo: Plexus, 1994.
- _____ (org.) - *O Jogo no Psicodrama*. São Paulo: Ágora, 1995.
- OAKLANDER, V. - *Descobrendo Crianças*. [trad. George Schlesinger]. 9ª ed., São Paulo: Summus, 1980.

- OLIVEIRA, Z. M. R. - *Jogo de Papéis: uma perspectiva para análise do Desenvolvimento Humano*, Tese de Doutorado, Instituto de Psicologia, USP, São Paulo, 1988.
- PIAGET, J. - *A formação do símbolo na criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação*. [trad. Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica], 2ª ed., Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- PRADO, M. M. R. do - *Des-cobrando o Lúdico: A vivência lúdica infantil na sociedade moderna*. Dissertação de Mestrado - UNICAMP, Campinas, 1991.
- ROMAÑA, M. A. - *Do psicodrama pedagógico à pedagogia do drama*. Campinas: Papirus, 1996.
- SANTOS FILHO, J. C. dos - *Pesquisa Educacional: quantidade-qualidade*. - 2ª ed. - São Paulo: Cortez, 1997.
- SISTO, F. F. [et al.] - *Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar*. - Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.
- VASSILIADES, M. P. *Influência dos jogos dramáticos na recuperação de crianças lentas*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação da UNICAMP, 1997.
- VISCOTT, D. S. - *A linguagem dos sentimentos*. [trad. Luís Roberto S. S. Malta]. São Paulo: Summus, 1982.
- WINNICOTT, D. W. - *O brincar e a realidade*. [trad. José Otávio de Aguiar Abreu; Vanede Nobre] - Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.
- YOSO, R. Y. K. - *100 Jogos para Grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas*. - São Paulo: Ágora, 1996.

Anexos

ANEXO 1

LEGENDA

Classificação dos Jogos Dramáticos

Ap - Apresentação

Aq - Aquecimento

R/I - Relaxamento/ Interiorização

S - Sensibilização

Ps - Percepção de Si

Poe - Percepção do Outro/ Espelho

Pi - Pré-Inversão

Pp - Personagens/Papéis

Ip - Inversão de Papéis

IgE - Identidade Grupal/ Encontro

ANEXO 2

Tabela de Classificação dos Jogos

JOGO DRAMÁTICO	1ª FASE				2ª FASE			3ª FASE		
	Ap	Aq	R/I	S	Ps	Poe	Pi	Pp	Ip	IgE
Frutas	X	X								
Um carro, uma flor e um instrumento musical	X	X								
Jogo do contorno	X	X								
Pássaros no Ar		X								
A chuva		X		X						
Viagem a um bosque			X	X						
Bola imaginária		X		X						
Dança das dobradiças		X	X	X						
Partes do corpo		X		X	X	X				
Perguntas e respostas trocadas		X			X	X	X			
Aponte o que Ouviu		X		X	X	X	X			
Dança de costas				X	X	X	X			
Jogo do espelho				X	X	X	X		X	
Escultor versus Escultura					X	X	X	X	X	
O carro e o motorista				X	X	X	X	X	X	

ANEXO 3
ROTEIRO DO QUESTIONÁRIO DAS CRIANÇAS

Nome: _____ Idade: _____ Sexo: _____

- 1) Você tem alguma dificuldade em alguma disciplina? Qual?
 - a) Qual a dificuldade?
- 2) Quais são as disciplinas que você não gosta? Por quê?
- 3) Quais são as disciplinas que você gosta? Por quê?
- 4) Como você gosta de estudar?
 - () sozinho () com um colega () em grupo
- 5) Se você tem dúvidas em alguma disciplina, como faz para solucioná-la?
- 6) Como está o seu rendimento escolar?
 - () Ótimo () Bom () Regular () Ruim () Péssimo
- 7) Você já foi reprovado? Quantas vezes?
 - a) Por quê?
- 8) Alguma coisa atrapalha os seus estudos? O que?
- 9) Você se dá bem com os colegas da sua sala? Por quê?
- 10) A sua sala é calma ou agitada?
- 11) O que faz no seu tempo livre?
- 12) Você gosta de esportes? Quais?
- 13) Quais os livros que gosta de ler?
- 14) Você assiste televisão?
 - a) A que programas você assiste?
- 15) Você tem irmãos? Qual a idade deles?

- 16) Você toma algum remédio?
- a) Qual? Por quê?
- 17) Você já foi hospitalizado alguma vez? Por quê?
- 18) Quando você tem algum problema, procura conversar com alguém? Com quem?
- 19) Seus pais são separados?
- a) Com quem você mora?
- 20) Qual a situação financeira da sua família?
- 21) Você tem amigos?
- a) Qual é a idade deles?
- b) Qual é o sexo deles?
- 22) Quantas pessoas moram na sua casa e quem são elas?
- 23) Quando você faz bagunça seus pais punem você? Como?
- 24) Você tem tarefas obrigatórias em casa? Quais?
- 25) Você fica sozinho em casa?
- 26) Você se sente maltratado em casa?
- 27) Você recebe carinhos em casa? De que tipo?
- 28) Você gostaria de falar algo mais?

ANEXO 4

RESPOSTAS DAS CRIANÇAS AO QUESTIONÁRIO

PERGUNTAS	A1 - Idade: 10 anos - Sexo: M	A2 - Idade: 10 anos - Sexo: M
1) Você tem alguma dificuldade em alguma disciplina? Qual?	Tenho. Matemática.	Tenho. Matemática.
a) Qual a dificuldade?	Nas contas.	Em divisão.
2) Quais são as disciplinas que você não gosta? Por quê?	Ciências. Por que é difícil.	Matemática. Porque tem muita coisa difícil.
3) Quais são as disciplinas que você gosta? Por quê?	Português. Por que é bom.	Português e Geografia. Porque tem que pensar muito.
4) Como você gosta de estudar?	Com um colega.	Em grupo.
5) Se você tem dúvidas em alguma disciplina, como faz para solucioná-la?	Eu estudo muito.	Pergunto pra professora.
6) Como está o seu rendimento escolar?	Regular.	Regular.
7) Você já foi reprovado? Quantas vezes?	Não.	Não.
a) Por quê?		
8) Alguma coisa atrapalha os seus estudos? O que?	Não.	Não.
9) Você se dá bem com os colegas da sua sala? Por quê?	Sim. Porque eles são legais.	Sim. Porque eles são legais e compreensivos.
10) A sua sala é calma ou agitada?	Calma.	Às vezes é agitada.
11) O que faz no seu tempo livre?	Eu brinco.	Jogo futebol e brinco com meus amigos.
12) Você gosta de esportes? Quais?	Gosto. Futebol e natação.	Gosto de futebol, judô e natação.
13) Quais os livros que gosta de ler?	Gosto de ler gibi da Mônica.	Livros divertidos.
14) Você assiste televisão?	Sim.	Sim.
a) A que programas você assiste?	Programas do SBT.	Ratinho, Fantasia e desenhos.
15) Você tem irmãos?	Tenho 4.	Tenho um.
a) Qual a idade deles?	24, 29, e 23.	5 anos.
16) Você toma algum remédio?	Tomo.	Não.
a) Qual? Por quê?	Clusivol. Para ficar mais forte e comer mais.	
17) Você já foi hospitalizado alguma vez? Por quê?	Não.	Não.
18) Quando você tem algum problema, procura conversar com alguém? Com quem?	Procuro. Com minha mãe.	Sim. Com minha mãe.
19) Seus pais são separados?	Não.	São.
a) Com quem você mora?		Moro com a minha mãe.
20) Qual a situação financeira da sua família?	Média.	Regular.
21) Você tem amigos?	Tenho.	Tenho.
a) Qual é a idade deles?	10.	9, 10, 11 anos.
b) Qual é o sexo deles?	Masculino.	Masculino.
22) Quantas pessoas moram na sua casa e quem são elas?	3 pessoas. Minha mãe, eu e meu irmão.	3 pessoas. São eu, minha mãe e meu avô.
23) Quando você faz bagunça seus pais punem você? Como?	Algumas vezes. Não deixa eu sair na rua para brincar e não deixa ir na casa dos amigos.	Às vezes. Cortando as coisas que eu mais gosto.
24) Você tem tarefas obrigatórias em casa? Quais?	Tenho que limpar o quarto	Não.
25) Você fica sozinho em casa?	Não.	Fico.
26) Você se sente maltratado em casa?	Não.	Não.
27) Você recebe carinhos em casa? De que tipo?	Abraços.	Recebo, beijo e abraços.
28) Você gostaria de falar algo mais?	Não.	Não.

PERGUNTAS	A3 - Idade: 13 anos - Sexo: F	A4 - Idade: 11 anos - Sexo: M
1) Você tem alguma dificuldade em alguma disciplina? Qual?	<i>Sim. Matemática.</i>	<i>Sim. Matemática.</i>
a) Qual a dificuldade?	<i>Em conta de divisão.</i>	<i>Em problemas.</i>
2) Quais são as disciplinas que você não gosta? Por quê?	<i>Matemática. Porque é difícil.</i>	<i>Matemática. Porque eu acho chato.</i>
3) Quais são as disciplinas que você gosta? Por quê?	<i>Português. Porque é mais fácil.</i>	<i>Português. Porque é legal e gostoso.</i>
4) Como você gosta de estudar?	<i>Com um colega.</i>	<i>Com um colega.</i>
5) Se você tem dúvidas em alguma disciplina, como faz para solucioná-la?	<i>Sim. Eu pergunto pra professora.</i>	<i>Pergunto para a professora me explicar.</i>
6) Como está o seu rendimento escolar?	<i>Bom.</i>	<i>Ótimo.</i>
7) Você já foi reprovado? Quantas vezes?	<i>Sim. Eu já fui reprovada 3 vezes.</i>	<i>Sim. 1 vez.</i>
a) Por quê?	<i>Porque eu não queria estudar.</i>	<i>Porque eu estudava de manhã e não acordava, eu tomei bomba por falta.</i>
8) Alguma coisa atrapalha os seus estudos? O que?	<i>Sim. Quando tem música tocando por perto.</i>	<i>Não.</i>
9) Você se dá bem com os colegas da sua sala? Por quê?	<i>Sim. Porque eles são bons.</i>	<i>Sim. Porque eles são legais.</i>
10) A sua sala é calma ou agitada?	<i>Agitada.</i>	<i>É agitada.</i>
11) O que faz no seu tempo livre?	<i>Eu estudo.</i>	<i>Brinco, jogo bola e jogo video-game.</i>
12) Você gosta de esportes? Quais?	<i>Sim, vôlei.</i>	<i>Gosto. Futebol e basquete.</i>
13) Quais os livros que gosta de ler?	<i>Livros de Português.</i>	<i>Livros de lendas.</i>
14) Você assiste televisão?	<i>Sim.</i>	<i>Sim.</i>
a) A que programas você assiste?	<i>Novela.</i>	<i>Desenhos e novelas.</i>
15) Você tem irmãos?	<i>Sim.</i>	<i>Tenho.</i>
a) Qual a idade deles?	<i>Tenho um de 10 anos e outro de 5.</i>	<i>18 e 20.</i>
16) Você toma algum remédio?	<i>Sim.</i>	<i>Não.</i>
a) Qual? Por quê?	<i>Cataflan. Porque eu tenho dor no dente de vez em quando.</i>	
17) Você já foi hospitalizado alguma vez? Por quê?	<i>Sim. Porque eu estava doente.</i>	<i>Já. Porque eu bati a cabeça em um balanço.</i>
18) Quando você tem algum problema, procura conversar com alguém? Com quem?	<i>Sim. Com a minha mãe.</i>	<i>Sim. Com meu padrasto.</i>
19) Seus pais são separados?	<i>Sim.</i>	<i>Não.</i>
a) Com quem você mora?	<i>Com a minha mãe.</i>	
20) Qual a situação financeira da sua família?	<i>Falta um pouco de dinheiro.</i>	<i>Boa.</i>
21) Você tem amigos?	<i>Tenho.</i>	<i>Sim.</i>
a) Qual é a idade deles?	<i>10 anos.</i>	<i>13, 14 e 16.</i>
b) Qual é o sexo deles?	<i>Masculino e feminino.</i>	<i>Masculino.</i>
22) Quantas pessoas moram na sua casa e quem são elas?	<i>6 pessoas. Eu, minha mãe, meus irmãos, minha tia e um primo.</i>	<i>Quatro. Minha mãe, meu padrasto, meu irmão e eu.</i>
23) Quando você faz bagunça seus pais punem você? Como?	<i>Sim. Me coloca de castigo.</i>	<i>Não.</i>
24) Você tem tarefas obrigatórias em casa? Quais?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
25) Você fica sozinho em casa?	<i>Um dia sim e outro não.</i>	<i>Não.</i>
26) Você se sente maltratado em casa?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
27) Você recebe carinhos em casa? De que tipo?	<i>Sim, as pessoas ficam tomando conta de mim.</i>	<i>Sim, respeito e educação.</i>
28) Você gostaria de falar algo mais?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>

PERGUNTAS	A5- Idade: 11 anos - Sexo: M	A6 - Idade: 10 anos - Sexo: F
1) Você tem alguma dificuldade em alguma disciplina? Qual?	Não.	Não.
a) Qual a dificuldade?		
2) Quais são as disciplinas que você não gosta? Por quê?	Português. Porque tem que escrever muito.	Matemática. É chato fazer continhas.
3) Quais são as disciplinas que você gosta? Por quê?	Matemática. Porque eu gosto de usar a cabeça.	Português. É legal ler e escrever textos.
4) Como você gosta de estudar?	Em grupo.	Em grupo.
5) Se você tem dúvidas em alguma disciplina, como faz para solucioná-la?	Pergunto pra alguém.	Pergunto pra professora ou para a minha mãe.
6) Como está o seu rendimento escolar?	Ótimo.	Bom.
7) Você já foi reprovado? Quantas vezes?	Sim. Uma vez.	Não.
a) Por quê?	Porque eu vim de uma escola fraca.	
8) Alguma coisa atrapalha os seus estudos? O que?	Não.	Não.
9) Você se dá bem com os colegas da sua sala? Por quê?	Sim. Não sei porque.	Não. Porque tem uns que são chatos e egoístas.
10) A sua sala é calma ou agitada?	Agitada.	Agitada.
11) O que faz no seu tempo livre?	Jogo futebol e estudo.	Estudo e brinco com meu primo.
12) Você gosta de esportes? Quais?	Gosto, de futebol.	Sim, vôlei.
13) Quais os livros que gosta de ler?	Livros sobre a história do futebol.	Gosto de dois livros: Aventura visual e Olho Vivo.
14) Você assiste televisão?	Sim.	Sim.
a) A que programas você assiste?	Assisto vários.	TV Cruj e Chiquititas (SBT).
15) Você tem irmãos?	Tenho 2.	Sim.
a) Qual a idade deles?	Um tem 7 e outro tem 1.	13, 28, 35 e 36.
16) Você toma algum remédio?	Não.	Não.
a) Qual? Por quê?		
17) Você já foi hospitalizado alguma vez? Por quê?	Sim. Eu tive sinusite.	Sim. Eu ia fazer uma cirurgia.
18) Quando você tem algum problema, procura conversar com alguém? Com quem?	Sim. Com a professora ou minha mãe.	Sim. Com minha mãe.
19) Seus pais são separados?	São.	Não.
a) Com quem você mora?	Minha mãe.	
20) Qual a situação financeira da sua família?	É ótima.	Média.
21) Você tem amigos?	Tenho.	Sim.
a) Qual é a idade deles?	Tem de 10 a 14 anos.	12, 15 e 18.
b) Qual é o sexo deles?	Masculino e feminino.	2 masculino e 1 feminino.
22) Quantas pessoas moram na sua casa e quem são elas?	5 pessoas. Meu padrasto, minha mãe, eu, meu irmão e meu tio.	8 pessoas. Minha mãe, tia, tio, primos e irmão.
23) Quando você faz bagunça seus pais punem você? Como?	Sim. Eles me batem.	Não.
24) Você tem tarefas obrigatórias em casa? Quais?	Sim, ajudo a limpar a casa.	Não, mas às vezes lavo a louça.
25) Você fica sozinho em casa?	Sim.	Às vezes.
26) Você se sente maltratado em casa?	Não.	Não.
27) Você recebe carinhos em casa? De que tipo?	Sim.	Sim, conversamos.
28) Você gostaria de falar algo mais?	Não.	Sim. Marina, minha mãe não se separou do meu pai, meu pai faleceu dia 30/07/98.

PERGUNTAS	A7 - Idade: 11 anos - Sexo: M	A8 - Idade: 10 anos - Sexo: M
1) Você tem alguma dificuldade em alguma disciplina? Qual?	<i>Sim. Ciências.</i>	<i>Não.</i>
a) Qual a dificuldade?	<i>Acho que em tudo.</i>	
2) Quais são as disciplinas que você não gosta? Por quê?	<i>Português e História. Não sei o porque.</i>	<i>Geografia e Ciências. Porque elas são um pouco cansativas.</i>
3) Quais são as disciplinas que você gosta? Por quê?	<i>Matemática. Gosto de ficar contando os números até eu cansar.</i>	<i>Matemática e História. Porque eu acho mais interessantes.</i>
4) Como você gosta de estudar?	<i>Com um colega.</i>	<i>Com um colega.</i>
5) Se você tem dúvidas em alguma disciplina, como faz para solucioná-la?		<i>Tentando me lembrar.</i>
6) Como está o seu rendimento escolar?	<i>Bom.</i>	<i>Ótimo.</i>
7) Você já foi reprovado? Quantas vezes?	<i>Sim. Uma</i>	<i>Não.</i>
a) Por quê?	<i>Eu era ruim em todas as matérias.</i>	
8) Alguma coisa atrapalha os seus estudos? O que?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
9) Você se dá bem com os colegas da sua sala? Por quê?	<i>Sim. Eles são legais.</i>	<i>Sim. Porque eles são legais.</i>
10) A sua sala é calma ou agitada?	<i>Um pouco agitada.</i>	<i>Um pouco de cada.</i>
11) O que faz no seu tempo livre?	<i>Eu brinco.</i>	<i>Leio livros e vejo televisão.</i>
12) Você gosta de esportes? Quais?	<i>Sim, futebol.</i>	<i>Gosto de futebol e natação.</i>
13) Quais os livros que gosta de ler?	<i>Gosto de gibi da Mônica.</i>	<i>De suspense, aventura ou comédia.</i>
14) Você assiste televisão?	<i>Sim.</i>	<i>Sim.</i>
a) A que programas você assiste?	<i>Torre de Babel na Globo.</i>	<i>Muitos, às vezes a Globo, SBT e a Cultura.</i>
15) Você tem irmãos?	<i>Sim.</i>	<i>Não.</i>
a) Qual a idade deles?	<i>O meu irmão tem 14 e minha irmã tem 15.</i>	
16) Você toma algum remédio?	<i>Sim.</i>	<i>Não.</i>
a) Qual? Por quê?	<i>Tylenol. Porque eu sinto dor de cabeça.</i>	
17) Você já foi hospitalizado alguma vez? Por quê?	<i>Sim. Eu cai de bicicleta.</i>	<i>Sim. A causa foi um problema que eu tive na barriga.</i>
18) Quando você tem algum problema, procura conversar com alguém? Com quem?	<i>Sim. A minha mãe.</i>	<i>Sim. Com minha mãe ou com o meu pai.</i>
19) Seus pais são separados?	<i>Sim.</i>	<i>Não.</i>
a) Com quem você mora?	<i>Com minha mãe.</i>	
20) Qual a situação financeira da sua família?	<i>Mais ou menos.</i>	<i>Média.</i>
21) Você tem amigos?	<i>Sim.</i>	<i>Sim.</i>
a) Qual é a idade deles?	<i>12 anos.</i>	<i>A maioria de 10 anos.</i>
b) Qual é o sexo deles?	<i>São meninos.</i>	<i>A maioria masculino.</i>
22) Quantas pessoas moram na sua casa e quem são elas?	<i>11 pessoas. ? Minhas 2 avós, minhas tias e seus 2 filhos, eu, meus 2 irmãos, minha mãe e meu outro primo.</i>	<i>3. Eu, meu pai e minha mãe.</i>
23) Quando você faz bagunça seus pais punem você? Como?	<i>Sim. Me deixa de castigo.</i>	<i>Sim. Com uma conversa.</i>
24) Você tem tarefas obrigatórias em casa? Quais?	<i>Não.</i>	<i>Sim, arrumar a cama e às vezes ajudar a minha mãe na limpeza.</i>
25) Você fica sozinho em casa?	<i>Não.</i>	<i>Sim.</i>
26) Você se sente maltratado em casa?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
27) Você recebe carinhos em casa? De que tipo?	<i>Sim, minha mãe me leva pra passear e brincar.</i>	<i>Não.</i>
28) Você gostaria de falar algo mais?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>

PERGUNTAS	A9 - Idade: 10 anos - Sexo: M	A10 - Idade: 10 anos - Sexo: M
1) Você tem alguma dificuldade em alguma disciplina? Qual?	<i>Sim. Matemática.</i>	<i>Sim. Matemática.</i>
a) Qual a dificuldade?	<i>Problemas.</i>	<i>Em tabuada.</i>
2) Quais são as disciplinas que você não gosta? Por quê?	<i>Matemática e História. Por causa dos problemas e das questões.</i>	<i>Matemática. Eu acho difícil.</i>
3) Quais são as disciplinas que você gosta? Por quê?	<i>Português e Ciências. Porque é gostoso de fazer e tem experiências.</i>	<i>Português. É mais fácil que Matemática.</i>
4) Como você gosta de estudar?	<i>Em grupo.</i>	<i>Com um colega.</i>
5) Se você tem dúvidas em alguma disciplina, como faz para solucioná-la?	<i>Pergunto para o meu amigo do lado.</i>	<i>Pergunto pra professora.</i>
6) Como está o seu rendimento escolar?	<i>Ótimo.</i>	<i>Regular.</i>
7) Você já foi reprovado? Quantas vezes?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
a) Por quê?		
8) Alguma coisa atrapalha os seus estudos? O que?	<i>Sim. Ficar me chamando na sala.</i>	<i>Não.</i>
9) Você se dá bem com os colegas da sua sala? Por quê?	<i>Sim. Porque nós brincamos.</i>	<i>Sim. Todo mundo ajuda quando tenho dúvida.</i>
10) A sua sala é calma ou agitada?	<i>Agitada.</i>	<i>Agitada.</i>
11) O que faz no seu tempo livre?	<i>Desenho.</i>	<i>Lição, assisto filme e jogo video-game.</i>
12) Você gosta de esportes? Quais?	<i>Sim, futebol.</i>	<i>Sim, vôlei e queimada.</i>
13) Quais os livros que gosta de ler?	<i>Livros pequenos e com rimas.</i>	<i>Aventura.</i>
14) Você assiste televisão?	<i>Sim.</i>	<i>Sim.</i>
a) A que programas você assiste?	<i>TV Cruj (SBT).</i>	<i>Desenho, gosto do Pernalonga.</i>
15) Você tem irmãos?	<i>Sim.</i>	<i>Tenho 2.</i>
a) Qual a idade deles?	<i>6 e 11 anos.</i>	<i>7 e 12 anos.</i>
16) Você toma algum remédio?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
a) Qual? Por quê?		
17) Você já foi hospitalizado alguma vez? Por quê?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
18) Quando você tem algum problema, procura conversar com alguém? Com quem?	<i>Sim. Com meu amigo que está do meu lado.</i>	<i>Sim. Com os amigos.</i>
19) Seus pais são separados?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
a) Com quem você mora?		
20) Qual a situação financeira da sua família?	<i>Médio.</i>	<i>Médio.</i>
21) Você tem amigos?	<i>Sim.</i>	<i>Sim.</i>
a) Qual é a idade deles?	<i>9 e 10 anos.</i>	<i>10 anos.</i>
b) Qual é o sexo deles?	<i>Masculino e feminino.</i>	<i>Masculino.</i>
22) Quantas pessoas moram na sua casa e quem são elas?	<i>5. Meus irmãos, eu e meus pais.</i>	<i>5. Pai, a minha mãe, eu e meus irmãos.</i>
23) Quando você faz bagunça seus pais punem você? Como?	<i>Sim. Não deixam ver filme.</i>	<i>Às vezes. Fico no quarto fazendo tabuada.</i>
24) Você tem tarefas obrigatórias em casa? Quais?	<i>Limpar o quintal.</i>	<i>Arrumar o quarto.</i>
25) Você fica sozinho em casa?	<i>Não.</i>	<i>Já fiquei.</i>
26) Você se sente maltratado em casa?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>
27) Você recebe carinhos em casa? De que tipo?	<i>Sim, brincar.</i>	<i>Sim, muitos.</i>
28) Você gostaria de falar algo mais?	<i>Não.</i>	<i>Não.</i>

ANEXO 5
QUESTIONÁRIO APLICADO ÀS MÃES

Idade: Profissão do pai: Profissão da mãe:

- 1) Quantas pessoas vivem na casa?
- 2) Essa criança foi planejada?
- 3) Qual o tipo de parto?
- 4) Houve complicações no parto?
- 5) Distúrbios do sono: a) Essa criança range os dentes?
 b) Ela fala dormindo?
 c) Ela tem insônia?
 d) Ela tem pesadelos?
 e) Ela tem sono muito agitado?
- 6) Essa criança tem episódios de gagueira?
- 7) A criança faz amigos com facilidade?
- 8) Ela prefere brincar só ou com companhia?
- 9) Ela brinca cooperativamente?
- 10) Ela tem companheiros?
- 11) Como ela reage a ordens?
- 12) Como ela reage a proibições?
- 13) Como ela reage a frustrações?
- 14) Ela é agressiva?
- 15) Ela defende-se de agressão alheia?
- 16) Os pais discutem e brigam na frente da criança?

- 17) Quais são as formas de castigos e punições usuais?
- 18) Ela brinca com os irmãos?
- 19) Ela é convidada a brincar com eles?
- 20) Ela briga com os irmãos?
- 21) Gostaria de falar algo mais?

ANEXO 6

RESPOSTAS DAS MÃES AO QUESTIONÁRIO

Nome: - Idade:	M1 - 53 anos	M2 - 31 anos
Profissão do pai:	Advogado	comerciante
Profissão da mãe:	dona de casa	cirurgiã dentista
1) Quantas pessoas vivem na casa?	3 pessoas.	3 pessoas.
2) Essa criança foi planejada?	Foi.	Sim.
3) Qual o tipo de parto?	Cesariana.	Cesariana.
4) Houve complicações no parto?	Não.	Não.
5) a) Essa criança range os dentes?	Não.	Um pouco.
b) Ela fala dormindo?	Às vezes.	Não.
c) Ela tem insônia?	Não.	Não.
d) Ela tem pesadelos?	Não.	Não.
e) Ela tem sono muito agitado?	Não.	Não.
6) Essa criança tem episódios de gagueira?	Não.	Não.
7) A criança faz amigos com facilidade?	Sim.	Sim.
8) Ela prefere brincar só ou com companhia?	Com companhia.	Com companhia.
9) Ela brinca cooperativamente?	Brinca.	Sim.
10) Ela tem companheiros?	Tem.	Sim.
11) Como ela reage a ordens?	Bem.	Aceita relativamente bem.
12) Como ela reage a proibições?	Às vezes não gosta.	Aceita bem.
13) Como ela reage a frustrações?	Bem.	Aceita bem.
14) Ela é agressiva?	Não.	Não.
15) Ela defende-se de agressão alheia?	Sim.	Sim.
16) Os pais discutem e brigam na frente da criança?	Não.	Não.
17) Quais são as formas de castigos e punições usuais?	Não deixar ele fazer alguma coisa que gosta: brincar, ver televisão.	Retirar algo que mais gosta de fazer.
18) Ela brinca com os irmãos?	Sim, mas eles são mais velhos.	Sim.
19) Ela é convidada a brincar com eles?	—	Sim.
20) Ela briga com os irmãos?	Não.	Não.
21) Gostaria de falar algo mais?	Não.	Não.

Nome: - Idade:	M3 - 33anos	M4 - 41 anos
Profissão do pai:	Motorista	comerciante
Profissão da mãe:	Doméstica	dona de casa
1) Quantas pessoas vivem na casa?	6 pessoas.	4 pessoas.
2) Essa criança foi planejada?	Sim.	Sim.
3) Qual o tipo de parto?	Normal.	Cesariana.
4) Houve complicações no parto?	Não.	Não.
5) a) Essa criança range os dentes?	Não.	Não.
b) Ela fala dormindo?	Sim.	Não.
c) Ela tem insônia?	Não.	Não.
d) Ela tem pesadelos?	Não.	Não.
e) Ela tem sono muito agitado?	Não.	Não.
6) Essa criança tem episódios de gagueira?	Não.	Não.
7) A criança faz amigos com facilidade?	Sim.	Sim.
8) Ela prefere brincar só ou com companhia?	Com companhia.	Com companhia.
9) Ela brinca cooperativamente?	Sim.	Sim.
10) Ela tem companheiros?	Sim.	Tem.
11) Como ela reage a ordens?	Normal.	Bem.
12) Como ela reage a proibições?	Se bem explicada ela aceita.	Normal.
13) Como ela reage a frustrações?	Fica quieta.	Bem.
14) Ela é agressiva?	Não.	Não.
15) Ela defende-se de agressão alheia?	Às vezes.	Sim.
16) Os pais discutem e brigam na frente da criança?	Não.	Não.
17) Quais são as formas de castigos e punições usuais?	Corto os programas de TV que ela mais gosta.	Conversamos apenas.
18) Ela brinca com os irmãos?	Sim.	Sim.
19) Ela é convidada a brincar com eles?	Sim.	Sim.
20) Ela briga com os irmãos?	Sim, às vezes.	Às vezes.
21) Gostaria de falar algo mais?	Não.	Não.

Nome: - Idade:	M5 - 32 anos	M6 - 42 anos
Profissão do pai:	jogador de futebol	(falecido)
Profissão da mãe:	Caixa	comerciante
1) Quantas pessoas vivem na casa?	4 pessoas.	3 pessoas
2) Essa criança foi planejada?	Sim.	Sim.
3) Qual o tipo de parto?	Normal.	Cesárea
4) Houve complicações no parto?	Não.	Não.
5) a) Essa criança range os dentes?	Não.	Sim.
b) Ela fala dormindo?	Não.	Não.
c) Ela tem insônia?	Não.	Não.
d) Ela tem pesadelos?	Não.	Não.
e) Ela tem sono muito agitado?	Um pouco.	Não.
6) Essa criança tem episódios de gagueira?	Não.	Não.
7) A criança faz amigos com facilidade?	Sim.	Sim.
8) Ela prefere brincar só ou com companhia?	Com companhia.	As duas.
9) Ela brinca cooperativamente?	Sim.	Sim.
10) Ela tem companheiros?	Sim.	Sim.
11) Como ela reage a ordens?	Bem.	Normal.
12) Como ela reage a proibições?	Às vezes ele discute.	Normal.
13) Como ela reage a frustrações?	Bem.	Fica triste.
14) Ela é agressiva?	Não.	Não.
15) Ela defende-se de agressão alheia?	Sim.	Sim.
16) Os pais discutem e brigam na frente da criança?	Não.	Não.
17) Quais são as formas de castigos e punições usuais?	Não deixar brincar e às vezes dou umas palmadas.	Ficar sem TV.
18) Ela brinca com os irmãos?	Sim.	Sim.
19) Ela é convidada a brincar com eles?	Sim.	Sim.
20) Ela briga com os irmãos?	Não.	Não.
21) Gostaria de falar algo mais?	Não.	Adora arrumar gavetas e passar suas próprias roupas, adora fazer roupinhas de boneca.

Nome: - Idade:	M7 - 35 anos	M8 - 42 anos
Profissão do pai:	Motorista	Aeroporto
Profissão da mãe:	Secretária	Empregada do Comércio Hoteleiro
1) Quantas pessoas vivem na casa?	4 pessoas.	3 pessoas.
2) Essa criança foi planejada?	Sim.	Sim.
3) Qual o tipo de parto?	Normal.	Cesárea.
4) Houve complicações no parto?	Não.	Não.
5) a) Essa criança range os dentes?	Não.	Não.
b) Ela fala dormindo?	Não.	Não.
c) Ela tem insônia?	Não.	Não.
d) Ela tem pesadelos?	Não.	Não.
e) Ela tem sono muito agitado?	Não.	Não.
6) Essa criança tem episódios de gagueira?	Não.	Não.
7) A criança faz amigos com facilidade?	Sim.	Sim.
8) Ela prefere brincar só ou com companhia?	Com companhia.	Com companhia.
9) Ela brinca cooperativamente?	Sim.	Sim.
10) Ela tem companheiros?	Sim.	Sim.
11) Como ela reage a ordens?	Bem.	Reclama.
12) Como ela reage a proibições?	Bem.	Normal.
13) Como ela reage a frustrações?	Normal.	Aceita naturalmente.
14) Ela é agressiva?	Não.	Não.
15) Ela defende-se de agressão alheia?	Sim.	Sim.
16) Os pais discutem e brigam na frente da criança?	Não.	Às vezes.
17) Quais são as formas de castigos e punições usuais?	Não sair na rua pra brincar.	Nenhuma.
18) Ela brinca com os irmãos?	Sim.	Não tem irmãos.
19) Ela é convidada a brincar com eles?	Sim.	—
20) Ela briga com os irmãos?	Sim.	—
21) Gostaria de falar algo mais?	Não.	Não.

Nome: - Idade:	M9 - 38 anos	M10 - 34 anos
Profissão do pai:	Artesão.	policial
Profissão da mãe:	Artesã.	vendedora
1) Quantas pessoas vivem na casa?	5 pessoas.	5 pessoas.
2) Essa criança foi planejada?	Sim.	Sim.
3) Qual o tipo de parto?	Cesariana.	Cesariana.
4) Houve complicações no parto?	Não.	Não.
5) a) Essa criança range os dentes?	Não.	Não.
b) Ela fala dormindo?	Sim.	Não.
c) Ela tem insônia?	Não.	Não.
d) Ela tem pesadelos?	Não.	Não.
e) Ela tem sono muito agitado?	Não.	Não.
6) Essa criança tem episódios de gagueira?	Não.	Não.
7) A criança faz amigos com facilidade?	Sim.	É um pouco tímido.
8) Ela prefere brincar só ou com companhia?	Com companhia.	Com companhia.
9) Ela brinca cooperativamente?	Sim.	Sim.
10) Ela tem companheiros?	Sim, muitos.	Sim.
11) Como ela reage a ordens?	Com obediência.	Bem.
12) Como ela reage a proibições?	Obedece, mas faz cara feia.	Bem.
13) Como ela reage a frustrações?	Procura conversar a respeito.	Bem.
14) Ela é agressiva?	Não, só quando é provocado.	Não.
15) Ela defende-se de agressão alheia?	Sim.	Acho que sim.
16) Os pais discutem e brigam na frente da criança?	Não.	Não.
17) Quais são as formas de castigos e punições usuais?	Ficar sem TV e videogame e quando necessário leva umas palmadas.	Fica no quarto sem ver televisão.
18) Ela brinca com os irmãos?	Sim, quando quer.	Sim.
19) Ela é convidada a brincar com eles?	Sim.	Sim.
20) Ela briga com os irmãos?	Sim.	Não.
21) Gostaria de falar algo mais?	Não.	Não.

ANEXO 7

AS SESSÕES DE JOGOS DRAMÁTICOS

1ª Sessão - 20/08/98

Na primeira sessão com as crianças elas estavam muito agitadas e ansiosas por saber o que eu estaria fazendo com elas. Elas já sabiam que se tratavam de jogos, mas não tinham idéia de que tipo de jogo eu estaria aplicando.

O primeiro jogo utilizado nesta sessão foi o *Partes do corpo*. Pelo fato de estarmos ocupando a sala de aula e o espaço não ser muito grande, o jogo ficou tumultuado no princípio, mas depois conseguimos organizar e as crianças já estavam mais preparadas para executar as ordens de maneira mais calma.

Os comentários dados pelas crianças foram muito positivos e realmente superaram as minhas expectativas. Perguntei às crianças ao final do jogo, como elas estavam se sentindo e o que haviam achado daquela experiência. Das crianças selecionadas os comentários foram os seguintes:

A1: "Foi gostoso, fiquei aquecido".

A2: "Bom".

A3: "Jóia".

A4: "Legal".

A5: "Legal, foi diferente". (Esta criança, no princípio não estava muito motivada, parecendo achar aquilo tudo muito ridículo, mas depois do segundo jogo, já estava mais relaxada e participativa).

A6: "Legal".

A7: "Foi bom".

A8: "Legal".

A9: "Foi agitado, os comandos eram muito rápidos".

A10: "Bom, achei divertido".

2ª Sessão - 27/08/98

Nesta segunda sessão o desempenho de todas as crianças foi excelente. As crianças estão gostando muito e até as que eu senti apáticas na sessão anterior se mostraram muito mais motivadas em participar.

Neste dia jogo utilizado foi o *Jogo das Frutas*. As crianças gostaram muito e seus comentários foram também muito positivos. A classe como um todo comentou que foi muito interessante, tiveram que usar da sua criatividade e prestar muita atenção nos amigos para tentar adivinhar qual era a fruta que cada um tinha escolhido para representar a si mesmo. Todas as crianças participaram.

As crianças do grupo P fizeram os seguintes comentários:

A1 - (Faltou nesta sessão).

A2 - "Achei esquisito, porque eu pude fazer tudo o que eu queria."

A3 - " Foi legal."

A4 - "Legal."

A5 - "Legal, tive que prestar atenção".

A6 - "Foi interessante porque foi divertido".

A7 - "Maluco".

A8 - "Legal e divertido".

A9 - "Foi legal, a gente imaginava os colegas como frutas".

A10 - "Legal".

3ª Sessão - 04/09/98

O jogo selecionado para este dia foi *Um carro, uma flor e um instrumento musical*. Esse jogo é semelhante ao jogo das frutas, mas exige um pouco mais de observação de si mesmo e dos outros participantes. As crianças em geral fizeram comentários bons sobre o desenvolvimento do jogo. Eles estão cada vez mais envolvidos com as atividades propostas e estas posturas têm aparecido em seus comentários. Em geral os comentários foram os seguintes: "Foi muito divertido, às vezes as pessoas não pensam bem e escolhem coisas que não têm nada a ver com elas", "Dá ansiedade de falar quando a gente sabe quem é a pessoa", "É difícil pensar nas coisas que combinam com a gente, é difícil a gente se soltar assim. Tem que usar a criatividade", "Legal quando a gente aprende esses jogos, dá pra gente brincar em casa com um amigo", "Gostei, assim a gente tem que pensar mais na gente e no colega".

As crianças observadas no jogo fizeram as seguintes escolhas e seus porquês:

A1: "GOLF, VIOLETA E VIOLINO". Fez as escolhas somente porque gosta de cada um. Na verdade acredito que essa criança não prestou atenção nas consignas do jogo.

A2: "MERCEDES, MARGARIDA E VIOLÃO". Escolheu a Mercedes porque é um carro de luxo e ele gosta de luxo. Os outros dois apenas gosta.

A3: "CORSA, VIOLETA E VIOLÃO". O carro e a flor a criança gosta e o violão ela acha que é parecido com o seu corpo.

A4: "GOL, MARGARIDA E GUITARRA". Gosta do Gol, a Margarida é porque tem o cabo alto e ela é alta e guitarra porque gosta.

A5: "ALFA ROMEO, ROSA E GUITARRA". Escolheu este carro porque é um conquistador, a rosa porque representa o amor e a guitarra porque toca.

A6: "GOL, ROSA E ÓRGÃO". O carro a família tem, a rosa por que acha bonita e órgão porque toca.

A7: (faltou)

A8: "FERRARI, ROSA E GUITARRA". As escolhas representam apenas seu gosto pelas coisas.

A9: "PORCHE, VIOLETA E PIANO". O Porsche ele acha bonito, a violeta porque gosta da cor e o piano porque gosta do som suave.

A10: "GOL, MARGARIDA E VIOLÃO". As escolhas representam o seu corpo, o carro e o instrumento porque ele é gordinho e a flor porque ele é um pouco alto.

Após o jogo fizeram os comentários sobre o jogo e como estavam se sentindo. As respostas foram as seguintes:

A1: "Deixa a gente sossegado, relaxado. Bom".

A2: "Tem que prestar atenção no corpo do outro e o que ele gosta".

A3: "Foi divertido e relaxante".

A4: "Legal porque relaxou, eu tava cansado de lição".

A5: "Legal ter que pensar sobre cada um".

A6: "Relaxante, pensei bastante para ver se acertava a escolha do outro".

A7: (faltou)

A8: "Legal e divertido. Tem que prestar atenção".

A9: "Legal porque tem que prestar atenção na pessoa e ver o que combina".

A10: "Legal e agitado. Tem que adivinhar e ver o que acha do amigo".

4ª Sessão - 10/09/98

A sessão deste dia, em especial, foi muito boa. O desempenho das crianças, todas elas, foi excelente. Eu havia dito na sessão anterior, que o jogo seguinte seria diferente e que nós usaríamos uma bola. Os meninos ficaram muito empolgados achando que iríamos jogar futebol ou qualquer outro jogo com bola. Na verdade, nesta sessão o jogo utilizado foi *A bola imaginária*. Neste dia pudemos usar um espaço maior (quadra da escola) e a atividade ficou mais gostosa.

Fizemos um círculo bem grande e as crianças, aos meus comandos, realizaram com gosto e espontaneamente todas as ordens relacionadas à bola imaginária. Até mesmo as crianças mais quietas da sala estavam bem a vontade. Foi muito bom ter observado que as crianças estavam bem soltas e cada uma envolvida com a sua bola, apenas um ou outro se preocuparam com o colega que estava perto. Antes de terminarmos o jogo fiz com que eles jogassem a sua bola com o colega do lado. A última ordem era prestar atenção na bola e ver que ela estava diminuindo, diminuindo, até desaparecer completamente. As crianças então se sentaram e relaxaram um pouquinho antes dos comentários. Estes, estão ficando cada vez mais profundos e os seus sentimentos, aparecendo mais para mim. Do nosso grupo P, os comentários foram os seguintes:

A1 - "Foi ótimo, legal".

A2 - "Foi legal, parecia que a bola era mágica".

A3 - "Divertido, tinha que usar a imaginação. Pena que foi rápido".

A4 - "Legal usar a imaginação".

A5 - "Foi o melhor que teve" (O desempenho desta criança, que é muito ativa, está melhorando muito. Nos outros jogos se mostrou muito apático e sem vontade de participar).

A6 - "Legal, interessante. Tinha que usar bastante a imaginação".

A7 - "Legal. Muito da hora".

A8 - "Foi divertido porque tinha que prestar atenção".

A9 - "A gente se diverte com a imaginação".

A10 - "Super divertido" (Esta criança tem se mostrado muito mais solta e tem rido muito com as atividades. Durante as aulas se mostra muito fechado e não realiza as tarefas propostas).

5ª Sessão - 17/09/98

Neste dia senti um pouco de resistência da professora da sala em relação ao tempo em que eu iria utilizar para a aplicação dos jogos. Ela havia dito nas sessões anteriores que eu poderia estar utilizando um espaço da aula de Educação Física (ela mesma coordena a aula: meninos jogam bola, meninas dançam. Semanalmente eles alternam e os meninos podem levar CD's que gostam para ficar escutando). Porém, as crianças não gostaram muito da idéia, pois a aula dura apenas 50 minutos. A professora acredita muito que os alunos são crianças excelentes e muito adultas (palavras dela). Ela sempre me questiona sobre os jogos que eu vou aplicar, pois se ela achar que o jogo é infantil, ela já me diz que "as crianças vão odiar" e que não vão mais querer participar dos jogos.

Neste dia então, eu dei um jogo rápido, com música: *A dança das*

dobradiças, consistindo em dançar com as diferentes partes do corpo, conforme as orientações dadas e obedecendo também ao ritmo das músicas tocadas (a seleção era uma miscelânea de ritmos).

As crianças se mostram muito envolvidas e ao primeiro comando que eu dou elas já realizam e esperam ansiosas para saber o que eu vou fazer. Esse entusiasmo que elas demonstram é muito gratificante e propicia uma relação mais envolvente entre elas e eu.

O jogo foi realizado com vontade e criatividade por parte das crianças. Eu participei do jogo com elas e senti que eles se sentiram mais a vontade. Até mesmo os mais tímidos e desengonçados não se importaram de dançar na frente dos colegas. Os comentários foram novamente positivos e cada vez mais as crianças se soltam para falar do que sentiram. No final do jogo, as crianças ouviram uma música bem suave e relaxaram um pouco antes dos comentários.

O grupo P:

A1 - "Fiquei relaxado". (Esta criança é muito agitada, não pára um minuto de falar e geralmente demora bastante para realizar as tarefas em sala de aula).

A2 - "A gente usa todas as partes do corpo" (Neste dia, a professora havia passado uma revisão para prova e este aluno não havia feito nada. Ele não se prende no que a professora pede, no entanto a professora disse que ele vem melhorando bastante e realizando as tarefas de casa, coisa que ele não fazia).

A3 - "Achei agitado e engraçado mexer as partes do corpo". (Esta criança se esforça bastante, mas tem um pouco de receio de fazer os seus comentários, sempre fala bem baixinho para ninguém mais escutar, eu mesma tenho que pedir que ela repita pois também não escuto. Sua auto-estima é

muito baixa, necessita sempre que alguém diga que seu trabalho está bom).

A4 - "Achei legal, faz a gente mexer bastante as partes do corpo". (Este aluno começou agora a se soltar mais. Acredito que ele não se sente a vontade de falar o que sente com o jogo).

A5- (Não quis participar. Eu também não insisti que jogasse).

A6 - "Tem hora que a gente tem que mexer o corpo! Interessante".

A7 - (faltou)

A8 - "Foi legal". (Este aluno é muito inteligente, de acordo com a professora e gosta de desafios, no entanto ele me parece um adulto em miniatura. É muito sério nas suas tarefas. Geralmente seus comentários são curtos e iguais a esse).

A9 - "Achei engraçado porque a gente se mexe bastante".

A10 - "Achei divertido. Na classe a gente se movimenta pouco e aqui o corpo todo". (Este aluno me parece muito a vontade comigo. Na sala não faz muita coisa, como o A2. A professora grita muito com ele, mas ele tem se mostrado muito relaxado durante as minhas atividades).

6ª Sessão - 24/09/98

Neste dia, o jogo aplicado foi o *Jogo do Contorno*. Como não queria perder muito tempo, eu trouxe para as crianças um desenho do contorno de uma criança já impresso. Nós fizemos um pequeno relaxamento: as crianças abaixaram a cabeça nas carteiras enquanto eu dizia palavras sobre a nossa vida bem baixinho. Depois disso pedi que cada uma colocasse dentro do desenho palavras e desenhos que o definiam como pessoa. Os comentários foram:

A1 - (faltou)

A2 - "Eu achei legal, posso fazer desenho e tive que pensar em mim, no que eu gosto e não gosto". (Colocou no desenho as palavras: inteligente, forte, bonito e rápido e desenhou um rosto sorrindo).

A3 - "Bom. Achei bom prestar atenção na gente, como a gente é. Achei divertido". (Palavras: alegre, coração bom. Desenhos: coração, flor, menina).

A4 - "Legal e divertido. Tive que pensar". (Palavras: feliz, legal, inteligente, bom. Desenhos: coração, sorriso, lâmpada e bola de futebol).

A5 - "Legal". (Palavras: legal, alegria, "da hora". Desenhos: coração, sorriso, bola)

A6 - (faltou)

A7 - "Legal". (Palavras: alegria, inteligência, ser legal, amor ao próximo. Desenhos: um coração e bola de futebol).

A8 - "Tive que pensar muito sobre a minha pessoa". (Palavras: inteligente, feliz, alegre, legal. Desenhos: sorriso, lâmpada, coração e mão indicando "positivo").

A9 - "Achei legal porque eu pude falar tudo o que eu sou". (Palavras: alegria e tristeza. Desenhos: um sorriso e uma cara de tristeza).

A10 - "Legal. Sem a minha família eu não fico bem aqui". (Palavras: alegria, "Eu gosto de mim mesmo e de toda a minha família. Eu queria tanto que a minha família mudasse para Campinas". Desenhos: um coração).

Além dos comentários do Grupo P, algumas crianças ainda fizeram os seguintes comentários: "Tenho que pensar como eu sou", "Tem que olhar na gente antes de fazer", "Resolvi alguns problemas fazendo os desenhos", "Achei educativo. Pensar mais em como a gente é. Nessas brincadeiras a gente

transmite no papel o que a gente sente".

7ª Sessão - 01/10/98

Nesta sessão foi aplicado o jogo *Pássaros no Ar*. Os comentários sobre o jogo foram:

A1 - "Bom e relaxante".

A2 - "Legal, tem que prestar bastante atenção".

A3 - "Divertido, legal e bastante relaxante".

A4 - "Gostei".

A5 - "Foi um pouco chato, não faz muita coisa".

A6 - "Legal. É interessante e tem que pensar".

A7 - "Foi legal e relaxou".

A8 - "Tem que prestar atenção e é divertido".

A9 - "Legal, tem que ser esperto. Bem divertido".

A10 - "Foi divertido".

8ª Sessão - 08/10/98

Nesta sessão pudemos usar novamente a quadra então as crianças sentiram-se mais livres para participar do jogo *O carro e o motorista*.

Os comentários foram:

A1 - "Foi gostoso e interessante".

A2 - "Legal, porque a gente tem andar bastante".

A3 - "Gostoso".

A4 - "Divertido, legal e gostoso" (Essa criança não parece saber colocar os sentimentos).

A5 - (faltou)

A6 - "Interessante, a gente se mexeu muito".

A7 - "Legal".

A8 - "Foi divertido".

A9 - "Achei bom".

A10 - "Foi divertido".

9ª Sessão - 13/10/98

As crianças em geral, estão gostando muito das aulas e dos jogos. Muitas me dizem que é muito legal ter sempre um jogo diferente.

Nesta sessão o jogo apresentado e executado foi *Aponte o que ouviu*. Nem todos os alunos do grupo P fizeram comentários interessantes nesta sessão, como podemos observar abaixo:

A1 - "Bom, gostoso. Teve que ficar sentado".

A2 - "Achei legal. A única coisa pra não errar era só não olhar pra você, só ouvir".

A3 - "Achei legal, engraçado e relaxante".

A4 - "Legal, divertido, gostoso, delicioso".

A5 - "Legal. Tem que prestar atenção".

A6 - "Interessante, tinha que prestar atenção".

A7 - "Legal, relaxou. Teve gente que colocou a mão em outro lugar".

A8 - "Legal e divertido".

A9 - "Bem legal, tem que ser esperto".

A10 - "Super movimentado".

10ª Sessão - 22/10/98

Nesta sessão fiz novamente com que eles mexessem o corpo com o jogo *Dança de Costas*. Eles ficaram muito agitados e riram bastante com o jogo.

Os comentários foram:

A1 - "Legal".

A2 - "Legal".

A3 - "Foi bem legal, agitado. Ótimo".

A4 - "Legal".

A5 - "Legal".

A6 - "Foi bem agitado, teve que pegar o ritmo".

A7 - "Legal".

A8 - "Foi divertido".

A9 - "Foi agitado, bem legal".

A10 - "Legal".

11ª Sessão - 29/10/98

Neste dia as crianças estavam muito "bagunceiras" (como disse a professora) então apliquei um jogo mais calmo, onde eles teriam que prestar atenção em si mesmos e no colega. O jogo aplicado foi *Perguntas e respostas trocadas*. As crianças me pareceram gostar do jogo e seus comentários foram:

A1: "Foi gostoso".

A2: "Bom".

A3: "Jóia".

A4: "Legal".

A5: "Foi diferente".

A6: "Legal".

A7: "Foi bom".

A8: "Legal".

A9: "Foi legal, tinha que ficar esperto".

A10: "Bom, achei divertido".

12ª Sessão - 05/11/98

Nesta sessão o jogo, utilizado para a percepção de si, do outro e também voltado para a inversão de papéis foi o *Escultor versus Escultura*. Este jogo foi uma surpresa para as crianças, pois eles não estavam entendendo como iriam moldar o colega. Depois de um exemplo comigo e uma criança eles se entenderam e atuaram muito bem. Os comentários em torno deste jogo foi o fato de poder usar o colega e fazer o que quisesse com ele e também usar a criatividade.

A1 - (Faltou nesta sessão).

A2 - "Achei esquisito, porque eu pude fazer tudo o que eu queria."

A3 - "Divertido. Fiz o que quis com o meu amigo. Legal."

A4 - "Legal."

A5 - "Legal, tive que prestar atenção".

A6 - "Foi interessante porque foi divertido".

A7 - "Maluco".

A8 - "Legal e divertido".

A9 - "Foi legal fazer as esculturas. Deu pra fazer tudo que quisesse".

A10 - "Legal".

13ª Sessão - 12/11/98

Nesta sessão o jogo aplicado foi o *Jogo da Espelho*. As crianças acharam meio estranho no começo e não estavam conseguindo fazer o espelho do outro, mas dei uma demonstração com um aluno e eles conseguiram acertar. Os comentários do Grupo P foram:

A1 - "Bom".

A2 - "Legal, tem que prestar bastante atenção".

A3 - "Divertido e legal".

A4 - "Gostei".

A5 - "Eu achei legal".

A6 - "Legal, foi interessante e tem que pensar".

A7 - "Eu achei um pouco chato".

A8 - "Tem que prestar atenção e é divertidos".

A9 - "Legal, tem que ser esperto. Bem divertido".

A10 - "Divertido".

14ª Sessão - 19/11/98

Eles estavam bem agitados neste dia, então dei um jogo de relaxamento chamado *A chuva*.

A1 - "Foi gostoso e relaxante".

A2 - "Legal, a gente relaxa".

A3 - "Gostoso, relaxar o corpo, imaginar e pensar. Eu gostei".

A4 - "Gostoso".

A5 - (faltou)

A6 - "Interessante, tem que prestar atenção para ficar relaxado".

A7 - "Legal, relaxou bastante".

A8 - "Foi relaxante".

A9 - "Achei bom, tem que prestar atenção para imaginar".

A10 - "Foi relaxante".

15ª Sessão - 23/11/98

Para finalizar as atividades da pesquisa propus um relaxamento chamado *Viagem a um bosque*. Alguns dos meninos não gostaram muito, mas a turma toda conseguiu se concentrar e aproveitar o jogo.

A1 - "Foi interessante ter que imaginar".

A2 - "Legal".

A3 - "Foi bom relaxar o corpo. Ótimo".

A4 - "Legal".

A5 - "Legal".

A6 - "Relaxou".

A7 - "Legal".

A8 - "Foi relaxante".

A9 - "Ter que pensar foi relaxante".

A10 - "Legal".

