

Versão Online ISBN 978-85-8015-094-0
Cadernos PDE

VOLUME II

**OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Produções Didático-Pedagógicas**

2016

Ficha para identificação da Produção Didático-pedagógica

Turma 2016

Título: A construção do espaço lúdico na Educação de Jovens e Adultos	
Autor: Patricia Fernandes de Paiva	
Disciplina/Área:	Arte/Teatro
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	CEEBJA - Vinícius de Moraes
Município da escola:	Terra Boa
Núcleo Regional de Educação:	Cianorte
Professor Orientador:	ÉlderSereni Ildefonso
Instituição de Ensino Superior:	UEM
Relação Interdisciplinar:	

<p>Resumo:</p>	<p>Esta unidade didática tem como objetivo, através do lúdico, propor aos alunos do CEEBJA (espaço heterogêneo, trabalhadores e jovens com repetições sucessivas, indivíduos de baixa renda e com pouca auto estima) a participação e integração de todo grupo dentro do espaço coletivo da escola. O teatro é um exercício de cidadania, fundamental para que o aluno adquira novos aprendizados, buscando a valorização humana, o desenvolvimento intelectual, emocional e ético. Ao Perceber a necessidade dos alunos dentro de um ambiente premido pela urgência de recuperar o “tempo perdido”, essa unidade didática é um dispositivo fomentador da aprendizagem afetiva que retoma sua importância por meio de brincadeiras e dos jogos teatrais, auxiliando e ampliando as possibilidades expressiva, cognitivas e sensíveis dos alunos. Para isso trabalharemos dinâmicas em grupos e jogos teatrais explorando todas as formas de brincadeiras, de maneira a levar os educandos a se comportarem de forma expressiva e extrovertida.</p>
<p>Palavras-chave:</p>	<p>Teatro; Valorização humana; Jogos teatrais; Aprendizagem afetiva; Brincadeiras; Espaço coletivo.</p>
<p>Formato do Material Didático:</p>	<p>Unidade Didática</p>
<p>Público:</p>	<p>O presente material é direcionado aos alunos de Arte do Ensino Médio do CEEBJA.</p>

1-Introdução

Esta unidade didática consiste na elaboração e organização de conteúdos e encaminhamentos teóricos metodológicos para a implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica na disciplina de Arte do Ensino Fundamental do CEEBJA Vinícius de Moraes, no município de Terra Boa – PR, que será desenvolvida com carga horária mínima de 32 horas.

Este material didático tem como objetivo propor a participação e integração dos alunos dentro do espaço coletivo.

O teatro é um exercício de cidadania fundamental para a formação e valorização humana. Além de promover o autoconhecimento e desenvolver a autoconfiança, aproxima as pessoas e possibilita uma melhor percepção do mundo. Percebendo a necessidade dos alunos na compreensão e apropriação de desenvolver essa habilidade, pensou-se na possibilidade de trabalhar novas atividades para despertar o interesse dos mesmos, explorando assim os jogos teatrais e musicais, e as brincadeiras antigas em sala de aula com jovens e adultos. Essa proposta visa proporcionar aulas mais atrativas e divertidas, onde se aprende enquanto brinca. Nos jogos musicais é possível explorar a percussão corporal usando várias possibilidades de criação. Nas brincadeiras antigas, buscamos retomar a prática lúdica como forma de aprendizagem. Nessa perspectiva, compreende-se os jogos como forma de incentivar a capacidade de imaginar, por meio de percepções, sensações, emoções, na formação humana. Educar ludicamente tem um significado muito importante, e está presente em todos os segmentos da vida.

Os jogos possibilitarão aos alunos um espaço/tempo para serem mais conhecedores de si e do grupo. Jogando, os alunos poderão adquirir habilidades de atuação teatral, mas aprenderão também as regras básicas para contar histórias, apreciação da literatura e construção de personagens. Por meio do jogo possibilita-se o desenvolvimento da imaginação e intuição, e a descoberta sobre como se projetar em situações não familiares. A partir da realização das atividades espera-se que o aluno tenha vivenciado cada momento proposto, conseguindo ampliar seus conhecimentos, aumentando e potencializando outras facilidades que já apresenta.

Segundo Viola Spolin, “os jogos teatrais vão além do aprendizado teatral de habilidades e atitudes, sendo úteis em todos os aspectos da aprendizagem e da vida” (2007, p. 27).

Fundamentação Teórica e a relação com a realidade a ser aplicada

Os Jogos Teatrais, além de serem constituintes de métodos que trazem prazer e ludicidade, ajudam a estimular a ação criadora dos alunos e professores. Em seu livro *Improvisação para o teatro*, Spolin (1992) relata que “Todas as pessoas são capazes de atuar no palco. Todas as pessoas são capazes de improvisar. As pessoas que desejarem são capazes de jogar e aprender a ter valor no palco” (p.3).

Sendo assim, o educando precisa estar disponível e aberto para receber este aprendizado, onde desenvolverá a capacidade individual e criativa. Spolin, ainda, afirma que. “experientiar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e organicamente com ele” (1992, p.3).

É evidente que o educando vive constantes desafios a serem vencidos, especialmente em momentos de exposição, deste modo o teatro se caracteriza como linguagem artística necessária para formação humana, bem como ferramenta pedagógica que auxilia na comunicação e expressão, e habilidades criativas.

Trabalhar em equipe é essencial, tanto no teatro quanto na vida, precisamos aprender a respeitar o limite do outro; é preciso ter sensibilidade; saber respeitar as pessoas e o pensamento coletivo.

De acordo com Ingrid Koudela (2006), o jogo teatral na educação é uma forma de aprendizagem afetiva, cognitiva e psicomotora de transformação social. A criatividade dramática ajuda o pensamento criativo e desenvolvimento social, pois transforma a passagem do teatro como ilusão para o real.

Os jogos teatrais são baseados em problemas a serem solucionados. O problema a ser resolvido é o objeto do jogo que proporciona o foco. As regras do jogo teatral incluem a estrutura dramática(Onde, Quem, O Que?) e o objeto(Foco), mais o acordo do grupo (SPOLIN, 2010, p.12).

No livro de Viola Spolin (2010), Jogos teatrais na sala de aula, Arthur Morey (co-editor da edição americana) relata que jogando, os alunos não irão adquirir apenas habilidades de atuação, mas aprenderão também as regras básicas para contar histórias, apreciação da leitura e construção de personagens. Segundo Viola Spolin“Os jogos teatrais vão além do aprendizado teatral de habilidades e atitudes, são úteis em todos os aspectos da aprendizagem e da vida”(2010, p.27). Sendo assim, o educando precisa permitir a interação desses conhecimentos, com isso desenvolverá uma maior capacidade de concentração, resolução de problemas e interação de grupo.

Segundo as Diretrizes Educacionais do Paraná (2008, p.77). Dentre as possibilidades de aprendizagem oferecidas pelo teatro na educação, destacam-se a: criatividade, socialização, memorização e a coordenação, sendo o professor o mediador destes encaminhamentos, para que o aluno os exercite. Com o teatro o educando tem a oportunidade de se colocar no lugar dos outros, experimentando o mundo sem correr risco.

Existem diversos encaminhamentos metodológicos possíveis para o ensino de teatro, no entanto se faz necessário proporcionar momentos para teorizar, sentir e perceber e para o trabalho artístico, não o reduzindo a um mero fazer.

Em acordo como as Diretrizes Curriculares da Educação Básica – Paraná

Nas aulas de arte é necessária a unidade de abordagem dos conteúdos estruturantes, em um encaminhamento metodológico orgânico, em que o conhecimento, as práticas e a fruição artística estejam presentes em todos os momentos da abordagem pedagógica, em todas as séries da Educação Básica. Para preparar as aulas a serem ministradas, é preciso considerar para quem, como, por que e o que será trabalhado, assim tornando a escola como espaço de conhecimento. Dessa forma devem-se contemplar, na metodologia do ensino da arte, três momentos da organização pedagógica: Teorizar, Sentir e perceber e o Trabalho Artístico (2008, p. 69).

O princípio de formação para a cidadania presente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1997) refere-se não apenas ao teatro mas também as outras três

linguagens artísticas (dança, artes visuais e música) já que de acordo com o documento a experiência estética nas distintas linguagens artísticas é fundamental para a formação humana e devem estar presentes no currículo escolar. Os PCNs fazem atribuição às múltiplas linguagens no currículo, e à dimensão de produzir, apreciar e contextualizar a arte como experiência estética e de educação cognitiva.

Esse contexto refere-se à abordagem triangular de Ana Mae Barbosa, que segundo ela.

Um currículo que integre atividades artísticas, história das artes e análise dos trabalhos artísticos levaria à satisfação das necessidades e interesses das crianças, respeitando ao mesmo tempo os conceitos da disciplina a ser aprendida, seus valores, suas estruturas e sua específica contribuição à cultura (BARBOSA, 1998, p.17).

Para explicar o seu conceito com os três eixos (leitura da imagem – fazer artístico – contextualização) ela usa a expressão “alfabetizar para a leitura da imagem”.

Só um ser humano, integrante de uma sociedade que sabe decodificar a linguagem artística, expressar-se mediante a essa linguagem e compreender o valor de uma obra de arte no seu contexto histórico-social é que poderá desenvolver inteiramente sua personalidade histórico-cultural.

Para isso, é necessário instalar um processo de democratização do conhecimento de arte, quer dizer, possibilitar o acesso para a arte para todos e não prioritariamente para um grupo que representa uma elite intelectual e privilegiada.

A escola pública de Ensino Fundamental é constituída por um ambiente multicultural, oportunizando a prática do confronto de valores e de tolerância, mais diversificados. Neste sentido, faz-se necessária uma reflexão mais profunda aos Parâmetros Curriculares Nacionais PCNs-1999 que enfatizam o crescimento de crianças como cidadãos plenamente reconhecidas e conscientes.

O teatro favorece a jovens e adultos possibilidades de compartilhar descobertas, idéias, sentimentos, atitudes ao permitir a observação de diversos pontos de vista, estabelecendo a relação do indivíduo com o coletivo e desenvolvendo a socialização. A experiência do teatro na escola amplia a capacidade de dialogar, a negociação, a tolerância, a convivência com a ambigüidade (BRASIL, 1997, p.88).

Portanto, trabalhar o lúdico com jovens e adultos no ensino de arte, através do teatro e da música deve resultar em novas oportunidades e interesse ao conteúdo que se pretende alcançar. Assim sendo, de acordo com as Diretrizes Curriculares (Paraná 2008, p 76) A música, então, é uma forma de representar o mundo, de relacionar-se com ele, de fazer compreender a imensa diversidade musical existente, que de uma forma direta ou indireta interfere na vida da humanidade.

Esse contato entre os jogos teatrais e o trabalho com ritmo e música, pode vir a ser um exercício muito interessante, aumentando as possibilidades de exploração musical e de situações imaginárias obtendo distintos resultados. Portanto cabe compreender a importância dada a cada prática educativa, mediando a realidade de cada aluno. Segundo Os Parâmetros Curriculares Nacionais ,Aprender a sentir, expressar e pensar a realidade sonora ao redor do ser humano, que constantemente se modifica nessa rede em que se encontra, auxilia o jovem e o adulto em fase de escolarização básica a desenvolver capacidades, habilidades e competências em música. Construindo sua competência artística nessa linguagem, sabendo comunicar-se e expressar-se musicalmente, o aluno poderá, ao conectar o imaginário e a fantasia aos processos de criação, interpretação e fruição, desenvolver o poético, a dimensão sensível que a música traz ao ser humano.(PCNs 1998, p.80).

Unidade

Didática

Segundo pesquisa desenvolvida por Santos (aluna do Curso de Pedagogia da Universidade Nove de Julho – UNINOVE. 2010) baseada na proposta pedagógica libertadora de Paulo Freire e as novidades dos jogos teatrais para educação de crianças, adolescentes e adultos baseado nas ideias de Viola Spolin, alguns tipos de jogos são norteadores para o exercício lúdico: Jogos de Aquecimento, Jogos Sensoriais e Jogos de Palavras respectivamente.

Para a realização da primeira parte desta unidade assimilarei como definidoras estas etapas delineada pela autora supracitada e seguirei essas mesmas orientações, nas quais alguns tipos de jogos são norteadores para o exercício lúdico proposto por esta produção didática pedagógica e que contribuem para aprendizagem, ajudam a desenvolver habilidades de forma mais descontraída, permitindo a interação de todos, são eles:

Jogos de aquecimento: o aquecimento é necessário antes das oficinas, como também são úteis ao final de oficinas de baixa energia para revigorar os jogadores. Os jogos de aquecimento focam a interação do grupo.

Jogos sensoriais: sugerem uma nova consciência sensorial e a concentração a fim de compreender claramente o que ouve, pois pode ser pedido a um jogador, que o demonstre através de ações, gestos, desenhos, textos o que ouviu, sem que tenha tempo para pensar nele.

Jogos de palavras: o medo da comunicação verbal pode prejudicar a aprendizagem. Esses jogos fomentam a necessidade de se comunicar, e através do improviso e centrado no foco, as palavras surgem e com isso o diálogo acontece. A superação da timidez contribui para que o educando possa suplantar seus limites e partilhar plenamente do conhecimento científico e cultural.

Jogos de movimento rítmico: Focalizam a exploração e a consciência do próprio corpo em movimento. As caminhadas no espaço estendem esta exploração, dando aos alunos a chance de se movimentar e explorar o espaço familiar da sala de aula, proporcionando um novo imediatismo ao espaço. As caminhadas no espaço devem ser dadas frequentemente como aquecimento.

Para Paulo Freire só o diálogo produz a liberdade do homem e da mulher. Os jogos de Spolin contribuem para o desenvolvimento da comunicação verbal e podem permitir que o diálogo, o questionamento, a crítica construtora e transformadora de situações de exclusão aconteça na sala de aula e fora dela.

Por isso, só o diálogo comunica. E quando os dois pólos do diálogo se ligam assim, com amor, com esperança, com fé um no outro, se fazem críticos na busca de algo. Instala-se, então, uma relação de simpatia entre ambos. Só aí há comunicação (FREIRE, 2008, p. 115).

Quando à criatividade, crítica e disposição para solucionar, justa e eticamente, problemas enfrentados no cotidiano, exercita-se plenamente a cidadania. É nesse sentido que a educação deve ser norteada, possibilitando que educandos partilhem de um cotidiano em que o diálogo crítico, e não apenas polêmico, possa contribuir para a formação de indivíduos capazes de interagir com o universo a sua volta de forma crítica, criativa, deste modo a escola se torna geradora de situações de inclusão e de tolerância.

Acredito que os jogos teatrais, a música e as brincadeiras antigas podem ajudar na facilitação desse ambiente, pois eles focam na resolução de problemas, e, para que ocorra da melhor forma, todos devem contribuir. Com isso, não há mais o detentor do conhecimento tal como na educação tradicional, mas sim um educador que motiva a todos pela busca do conhecimento, para que este desenvolvimento solucione os problemas propostos.

Na segunda parte desta unidade, trabalharemos com jogos musicais. Baseada na prática musical dentro do contexto escolar, mostrando ao aluno que existem inúmeras formas de se aprender e compreender os diferentes modos de brincar, utilizando o lúdico como ferramenta na articulação dos conteúdos e objetivos a serem trabalhados.

A terceira parte da unidade didática será trabalhada com jogos e brincadeiras

antigas, explorando o universo lúdico da infância, e acima de tudo traçando caminhos e contribuindo para uma educação com mais responsabilidade e valores.

Para finalizar as atividades com jogos e brincadeiras será proposta uma produção artística, envolvendo o processo de construção de sentimentos através das artes visuais que norteiam e valorizam a experiência estética.

Segundo Paulo Nunes de Almeida em seu livro Educação Lúdica – Técnicas e Jogos Pedagógico

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo(1998, p. 13).

Santos coloca que o educador não pode apenas ser um transmissor de conteúdos, mas deve ser aquele que desperta o educando para a busca do conhecimento. É necessário que o educando veja tanto na cultura científica como na social e histórica linguagens e conhecimentos necessários para dialogar e interagir com as transformações sociais, culturais e tecnológicas, e nesse sentido a escola tem papel fundamental na sua formação. O educando, será assim, capaz de exercer plenamente a sua cidadania e se tornará o agente transformador na sociedade.(Santos; 2010,p.10)

Abordagem Metodológica

O processo metodológico do presente trabalho será baseado na proposta libertadora de Paulo Freire, com a introdução aos jogos teatrais de Viola Spolin, articulando os diferentes modos de brincar, introduzindo a música, jogos antigos e as

artes visuais a proposta, de maneira lúdica e construtiva, sendo realizado da seguinte maneira: Inicialmente será feita pela professora mediadora uma explicação de como se dará todo processo das aulas, bem como a apresentação e explicação sobre o que são os jogos teatrais, com música e brincadeiras antigas, a fim de que todos compreendam claramente as atividades que irão realizar, bem como seus objetivos.

As atividades serão realizadas no primeiro semestre e contarão com as seguintes ações:

- * Pesquisar teóricas para subsidiar o projeto de intervenção pedagógica.
- * Realizar as atividades práticas a partir dos jogos teatrais, introduzindo a música e brincadeiras potencializando desde a expressão corporal individual e a coletiva, portanto, a socialização.
- * Possibilitar aos estudantes assistir alguns vídeos de jogos e brincadeiras para melhor compreensão sobre os mesmos.
- * Trazer um profissional da área para conversar e apresentar brevemente uma técnica, uma manifestação cultural ou artística, mostrando aos alunos uma realidade diferente de seu mundo.
- * Vivenciar a produção artística proporcionando situações de livre criação.

Materiais utilizados: Bolinhas de borracha, colchonetes, copos plásticos, recursos tecnológicos: som, *data-show*, câmera fotográfica, tecidos, sucatas.

Conteúdos abordados e etapas

Jogos de aquecimento; jogos sensoriais; jogos de palavras; jogos de movimento rítmico; alongamento; jogos teatrais em geral; jogos com música; jogos e brincadeiras antigas.

Abordagens

A produção didática pedagógica é dividida por abordagens que contém um número específico de encontros de acordo com a necessidade enfocada, para tanto são utilizadas diversas referências que tais como Viola Spolin, Augusto Boal, entre outros.

Lista de Referências:

Ref. 1 – Fichário de Viola Spolin

Ref. 2 – Jogos teatrais na sala de aula de Viola Spolin

Ref. 3 – *Links* de referência

<http://www.teatronaescola.com/index.php/planeje-sua-aula/jogos-e-exercicios-teatrais/item/222-escravos-de-jo>

https://www.youtube.com/watch?v=utWPg_RHnno

https://www.youtube.com/results?search_query=palavra+cantada+abc+dos+copos

<https://www.youtube.com/watch?v=SIlcJJFLt0I>

<https://www.youtube.com/watch?v=SIlcJJFLt0I>

<https://youtu.be/13gzTFxuLM0>

<https://www.youtube.com/watch?v=Q7uurU4ufKg&list=RD13gzTFxuLM0&index=9>

<https://www.youtube.com/watch?v=KEYvnlZhstU>

<https://www.youtube.com/watch?v=cskbMk-XDa4>

<https://www.youtube.com/watch?v=fFo1i8EIS74>

Ref. 4 – Jogos e brincadeiras antigas adaptadas pela professora, tendo como referência os quadros de Ivan Cruz. Abaixo, *link* de referência

<http://aprendendo-e-brincando.blogspot.com.br/2013/04/biografia-do-artista-plastico-ivan-cruz.html>

UNIDADE 1

AQUECER E BRINCAR

“Se o ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se, o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que tem para lhe ensinar”

Viola Spolin

Apresentação e estudos gerais, informações sobre o desenvolvimento do projeto, jogos de aquecimento e/ou jogos introdutórios para preparação de posteriores atividades.

1º Encontro

Apresentação do projeto, aquecimento e jogos.

* **Carga horária** – 2 horas

* **Objetivo** – Ampliar conhecimentos iniciais sobre a linguagem teatral; promover o relaxamento e percepção corporal, descontrair e integrar o grupo.

* **Método** – Inicialmente, em círculo, os alunos se apresentam indo um até o outro e dizendo seu nome. Numa segunda ação, diz o nome de um colega, este se dirige ao nome mencionado e assim sucessivamente. A aula segue com alongamento e aquecimento sendo que cada um sugere um movimento, posteriormente a professora pede para que cada um desenhe os números de 1 a 9 no ar com diferentes partes do corpo: nariz, cotovelo, etc. Em seguida a professora inicia com os seguintes jogos de observação, cabo de guerra e blablação. Para finalizar a professora explica o processo e desenvolvimento do projeto com o uso de slides.

* **Encontro introdutório, com grau de dificuldade baixo, motivando os alunos a participar do projeto.**

Dinâmica do encontro

- *Jogo de observação, enfoque: aquecimento silencioso, memória e observação. (Ref. 1: Viola Spolin– A69).*

A professora coloca alguns objetos em uma bandeja no centro do círculo formado pelos jogadores; depois dos jogadores observarem por alguns segundos, a bandeja é coberta ou removida. Os jogadores escrevem listas individuais nomeando os objetos que lembram, em seguida as listas são comparadas com os objetos da bandeja.

- *Cabo de guerra (Ref. 1: Viola Spolin –A12)*

Dois times que se iniciam com uma pessoa em cada um e a medida que o grupo se familiariza jogo acrescenta-se mais jogadores aos extremos da corda. Cada jogador tenta puxar o outro fazendo-o atravessar a linha do centro, exatamente como no jogo do cabo de guerra tradicional, contudo, neste jogo, a corda é invisível.

- *Blablação: Incidente passado (Ref. 1: Viola Spolin – A87)*

Dois jogadores sentados em uma mesa. Usando a blablação¹, A conta para B um incidente passado, como uma luta ou uma ida ao dentista. B conta então para A algo que aconteceu, também usando a blablação.

***Avaliação** – sentados em círculo, a professora incita uma conversa e troca de experiência entre todos.

***Materiais** – objetos diversos.

2º ENCONTRO

Aquecimento vocal e corporal, alongamento e Jogos de percepção e coordenação.

***Carga Horária** – 4 horas

***Objetivo** – Promover a integração do grupo e a expressão corporal (**Movimento corporal**); Reconhecer a linguagem corporal como meio de interação social.

***Método** – Aquecimento vocal (brincar de carrinho, beijinhos diversos), tremulação da língua (emitir gradações de som grave até agudo, sucessivamente. Em seguida a professora divide em dois grupos enfileirados lado a lado. O primeiro jogador de cada grupo tem um objeto na mão, como por exemplo, um taco de madeira. O primeiro jogador de cada grupo deve correr até o gol estipulado, tacá-lo, voltar e entregar o objeto para o próximo jogador do grupo que deve realizar o mesmo procedimento, entregando o objeto para o terceiro jogador do grupo, e assim por diante, até que todos os jogadores tenham tido a sua vez e um dos grupos tenha ganhado. (Ref. 2: Viola

¹ Blablação é a substituição de formas de sons que tornam as palavras reconhecíveis. A Blablação é a expressão vocal acompanhando uma ação, não a tradução de uma frase em Português.

Spolin – p.55). Na sequência inicia com os seguintes jogos: Quem iniciou o movimento, Jogo das três mudanças, Jogo do espelho e Jogo do vocabulário.

*** Encontro dinâmico que amplia concentração do grupo e auxilia o trabalho em equipe.**

Dinâmica do encontro

- *Quem iniciou o movimento (Ref. 1: Viola Spolin – A13)*

Todos os jogadores em círculo. Um jogador sai da sala enquanto os outros escolhem alguém para ser o líder que comanda os movimentos. O jogador que saiu é chamado de volta, vai para o centro do círculo e tenta descobrir quem comanda os movimentos, exemplo: mexendo as mãos, batendo os pés, balançando a cabeça, mexendo o quadril, estalando os dedos, etc. O líder pode mudar de movimentos a qualquer momento, mesmo quando o jogador do centro estiver olhando para ele. Quando o jogador do centro descobrir, dois outros jogadores são escolhidos para assumir seus lugares ou o líder vai ao centro do círculo.

- *Jogo das três mudanças (Ref. 1: Viola Spolin – A14)*

Grupos de alunos em pares, todos os pares jogam simultaneamente. Os parceiros se observam cuidadosamente, notando a roupa, o cabelo, os acessórios, os sapatos, etc. Então, eles viram de costas um para o outro e cada um faz três mudanças em sua aparência física: dividir o cabelo, desamarrar o laço do sapato, tirar um acessório, colocar um óculos, mudar o relógio de braço, etc. Quando estiverem prontos, os parceiros voltam a se olhar e cada um tenta identificar quais mudanças o outro fez. Poderá ser feita a troca de parceiros e pedidas mais algumas mudanças.

- *Jogo do Espelho (Ref. 1: Viola Spolin – A15)*

Grupo em times de dois, onde um jogador fica sendo A, o outro B. Todos os times jogam simultaneamente. A fica de frente para B. A reflete todos os movimentos iniciados por B, dos pés à cabeça, incluindo expressões faciais. Após algum tempo

inverte-se as posições de maneira que B reflita. A professora orienta os alunos: A inicia! B espelha! Façam movimentos grandes, movimentos pequenos, corpo todo! Espelhe tudo, da cabeça ao dedão do pé! Mudem! Agora B inicia! A espelha! Mudança! Mudança! A professora dá as instruções continuamente, **(de novo e de novo)** para manter o jogo em andamento. A mudança do gerador de movimentos (A para B e B para A) deve ser feita sem interromper o fluxo de movimentos entre os jogadores ou seja, não há tempo para pensar sobre o jogo, o jogador joga.

- *Jogo do vocabulário (Ref.1 – A89).*

O grupo todo sentado em carteiras, cada aluno com uma folha de papel e um lápis. Entram em acordo sobre cinco ou seis letras que cada um escreve no topo da página, de forma que cada letra encabece uma coluna. Também entram em acordo sobre as classificações de objetos para o jogo e escrevem esses em uma coluna à esquerda da página.

***Avaliação** – sentados em círculo, a professora incita uma conversa e troca de experiência entre todos.

***Encontro dinâmico com excelentes jogos de aquecimento para encorajar os jogadores a olharem uns para os outros.**

3º Encontro

Aquecimento e alongamento, exercícios de imaginação e criação.

- **Carga horária** – 2 hrs
- **Objetivo:** Trabalhar atenção e entrosamento do grupo; Estimular a criatividade, a sensação e a percepção.
- **Método** – A aula inicia com os alunos em pé, formando um círculo. A professora inicia os comandos, e todos seguem. Bate mãos nas pernas 2 vezes e 1 palma. Na palma fala o seu nome, vai acrescentando os comandos, bate mãos nas pernas 2

vezes, 1 palma, 2 mãos nos ombros, permitindo que os alunos acrescentem novos comandos e assim por diante. Em seguida inicia com jogos de identificação de objetos pelo tato, Nó, Jogo do barbante e playground.

***Encontro com grau de dificuldade mais elevado, trabalhando o desenvolvimento a percepção tátil e a espontaneidade dos alunos com relação a si mesmos e com o mundo que os rodeia.**

Dinâmica do encontro

- *Identificação de objetos através do tato. (Ref.1- Viola Spolin)*

Jogadores formam um círculo, em seguida a professora venda os olhos dos alunos e os coloca em frente de um objeto para cada aluno o identifique. Com as mãos para trás, de olhos fechados, o aluno é chamado ao centro, onde a professora põe um objeto real em sua mão. Usando apenas o sentido do tato, o jogador deve identificar o objeto. Assim que identificar pode tirar a venda e olhar para ele. Então este sai do centro e o próximo jogador é chamado, onde recebe um novo objeto para identificar.

Caso o jogador não consiga identificar o objeto, serão feitas as seguintes perguntas: Para que serve? Qual a sua cor? Nesse caso as perguntas podem descontrair o jogador, fazendo com que ele relaxe e aproveite o ato de jogar.

Essa atividade irá desenvolver a percepção tátil e a espontaneidade dos alunos com relação a si mesmos e com o mundo que os rodeia.

Materiais: Tecido, objetos diversos.

- *Nó(Ref.2Jogos teatrais – p.61)*

Os jogadores formam um círculo com as mãos dadas. A professora, de mãos dadas com os jogadores à sua esquerda e à sua direita, atravessa o círculo, passando por baixo das mãos dadas de dois jogadores que estão do lado oposto do círculo. Mudando a direção, girando em volta de si mesma, amarrando o grupo como um nó. Em seguida o grupo começa a se desenrolar até voltar a posição inicial.

- *Jogo do barbante (Ref. autora)*

A professora faz um círculo com as mãos dadas. Coloca-se um barbante entre duas pessoas e eles têm de passar por todos sem que as mãos se soltem. O ritmo da passagem do barbante vai aumentando gradativamente.

Materiais: Barbante

- *Playground (Ref.2 Jogos Teatrais – p.87)*

A professora divide a sala em grupos de diferentes tamanhos e cada grupo escolhe um jogo de playground que exige equipamento ou objetos para jogar (bolinhas de gude, saquinhos de areia, corda, etc.) Todos os grupos jogam os diferentes jogos simultaneamente.

Materiais: Bolinhas de gude, saquinhos de areia, corda.

***Avaliação** – sentados em círculo, a professora incita uma conversa e troca de experiência entre todos.

UNIDADE 2

JOGAR E CANTAR

“A música, é uma forma de representar o mundo, de relacionar-se com ele, de fazer compreender a imensa diversidade musical existente, que de uma forma direta ou indireta interfere na vida da humanidade.”

DCNs - Arte

Apresentação de jogos teatrais
com música e ritmo.

4º Encontro

Aquecimento com ritmo, jogos e canto

- **Carga Horária:** 2 hrs
- **Objetivo:** Desenvolver e sensibilizar o corpo, explorar diversos tipos de sons.
- **Método:** Alunos andando pela sala, em todas as direções. Enquanto caminham são expostos as forças da natureza, que no início somente devem senti-las e em

seguida procuram livrar-se poeticamente delas. A professora incita os alunos a sentirem os fenômenos meteorológicos, dando o espaço de tempo necessário para que o grupo possa se manifestar.

Exemplos: Chove na rua onde vocês caminham, estão carregando pacotes ou sacolas; Sintam um forte vento vindo da sua direita, agora da sua esquerda, de frente, de traz: Neste instante surge uma tempestade, com chuva de pedras; etc. Após esse exercício, a professora acrescenta novas ações como: Agora você está andando com gesso em um pé, tem um grande peso na sua cabeça, está de patins, está na lama, emperrando uma cadeira de rodas, subindo uma escada, etc. Em seguida inicia com alguns jogos: Escravos de Jó, Jogo das ações, Jogo de efeitos sonoros vocais e gestuais, A carrocinha pegou.

***Encontro dinâmico, com grau de dificuldade baixo, explorando sensibilidade corporal.**

Dinâmica do encontro

- *Escravos de Jó (Ref. 3 - adaptado pela professora)*

Material: um pé do sapato de cada participante ou objetos diversos.

Regra: Aprende-se a música:

Música: “Escravos de Jô, jogavam o cachangá, tira, põe, deixa ficar. Guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue, zá.”

Todos sentados em roda, com o pé do sapato a sua frente. O objetivo é passar o sapato para a direita no compasso da música sem que a coordenação se atrapalhe, todos ao mesmo tempo. A cada finalização aumenta-se a dificuldade.

- *Jogo das ações: Sensibilizar e conhecer o corpo (Ref. 3)*

Ações escritas em papéis distribuídas pelo chão numa roda. Cada pessoa deve fazer a ação no espaço que lhe for destinado, enquanto estiver rodando uma música. Quando trocar a música deve trocar de ação. AÇÕES: Ler um livro; escrever uma carta; jogar um jogo de bola; maquiar-se; dançar; fazer aeróbica; brincar com boneca ou carrinho; consertar um objeto; olhar os colegas; deitar e ouvir a música; desenhar; pular amarelinha; desenhar; matar insetos; lavar uma coisa ou objeto; limpar o espaço; jogar videogame.

- *Jogo de efeitos sonoros vocais e gestuais (Ref.3 adaptado)*

Grupos de dois alunos. O professor inicia com um verso cantado acompanhado de um violão, no qual os alunos também iniciam, trabalhando o ritmo, e explorando os sons vocais e gestuais.

- *A carrocinha pegou (Ref.2 -p.119)*

Formam-se duas rodas, voltadas para o centro, com número idêntico de jogadores. A roda de fora gira para a direita e a roda de dentro para a esquerda, enquanto os jogadores cantam os versos. Cada integrante da roda de dentro volta-se para um integrante da roda de fora e realizam movimentos espelhados.

***Avaliação** – sentados em círculo, a professora incita uma conversa e troca de experiência entre todos.

5º ENCONTRO

Aprendendo através da brincadeira.

- **Carga Horária:** 4 hrs
- **Objetivo:** Comunicação não verbal, exploração de sons, ritmos.

- **Método:** Aquecendo formando um círculo com cadeiras. Os jogadores devem dançar em volta das mesmas, quando a música parar todos devem sentar, apenas um ficará em pé, e sairá do jogo, assim sucessivamente até que sobre uma pessoa e uma cadeira. Esse aquecimento faz com que a turma se solte para que inicie as demais atividades, que são: Pai Francisco, ABC dos copos, escravos de Jó com copos, espelho com som.

* Encontro divertido, trabalhando aquecimento com ritmo, possibilitando a descontração do grupo.

Dinâmica do Encontro

- *Pai Francisco (Ref.2 – p.171)*

Grupo em círculo de mãos dadas, marcar com palmas o ritmo da música Pai Francisco. Um jogador permanece do lado de fora, representando o Pai Francisco. Com a roda cantando o jogador aproxima-se e entra dentro da roda, requebrando, desengonçado, então escolhe outro para seu lugar.

- *Jogo do ABC dos copos. (Ref.3)*

Forma-se um círculo com carteiras, um copo em cada carteira, todos em pé irão repetindo com palmas e copos os comandos que a professora apresenta.

- *Escravos de Jó com copos. (Ref.3 – adaptado pela professora)*

Grupo em círculo, sentados em carteiras, cada um com um copo. A professora ensina aos alunos a melodia que irão cantar (escravos de Jo´), e como irão trabalhar o ritmo com os copos. Inicia o jogo assim que a professora der o comando.

- Espelho com som. (Ref.2 – p.187)

Os jogadores sentam um de frente ao outro. Um jogador é o iniciador e emite sons. O outro é o espelho e reflete sons. Quando “troca” é anunciado, os papéis são invertidos. Devem ser feitas trocas constantes para não interromper a fluência do som.

***Avaliação** – sentados em círculo, a professora incita uma conversa e troca de experiência entre todos.

6º ENCONTRO

Cantando e expressando com o corpo.

- **Carga Horária:** 2 hrs
- **Objetivo:** Ampliar as possibilidades de expressão; Desenvolver a atenção e concentração.

***Método:** Inicialmente caminhando pelo espaço preenchendo todos os vãos, em silêncio. Durante a caminhada todos se cumprimentam, em seguida passa seu nome a outra pessoa e recebe o nome dela, ou seja, troca-se de nome e assim sucessivamente. Ao reencontrar o próprio nome, este se senta. Após esse aquecimento inicia com os seguintes Jogos: Palmas, palmas, pé, pé, Borboletinha, e vários jogos musicais.

*Encontro musical com ritmo, desenvolvendo a atenção e concentração

1-Atividade musical de palmas, palmas, pé, pé. (Brincadeira musical). Marcelo Serralva.(Ref.3)[www.youtube.com/watch?https:// v=SIlcJJFLt0I](https://www.youtube.com/watch?v=SIlcJJFLt0I)

Nessa brincadeira a professora explica para os alunos através do vídeo do professor Marcelo Serralva seus exercícios com palma/pé.

2-Borboletinha (Musiqueducando com Marcelo Serralva). (Ref.3).

A professora inicia esse jogo ensinando aos alunos a melodia da música Borboletinha. Em seguida todos vão inserir a melodia elementos como palmas, estalos, acompanhando o ritmo.(Ref.4)<https://www.youtube.com/watch?v=SIlcJJFLt0I>

3-Atividade musical de palmas com a música Malamalenga (Música infantil Marcelo Serralva). (Ref.3)<https://youtu.be/13gzTFxuLM0>

Brincadeira com gestos e palmas dividida em duas etapas, seguindo a melodia Malamalenga.

4-Brincadeira de mandar (Brincadeira musical – Musiqueducando).(Ref.3)<https://www.youtube.com/watch?v=Q7uurU4ufKg&list=RD13gzTFxuLM0&index=9>

Nesta brincadeira os alunos vão fazer tudo o que a melodia mandar. (Mexer o corpo, a cabeça, a perna).

5-Pulalalá (Só quero a mamãe e o papai) DVD- As melhores brincadeiras musicais do palavra cantada. (Ref.3)<https://www.youtube.com/watch?v=KEYvnlZhstU>

Brincadeira em duplas, fazendo alguns passos, dançando dentro de um círculo marcado no chão. Seguindo o vídeo inicia a brincadeira decorando a sequencia dos passos.

6-Trança, trança dos braços (MúsicaOiá) Palavra Cantada. (Ref.3)<https://www.youtube.com/watch?v=cskbMk-XDa4>

Seguindo a melodia (músicaOiá) alunos vão trabalhando o ritmo com gestos, palmas e o corpo.

7-Como fazer arrastadinho – Brincadeiras Musicais do Palavra Cantada.
(Ref.3)<https://www.youtube.com/watch?v=fFo1i8EIS74>

Brincadeira com copos e palmas, seguindo a música e as instruções da professora sob o ritmo da melodia.

***Avaliação** – sentados em círculo, a professora incita uma conversa e troca de experiência entre todos.

UNIDADE 3

REVIVER RECORDAR

“A criança que não brinca não é feliz, ao adulto que quando criança não brincou, falta-lhe um pedaço no coração “

Ivan Cruz

Obter a aproximação dos filhos com os pais através de jogos e brincadeiras antigas

7º ENCONTRO

Integração entre pais e filhos no ambiente escolar, jogos e brincadeiras tradicionais .

- Carga Horária: 4 hrs
- Objetivos: Obter valores sociais e culturais em um mundo em que a tecnologia está cada vez mais presente; aproximar pais e filhos no ambiente escolar.
- Método: Para o desenvolvimento desta aula é necessário que a professora conscientize os educandos da importância desta atividade para o grupo. A aula se inicia com uma conversa em grupo com os alunos da turma sobre o que são jogos e brincadeiras tradicionais. Cada aluno deverá contar como eram suas brincadeiras e jogos em seu tempo de criança ou adolescente, onde brincavam, como brincavam, do que eram feitos seus brinquedos, etc. Após essa coleta de dados sobre os jogos e brincadeiras da infância dos alunos, a professora, inicia a prática com alguns jogos trazidos e preparados por ela: Morto/Vivo,

***Encontro dinâmico e descontraído, com grau de dificuldade baixo, motivando a integração pais e filhos no ambiente escolar.**

Dinâmica do encontro

- **Morto/vivo:** Um dos participantes é escolhido como líder e ficará à frente do grupo. É ele quem vai dar as instruções que devem ser obedecidas pelos outros jogadores. Quando o líder disser: “Morto!”, todos ficarão agachados. Quando o líder disser: “Vivo!”, todos darão um pulinho e ficarão de pé. Quem não acompanhar esta dinâmica é eliminado, até sobrar um só participante, que será o vencedor e o próximo líder. O grau de dificuldade da brincadeira varia conforme a velocidade em que os comandos são dados, lembrando que a sequência das

ordens podem variar, por exemplo: “Vivo! Vivo! Vivo! Morto! Morto! Vivo!”. Isso irá confundir os jogadores e exigirá ainda mais atenção dos participantes. A brincadeira poderá ganhar algumas alterações que devem ser combinadas antes de começar. Os dois últimos que ficarem serão os vivos, e os que saíram os mortos, que como castigo terão que improvisar uma cena de um conto.(Ref-4).

- **Pular corda:** Nesta brincadeira a professora faz uma adaptação, onde distribui alguns papéis aos alunos que contenham nome de personagens de uma peça teatral, conforme o aluno vai saindo do jogo, vai ensaiando com os demais colegas, o aluno que ficar por último será o protagonista.

*Enquanto dois jogadores batem a corda, cada um do grupo pula cantando a cantiga:

“Um homem bateu na minha porta e eu abri.
Senhoras e senhores, pulem num pé só.
Senhoras e senhores, ponham a mão no chão.
Senhoras e senhores, dêem uma rodadinha.
E vão, pro olho da rua!” (sair fora).

Quem conseguir chegar primeiro ao final, sem errar no pulo, será o protagonista.
(Ref.-4)

- **Acertar a lata:**Material: 6 latas de alumínio, 3 bolas de tênis, giz. Colocar 6 latas iguais numa superfície a 1 metro do chão. Formar com elas um triângulo, colocando assim as 3 latas na base, 2 em cima e 1 no topo. Traçar uma linha no chão com um giz, a uns 3 metros, a partir de onde as crianças lançarão as bolas. Cada jogador receberá três bolas para tentar derrubar as latas. Conta-se um ponto por cada lata derrubada. E três pontos a mais para quem conseguir derrubar todas. Aquele que errar a lata terá que cantar uma música de sua infância.(Ref.-4).
- **Pedrinhas/ bulgalhas/ cinco marias:** Para jogar, é preciso ter cinco pedrinhas ou saquinhos com areia dentro. Depois de agitar as pedrinhas com as mãos fechadas, jogue-as para cima, com cuidado para que elas não se espalhem muito quando caírem no chão. O jogador deve pegar uma pedra e atirar para cima e apanhar outra pedra do chão antes de apanhar a que jogou para cima. E assim por diante, até que todas estejam em sua mão. Mas atenção: quando for apanhar uma pedra do chão, não pode tocar em nenhuma outra. Se isso acontecer, agite as pedrinhas e jogue-as para cima novamente.

Faça um arco com a mão esquerda ou com a direita, se for canhoto, perto de onde estão as pedrinhas. Jogue uma pedra para cima. Agora, o jogador tem que passar uma pedra por baixo do arco antes de apanhar a pedra que jogou para cima e também não pode tocar em nenhuma outra pedra. Vá repetindo essa jogada, até conseguir ter todas as pedrinhas em sua mão. Improvisar uma cena de infância que tenha este jogo no decorrer da cena.(Ref.4)

- **Caça ao tesouro:** Dentro de uma área pré-definida espalhe as pistas anotadas em um papel, cada pista deve trazer uma informação que leve a pista seguinte, sendo que a última conduz ao tesouro. Os jogadores recebem uma pista inicial para começar a caçada. A graça do jogo está justamente nas pistas que podem trazer charadas, enigmas, anagramas, cruzadinhas, caça-palavras, frases incompletas. Lembrando que a solução sempre levará à outra pista. Neste jogo a professora trabalha com os personagens do Mágico de OZ, desvendando pistas que levem os alunos a conhecer melhor a história.(Ref.-4).
- **Telefone sem fio:** Organizar os jogadores sentados um ao lado do outro em fila. O primeiro jogador diz uma frase escrita pela professora de um personagem de peça teatral no ouvido do colega seguinte. Cada participante após receber a mensagem fala o mais baixo possível no ouvido do colega seguinte até que o último falará em voz alta o que recebeu. A mensagem muitas vezes chega completamente diferente. Essa é uma atividade excelente para desenvolver a fala dos alunos e organizar os pensamentos e concentração. É interessante fazê-la com os adultos, que por muitas vezes, acontece o mesmo com os pequenos, no qual a mensagem final não é a mesma da inicial
- **Cama de gato:** Brincadeira com barbante. Consiste em trançar um cordão entre os dedos das duas mãos e ir alterando as figuras formadas.(Ref.4)
<https://www.youtube.com/watch?v=bU0Hkc9nznA>
- **Cabo de Guerra:** Brincadeira onde duas equipes se dividem com a mesma quantidade para cada lado, fazendo força puxando, até que derrube a equipe adversária.(Ref.4)
<https://www.youtube.com/watch?v=bU0Hkc9nznA>

- **Amarelinha:** Os alunos irão desenhar o diagrama no chão, no pátio da escola e dividir em dez casinhas. Em seguida iniciarão o jogo ficando atrás da linha do início do traçado, jogando a pedrinha na casinha que não poderá ser pisada, começando pelo número 1. (Ref.4)

Ao final das brincadeiras todos sentados em círculo farão uma conversa com a professora, colocando os pontos positivos e negativos das brincadeiras.

8º ENCONTRO

Sentir o desconhecido.

- **Carga Horária:** 2 horas
- **Objetivo:** Desenvolver a socialização e a integração em grupo, favorecendo a ampliação da criatividade e da cooperação mútua. Demonstrar equilíbrio e lateralidade deslocando-se no espaço físico da escola ao andar, correr, pular.
- **Método:** Com o grupo em roda, a professora solicita que os alunos se espreguicem e alonguem, esticando o corpo, podendo inspirar e respirar alternadamente. Em seguida, solicita que todos façam algumas caretas, que se expressem facialmente como se estivessem tristes, bravos, felizes, com dores em diferentes partes do corpo e etc.

A partir disso explica que estas atividades são geralmente utilizadas para que eles se expressem livremente, não fiquem com vergonha dos colegas da sala e porque no teatro estas brincadeiras são muito utilizadas.

Neste mesmo momento apresenta uma pessoa, convidada por ela, que faz parte da comunidade e que trabalha com circo - teatro, para que converse com os alunos e explique mais sobre o assunto. Em seguida farão algumas atividades envolvendo brincadeiras antigas proposta pelo professor de circo.

Após conduzirá uma roda de conversas a respeito do que eles conseguiram aprender a partir das atividades desenvolvidas e o que isso pode acrescentar a seus estudos.

9º Encontro

Produção e criação estética através da confecção do jogo da velha.

- **Carga horária:** 4 horas
- **Objetivo:** Desenvolver o processo de estímulo à criatividade e expressão, proporcionar a comunicação de idéias e emoções; propor um espaço de criação e de facilitação da comunicação verbal e não-verbal. Expressar-se sabendo comunicar-se em arte, mantendo uma atitude de busca pessoal ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas.
- **Método:** A professora inicia organizando a turma em grupos. Apresenta e disponibiliza os materiais para a confecção do jogo, orientando e acompanhando o desenvolvimento da atividade artística. Quando estiverem terminando a confecção, a professora inicia um debate, que deve provocar apreciação sobre a experiência, ressaltando aspectos como dificuldades e soluções encontradas durante a realização da técnica, relatando a utilização e plasticidade como meio de expressão.

Materiais: Cola, tesoura, feltro, tecidos diversos, sucatas, fitas, etc.

10º ENCONTRO

Socialização entre pais e filhos no ambiente educacional.

- Carga Horária: 2 hrs
- **Objetivo:** Possibilitar a interação, afetividade e relacionamento entre pais e filhos na escola; Proporcionar aos filhos a apreciação, o incentivo e a influência positiva em relação aos estudos dos pais.
- **Método:** Neste encontro final, aborda-se a socialização e as práticas culturais oriundas das brincadeiras antigas com pais alunos) e seus filhos no ambiente escolar. A aula inicia com todos sentados em círculo, pais e filhos, e numa conversa descontraída os pais vão contando aos filhos os jogos e brincadeiras do seu tempo. A professora vai anotando as brincadeiras propostas pela turma. Em seguida, iniciam as mesmas, onde todos participam, pais e filhos. Esse espaço de interação e construção de conhecimento deve estimular os filhos as brincadeiras sadias, desligando-se do sedentarismo diante do computador, e aos pais, a conclusão de seus estudos, transmitindo aos filhos a confiança necessária para alcançar o sucesso escolar.

Referências Bibliográficas

BRASIL, M. E. C. SEF. Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental, 1997.

FREIRE, P. Educação como prática de liberdade. 31ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

GOMES, Érica D. Brincando com sons: refletindo sobre o lúdico na educação musical. Guarapuava: Unicentro. Livro no prelo. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/215622061/Livro-Prof%C2%AA-Erica-GomesBRINCANDO-COM-SONS-1#scribd>

KOUDELA, Ingrid Dormien. Pedagogia do teatro. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS. 2006. p. 124-125.

NACIONAIS, INTRODUÇÃO AOS PARÂMETROS CURRICULARES. "terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental." *Brasília: MEC-Secretaria de Educação Fundamental* (1998).

Nacionais, Parâmetros Curriculares. "ensino médio." Brasília: Ministério da Educação (1999): 538-545.

PARANÁ, SEED. "Departamento de Educação Básica." Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Arte. Curitiba: SEED-PR (2008).

Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 1 – nº 1 – 2010 Jogos Teatrais na Educação: Um Olhar para uma Prática Libertadora,

SPOLIN, Viola. *Jogos Teatrais na Sala de Aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SPOLIN, Viola. *Jogos Teatrais para a sala de aula: um manual para o professor* (I. D. KOUDELA, Trad.) São Paulo: Perspectiva, 2007.

SPOLIN, Viola. "Improvisação para o teatro. Tradução de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos." (1992).

Spolin, Viola. *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin*. Perspectiva, 2006.