

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

CAROLINA RODRIGUES DE MAGALHÃES



1290005469



FE

UNICAMP

TCC/UNICAMP M27j

**Jogando e Aprendendo: A importância dos jogos dramáticos na construção
do conhecimento**

PREZADO LEITOR

Ao retirar o material bibliográfico, você se torna responsável por ele. Esperamos que faça bom uso e que tenha cuidado pois se houver qualquer dano (rabisco, recorte, etc.) ou extravio do mesmo, você será o responsável pela reposição.

A DIREÇÃO

CAMPINAS 2010

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

CAROLINA RODRIGUES DE MAGALHÃES

**Jogando e Aprendendo: A importância dos jogos dramáticos na construção
do conhecimento**

Monografia apresentada a Faculdade de Educação da
Unicamp, para obtenção do título de Licenciatura
Plena em Pedagogia, sob a orientação do Prof. Dr.
Valério José Arantes.

CAMPINAS 2010

UNIDADE:	FE
Nº CHAMADA:	TCC
	M27J
V:	EX:
Tombo:	5469
PROC.:	130/11
C:	D: X
PREÇO:	11,00
DATA:	14/04/11
CÓD. TÍTULO:	72576

**Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca
da Faculdade de Educação/UNICAMP**
Bibliotecária: Rosemary Passos – CRB-8ª/5751

M27) Magalhães, Carolina Rodrigues.
Jogando e aprendendo: a importância dos jogos dramáticos na construção do conhecimento / Carolina Rodrigues Magalhães. -- Campinas, SP: [s.n.], 2010.

Orientadora: Valério José Arantes.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Psicodrama. 2. Jogos dramáticos. 3. Lúdico. I. Arantes, Valério José. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

10-316-BFE

Dedico este trabalho aos meus pais Armando e Isabel,
com todo meu amor e carinho.

AGRADECIMENTOS...

Primeiramente a Deus, que me deu mais uma oportunidade de aprendizado e de evoluir espiritualmente.

Aos meus pais que sempre me apóia, e deram à possibilidade de estar hoje graduada, exercendo uma das mais nobres profissões existentes.

Ao meu orientador, que sempre estava disposto a me auxiliar com toda sua humildade e sabedoria.

A todos os meus amigos que direta ou indiretamente me ajudaram a acreditar e alcançar a realização deste trabalho.

Todas as crianças e educadores que auxiliaram o desenvolvimento deste trabalho, assim como todos aqueles que possam vir a fazer uso dele.

*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-às com os meus.
Assim, até a coisa comum serve o silêncio
E nosso encontro permanece a meta sem cadeias:
O lugar indeterminado, num tempo indeterminado,
A palavra indeterminada para o Homem indeterminado.*

Por Jacob Levy Moreno

Publicado em Viena, 1915.

Resumo: Esta monografia é fruto de uma pesquisa mais ampla cujo objetivo foi compreender como as aulas destinadas a alfabetização por meio dos Jogos Dramáticos, contribui para a constituição do imaginário social dominante e, ainda, como este ensino favorece o desenvolvimento da sensibilidade dos alunos, sua visão de mundo e sua mentalidade, uma vez que a imaginação dramática está presente em toda aprendizagem humana.

Palavras-chaves: Psicodrama, jogos dramáticos, lúdico.

Abstract: This monograph is the result of larger study that aimed to understand how the classes for literacy through the dramatic games, contributes to the formation of the dominant social imaginary, and yet, as this teaching encourages the development of the sensitivity of the students, their vision of the world and their mentality, since the dramatic imagination is the present in all human learning.

Keywords: Psychodrama, dramatic games, playfulness.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
CAPITULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
1.1. PSICODRAMA.....	13
1.2. TEORIA DA ESPONTANEIDADE.....	17
1.2.1. FORMAS DE ESPONTANEIDADE.....	19
1.2.2. MATRIZ IDENTIDADE.....	21
1.3. PSICODRAMA PEDAGÓGICO.....	22
2. CONSTRUINDO RELAÇÕES: O PAPEL DOS JOGOS DRAMÁTICOS NA EDUCAÇÃO.....	26
CAPITULO II – ASPECTOS METODOLOGICOS	38
1. PROBLEMA.....	40
2. OBJETIVOS.....	40
3. JUSTIFICATIVA.....	41
4. SUJEITOS.....	42
5. LOCAL.....	43
6. INSTRUMENTOS DA PESQUISA.....	44
7. PROCEDIMENTOS.....	44
CAPITULO III – ANÁLISE DOS DADOS	46
1. RESULTADOS.....	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
BIBLIOGRAFIA	61
ANEXOS	65

INTRODUÇÃO

O presente tema de pesquisa, surgiu a partir de observações durante o período de estágio supervisionado em 2009, numa escola estadual, que me apontavam para questionamentos e buscas por uma metodologia de ensino mais apropriada e mais educativa nas salas de aula, que auxiliasse a criança na construção do conhecimento no período de alfabetização e seu desenvolvimento integral.

Sabemos que atualmente, os modelos de escolas tradicionais se baseiam ainda métodos inapropriados para o desenvolvimento do indivíduo, seguindo um aspecto ambientalista do comportamento humano, em que as crianças tem que se sujeitar a determinadas regras para a construção do conhecimento, como sendo a relação ensino-aprendizagem, uma relação unidirecional, na qual o adulto é o único portador de conhecimento e o aluno como um receptáculo vazio que terá de absorver os conteúdos de maneira mecânica sem interação com o meio.

Foi pela influencia das aulas de Psicodrama na faculdade de Educação, e sua funcionalidade no sistema educacional, que resolvi dar a partida inicial para a proposta desta monografia, como sendo atividades passíveis de serem utilizadas em sala de aula, atividades capazes de desenvolver a autoexpressão das crianças, tendo em vista explorar as capacidades de relacionamento, espontaneidade e percepção. E assim, ao desenvolverem suas capacidades de expressão, as crianças sentir-se-ão preparadas para todo tipo de aprendizagem.

E diante disto, utilizei a Hora do Conto, a possibilidade de trabalhar com os jogos dramáticos como uma metodologia capaz de auxiliar as crianças no período de alfabetização e na sua formação completa, na qual corpo e a mente fossem trabalhados mutuamente.

Muitos estudiosos deixaram registros de suas pesquisas sobre a importância do corpo no desenvolvimento educacional, assim como se destaca em Henri Wallon (apud Galvão,

1995), que põe o desenvolvimento intelectual da criança dentro de uma cultura mais humanizada, abordando a pessoa como um todo, colocando a importância do corpo como um dos elementos fundamentais para o desenvolvimento intelectual. Elementos como afetividade, emoções, movimento e espaço físico devem se encontrar num mesmo plano. Observa ainda, que as emoções dependem fundamentalmente da organização dos espaços para se manifestarem, afirmando que a motricidade, portanto, tem caráter pedagógico tanto pela qualidade do gesto e do movimento quanto por sua representação.

Assim, como encontramos na teoria vigotskiana a defesa em se criar um ambiente em que o aluno tenha interação com o meio para que ele possa transformar esse conhecimento em algo libertador e assim ajudar no seu desenvolvimento. Ou seja, parte do pressuposto que as características de cada indivíduo vão sendo formadas a partir da constante interação com o meio, entendido como mundo físico e social, que inclui as dimensões interpessoais e culturais. E nesta relação dialética com o mundo que o sujeito se constitui e se liberta.

Entretanto, durante as observações da realidade no recinto escolar, percebi a forte resistência com as atividades lúdicas dentro da sala de aula, como se as atividades desse porte não fossem consideradas muito importantes para o desenvolvimento da criança, ou como se elas trouxessem somente desordem para dentro da sala de aula, fazendo assim, com que o lugar para a cultura infantil como brincadeiras, jogos e outras atividades, ocorressem muitas vezes somente do lado de fora dos muros da instituição, e o que faz parte do saber popular são utilizados somente com a finalidade de ilustração de datas comemorativas onde as crianças são meros executadores de tarefas, deixando de lado a atividade criativa natural de cada uma delas, colocando-as numa posição passiva, despojada de qualquer autonomia, e sua expressão submetida ao comando do adulto que lhe diz o que é bom, o que é bonito, o que é certo.

Ciente dessa desvalorização do lúdico pela escola-formal, da negação das experiências e conhecimentos adquiridos pelas crianças em suas brincadeiras ou jogos, nos educadores

muitas vezes, acabamos nos esquecendo ou fomos levados a nos esquecer de que somos corpo, de que nossas comunicações cotidianas com o mundo ocorrem através dele e com ele. A escola ao negar essas atividades, nega também o corpo concreto das crianças: seus conhecimentos, movimentos, ritmos, percepções, linguagem.

Contudo, esta monografia buscou principalmente abordar os jogos dramáticos como meio de ensino-aprendizagem, fazendo-se a união do corpo à educação, promovendo o desenvolvimento da criança dentro da escola em sua totalidade, incentivando seus aspectos criativos e espontâneos. Neste processo foi também possível incluir a literatura infantil como um instrumento auxiliar para a realização dos jogos dramáticos, visando estimulá-los no processo de alfabetização tanto no domínio da leitura e da escrita de forma eficiente e agradável, quanto aguçando-os o lado criativo comum nesta fase em que se encontram, proporcionando meios que facilitem a aprendizagem do trabalho escolar, além de ajudar no processo cognitivo do desenvolvimento humano.

Deste modo, esta monografia destacará a importância de uma relação dialógica entre corpo e mente na educação, em que o diálogo, apesar de estar sempre associado à palavra, carrega em si toda uma série de implicações corporais. Nossos alunos precisam conhecer seu corpo, pois a partir deste conhecimento terá gestos mais expressivos, fundamentados no processo de construção em âmbito educacional, artístico, cultural, social e intelectual.

Com base nisso, podemos dizer que a introdução de atividades corporais lúdicas fundamentadas na interdisciplinaridade viria com a função não apenas de desenvolver as capacidades motoras do indivíduo, como também as imaginativas e as criativas. Ficando claro, que a questão da "educação do homem" em sua totalidade não é responsabilidade apenas de uma disciplina ou outra, mas do seu conjunto.

No capítulo I, irei descrever e abordar brevemente a fundamentação teórica do Psicodrama, relatando sua história, apresentando seu criador, Jacob Levy Moreno, e o

conceito de espontaneidade e criatividade, além de descrever também abordar o surgimento do Psicodrama Pedagógico, seu envolvimento com a educação e suas aplicações na área educacional. Além de destacar a importância dos jogos dramáticos dentro do contexto educacional e sua função significativa para o desenvolvimento humano, e sua utilidade junto a literatura infantil.

Em seguida, o capítulo II, se deterá sobre os aspectos metodológicos da pesquisa, os sujeitos implicados nesta pesquisa, o local de abordagem e as respectivas situações.

No capítulo III, será relatado dentro da análise de dados a funcionalidade dos jogos dramáticos unidos à literatura infantil no contexto educacional e a sua colaboração para a formação do indivíduo, encerrando com algumas considerações finais.

1. CAPÍTULO

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. O PSICODRAMA:

O psiquiatra Jacob Levi Moreno fundou em 1921 o Teatro Vienense da Espontaneidade, experiência que se constituiu a base de suas idéias da Psicoterapia de Grupo e do Psicodrama.

Segundo SHÜTZENBERGER (1970:37), o Psicodrama pode ser definido de várias maneiras. Moreno, o definiu como uma ciência que explora a verdade, representando-a por métodos dramáticos, isto é, por métodos de ação, de requestionamento e de situacionamento (*mise em situation*). O Psicodrama também pode ser definido como uma procura da verdade, a sua, ou a do outro, por um grupo de seres humanos que livremente discute seus problemas, coloca-os em comum, que os representa, questionando-os, assistindo ao seu próprio questionamento e distanciando-se deles com relação à maneira pela qual estão em situação.

Por meio da representação dramática, o Psicodrama tende a liberar inibições, dificuldades, traumatismos passados, por seu ressurgimento; opera uma catarse do “passado no presente” ou do “futuro no presente”, com intensidade emocional.

O Psicodrama é concebido como uma Revolução Criadora de recuperação da espontaneidade e da criatividade, através do rompimento com os padrões de comportamento estereotipados, com os valores e as formas de participação na vida social que acarretam a automatização do ser humano (conservas culturais). Portanto, o teatro psicodramático, mais conhecido como o teatro da espontaneidade, se difere do teatro tradicional por não conter uma peça escrita por um autor, nem representada por artistas para a platéia. No psicodrama a platéia e os artistas se confundem. Ele é aplicado a situações em que cada participante procura para si mesmo, enquanto indivíduo, algum tipo de crescimento e, por isso, o texto a ser apresentado surge na hora; o drama que surge é o drama das cenas. Nesses momentos e dessa forma diferente da convencional, pode-se lidar com as questões surgidas, tanto de interesse pessoal quanto coletivo e nem sempre as pessoas têm consciência em que medida estão

criando seus próprios dramas, tanto individuais como grupais, e em que nível todos os problemas são sempre coletivos. Assim, se concretiza em nível simbólico e com a marca emocional da dramatização, a clareza de que nosso existir é um pensar e atuar coletivamente (GONÇALVES 1988, p.17).

Segundo Romanã (1987), o Psicodrama é uma combinação equilibrada de trabalho em grupo, desenvolvido num clima de jogo e liberdade, que alcança sua maior expressão quando articulado no plano dramático ou teatral. O grupo é um organismo que vai se estabilizando, na medida em que seu próprio processo vai se desenrolando. As particularidades de seus integrantes, seus interesses e necessidades marcam suas características e seu histórico.

No Psicodrama, o grupo se estrutura e se reconhece na mesma proporção em que dramatiza, produz e cria. O teatro está presente, por meio da possibilidade de se desempenhar papéis, de intercambiarem-se papéis, de se transcender a perspectiva pessoal. A anedota, a circunstância, o detalhe necessariamente passam a ser relacionados dentro de um contexto mais amplo, que os envolve e sustenta, de forma a torná-los significativos sem que percam sua relatividade. A história ou narrativa surge sozinha, decorrente da dialética da interação, sendo a espontaneidade que comanda o processo.

Segundo GONÇALVES (1988:17), a espontaneidade é a capacidade de agir de modo “adequado” diante de situações novas, criando uma resposta inédita ou *renovadora* ou, ainda, *transformadora* de situações preestabelecidas. Nesse sentido, espontâneo significa estar presente às situações, configuradas pelas relações afetivas e sociais, procurando transformar seus aspectos insatisfatórios.

A possibilidade de modificar uma dada situação ou de estabelecer uma nova situação implica em criar: produzir, a partir de algo que já é dado, alguma coisa nova. A criatividade é indissociável da espontaneidade. A espontaneidade é um fator que permite ao potencial criativo atualizar-se e manifestar-se.

Segundo Monteiro (1979:10), o método dramático usa, principalmente, três contextos, cinco instrumentos e três etapas. Assim, como estão dispostas abaixo:

Três contextos:

- Social: o contexto social engloba o mundo em que vivemos como, por exemplo: a escola, a família, o trabalho. Possui regras e padrões próprios, segundo os quais norteamos nossa conduta. É neste contexto que vamos encontrar o jogo em um sentido amplo, puramente lúdico, e trazê-lo para o Psicodrama.
- Grupal: o contexto grupal é formado por todo o grupo, com todos os seus integrantes: pacientes e terapeuta.
- Dramático: o contexto dramático é o cenário, o campo do jogo. É o local onde este ocorre. É neste contexto que o participante do grupo assume e encara o papel determinado pelo jogo, na circunstância “como se”.

Cinco instrumentos:

- Diretor: é o terapeuta e o responsável pelo grupo. Terá como funções: dirigir o grupo quanto à escolha do jogo, as características do grupo através do conhecimento da sua história, sugerir determinado jogo que seja mais enriquecedor dos papéis dos membros do grupo, manter o desenvolvimento e as fases do jogo, sem que ocorra o seu desvirtuamento.

- Ego-auxiliar: terá como função desempenhar um papel requerido pelo jogo ou permanecer como parte integrante do auditório, observando e registrando dados sobre a atuação dos participantes do jogo.
- Auditório: o auditório nos jogos dramáticos, existe quando por questão de espaço, e se o grupo for dividido em sub-grupos que jogam alternadamente; serão considerados auditório aqueles que no momento estão fora do jogo, portanto, no contexto grupal, incluindo aí o diretor. O auditório, assistindo ao jogo, terá como função: observar a atuação dos jogadores em seus papéis e, eventualmente, no final, enriquecer com comentários.
- Palco/Cenário: é o local onde se passa o contexto dramático, no qual as ações desenrolam-se "como se" fossem reais.
- Participantes do grupo: é todo o contexto grupal: pacientes e terapeuta.

Três etapas:

- Aquecimento: o aquecimento seria a preparação do indivíduo, para que ele se encontre em condições de jogo. Consideremos duas fases de aquecimento:
 - O aquecimento inespecífico: no jogo dramático, o aquecimento inespecífico corresponde ao primeiro momento em que o diretor, em contato com o grupo, se propõe a realizar uma tarefa conjunta: a escolha do jogo e o estabelecimento das regras, isto é, a delimitação do campo no qual o jogo irá se desenvolver, a duração e o papel que cada participante do grupo irá jogar.

- O aquecimento específico: o aquecimento específico já deve ocorrer no contexto dramático. Seria, mais especificamente, a “construção” do papel, para que ocorra maior facilidade no seu desempenho.
- Dramatização: a dramatização é o jogo propriamente dito, em realização. É o ponto principal para o qual caminhamos até agora. É quando podemos observar a atuação e a evolução dos participantes, o grau de espontaneidade e criatividade dado ao papel, bem como o grau de participação de cada um.
- Comentários: é a etapa final. Os participantes estão fora do contexto dramático, já não mais no papel de jogadores, comentam no contexto grupal junto com o diretor e ego-auxiliar, tudo o que observaram e sentiram. É a “leitura”, por parte de todos, do que foi expresso dramaticamente, podendo complementar com considerações mais amplas no campo terapêutico como: significado do papel escolhido e como o desempenhou, grau de participação, de criatividade, de espontaneidade, bem como características de sua tipologia, que também tenha aparecido no jogo. Os terapeutas poderão comentar, também, os aspectos catárticos de integração, se estes ocorreram durante o jogo.
- Comentários Complementares: representa um momento de avaliação de aula e de programação da continuidade das oficinas.

1.2. Teoria da Espontaneidade

Na teoria psicodramática de Moreno (1975), a espontaneidade é o fator mais importante para que ocorra a dramatização. Entendendo-a como uma resposta nova a uma situação antiga ou circundante, ou seja, é a capacidade de agir de modo “adequado” diante de

situações novas, uma resposta inédita, renovadora, ou ainda, transformadora de situações preestabelecidas.

Em seu livro *Psicodrama* (1975), Moreno define a palavra espontaneidade buscando sua origem no latim *sponte* que significa “de livre vontade”, contemplando um ideal de ser humano espontâneo, com a capacidade de criar continuamente o seu próprio destino. Sendo assim, a espontaneidade pertence a uma ciência do comportamento.

Esponaneidade é a característica inerente do ser, experimentada pelo ser humano como um estado autônomo e livre, ou seja, livre de qualquer influencia externa ou interna ou qualquer influencia alheia à vontade do individuo. (MORENO, 1975, p.125).

Segundo BERMÚDEZ (1980), cada individuo possui uma “matriz espontânea”, a partir da qual se desenvolve a personalidade. Nos primeiros tempos, a criança depende fundamentalmente dela, logo ao desenvolverem a memória e a inteligência, a Espontaneidade é posta a seu serviço. De acordo com isso, a Espontaneidade participa, em maior ou menor grau, dos diversos atos da vida, como complemento das normas aprendidas.

Atualmente, as crianças estão cada vez mais cedo sendo inseridas em âmbitos escolares, tendo que se adequarem a regras totalmente diferentes de seu convívio familiar e que muitas vezes se torna um lugar contrário à espontaneidade e a ludicidade, tendo que permanecerem durante algumas horas em carteiras escolares nada adequadas e desconfortáveis, sem dizer de salas de aula pouco espaçosas que as dificultam de se moverem livremente, com o intuito de submetê-los a uma disciplina escolar, que muitas vezes, acaba contraindo um efeito negativo de resistência contra a escola, talvez não simplesmente pelo fato do desagrado do ambiente ou pela nova forma de vida, mas sim, por não encontrarem uma canalização para suas atividades preferidas. Além disso, observa-se que em todos os momentos há uma preocupação em determinar a corporeidade das crianças através da normatização dos movimentos e dos ritmos. Assim, como encontramos na sala de aula vários

mecanismos do controle disciplinar: a divisão do tempo, o quadriculamento do espaço, a distribuição dos corpos em fila, a constante vigilância, as sanções normatizadoras, que segundo Moreno, são aspetos que torna um ambiente fechado para o desenvolvimento da espontaneidade e criatividade.

A categoria do momento só tem significado num universo aberto, isto é, num universo em que tem lugar a mudança e a novidade. Num universo fechado, pelo contrário, não existe momento e, com sua ausência, não há crescimento, espontaneidade ou criatividade. (MORENO, 1975, p.155)

Essas sanções normatizadoras impostas pelas escolas, estão também ligadas ao desconhecimento do fator Espontaneidade e confundindo-a com o descontrolo. Mas esta restrição acaba prejudicando a capacidade criativa, transformando o individuo em uma “simples engrenagem social, sem possibilidades de participar plenamente no destino histórico da sociedade”. (BERMÚDEZ, 1980, p. 50).

O exercício da espontaneidade possibilitará o enriquecimento do meio a quem a exercem, na medida em que permite ao individuo sua correta adequação ao ambiente por livre vontade e sem imposições que cerceiem sua personalidade, ao mesmo tempo em que provoca nos demais o mesmo tipo de respostas.

Sendo assim, a espontaneidade torna-se uma peça chave, um fator fundamental para a adaptação do individuo ao seu ambiente, sem que sua adequação signifique destruição do individuo ao seu ambiente, sem que sua adequação signifique perda das suas liberdades, porém, muito ao contrário, uma maior possibilidade de exercê-las e desenvolve-las nesse mesmo meio. Ao participar vivencialmente deste meio, o individuo desfruta dele e o engrandece.

1.2.1. Formas de espontaneidade:

a) **Qualidade dramática:** Resposta adequada a novas situações. Espontaneidade que se dirige à adaptação plástica do desempenho de papéis, em novas situações.

b) **Criatividade:** Aquisição cultural. Um indivíduo altamente espontâneo tirará proveito dos recursos que tem a sua disposição, como inteligência, memória, aptidões, e pode suplantar em muito um indivíduo que é superior nesses recursos, mas dele tira o mínimo proveito. A espontaneidade pode entrar no indivíduo criativamente dotado e suscitar uma resposta.

c) **Originalidade:** é aquele livre fluxo de expressão que, sob análise, não revela qualquer contribuição suficientemente significativa para que se lhe chame criatividade, mas que, ao mesmo tempo, em sua forma de produção, é uma expansão ou variação impar da conserva cultural, tomada como modelo.

d) **Adequação da resposta:** A quarta consideração é da adequação. Um homem pode ser criativo, original ou dramático, mas nem sempre tem de um modo espontâneo, uma resposta adequada a novas situações.

- *Nenhuma resposta numa situação:* isto significa que nenhum fator *e* está em evidencia. O indivíduo pode abandonar a antiga resposta sem apresentar uma nova. Pode ter mantido constante a antiga resposta ou tê-la alterado de um modo tão insignificante que parece perdido ante uma nova situação. Ou não presta atenção à nova situação ou então é ausência de resposta pode revestir-se de terríveis conseqüências para o indivíduo.

- *Uma velha resposta a uma nova situação:* responder da mesma forma a uma situação nova. Uma nova resposta tinha de ser encontrada – uma resposta para o qual não tinha precedente – e é neste ponto que entra o fator *e*, na invenção e organização das idéias.

- *Nova resposta a uma nova situação:* requer senso de oportunidade, imaginação para a escolha adequada, originalidade de impulso próprio em emergências, pelo que deve

responsabilizar-se uma especial função e. É uma aptidão plástica de adaptação, mobilidade e flexibilidade do eu, indispensável a um organismo em rápido crescimento num meio em rápida mudança.

1.2.2. Matriz de Identidade:

Segundo Moreno (1975), a Matriz Identidade é a “placenta social da criança, o lócus em que ela mergulha suas raízes”. Dessa placenta social depende a satisfação das suas necessidades fisiológicas, psicológicas e sociais.

A família é o primeiro grupo social ao qual a criança se vincula e passa a absorver as características sócio-culturais do seu contexto histórico, sua herança filogenética, ontológica e antropológica, proporcionando a ela, segurança, orientação e guia.

Denomina-se o mundo ao qual a criança está em torno, de primeiro universo e segundo universo, possuindo muitas características que o distinguem um do outro. Mas, essa Matriz Identidade que a criança está inserida, tende a dissolver-se gradualmente, à medida que a criança vai ganhando em autonomia e independência dos egos auxiliares num certo grau de auto-arranque, numa função após outra, tais como: alimentação, a eliminação, a capacidade de agarrar coisas e a locomoção. O primeiro universo finaliza quando a experiência infantil já distingue entre coisas reais e coisas imaginadas. (Moreno, 1975, p.115)

Segundo BERMUDEZ (1980), a Matriz Identidade cabe a fundamental tarefa de transmitir a herança cultural do grupo que pertence, preparando-a para sua posterior incorporação na sociedade. A essa transmissão da herança cultural, a criança realiza através dos papéis existentes em cada matriz identidade, que são oferecidos a ela. Esta aprende tais papéis através de um processo que é variável no tempo de duração. Tal processo tem como características a coação, a coexistência e a coexperiência e se desenvolve em cinco etapas.

Essas cinco fases representam as bases psicológicas para todos os processos de desempenho de papéis e para fenômenos tais como imitação, a identificação a projeção e a transferência.

A primeira etapa corresponde à identidade total entre a criança e a outra pessoa. O conhecimento, o ato, ocorre sem que a criança possa diferenciar o que é próprio dela do que lhe é estranho.

A segunda etapa consiste no fato de que a criança concentra sua atenção “no outro e estranha parte dele” (Moreno).

A terceira etapa consiste na delimitação da outra parte, separando-a de outras experiências e de si mesma.

A quarta etapa consiste em jogar ativamente o papel de outra parte com coisas.

A quinta e última etapa consiste em jogar ativamente o papel da outra parte com pessoas que, por sua vez, jogam o papel da criança.

A aprendizagem dos papéis ocorre, pois, através de um processo de diferenciação e inversão de papéis.

Moreno considera essas cinco etapas como “as bases psicológicas para todos os processos de desempenho de papéis e para fenômenos tais como imitação, a projeção e a transferência”.

1.3 PSICODRAMA PEDAGÓGICO:

O psicodrama pedagógico é uma especialização dentro do psicodrama. Por um lado, se utiliza para aprender ou ensinar conhecimentos de maneira integrada, isto é, aproximando-nos dos mesmos com tudo o que temos e somos: sensações, sentimentos, fantasias, intelecto, etc. (Bustos, 1982, p.163).

O Psicodrama Pedagógico é outra modalidade do Psicodrama, que nesta mesma tríade grupo-jogo-teatro sustenta a elaboração de conceitos, a partir das experiências quotidianas significativas, da mesma forma que permite o desenvolvimento da expressividade e uma pesquisa mais ampla sobre os papéis profissionais e seus complementares, para sua melhor estruturação.

Maria Alicia Romana foi uma das principais responsáveis pela introdução do Psicodrama Pedagógico entre nós. Teve seu contato com o Psicodrama como paciente de Psicoterapia em Buenos Aires e cuja sessão era dirigida pelos doutores Rojas Bermudez e Fiasqué.

Maria Alicia Romana em seu livro Psicodrama Pedagógico (1987), conta que estava procurando um método didático com substrato fenomenológico sobre a educação, e pode reconhecer no Psicodrama a possibilidade de materializar sua busca.

A base do método do Psicodrama Pedagógico são dramatizações que permitem aproximações sucessivas do conceito ou do objeto de conhecimento. Dessa forma, o professor ao colocar em prática o seu papel de psicodramatista, deve buscar construir uma relação de ensino-aprendizagem que leve em conta não apenas o conhecimento teórico da disciplina ou privilegiar apenas a aprendizagem a partir da vivência, mas, sobretudo, abrir espaço didático para a evolução da sociodinâmica específica dos grupos de ensino de Psicodrama, tendo como modelo os estágios evolutivos dos grupos, traçados por Jacob Levi Moreno.

Para Puttinini apud Neves (2009), os jogos do psicodrama pedagógico são utilizados como alternativa metodológica, no intuito de permitir aos alunos que expressem seus saberes e possam confrontá-los com os saberes do grupo e, num processo compartilhado, possam construir e reconstruir o conhecimento mediante atividades que visem a estimular o uso da espontaneidade e que proporcionem o “sentir” como via condutora a estrutura lógica do conhecimento.

Como método didático, o Psicodrama Pedagógico garante a aquisição do conhecimento a nível intuitivo e a nível intelectual, mas também leva a uma participação maior do aluno e á utilização do seu corpo, permitindo ao professor, ao mesmo tempo o manejo do grupo como unidade.

Segundo Monteiro (1979), o Psicodrama Pedagógico, não se aprofunda em problemas pessoais, mas simplesmente proporciona benefícios terapêuticos ao grupo. Os trabalhos iniciais se baseiam no que o grupo sabe, percebe ou sente a respeito das coisas ou do que ocorre com ele. O processo de reflexão começa a partir do que é trazido, junto com o grupo, chega-se à conceituação desejada ao ponto comum que é o novo conhecimento construído. Com toda a riqueza dessa nova construção, estimulam-se as produções criativas e espontâneas, integrando o conhecimento ao que ocorre no momento da criação. Além de facilitar a construção do conhecimento, o método cuida dos seguintes aspectos: percepção de si mesmo, percepção do outro e a manifestação da afetividade e sensibilidade (espontaneidade/criatividade).

Para NEVES (2009), a utilização de jogos dramáticos na educação significa uma prática consagrada, dotada de técnica específica e anunciada como tal. Difere dos jogos teatrais que são atribuídos ao ensino do teatro, para a formação de atores, e a prática do teatro na educação.

Segundo Monteiro (1979:76), método educacional psicodramático se utiliza de cinco instrumentos e três etapas de dramatização.

Seus instrumentos são:

1. O protagonista: que é o próprio aluno.
2. O auditório: que é formado por todos os alunos que no momento não estão envolvidos diretamente na dramatização.

3. O diretor: que é o professor e, como tal, sua função é a mesma que o diretor do Psicodrama.

4. O ego-auxiliar: que poderá ser um professor auxiliar e que terá também a mesma função que o ego-auxiliar no Psicodrama.

5. O cenário: que é o espaço na sala de aula onde se dará a dramatização. Este espaço poderá ser demarcado por um círculo de giz no chão, por exemplo.

Suas etapas são:

1. O aquecimento: que começa desde o primeiro contato do professor com alunos. As primeiras conversas que mantêm sobre o que irão fazer naquela aula, respondendo perguntas ou formulando-as sobre o que irão fazer naquela aula, respondendo perguntas ou formulando-as aos alunos. Momento que poderá auxiliar na criação de um clima facilitador à aprendizagem.

2. A dramatização: é a ação dramática propriamente dita.

3. Os comentários: é a etapa em que os alunos e professores conversam sobre o trabalho realizado.

As etapas da dramatização são classificadas em três níveis:

1. O nível real: é aquele em que os alunos dramatizam colocando o que sabem sobre o tema ou assunto que está sendo enfocado. Aí temos um momento em que o jogo dramático pode ser amplamente utilizado.

2. O nível Simbólico: este se dá quando um dos alunos monta estaticamente a imagem de uma folha. Ajudado por seus colegas, todos, com seu próprio corpo, iam fazendo as partes da folha e as iam identificando. Aí temos uma representação a nível simbólico de dramatização e não um jogo dramático.

3. O nível da fantasia: quando um dos alunos sugeriu que fizéssemos todos juntos uma folha gigante. Aí temos novamente o jogo dramático, que nos permite criar usando toda nossa imaginação, em uma situação totalmente irreal.

Toda atividade que propicie ao indivíduo expressar livremente as criações de seu mundo interno, realizando-se na forma de representação de um papel, pela produção mental de uma fantasia ou por uma determinada atividade corporal, é um jogo dramático. sendo assim, jogamos e desempenhamos papéis a partir de uma criação de nosso mundo interno, produzindo com nossa fantasia e a expressamos com nosso corpo.

O elemento lúdico fica, então, como elemento essencial para o aparecimento de processo da espontaneidade -- criatividade -- aprendizagem.

3. CONSTRUINDO RELAÇÕES: O PAPEL DOS JOGOS DRAMÁTICOS NA EDUCAÇÃO

*"Educar todas as crianças não é tão importante quando despertar nelas o desejo de aprender."
(John Lubbock, 1834-1913)*

Alfabetizar é mais do que ensinar letras às crianças. É um momento para elas de descobrirem um universo totalmente novo de aprendizado, que resultará numa experiência que marcará sua relação com o conhecimento. E assim, ao permitir que a criança construa o sentido de cada atividade da alfabetização, é valorizar o conhecimento que ela já traz de sua experiência de vida.

Ao trabalhar com a utilização dos jogos dramáticos em conjunto com a literatura infantil teve por objetivo nesta pesquisa monográfica estimular o domínio da leitura e da

escrita de forma eficiente e agradável, aguçando nas crianças seu lado criativo, comum na fase em que se encontram, proporcionando meios que facilitem a aprendizagem do trabalho escolar, além de ajudar no processo cognitivo do desenvolvimento humano.

Os jogos dramáticos em conjunto com a literatura infantil, são atividades que bem orientadas e com um fundo conceitual dão as crianças a oportunidade para vivenciar situações que possibilitem a construção do conhecimento e o desenvolvimento de uma expressão ampla, verbal, gestual, criadora.

Neste campo de experiências, a criança tem a oportunidade de viver uma história, imitar, fantasiar na imaginação e na realidade, abrindo um espaço de reflexão na própria ação, aprendendo a dividir, esperar e reconhecer a ação de um companheiro ou do grupo. Além, de terem a chance real de brincar com outras possibilidades de ser e de agir, favorecendo a formação da identidade e que por meio da prática propiciará a importância dos valores, as conseqüências das atitudes num espírito de cooperação e habilidade em trabalhar em grupo.

Mas afinal porque unir os jogos dramáticos a literatura infantil?

Segundo Morin (1999), seja qual for a ciência, necessita da imaginação. Então, frequentemente essa imaginação é alimentada pelo nosso imaginário. Não podemos separá-las. Não existe uma inteligência fria e pura, unicamente lógica. A inteligência inclui as paixões, as emoções e também o imaginário. Conseqüentemente, quando pensamos em educação, se você não busca o imaginário na pintura, o imaginário no romance, o imaginário na poesia, você tem uma educação muito pobre. O imaginário se comunica com a realidade e a realidade se comunica com o imaginário. A educação deve garantir essa comunicação permanente.

Sendo assim, o objetivo desta forma lúdica de aprender, implicará no amadurecimento das crianças, pois conduziram ao aumento do poder de análise e síntese, permitindo o exercício da associação de ideias, da organização corporal e do pensamento. Ou seja, “à

medida que o jogo imaginativo torna-se mais cooperativo, os enredos tornam-se mais complexos, e os temas, mais inovadores. O jogo dramático oferece ricas oportunidades para praticar as habilidades interpessoais e lingüísticas e explorar papéis e convenções sociais”. (PAPALIA, OLDS, FELDMAN, 2006, p. 330).

Além disso, ao proporcionarmos a aproximação das atividades lúdicas no processo de alfabetização, estaremos incentivando não só a motricidade e as habilidades normais da criança em um período de adaptação, mas a possibilidade de um melhor aproveitamento geral.

O comportamento lúdico é universal, e os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na vida das crianças independente do tempo, costumes e do grupo social ao qual fazem parte. Além disso, é uma atividade da humanidade, que sem preconceitos rompe fronteiras. Portanto, é durante a infância que as brincadeiras estão mais latentes e por meio delas, que as crianças satisfazem grande parte de seus desejos e interesses particulares, bem como, aprendem que viver em sociedade exige respeitar determinadas regras.

Assim, ao unir os jogos dramáticos a literatura infantil é reforçar a capacidade da criança de dramatizar e imitar a favor da educação, estabelecendo um elo entre ambos. Pois, no processo educacional não importa apenas o acúmulo de informações, mas sim, a formação do aluno em sua totalidade, isto é, a afetividade, percepções, criatividade, os sentidos, etc., não deixando que a escola torne a educação estática e distante do cotidiano da criança.

Segundo Monteiro (1979:1), a necessidade do homem em compreender o universo, em seu anseio de curiosidade sempre tentou usar a ação, a imitação e a representação, como meio de expressão, procurando, assim, influenciar a natureza para viver melhor, e foi nesta necessidade primordial de movimento-ação, que o jogo se manifestou desde surgimento da sociedade humana e sua conseqüente cultura, através de atividade livre, alegre, agradável e divertida em sua essência.

Para Huizinga (2000), o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico; pois permite que o ser humano ultrapasse os limites físicos ou biológicos. O jogo segundo o autor, contém um significado que não fica restrito somente a uma necessidade imediata, mas sim uma atividade inata ao ser humano, fazendo com que através dos tempos, as sociedades fossem marcadas por ela. Um exemplo dado pelo autor, é a linguagem por meio do jogo de palavras que o homem criou para se comunicar, criando um mundo poético, imaginário, como os mitos utilizados para explicar fenômenos da realidade.

Neste sentido, procurei me utilizar da palavra jogo com o mesmo significado atribuído por Huizinga, como elemento da cultura, ou seja:

Atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. [...] Em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural (Huizinga, 2000, p. 12).

De acordo com Jacquin (1963), o jogo é para as crianças a coisa mais importante de suas vidas, e que se bem utilizado pelo educador torna-se um excelente meio de formar a criança, embora, seja necessário primeiramente o educador compreender o que o jogo representa na vida delas.

Ao observar as crianças, durante suas brincadeiras, temos a impressão da crença absoluta na realidade do que escolhem para brincar, pois os jogos permitem a elas ir ao mundo real ao mundo da imaginação. Assim como acontece quando as crianças ouvem histórias de faz-de-conta, pois dão vazão às próprias emoções e podem ensaiar diversos papéis, pois a linguagem simbólica, não verbal dos “Contos de fadas”, comunica-se diretamente com o imaginário da criança.

Pelo jogo o homem permitirá reencontrar sua liberdade, não somente através de respostas aos seus problemas, mas também na procura de novas formas para os novos desafios da vida, libertando sua espontaneidade/criatividade. O jogo nos desenvolve, na sua intensidade, uma energia que possibilita ir e vir, trocar e transformar, promovendo a descoberta, o encontro do homem consigo mesmo, com os outros e com o universo.

No jogo se luta, se representa, se imagina ou se sensibiliza para uma coisa. É neste sentido que o jogo enfeita a vida ornamenta-a e se constitui em uma necessidade para o homem, ao lhe dar uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana", de compreender e influenciar o mundo em que vive. E é este também o sentido em que utilizamos o jogo no Psicodrama. (MONTEIRO, 1979, p.5)

Para a criança a atividade lúdica se sobressai dentre outras, pois o que ela quer é jogar, desempenhar uma realidade própria no seu mundo, demonstrando o prazer que sentem quando estão jogando, reforçando a motivação para o jogo.

A teoria Vygotskiana faz referência a imitação da realidade, porém o mais importante segundo ele, é a imaginação da criança. Afirmo que ao brincar a criança encena a "realidade", utilizando-se de uma situação imaginária em que estará representando um papel da vida real, ela age em função de regras próprias que estabelecem o que ela pensa que deveria ser, e não necessariamente o que é de fato.

Sendo assim, as crianças durante suas brincadeiras de faz-de-conta, utilizam-se da espontaneidade, alia a fantasia à realidade, dominando a passagem de uma para outra, o que acaba repercutindo através de respostas rápidas diante de situações ou respostas novas a situações já conhecidas, sendo assegurado a elas por algo além da razão ou instinto.

Em seu livro, Slade (1987), relata que os jogos dramáticos dão a possibilidade da criança redescobrir-se através de tentativas físicas e emocionais, mas que para isso é necessário que a criança esteja num ambiente onde se consiga construir a confiança por meio da amizade e, ao mesmo tempo, se possa criar uma atmosfera favorável por meio de empatia e

consideração, não só entre os elementos do grupo, como também entre os alunos e o professor.

Portanto, a essência do jogo no psicodrama reside na espontaneidade, à capacidade de se permitir “viajar” ao mundo da imaginação e através disso recriar, descobrir novas formas de atuação. Assim, ao introduzir os jogos dramáticos no processo de alfabetização se objetiva para a construção de uma escola participativa, que deriva da formação do sujeito social, em articular o saber, o conhecimento e a vivência.

Para sua efetividade, o papel do professor é fundamental no avanço construtivo do aluno e o que a educação pode proporcionar ao mesmo. O jogo dramático unido à literatura infantil pode envolver e proporcionar ao aluno a mudança na busca do saber.

A incorporação de brincadeira, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos, tanto para as crianças como para os jovens. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem. O jogo permite, ainda, aprender a lidar com as emoções, pois será através do jogo, que a criança equilibrará as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade.

Segundo Reverbel (1989), é possível utilizar os jogos dramáticos para alfabetizar, pois através dos jogos a criança fixa e aprende. Além, disso é uma maneira de fazer com que a criança possa exercitar sem se cansar, adquirindo um bom domínio da linguagem oral e escrita, naturalmente iniciada, com entusiasmo pela linguagem gestual.

O aluno pode aprender a ler e a escrever, através dos Jogos Dramáticos, por que todo o jogo faz parte do mundo infantil. É jogando que a criança faz as descobertas de si própria, do outro e do mundo que a rodeia. (Reverbel, 1989, pag. 11)

Neste ínterim, a representação da leitura favorece na formação de homens críticos e a literatura infantil é uma poderosa arma a ser usada na infância para desenvolver um hábito pela leitura. Não só com este objetivo, mas também o de incentivar a imaginação, a criatividade, a viagem pelo mundo da fantasia e a identificação de si mesmo com o mundo pelo qual é cercada, bem como compreensão dos conflitos internos e perguntas que a rodeiam. Sendo assim, um dos motivos de se trabalhar a literatura junto ao jogo, é desenvolver o imaginário infantil, favorecendo a construção do real, contribuindo para a realização harmoniosa de um ser equilibrado e completo, pois, é através da fantasia que a criança compensa as pressões e as aproximam da realidade das mesmas. As histórias têm por intuito além de educar, estimula-las no desenvolvimento da atenção, da imaginação, da observação, da memória, da reflexão e da linguagem.

Além disso, o trabalho com a literatura, o brincar de faz-de-conta é necessário porque imitar diferentes situações permite-nos construir nossa história de vida e outras pequenas histórias, além de participar de atividades de curta duração que envolve tanto o coletivo, com momentos de negociações e limites, permitindo-lhe, assim, maior descontração e autonomia.

Segundo Vygotsky (1987), é importante também mencionar a língua escrita, como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade, pois contribuirá para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, pois essas são atividades de caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados.

“O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras” (Vygotsky, 1987, p.134).

Muitos estudiosos mostraram a importância do jogo e do brincar através de suas pesquisas ao longo dos tempos. Destacando Henry Wallon, que no início do século XX, realizou estudos sobre a relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil. Para Wallon¹, o jogo é espontâneo e expressivo. É a partir da imitação da realidade que a criança simboliza suas observações e expressa em suas brincadeiras seus sentimentos, levando-a através da identificação assumir papéis, que através da imitação de pessoas ou situações a criança considera importante, podendo desta forma, afirmar que há uma carga afetiva na brincadeira infantil. Para Wallon o jogo se confunde muito com toda atividade global da criança se opondo as atividades sérias como o trabalho.

Em sua obra Piaget (1975) mostra claramente que os jogos são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ainda segundo o autor, os jogos e as atividades lúdicas, são bastante significativas, pois à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato. Acredita que os jogos têm uma dupla função, uma de consolidar os esquemas já formados e a outra de proporcionar prazer ou equilíbrio emocional a criança.

A classificação genética baseada na evolução das estruturas de Piaget classificou os jogos em três categorias correspondentes a fase do desenvolvimento infantil e sua estrutura mental.

1. Jogos de exercício sensório motor (0-2 anos): estes jogos começam na fase maternal e duram até os dois anos, se mantendo durante toda

¹ WALLON, Henri, **A Evolução Psicológica da Criança** – Lisboa: edição 70, 1981

a infância e até na fase adulta.

2. Jogos simbólicos (2 - 6 anos): Neste período, a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico, o que inclui jogos de ficção ou de imitação, tanto no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. Por meio do jogo simbólico a criança reproduz os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real, brincam e dão novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Através do jogo simbólico a criança pode revelar conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

3. Jogos de Regras (4 – 7 anos): A manifestação inicial se dá entre os quatro aos sete anos. A atividade lúdica nesta fase implica o uso de regras onde há relações sociais ou individuais em que deve aparecer a cooperação e se intensifica durante toda a vida da pessoa.

Portanto, o jogo é uma atividade indispensável ao ser humano pelo seu processo de socialização e inerente a sua espécie, ao qual instintivamente desde o nascimento, aprendendo através do jogo sensório-motor nossa forma mais complexa de comunicação; desde brincadeiras com diferentes tipos de som que emitidos, criando a palavra, até a estruturação da linguagem verbal. O jogo nos proporciona aprendizagens mesmo antes de entrar na escola e que permaneceram por toda a nossa vida.

No contexto educacional, é possível então, utilizar os jogos dramáticos para a assimilação de novos conhecimentos; sendo fundamental o papel do professor para que isso ocorra, pois ele media o processo de aprendizagem. Tal mediação ocorrerá, por meio de proposição de situações que sejam potencialmente desequilibradoras para que o aluno,

acionando os seus mecanismos internos de assimilação e acomodação, construa novos conhecimentos.

Segundo Morin (1999), o papel da escola passa pela porta do conhecimento. É ajudar o ser que está em formação a viver, a encarar a vida. Pois, o papel da escola é de nos ensinar quem somos nós; situar-nos como seres humanos; situar-nos na condição humana diante do mundo, diante da vida; situar-nos na sociedade; é fazer conhecermos a nós mesmos. O papel da educação é de nos ensinar a enfrentar a incerteza da vida; é de nos ensinar o que é o conhecimento, porque nos passam o conhecimento. Em outras palavras, o papel da educação é de instruir o espírito a viver e a enfrentar as dificuldades do mundo.

Contudo, o papel do professor é de extrema importância, pois é ele quem criará as situações problematizadoras, que fará com que o aluno pense, questione e reflita, buscando respostas para os fatos. Além disso, o docente deve organizar espaços, disponibilizar materiais, participar das atividades lúdicas mediando assim, a construção do conhecimento. Neste ínterim, o papel mais importante do professor é o de tentar diagnosticar o que a criança aprendeu, de manter e intensifica esta aprendizagem e estimula-los para o desenvolvimento de um novo ciclo.

Nesse sentido, a ação pedagógica de unir os jogos dramáticos e a literatura infantil no processo de alfabetização aponta para a construção de uma escola participativa, que deriva da formação do sujeito social em articular saber, conhecimento e vivência. E que para sua efetividade, o papel do professor é fundamental no avanço construtivo do aluno e o que a educação pode proporcionar ao mesmo.

Quando se trabalha a literatura infantil unido ao jogo dramático, é em busca de trabalhar no desenvolvimento de criação e espontaneidade da criança, pois sabemos que através da literatura infantil a criança muitas vezes se identifica com os personagens que estão presentes nas histórias, ocorrendo que segundo Freud chama de transferência. E o jogo

dramático entra como um facilitador em trabalhar esses estereótipos, fazendo com que a criança projete seus sentimentos através da atuação espontânea, e que nesse mecanismo de identificação projetiva que a criança realiza, por meio de seus personagens, elas possam jorrarem de seu inconsciente suas fantasias ou frustrações. Nesse momento elas não expressão somente através de palavras, mas através de todo o seu corpo. “A expressão corporal assume no teatro infantil importância vital no seu papel conscientizador” (Barros Neto, 1984, p.43).

Daí a importância dos Jogos Dramáticos na educação, pois através deles o educador poderá levar aos seus educandos um conhecimento diversificado e lúdico para que haja uma liberação de todas as suas potencialidades através da representação. Sendo assim, o jogo dramático pode envolver e proporcionar ao aluno a mudança na busca do saber.

O jogo está inserido no Psicodrama como uma atividade capaz de propiciar ao indivíduo expressar livremente as criações de seu mundo interno, sendo realizadas na forma de representação de um papel, pela produção mental de uma fantasia ou por uma determinada atividade corporal.

O jogo no Psicodrama surge da necessidade de uma terapia de baixo nível de tensão, em uma situação preservada, onde o indivíduo não está trabalhando diretamente o seu conflito, criando uma atmosfera permissiva que dá condições ao aparecimento de uma atuação espontânea e criativa, e ao mesmo tempo elimina a possibilidade de ser para ele uma situação angustiante. Assim, possibilita a ele substituir respostas prontas, estereotipadas, por respostas novas, diferentes e livres de uma conversa cultural trazida no decorrer do tempo, pelas mais diversas situações em que é restringida a sua capacidade criativa. O jogo permite, pois, que o indivíduo descubra novas formas de lidar com uma situação que poderá ser semelhante a outras situações de sua vida.

Assim, o brincar dramático funciona como um sistema de autocontenção e autodeterminação, em que segundo Piaget, a criança se utiliza de uma regra interna. Ou seja, o jogo dramático cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a desejar, relacionando seus desejos a um eu fictício, ao seu papel no jogo e suas regras.

O jogo dramático permite abrir a perspectiva de recuperar toda experiência outrora vivida ou imaginada; podendo reviver a experiência, além de reformular o que já era conhecido, ampliando as referências do indivíduo. E nesta prática o jogo apresenta uma perspectiva bastante salutar à educação, do ponto de vista psicológico, por possibilitar a integração da criança: corpo-emoção-pensamento, sem desvincular de sua experiência intelectual.

Contudo, o jogo dramático faz parte do repertório de jogos de qualquer criança, no qual ninguém precisa ensiná-los, pois se constituem como a base da atividade infantil de extrema importância para o desenvolvimento, pois de maneira natural e espontânea elas conseguem solucionar seus conflitos, o que contribui ativamente com sua maturação.

2. CAPÍTULO

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho monográfico baseia-se numa pesquisa bibliográfica de carácter qualitativa descritivo, que segundo GODOY (1995), os dados apareceram também sob a forma de transcrição de entrevista, anotações de campo, fotografia e vários outros tipos de documentos, e tem como objetivo identificar a importância dos jogos dramáticos como recurso pedagógico e sua contribuição no desenvolvimento infantil direcionada à alfabetização, centrarizando-se num estudo de caso de alunos com idade 8 anos, matriculados numa 2ª série do ensino fundamental I, realizado no ano de 2009 numa rede Estadual no município de Sumaré-SP. Estudo, que segundo NEVES (1999:3), visará no exame detalhado de um ambiente, de um sujeito ou de uma situação particular.

Portanto, este estudo parte-se de uma análise correlacional entre teoria e prática, com o intuito de estabelecer parâmetros de análises para a realização de um estudo interpretativo e analítico (SÁ-SILVA, ALMEIDA E GUINDANI, 2009, p.6).

Sendo assim, num primeiro momento, o estudo bibliográfico teve respaldo nas contribuições teóricas de Jacob Levi Moreno (1987), Alicia Romanã (1987) e vários outros autores que realizarão artigos, dissertações e teses, que segundo SÁ-SILVA, ALMEIDA E GUINDANI (2009), possibilitará a construção teórica dentro do assunto pesquisado.

Num segundo momento, foram analisados os documentos obtidos durante o processo de aplicação do projeto, documentos como: observação direta, o uso de questionário fechado junto à professora responsável pela classe, depoimentos, livre conversação e os registros das atividades pedagógicas teatrais desenvolvidas no âmbito da sala de aula, que permitiram maior obtenção de dados e informações para a produção do conhecimento científico. Dados que serão publicados de acordo com os parâmetros legais sem expor diretamente os sujeitos da pesquisa.

Os jogos dramáticos foram aplicados durante as aulas da hora da leitura, levando em consideração para a escolha da professora, o conhecimento e a afinidade com a mesma. Estas

aulas foram realizadas em um determinado tempo e em dias alternados, buscando investigar, a reação das crianças, qual a relevância e a contribuição dessas atividades para o ensino.

1. PROBLEMA:

Sendo os jogos dramáticos e a Literatura infantil instrumentos desvalorizados no contexto educacional, esta pesquisa pautou-se na necessidade e importância de conhecer como esses instrumentos unidos podem favorecer os processos de desenvolvimento infantil e assim, planejar atividades pedagógicas relevantes e adequadas ao desenvolvimento integral das crianças. Neste sentido, procurou-se fazer um estudo sobre a importância dos jogos dramáticos no desenvolvimento da linguagem oral e escrita com o respaldo da literatura infantil no processo de alfabetização.

Neste sentido, coube indagar: Como os jogos dramáticos podem contribuir para os processos de ensino-aprendizagem na prática pedagógica da alfabetização?

2. OBJETIVOS:

Objetivo Geral:

A pesquisa pretende demonstrar a importância dos jogos dramáticos unidos a literatura infantil e como essas práticas poderão contribuir para a evolução expressiva e criativa da criança, auxiliando a formação da linguagem escrita e oral.

Objetivo específico:

- Investigar as possíveis contribuições do jogo dramático para o ensino-aprendizagem.
- Desenvolver, no aluno, a capacidade de expressão, a observação, a socialização e o conhecimento de si mesmo;
- Estimular a sensibilidade, a criatividade e a capacidade de leitura e de interpretação do aluno;

- Desenvolver no aluno o gosto pela leitura e pelo jogo dramático

3. JUSTIFICATIVA:

Esta pesquisa teve por finalidade fazer a união dos jogos dramáticos à literatura infantil com o intuito de auxiliá-los no processo de alfabetização, permitindo que as crianças através das histórias recriem, apreenda as idéias centrais e secundárias, capte o tônus afetivo das personagens, conheça a sua própria emotividade, perceba as reações de seus colegas, ampliem seu próprio vocabulário, além das inúmeras possibilidades de realizar trabalhos expressivos tais como: expressão corporal, dramatizações, desenhos, pinturas, colagens, modelagens individuais e grupais.

Ao associar os jogos dramáticos a literatura infantil, reforçará neles algo tão comum nesta fase, que é a aproximação do real ao imaginário. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, "consiste em satisfazer o *eu* por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. É nesses jogos-de-faz-de-conta que possibilitará à criança a realização de sonhos e fantasias, além de revelar conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Portanto, por meio desta dinâmica de unir os jogos dramáticos a literatura infantil, as crianças poderão se expressar e além disso, ao narrar e dramatizar vão recebendo informações do grupo que as fazem tomar consciência não só da sua própria forma de expressão como também da dos companheiros. As histórias sobre personagens variados, sobre animais, as ocorrências diárias, como a utilização ou não das gravuras e materiais trazidos pelas crianças, provocarão diálogos vibrantes e dramatizações. Então nessas conversas surgirão

oportunidades para desenvolver atividades que envolvam a identificação, a seriação, a ordenação e a classificação de personagens e fatos.

A criança irá também através dessa dinâmica incorporando suas próprias regras como também terá oportunidade de avaliar tanto as regras assumidas ou não pelos colegas como as que ela própria assumiu. Nesta percepção a criança passa de uma ótica individual para uma perspectiva socializadora.

Os jogos dramáticos podem ser utilizados como um importante recurso pedagógico no processo da construção do conhecimento, pois visa à aprendizagem e o desenvolvimento por meio das vivências de situações cotidianas, recriadas, problematizadas e repensadas, incentivando a discussão de problemas rotineiros, ao considerarem a melhor maneira de lidar com eles e conservarem o que aprenderam, levando conhecimentos escolares para a vida, pois eles não se dissociam nesta situação, são unidos e por isso, as atividades recebem mais significação e valor. Na tentativa de conciliar a realidade e os conhecimentos sistematizados, tem-se a educação por meio de ações organizadas para a aquisição e aplicação de conhecimentos, considerando também a interação com os outros e com o ambiente em que está inserido, procurando, por meio dos jogos dramáticos, alcançarem com os alunos a integração com o conhecimento adquirido e a experiência vivida.

Por todos os motivos apresentados, é muito importante que essa prática seja mais difundida entre os educadores, além é claro da importância constante em se valorizar este profissional e repensar sempre em suas práticas educativas.

4. SUJEITOS:

A caracterização dos sujeitos da pesquisa se trata de uma sala de aula, com alunos matriculados na 2ª série do ensino fundamental I. Estes alunos, com idades de 8 anos de idade, de classe média, e que residem nos bairros próximos a escola.

5. LOCAL:

A pesquisa foi aplicada numa escola Estadual de ensino fundamental I, situada no centro da cidade de Sumaré – SP. Referente à estrutura física da escola e sua localização, conta com acessos fáceis, bom estacionamento, e grandes espaços é servida e localizada próxima a rodoviária da cidade com fácil acesso aos transportes públicos. Situa-se a curta distância de várias estruturas municipais: prefeitura, biblioteca, museus, ginásio poliesportivo.

A escola apresenta-se em dois blocos separando as 1ª e 2ª séries das de 3ª e 4ª séries. Os corredores são cobertos, onde se distribuem entre as salas de aula. É constituída, também espaço para recreação, banheiros, pátio coberto, área de alimentação, cantina, duas quadras poliesportivas, sala de recursos pedagógicos, sala de informática, biblioteca, secretária, sala de professores, sala para educação especial e diretoria.

Além disso, esta trabalha com projetos pedagógicos que busca envolver a participação dos pais dos alunos e da comunidade. Geralmente nas sextas-feiras e em datas comemorativas as crianças apresentam os trabalhos desenvolvidos junto às professoras, quanto para palestrantes de fora do recinto escolar, que trazem novos assuntos aos alunos. Os projetos feitos são expostos nos corredores, juntamente com fotos de todos em variados eventos feitos dentro da escola para o público.

Esta está presente no município há 88 anos, se destacando por ser a mais antiga, fundada em 1921. É uma escola de referência, se destacando pela sua gestão e pelas melhores notas em provas como o SARESP.

Segundos os dados de 2009 fornecidos pela escola constavam com 598 alunos matriculados: 2º ano (134 alunos), 2ª série (154 alunos), 3ª série (137 alunos), 4ªsérie (173 alunos).

Os alunos que abarcam esta escola são oriundos da região próxima a escola, com crianças em sua maioria de classe média.

6. INSTRUMENTOS DE PESQUISA:

Define-se como instrumento de pesquisa, observação direta, o uso de jogos, de questionário com a professora responsável pela sua respectiva classe, livre conversação e registro das atividades pedagógicas teatrais desenvolvidas na escola, esperando-se obtenção de dados informações que permitem a produção do conhecimento científico.

7. PROCEDIMENTOS:

Inicialmente contatou-se a uma escola de ensino fundamental I situada na cidade de Sumaré, São Paulo. Nesta escola foram realizadas entrevistas e observações da rotina do trabalho escolar durante os meses de fevereiro a novembro de 2009, numa 2ª série do ensino fundamental I.

O total de sujeitos integrantes da turma da 2ª série é de 29 alunos. As sessões de trabalho tinham a duração mínima de 50 e máxima de 80 minutos e ocorreriam semanalmente durante as quartas-feiras na última aula do dia. O oferecimento dos jogos dramáticos era conjuntamente com a Hora da Leitura. Todas as aulas foram conduzidas pela pesquisadora do projeto em questão, já que apresenta alguma experiência na prática de aplicação de jogos dramáticos.

As aulas eram sempre iniciadas com conversas em grupo, seguido da hora da leitura, terminando com a aplicação dos jogos dramáticos e atividades de incentivo a escrita e leitura. Sem desconsiderar os comentários finais sobre a aula do dia.

Nesses encontros semanais após as sessões, sempre havia diálogos entre a pesquisadora e a professora responsável pela turma, para acompanhar o desenvolvimento das crianças.

A seleção, escolha, planejamento e explicitação dos procedimentos para apresentação das propostas de jogo, bem como a avaliação das atividades desenvolvidas; da atuação teatral improvisada dos sujeitos sob observação e do processo de expressão cênica foram feitos diretamente por mim.

As aulas se resumiam em quatro etapas:

- 1ª etapa: Roda de leitura para a Hora do conto, que servia como o princípio para trabalhar nos temas que seriam explorados através dos jogos.
- 2ª etapa: Aplicação dos jogos dramáticos, sempre buscando por meio das atividades coletivas com base nos interesses das crianças, de modo que elas optavam por participar ou não, havendo possibilidade de escolherem apenas assistir. Os jogos que foram escolhidos e trabalhados eram elaborados previamente com base nas demandas apresentadas.
- 3ª etapa: Aplicação de atividades de leitura e escrita.
- 4ª etapa: Conversa final, na qual os alunos poderiam verbalizar os sentimentos vivenciados.

3. CAPÍTULO

ANÁLISE DOS DADOS

Resultados e análise dos dados

Sobre a professora

A educadora tem 27 anos de experiência docente.

Sua formação profissional inicial foi o magistério. Em conversas realizadas era notável a falta de motivação e incentivo exterior em cursar uma graduação, pois segundo ela estava no momento de investir nos filhos e não nela.

Relatou que conhece sobre jogos dramáticos, e que os jogos contribuem no processo ensino/aprendizagem, pois ajudam as crianças a se soltarem mais, se tornarem menos tímidas. Embora durante a aplicação dos jogos feitos pela pesquisadora do projeto em questão, demonstrou desconhecimento e curiosidade sobre a atividade que estava sendo aplicada.

Sobre se houve mudança no comportamento dos alunos com aplicação dos jogos dramáticos no processo de alfabetização, relatou que houve algumas mudanças em alguns alunos com relação ao gosto pela leitura de livros, aprendendo também novas regras para jogar, respeito com os colegas.

Questionando se ela incorporaria essa técnica em sua metodologia de ensino, diz que sim, porque esses jogos desenvolvem a cooperação, respeito, obediência as regras, responsabilidade e iniciativa pessoal.

Resultados e análise dos dados

Sobre a Hora da Leitura

Os poucos momentos destinados a hora da leitura se dava nos inícios das aulas e também todas as quartas-feiras no final das aulas.

Este espaço destinado no início das aulas, a professora lia a história em pé enquanto as crianças permaneciam sentadas em suas carteiras. A leitura dava-se de forma rápida e pouco descontraída. Já este espaço destinado nas quartas-feiras muitas vezes se constituía em levar os alunos ao pátio da escola e distribuir revistas para eles pudessem ler. Portanto, tornava-se uma hora da leitura sem muita interação por parte das crianças.

Resultados e análise dos dados

Sobre os jogos dramáticos junto a Hora da Leitura.

Neste item, serão articuladas as análises feitas sobre as sessões produzidas por mim, com os alunos de uma 2ª série do ensino fundamental I, durante os encontros que ocorreram semanalmente em sala de aula durante o primeiro e segundo semestre de 2009.

Apesar do curto espaço de tempo disponível para a realização das sessões - em torno de 50 min. - a cooperação dos participantes foi significativa e os encontros foram bastante produtivos. Iniciávamos, geralmente, no mesmo horário as 10h30min e poucas vezes ocorriam atrasos.

Havia um clima muito favorável para o desenvolvimento das propostas durante as sessões. A relação estabelecida entre a pesquisadora e o grupo foi muito tranquila e gratificante. O fato de estar estagiando no local, provavelmente facilitou a evolução e o

desenvolvimento do trabalho, evitando qualquer desconfiança com relação ao propósito da pesquisa e/ou da pesquisadora.

Desde o primeiro encontro, os temas foram previamente definidos por mim, o que favoreceu o andamento das sessões, mas sem deixar de estarem relacionados as maiores dificuldades dos alunos. Portanto, em relação ao projeto dramático, diferentes papéis foram desempenhados. Estes papéis se tornaram visíveis e relevantes, a partir da reflexão sobre alguns indicadores, tais como frequência, cumprimento de horário dos encontros, disponibilidade de participação e envolvimento com a proposta de trabalho.

A participação sempre foi satisfatória e o envolvimento de todos também. Dado que nos sugere que houve distintos níveis de compromisso dos participantes com o projeto grupal ou dramático. E assim foi até o final.

Durante a aplicação dos jogos pude observar coisas muito interessantes em sala de aula. Dentre elas inicialmente, a proposta de fazer a desconstrução do formato clássico de sala de aula, colocando as cadeiras e carteiras nos cantos da sala. Para que pudéssemos ter livre locomoção e integração dos participantes. Para este momento, houve um considerável apoio das crianças, que logo começaram a me ajudar espontaneamente, sem pedir.

No início houve bastante dificuldade, quando pedi que sentassem em roda. É como se já estivessem acostumados a ficarem separados e essa forma em que todos pudessem se ver e ouvir o outro fosse novidade. Um empurrava o outro, ou queriam ficar perto de mim. A professora responsável da turma sempre se colocava a disposição pra me ajudar no que fosse preciso, mesmo não sabendo muito bem qual seria minha proposta de aula. Sempre havia olhares atentos para ver o que ia acontecer, principalmente por parte da professora da turma, que no final da aula veio me perguntar o que era aquilo que havia aplicado, pois segundo ela foi muito interessante.

Ao entrar na sala de aula, algumas crianças logo me perguntavam o que eu iria dar em cada aula e está curiosidade se persistia todos os dias que eu fosse lá. Notava que a participação era completa, todos se envolviam com cada atividade. Eles tinham muita facilidade com as atividades propostas dadas e soltavam à criatividade, utilizando até sem pedir, objetos que se encontravam na sala para compor a cena. Seus aspectos criativos me surpreendiam e com o decorrer das aulas se relacionavam com mais facilidade em grupo.

Na classe em questão havia apenas uma menina cadeirante. O que me coube indagar: Se ela teria dificuldades em sua inclusão e participação no grupo? Se ela fosse se empenhar e/ou não se interessar e/ou não acompanhar o desenvolvimento e os procedimentos das sessões. Mas em todas as sessões dramatizadas que por ora processamos, esta aluna em questão, participou de todas as atividades, era evidente o seu entusiasmo para participar dos jogos, a contribuição dos papéis e personagens que essa aluna desempenhou ofereceu elementos reveladores a respeito da sociodinâmica desse grupo.

Em termos de personagem, era como se essa aluna estivesse incluída verdadeiramente no grupo, não apresentando dificuldades em acompanhar o trabalho e/ou o projeto dramático do grupo. A sua participação se destacou em função da mobilidade e postura propriamente dita, saindo da cadeira de rodas e indo para o chão, onde conseguia se locomover livremente e dramatizar a história que por eles foram criadas.

Outra questão que me chamou atenção é de apesar da grande receptividade dos alunos em relação a todas as propostas de jogos e atividades, pode-se constatar que algumas propostas agradaram de forma mais contundente os alunos da 2ª série. Como por exemplo, todas as propostas de jogos voltadas para a livre dramatização de histórias criadas por eles. E o processo de escrita e leitura também evoluiu bastante com a iniciativa da hora do conto e da aplicação dos jogos.

Elucidarei aqui algumas atividades aplicadas:

As crianças trouxeram ao meu pedido dois objetos: Um que elas gostavam e outro que elas não gostavam. E em roda todos colocaram suas opiniões sobre esses objetos e o porquê da escolha deles. Posteriormente, eles foram divididos em quatro grupos de sete alunos e que puderam escolher espontaneamente os componentes de seus grupos e fazer com que os objetos que trouxeram fizessem parte dessa história criada por eles. A representação espontânea desses grupos pode-se observar que se utilizaram criatividade e espontaneidade para tal atividade. Trouxe também questões que puderam ser discutidos em grupo.

Outra proposta que as crianças se envolveram bastante foi a História Maluca, na qual era tirados do Baú objetos para que elas dessem continuidade a história inicial, para isso a turma foi dividida em dois grupos, pois se tratava de uma sala bem numerosa. No segundo momento da aula foi aplicada uma atividade numa folha sulfite, na qual estava impressa diversas imagens e a partir daquelas imagens, a criança teria que montar sua própria história.

Também foi aplicado o **jogo de máscaras** – para aplicação desta atividade foram necessárias duas aulas. No primeiro momento, foi distribuído um bom número de máscaras às crianças, ou seja, o número de máscaras estava de acordo como número de alunos da classe. Portanto, o primeiro momento da atividade foi destinado à construção dessas máscaras, na qual as próprias crianças puderam colorir, recortar e colar. A segunda aula foi à aplicação do jogo dramático com a turma, que tiveram que atuar espontaneamente segundo a história criada por mim usando essas máscaras e posteriormente, puderam trocar de máscaras e inventar situações diferentes. Pedia a eles que se imaginassem na floresta e que através da história eles poderiam imitar os sons da natureza e também imitar animais que habitam nas florestas.

Sendo assim, cada participante deveria criar um som a fim de que os outros descobrissem o que ele significava. Muitos sons e ruídos foram feitos como as vozes de animais e sons da natureza. Mas também houve alguma dificuldade em imaginar o barulho de

um determinado animal e a tentativa de emitir um som parecido com o emissor escolhido. Surgiram sons lindíssimos a partir desta proposta com este grupo. Sons que insinuavam floresta, pássaros, grilos, sapos, vento, cachoeira, chuva caindo. Os participantes emitiram sons graves, agudos, altos, baixos, estridentes e suaves. Os alunos encontraram um pouco de dificuldade inicialmente com a harmonização e ritmização dos sons, mas, o objetivo da proposta, foi alcançado.

A partir das propostas de jogos apresentadas durante as oficinas, entre elas esta que aqui destaco em especial, chamou atenção não só dos alunos como também da coordenadora da escola que entrou na sala para assistir. Nesta aula, a sala foi organizada em formato de U para que se deixasse um grande espaço livre para a proposta que seria aplicada a seguir. Esta aula precisou de recursos visuais para a utilização de imagens, portanto foi cedido pela escola um retroprojetor para desenvolvimento da aula. A roda de leitura foi feita uma viagem sobre a origem da escrita. Portanto, fiz uma releitura do livro escolhido - *“A aventura da escrita: história do desenho que virou letra”* da autora Lia Zatz. As crianças ficaram encantadas como a história de como surgiu a escrita e suas variações ao longo dos séculos.

No segundo momento da aula foi disponibilizado a eles folhas de sulfite para que pudessem passar uma mensagem utilizando apenas a forma de desenho, assim como era feito pelos homens das cavernas, e que atrás da folha eles deveriam escrever a mesma mensagem só que por meio da escrita convencional.

No terceiro momento da aula cada criança teria que apresentar sua mensagem por meio da linguagem gestual, ou seja, dramatizar a mensagem para que os demais alunos pudessem descobrir qual mensagem estava sendo passada.



Eu brinco todo dia de boneca

Esta aula não só arrancou interesse e curiosidade das crianças, mas também dos gestores da escola tendo a participação total por parte dos alunos que se surpreenderam com cada atividade.

Também percebi que as crianças também começaram a se envolver mais com as leituras de livros infantis, queriam também fazer a hora da leitura, contar a história para os colegas ouvirem, até que foi propiciado por mim um dia em que eles mesmos com seus próprios livros que trouxeram de casa contassem a história para os colegas, pude perceber a alegria e o desenvolvimento deles para tal atividade, em que cada colega de sala prestava atenção em cada um que se dispunha ir lá frente contar a sua história preferida.

A partir da análise do trabalho desenvolvido constatou-se que houve uma grande receptividade das propostas. Todos jogaram dramaticamente e também contribuíram para a elaboração de novas propostas de jogos. Observou-se que entre a professora da turma houve o desejo de mudança, inovação e busca por um trabalho voltado para as linguagens teatrais, mas que por outro lado, houve também um desconhecimento muito grande em relação ao trabalho

com o jogo dramático, em como utilizar esta linguagem artística no cotidiano educacional de maneira lúdica e educativa.

O que fica de agradável em todo esse projeto é que por meio dos jogos dramáticos os alunos puderam revelar muito de si e de seu mundo, soltar a imaginação e a fantasia e criarem situações e diálogos inusitados e instigantes.

As crianças através desta proposta lúdica, foram despertados pelo prazer e gosta da leitura e respectivamente melhorar o processo da escrita, demonstrando muita criatividade em atividades de construção de histórias escritas.

No final do projeto, não só a gestora da turma, mas também os gestores da escola perceberam que para desenvolverem um trabalho baseado no jogo dramático com crianças pequenas, as experiências vividas em momentos de oficinas tornam-se muito importantes.

Contudo, todas as anotações, imagens fotografadas, relatos e observações durante aos encontros, constituíram-se em documentos muito elucidativos a respeito do trabalho realizado. Desta maneira, pude observar com clareza as impressões e sensações dos participantes a respeito do trabalho realizado por meio de seus depoimentos, e o quanto importante este tipo de dialogo no meio educacional e que os jogos dramáticos tem uma função além da diversão, mas também de ser um instrumento para a construção do conhecimento.

1. RESULTADOS

Os resultados obtidos com as observações dos alunos da respectiva classe da 2ª série do ensino fundamental I, mediados pedagogicamente pela linguagem teatral, permitiram que fossem renovadas as esperanças de inclusão definitiva de jogos dramáticos como matérias que integram as grades curriculares das séries iniciais do ensino fundamental, mesmo que estes apresentem inicialmente alguma dificuldade.

Esta proposta de unir os jogos dramáticos as matérias dadas, permitiu a contribuição para o desenvolvimento completo do ser humano, não separando corpo e mente como costuma ser feita na educação escolar tradicional.

O estudo efetuado mostra que o jogo dramático e a representação teatral permitem um ensino mais atraente, pelo elevado grau de envolvimento que as crianças revelaram nas várias sessões por mim aplicadas, assim como pude comprovar com as aulas oferecidas.

Pode-se observar também, que os jogos serviram de um grande estímulo para o processo de ensino-aprendizagem. Houve aparentemente uma melhora em aspectos como leitura e escrita e que posteriormente a professora da turma confirmou que a maioria apresentou melhoras visíveis e relevantes, mostrando um histórico das atividades desenvolvidas em sala de aula.

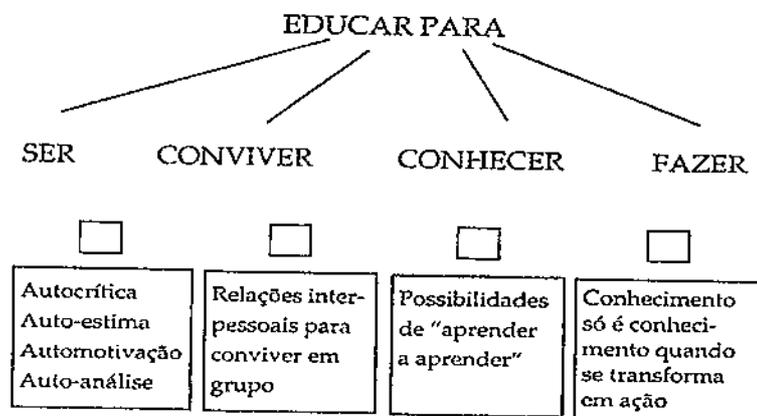
Embora, o tempo disponível e o contato com as crianças para esse tipo de pesquisa foram curtos, um professor, que vive o cotidiano com seus alunos e que pretende alcançar seus objetivos, acredita-se que a utilização dos jogos poderá favorecer descobertas e permitir resoluções para diversas situações. Além disso, o uso dos jogos dramáticos permite um envolvimento muito significativo com o íntimo de cada um, proporcionando nosso total de

envolvimento na referida atividade, desta maneira, um recurso riquíssimo dentro da sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, os professores estão enfrentando sérios problemas em sala de aula que os estão levando ao fracasso escolar. Muitos professores se questionam como irão fazer para mudar esse quadro, outros já perderam a esperança e acham que não é possível fazer mais nada. Ou seja, a maioria dos professores perdeu a motivação para realizar o processo ensino-aprendizagem, já não estão mais animados, nem entusiasmados com a educação. Mas, se os professores assim se sentem, como irão se sentir os alunos?

No processo ensino-aprendizagem, tem que existir uma troca mútua, o professor ensina e o aluno aprende, assim como o aluno também aprende e ensina. Aluno e professor estão ligados nesse processo e para que ele aconteça ambos precisam ter esse interesse. Para a educação realmente acontecer, professores e alunos precisam querer, ter vontade, pois a vontade impulsiona a ação. Quando se quer aprender, e se quer ensinar, esse processo ocorre com mais facilidade, pois há a vontade, o desejo. Para motivar os alunos, o professor deve buscar estratégias, metodologias de trabalho que correspondam ao interesse deles. Esta é a questão: descobrir o que o aluno sabe, o que precisa saber, o que quer saber e como ele quer saber. E assim estimula-los para que eles se sintam motivados a aprender. O professor deve trabalhar em suas aulas, temas que tenham relação com a realidade do aluno, com sua história de vida, respeitando seu contexto social e familiar. Temas que sejam do seu interesse, que façam parte do seu “mundo”. O aluno por sua vez, precisa se sentir capaz, amado e valorizado pelo professor. Por fim, é um trabalho desenvolvido de forma socializada e que vem de encontro à ordem mundial de educar para *ser, conviver, conhecer e fazer*.



Durante a aplicação e estudo dos jogos dramáticos a literatura infantil, me permitiu uma ampla visão da importância deste método no processo ensino-aprendizagem e na formação da personalidade humana sem deixar de lado, os aspectos da motivação tanto do aluno como do professor.

Atualmente, o ensino da nossa língua materna, quando ensinada pelo método tradicional, na maioria das vezes não faz com que o aluno se sinta estimulado para ler e interpretar textos, pois, em geral, os alunos já não têm o hábito de ler e acreditam que a leitura é tediosa, aumentando, ainda mais, a distância entre os educandos e o universo fantástico da literatura, ocasionando conseqüentemente no aluno problemas para conseguir absorver o conteúdo, prejudicando o seu desempenho escolar, já que o entendimento de uma mensagem é essencial para que o indivíduo possa refletir e respondê-la adequadamente. Portanto, o ser humano apresenta maior facilidade de compreensão quando o conteúdo está associado ao lúdico. Tais atividades lúdicas são essenciais para facilitar a transmissão de conhecimento, criando um ambiente mais descontraído e harmônico, no qual o papel do professor é de intermediador do conhecimento. Claro, que as atividades de cunho lúdico não abarcariam toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas podem auxiliar na busca de melhores

resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Essas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

A associação do lúdico e o prazer para a aquisição do conhecimento permitem uma poderosa ferramenta para o professor conquistar o interesse dos seus alunos. Nessa perspectiva, a ausência de prazer na sala de aula pode gerar a indisciplina, já que esta pode ser vista como reação ao “jogo do poder” imposto pelo professor.

Então, percebe-se que as dinâmicas com jogos dramáticos auxiliam tais exercícios, pois através delas o indivíduo pode liberar com maior facilidade suas emoções e sua habilidade de criação, estando em contato com diferentes maneiras de interpretar o mundo. Nesse caso, o educador coloca em ação o “jogo do conhecimento”, em que promove um ambiente de diálogo na sala de aula, propício para a troca de experiências, levando, assim, o educando ao exercício da criatividade e da liberdade de expressão.

Dessa forma, pode-se concluir que a inclusão dos jogos dramáticos a literatura infantil em sala de aula não só favorece a qualidade na transmissão do conteúdo escolar como, também, facilita a percepção do aluno em relação ao vocabulário e aos recursos lingüísticos utilizados pelo autor para a construção do texto. Assim, estimulando os educandos a expressarem as suas idéias através da escrita e da oralidade sem o medo de se expor.

A conscientização desta importância cabe ao educador, que se torna responsável pela aprendizagem e deve trabalhar a criança em sua múltipla formação, nos aspectos biológicos, sociais, cognitivos e afetivo- emocionais.

Sendo assim, o presente trabalho tem como objetivo reafirmar a importância dos jogos dramáticos, pois sabendo-se que através dele podemos (re) significar a Educação, pois é através deste que acredito no aprender de forma lúdica, prazerosa e satisfatória.

Por meio dos jogos dramáticos junto à literatura infantil, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Pela variedade de estímulos que oferecem, pela atmosfera de alegria e encantamento que proporcionam e, principalmente, pela presença de certas normas. O jogo dramático e a literatura infantil devem fazer parte do cotidiano escolar nas diversas áreas do conhecimento, pois dão aos alunos a oportunidade para se desenvolverem, atendendo às suas necessidades básicas no processo ensino-aprendizagem. A criança precisa brincar, inventar e criar para crescer e manter seu equilíbrio com o mundo. Os jogos e a literatura infantil são reconhecidos os mecanismos de identificação cultural e de formação educativa.

No contexto educacional, o papel do professor torna-se de extrema importância, pois é ele quem criará as situações problematizadoras, que fará com que o aluno pense, questione e reflita, buscando respostas para os fatos. Além disso, o docente organiza espaços, disponibiliza materiais, participa das atividades lúdicas mediando assim, a construção do conhecimento. E pelo fato do jogo dramático ser uma atividade que libera a espontaneidade e criatividade, a sua essência é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão, o que possibilita uma formação educacional necessária para uma vida em sociedade, pois a sua dinâmica impõe regras, que devem ser seguidas por todos para alcançar um objetivo comum, permitindo que o indivíduo se liberte e se envolva com o grupo.

Neste ínterim, o papel mais importante do professor é o de tentar diagnosticar o que a criança aprendeu. Ele é responsável por manter e intensificar esta aprendizagem e estimular o desenvolvimento dos alunos para um novo ciclo.

Portanto, os objetivos deste trabalho foram plenamente alcançados, à medida que todos os participantes da pesquisa vivenciaram os jogos ao longo das oficinas e mostraram seus sentimentos, com liberdade e sinceridade permitindo-as se descobrirem a cada momento. Percebi a importância de se ter contato com teorias e metodologias ligadas ao tema dos jogos

dramáticos para aprimorar o entendimento e o exercício da prática educacional dentro do contexto escolar. Também constataram a importância de se vivenciar propostas como estas, para perceber as dificuldades dos alunos ao tentar resolver problemas colocados, e assim, conhecer e respeitar as posições do outro, e sentir os prazeres que um trabalho como este proporciona, tanto para o aluno, como para o professor.

Neste sentido, espero que todos os que estiveram envolvidos nesta pesquisa que participaram de alguma forma, sintam vontade para traçar novos caminhos em relação ao trabalho pedagógico em sala de aula.

BIBLIOGRAFIA

- ARANTES, Valério José; DIAS, José Carlos; Nunes, Roseli C.Santos. (Org.). **Magia Dramática na aprendizagem**. In: *Magia Psicodramática: nascer, viver e morrer*. 1 ed. Campinas: FE/UNICAMP, 2007, v. 1, p. 98-137.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1997.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- FONSECA FILHO, José de Souza. **Psicodrama da loucura: correlações entre Buber e Moreno**. – São Paulo: Ágora, 1980.
- GALVÃO, Izabel. **Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**/Izabel Galvão. - Petrópolis, RJ; Vozes, 1995. - (Educação e conhecimento).
- GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais**. Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29. Mai./Jun. 1995.
- GONÇALVES, Camila Salles (org.). **Psicodrama com crianças: uma psicoterapia possível**. – São Paulo: Ágora, 1988.
- HELD, Jacqueline. **O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica**. São Paulo: Summus, 1980.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**; tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva.
- JACQUIN, Guy. **A educação pelo jogo**. São Paulo: Flamboyant, 1963, 2ª edição.
- KISHIMOTO, Tizuko M.(org.). **O brincar e suas teorias**. - São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- MACEDO, Lino de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MONTEIRO, Regina Fourneaut. **Jogos dramáticos**. – São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1979.

MORENO, J.L. **Fundamentos do Psicodrama**. (Trad.: Maria S. Mourão Neto), São Paulo: Summus, 1983.

_____. **Psicodrama** (Trad.: Alvaro Cabral), São Paulo: Cultrix, 1987.

_____. **O teatro da espontaneidade** (Trad.: Maria S. Mourão Neto). São Paulo: Summus Editorial, 2º ed., 150p. 1984.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Editora Cortez, 1999.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (org.). **Aprendizagem a través do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEVES, José Luis. **Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades**. Caderno de pesquisa em administração. FEA-USP. São Paulo, v. 1. n. 3. 2º sem, 1996.

NEVES, Libéria Rodrigues. **O uso dos jogos teatrais na educação: Possibilidades diante do fracasso escolar**. – Libéria Rodrigues Neves, Ana Lydia Bezerra Santiago. – Campinas, SP: Papirus, 2009. – (Coleção Agere).

PAPALA, D.; OLDS, S. W.; FELDMAN, R.D. **Desenvolvimento Humano**. Editora: Artmed, 2006.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. São Paulo: Zahar, 1975.

REVERBEL, Olga e RAMALHO, Sandra Regina. **Vamos alfabetizar com jogos dramáticos?**. Porto Alegre: Kuarup, 1989.

RERVERBEL, Olga. **Teatro: atividade na escola, currículos**. – Porto Alegre: Kuarup, 1989.

_____. **Jogos teatrais na escola: atividades globais de expressão**. São Paulo: Editora Scipione, 159p., 1989.

ROJAS BERMUDEZ, J.G. **Introdução ao Psicodrama**, 2ª edição, Ed. Mestre Jou, S P, 1980.

ROMANÃ, Maria Alicia. **Psicodrama pedagógico: método educacional psicodramático**. Campinas: Papyrus, 1987.

SÁ-SILVA, Jackson Ronie, ALMEIDA Cristóvão Domingos de, GUINDANI, Joel Felipe. **Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas** In: **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**. Ano I - Número I - Julho de 2009.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1987.

WALLON, Henri, **A Evolução Psicológica da Criança** – Lisboa: edição 70, 1981

WINNICOTT, D. W. - **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ANEXOS

ALGUMAS ATIVIDADES APLICADAS

AULA: A aventura da escrita

Nesta aula, na roda de leitura foi feita uma viagem sobre a origem da escrita. Portanto, a sala foi organizada em formato de U para que se deixasse um grande espaço livre para a proposta que seria aplicada a seguir.

O livro escolhido para tal aventura foi “*A aventura da escrita: história do desenho que virou letra*” da autora Lia Zatz. Esta aula precisou de recursos visuais para a utilização de imagens, portanto foi cedido pela escola um retroprojetor para desenvolvimento da aula.

Dinâmica: Depois da história foi passada a seguinte proposta, que assim como nos tempos antigos os homens deixavam mensagens em forma de desenho e que eles também teriam que fazer isso. Sendo assim, foi disponibilizado a eles folhas de sulfite para que pudessem passar uma mensagem utilizando apenas desenho e que depois teria que passar esta mesma mensagem só que em linguagem gestual e os demais alunos terão que descobrir qual mensagem está sendo passada. Se a turma não conseguisse adivinhar aí o aluno teria que ler a mensagem.

JOGO: E agora?

A história escolhida para a aula foi “A caixa”, de Sérgio Godinho.

Foi utilizada a técnica: **A maleta das histórias**, que constitui uma variante para o contador de histórias. Numa maleta velha e usada colocar uma série de objectos, alguns do quotidiano e

outros estranhos. Um dia leva-se e abre-se a mala na aula, perante a curiosidade geral. Vai-se tirando os objectos e contando uma história a partir deles. Pode-se convidar os alunos a contarem outras histórias com os objectos da mala).

Na nossa sessão houve algumas variantes, tivemos que improvisar um pouco, devido à intenção de contar a história uma história específica, a mala foi substituída por uma bonita caixa, que tinha no seu interior, o livro e os objectos que eram mencionados no conto.

Os alunos estiveram cativados pela caixa, não sabiam o que de lá poderia sair.

Esta aula foi dividida em dois momentos. No primeiro momento se utilizei da aplicação de um jogo dramático, e como se trata de uma turma numerosa, a sala foi dividida em dois grupos com 14 crianças cada, para aplicação desta atividade. Enquanto uma turma apresentava a outra turma assistia.

O jogo se deu início por uma das crianças do grupo que apresentava verbalmente uma situação em que poderia estar envolvida e que cada um dos alunos do grupo teve que dar rapidamente continuidade a história.

No segundo momento depois que os dois grupos já participaram da proposta, foi aplicada uma atividade em que numa folha sulfite, na qual estava impressa diversas imagens e a partir daquelas imagens, a criança teria que montar sua história.

Aula: Criando uma história

Nesta aula foi possibilitado ao aluno realizar a transposição de uma narrativa para o teatro (como encenar uma história?) e localizar os parâmetros específicos do gênero (ONDE se passa a História? O QUE acontece?) – cenário, personagens, ação. Estabelecer as relações entre esses elementos e identificar sua importância para a construção de improvisações/cenas. Exercitar diferentes pólos do fazer teatral: narrar, atuar, assistir.

Primeiramente foi passado a eles um trecho do filme “Tempos Modernos”, para entender a dinâmica seguinte, que Divididos em grupos, cada grupo montou sua história e escolheu o narrador e os personagens que iriam participar da história. Ao narrar a história os atores devem indicar por meio de movimentos e expressão aquilo que os personagens estariam dizendo.

AULA: Os Sentidos

Neste plano de aula as crianças descobriram a importância dos cinco sentidos no corpo humano e como podemos desenvolvê-los. Para isso, o livro utilizado na roda foi “*O frio pode ser quente*” de Jandira Masur, seguida de comentários dos alunos, e iniciando a instigação a imaginação das crianças para as propostas a seguir.

JOGO: Nesta atividade desenvolver os cinco sentidos, de forma divertida a importância dos sentidos humanos, como: visão, audição, olfato, paladar e tato. O orientador venderá as crianças e passará vários objetos para que percebam o que é e quais dos cinco sentidos deverão utilizar.

1º Momento:

Visão: Mostrar figuras coloridas pequenas, médias e grandes; figuras pretas e brancas, pequenas, médias e grandes; mostrar de longe, de perto, de muito perto – sempre perguntando o que estão vendo e como. Provocar os alunos para que percebam a importância da visão. E repetir a pergunta: Para que servem nossos olhos?

Jogo das Cores: Sentados em círculos, os alunos devem aguardar a indicação do professor. Ao indicar uma cor, exemplo: verde – Todos devem sair correndo e tocar em algo da cor indicada.

2º Momento: Brincar com o corpo e com os sentidos. Depois em dupla se alternaram para ser guiados, enquanto um caminha o outro deve orientá-lo, pois estará com os olhos vendados.

Audição: Brincar de identificar sons de instrumentos, da natureza, vozes, barulhos em geral; falar bem baixinho, falar alto, propor que todos sussurrem, gritem, fiquem em silêncio. Enfim, através de diversas brincadeiras provocar para que percebam a importância dos ouvidos e da audição. Repetir a pergunta: Para que servem nossos ouvidos?

Olfato: Brincar de distinguir diferentes cheiros de olhos vendados – Dizer cheiros que agradam e os que desagradam - provocando-os até perceberem a importância de nosso nariz, de nosso olfato.

Paladar: Brincar de provar diferentes tipos de alimentos de olhos vendados – provocando-os até perceberem a importância da língua, de nosso paladar.

Jogo: Pedir que os alunos andem pela sala e fazer com que eles imitem como se estivessem sentindo o cheiro ou o gosto.

- Imaginem que vocês estão sentindo o cheirinho do bolo de chocolate.
- Imaginem que voes estão comendo esse bolo.
- Imaginem que vocês estão chupando limão.
- Imaginem que vocês estão sentindo o cheiro de um queijo bem forte.

Tato: Brincar de sentir diferentes texturas: algodão, lixa, esponja, água fria, água morna, gelo

etc. – provocando-os até perceberem a importância do tato, de sentir o toque. O professor pode criar uma caixa fechada com um buraco apenas para caber as mãos das crianças, e dentro dela devem conter diferentes materiais onde poderão tocar e dizer o que sentem se é macio ou áspero. Outra brincadeira legal é: de olhos fechados, descobrir em que parte do seu corpo o colega está tocando.

No final a aplicará uma música cante/dance dramatizando para que todos possam estimular todos os sentidos.

Jogo de máscaras

Para aplicação desta atividade foi necessário duas aulas. No primeiro momento, foi distribuído um bom número de máscaras às crianças, ou seja, o número de máscaras estava de acordo como número de alunos da classe. Portanto, o primeiro momento da atividade foi destinado à construção dessas máscaras, na qual as próprias crianças puderam colorir, recortar e colar. A segunda aula foi a aplicação do jogo dramático com a turma, tiveram que atuar espontaneamente segundo a história criada pela professora usando essas máscaras e posteriormente, puderam trocar de máscaras e inventar situações diferentes.

Estamos numa floresta. Os animais estão dormindo/// acordam/// e saem a andar bem devagar. Uns sobem nas árvores, outros entram em cavernas, dois brigam, três comem, quatro acham comida e começam a comer /// todos vão andando em direção ao rio /// no rio começam a nadar /// saem do rio e deitam na areia para dormir///

Livro: O caso do pote quebrado. Milton Célio de Oliveira Filho & Mariana Massarani

Editora brinque-book

QUESTIONÁRIO APLICADO A PROFESSORA DA TURMA

- 1) Qual a sua formação?
- 2) Você conhece ou já ouviu falar sobre jogos dramáticos?
- 3) Durante a aplicação dos jogos dramáticos houve alguma mudança de comportamento por parte dos alunos no processo de alfabetização? Justifique.
- 4) Você incorporaria essa técnica em sua metodologia de ensino?

RESPOSTAS:

- 1) Tenho curso do magistério (2º grau completo).
- 2) Sim. Esses jogos ajudam a contribuir no processo ensino/aprendizagem, pois ajudam as crianças a se soltarem mais, se tornarem menos tímidas.
- 3) Notei algumas mudanças em alguns alunos com relação ao gosto pela leitura de livros, aprendendo também novas regras para jogar, respeito com os colegas.
- 4) Sim, eu incorporaria, porque esses jogos desenvolvem a cooperação, respeito, obediência às regras, responsabilidade e iniciativa pessoal.