

Cleudson Vieira dos Santos

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS TEATRAIS PARA ESTIMULAR A PRODUÇÃO
TEXTUAL**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO LATO SENSU NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Belo Horizonte

2010

Cleudson Vieira dos Santos

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS TEATRAIS PARA ESTIMULAR A PRODUÇÃO
TEXTUAL**

Trabalho apresentado como requisito
parcial para conclusão do curso de
Especialização lato sensu em docência
na educação básica pela Faculdade de
Educação da Universidade Federal de
Minas Gerais.

Orientadora: Miria Gomes

Belo Horizonte
2010

Orientadora: Miria Gomes

Aprovado em 11 de dezembro de 2010

BANCA EXAMINADORA

Prof.Dra Miria Gomes - UFMG

Prof. MS Lúcia Fernanda – UFMG

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo a utilização de jogos teatrais e lingüísticos para estimular a produção textual dos alunos de 3º ano do 2º ciclo de uma escola pública da rede municipal de Belo Horizonte. Inicio o trabalho com minha história na educação, história essa intimamente ligada ao teatro e que procura explicar porque escolhi trabalhar com essa arte maravilhosa nesse plano de ação. Pretende-se com esse trabalho mostrar que utilizar o teatro na sala de aula não pressupõe conhecimentos técnicos cênicos profissionais e tampouco tem o objetivo de focar apenas apresentações teatrais. Não é nossa intenção tornar nossos alunos atores. Muito pelo contrário, embora essas atividades possam ser utilizadas e alguma criança, por talento e vontade, possa trilhar o caminho profissional, a intenção é tornar o teatro um instrumento de aprendizagem e conhecimento, utilizando-a especificamente para estimular a produção textual.

Palavras-chave: produção de texto, dramatização e jogos.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
2. OBJETIVOS	08
3. PLANO DE AÇÃO.....	09
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	22
5. ANÁLISE DE RESULTADOS.....	25
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27

1. INTRODUÇÃO

Sou professor da rede pública de ensino com experiência de 11 anos de magistério. Ao longo de todo esse período, sempre procurei utilizar o teatro como instrumento pedagógico. De início, utilizava-o por questões de ordem pessoal. Sempre fui uma criança tímida. Timidez essa que me impediu de participar de muitos eventos importantes da escola onde estudei. Fui despertar para a participação de tais eventos quando já estava no segundo grau, ou seja, em vias de sair da escola. Acredito piamente que se tivesse tido os estímulos necessários por parte de meus professores na época, teria despertado para o teatro e outras atividades escolares bem mais cedo.

Por essa razão, decidi desde meu segundo ano no magistério, que meus alunos teriam essa oportunidade que eu não tive. Então, comecei a organizar pequenas apresentações para que todos os meus alunos tivessem a oportunidade de participar. Aqueles que se diziam tímidos, eu convencia a participar em papéis menores, muitas vezes até mesmo sem nenhuma fala.

Com o passar dos anos e com as experiências adquiridas na lida com o teatro em sala de aula, as peças foram se tornando cada vez mais elaboradas e o envolvimento dos alunos cada vez mais intenso.

No ano de 2008, tomei contato com o livro de Olga Reverbel e estudei seu trabalho com jogos teatrais. Foi quando percebi que o trabalho com o teatro poderia ir muito além de simples dramatizações. Percebi que os jogos teatrais podem se tornar um instrumento muito mais rico e completo do que antes imaginava. Isso, aliado a dificuldade que percebia em meus alunos com a produção textual de um modo geral, me fez imaginar uma forma de aliar jogos teatrais e produções de texto.

O presente trabalho será desenvolvido na Escola Municipal Moysés Kalil, onde trabalho. Essa escola tem aproximadamente 30 anos de existência e conta com profissionais experientes, muitos deles há bastante tempo na rede

municipal e na própria escola, localizada no bairro Mantiqueira, em Belo Horizonte, Minas Gerais, cuja comunidade é predominantemente carente.

Leciono nessa escola desde 2006 e, atualmente, trabalho com as disciplinas Geografia, História e Ciências, com duas turmas de 2º ano do 2º ciclo e outras duas turmas de 3º ano do 2º ciclo. Tenho um projeto de jogos teatrais com esses alunos, que não tem relação direta com o conteúdo ministrado nas demais disciplinas, e que será utilizado para o desenvolvimento do plano de ação.

A turma escolhida para o desenvolvimento do projeto (3º ano do 2º ciclo) é formada por alunos de 11 anos de idade do turno da manhã da escola. São aproximadamente 30 alunos, os quais, em sua maioria demonstram interesse e participação nas atividades propostas. Estão todos alfabetizados (com algumas raras exceções) e seu nível de letramento se encontra bem próximo daquele que seria o ideal para a idade ou ano do ciclo.

No entanto, apesar de ser uma turma tranquila no que diz respeito à leitura, observou-se durante algumas atividades de aula convencionais, e mais especificamente durante jogos teatrais e linguísticos, uma dificuldade considerável desses alunos de produzirem textos narrativos e/ou descritivos.

O interessante é que, quando questionados, os alunos conseguiam transmitir oralmente as idéias que lhes faltavam no texto. Mas mesmo estimulados a retomarem o texto uma segunda ou terceira vez, estes ainda se apresentavam sucintos demais em comparação com a explicação que tinha sido dada oralmente.

Diante disso, será proporcionado a esses alunos o contato com jogos teatrais e linguísticos partindo-se da hipótese de que o trabalho com teatro é um meio de estimular suas produções orais e escritas.

2. OBJETIVOS

Objetivo Geral

- Utilizar jogos teatrais e lingüísticos para estimular os alunos na produção e dramatização de pequenos textos narrativos de situações cotidianas.

Objetivos Específicos

- Analisar a experiência teatral e as dramatizações junto com os alunos, de forma a estimular a consciência corporal e lingüística;
- Refazer os textos a partir das análises das apresentações;
- Realizar novas apresentações e, se necessário, refazer novamente os textos a partir das contribuições e análises dos alunos.

3. PLANO DE AÇÃO

A ação proposta envolverá todos os alunos do 3º ano do 2º ciclo, da sala 01, turno da manhã da Escola Municipal Moysés Kalil, no bairro Mantiqueira, em Belo Horizonte. O motivo da escolha de apenas uma turma, está relacionado ao fato de ser um grupo que já está habituado com os jogos em questão, pois já tiveram contato com os mesmos no ano anterior.

No entanto, naquela ocasião, os jogos não tinham objetivos tão específicos quanto agora. Além disso, devido às atividades em questão serem desenvolvidas numa proposta que não está diretamente relacionada com as disciplinas que ensino, os tempos necessários para desenvolvê-las são pequenos, sendo o trabalho com uma única turma, portanto, mais proveitoso.

O principal “material” de nosso Plano de Ação será o corpo das próprias crianças, afinal “o elemento mais importante do teatro é o corpo humano; é impossível fazer teatro sem o corpo humano” (Boal, 2008, pág. 10). Além do próprio corpo e expressividade das crianças envolvidas no plano, também serão utilizados alguns materiais específicos para determinados jogos. Tais materiais serão bem simples, com o que estiver disponível na própria escola como, por exemplo uma cadeira que sirva de banco ou assento para uma determinada cena, uma caneta que pode ser um telefone, uma tampa de lixeira que pode se transformar num volante. O interessante é que as crianças utilizem sua imaginação o máximo possível com o mínimo de recursos.

De início serão retomados alguns jogos de fantasia e imaginação que já são do conhecimento das crianças. Tais jogos têm “o objetivo de dar possibilidades ao indivíduo de expressar suas sensações internas, suas emoções e seus sentimentos, através da sua capacidade de imaginação” (Monteiro, 1994, pág. 60).

Em seguida ocorrerão os jogos linguísticos, que segundo Celso Antunes devem ser:

“voltados para a ampliação do vocabulário da criança e o conseqüente domínio de maior número de recursos para o estímulo cerebral do uso da palavra como meio de se construir imagens; jogos para dar fluência verbal e, portanto, ativar formas de comunicação e de expressão e, sobretudo, operar algumas habilidades essenciais à linguagem [...]” (Antunes, 2008, pp. 47).

Por fim, acontecerão os jogos dramáticos, a partir de discussão e análise com as crianças. Após tal análise, esses jogos podem ser retomados para aperfeiçoamentos.

É importante ressaltar que nenhum desses jogos será rigorosamente descartado. Pode-se retomar qualquer um deles se houver uma necessidade imediata. Por exemplo, se a turma estiver muito desconcentrada, poderemos re-trabalhar a habilidade de atenção com um jogo para estimular a concentração.

Pretende-se que, após a realização dos jogos, as dramatizações sejam cada vez mais ricas e detalhadas.

3.1 METODOLOGIA

Foram ministradas aulas de 50 minutos uma vez por semana durante o período de abril a julho de 2010. Nos primeiros meses, foram ministrados os seguintes jogos:

1. De dinâmicas de relacionamento, espontaneidade, imaginação, observação e concentração:

a. Apresentação pessoal:

Objetivo: relacionar-se descontraidamente com o grupo.

O trabalho nesta atividade é realizado com toda a classe.

Os alunos caminham livremente, em ritmo rápido, tentando ocupar o maior espaço possível.

Cada um fala bem alto, mantendo o ritmo da caminhada. Por exemplo:

— Eu me chamo Pedro, tenho oito anos, gosto de rock e de andar de bicicleta.

Cada um vai repetindo a sua frase. Depois de algum tempo, peça aos alunos que alterem o ritmo durante a caminhada, tornando-o acelerado, normal ou lento.

Oriente os alunos no sentido de que diminuam o ritmo, até a postura imóvel, diminuindo ao mesmo tempo a altura da voz.

Ao final, todos ficam estáticos e em silêncio.¹

b. O modelador:

Objetivo: Desenvolver o relacionamento grupal através de atividades de imaginação com contato físico. Trabalhar a concentração e atenção.

¹ Retirado de REVERBEL, Olga, 2002, p.30.

Participam da atividade, no máximo, 20 alunos. O resto da classe observa. Depois é feito um rodízio.

O trabalho é realizado com dois grupos de 10 elementos cada.

Organize os alunos em duplas, um em frente ao outro, em duas filas paralelas.

Após um sinal previamente combinado, uma criança da dupla modela a outra conforme sua vontade, como se fosse um escultor. (veja foto 1)



Foto 1: alunos modelando os colegas como se fossem bonecos.

Depois que a modelagem dos 10 componentes de uma fila estiver pronta, inverta os papéis dos componentes das duplas.

O aluno modelado não deve contribuir com idéias para a modelagem, mas apenas se deixar modelar. Deve também manter sua pose estática, até que todos tenham sido modelados. (foto 2)²

² Ibid. p.36.



Foto 2: alunos em pose estática após a modelagem dos colegas.

c. Movimentos:

Objetivo: criar gestos e movimentos de marionete, expressão gestual, atenção e concentração.

Organize as crianças em grupos de dois alunos para trabalhar simultaneamente.

Coloque as crianças frente a frente, à distância de um metro mais ou menos.

O primeiro aluno é o manipulador e o segundo é a marionete.

A um sinal dado, o manipulador movimenta fios invisíveis presos no corpo da marionete.

O segundo aluno deve agir exatamente como se os cordões estivessem presos ao seu corpo e sendo movimentados (foto 3).



Foto 3: alunos fazendo os colegas de marionete.

Passados dois minutos, invertem-se os papéis da dupla (foto 4).³



Foto 4: as marionetes viram manipuladores e vice-versa.

d. Recitação coral.

Objetivo: desenvolver a expressão verbal, o relacionamento e o ritmo grupal através de atividades de recitação coral.

Realize a atividade com todos os alunos da classe.

³ Ibidem p.38.

Leia com voz alta, diversas poesias ou textos para os alunos escolherem um de sua preferência.

Releia o texto escolhido, pedindo às crianças que destaquem três tipos de elementos: movimentos das personagens, sons e objetos que nele aparecem, os quais serão escritos no quadro-negro, em três colunas (gestos, sonoplastia e plástica):

Gestos	Sonoplastia	Plástica
Relacionar os tipos de movimentos que identificam as personagens	Relacionar os tipos de sons.	Relacionar os tipos de objetos, lugares, ambientes.

Peça aos alunos que formem quatro grupos, três dos quais devem trabalhar com os elementos relacionados no quadro. O quarto grupo, chamado coro, fará a leitura com expressão e ritmo, para que os outros interpretem.

O primeiro grupo interpretará dramaticamente cada uma das personagens; o segundo, produzirá os sons e o terceiro criará o cenário com elementos plásticos confeccionados por eles mesmos, podendo também utilizar o corpo em poses estáticas.⁴

e. Hipnotismo.

Objetivos: relacionar-se com os companheiros procurando perceber-lhes intenções; desenvolver expressão gestual, concentração e atenção.

Divida a turma em grupos de dois alunos, que trabalharão simultaneamente.

Eles colocam-se frente a frente, a uma distância de um metro mais ou menos.

Um aluno é o hipnotizador e o outro, o hipnotizado.

⁴ Ibidem. p.42.

O primeiro movimenta as mãos de modo que o segundo possa perceber suas intenções de comando: deitar, levantar os braços, dançar, girar etc. (foto 5)



Foto 5: Brincando de hipnotismo.

Passados dois minutos, invertem-se os papéis das crianças.⁵

f. Hipnotismo colombiano.

Objetivos: trabalhar a concentração e a atenção, além de servir como aquecimento e alongamento.

Um ator põe a mão a poucos centímetros do rosto do outro; este, como hipnotizado, deve manter o rosto sempre à mesma distância da mão do hipnotizador, os dedos e os cabelos, o queixo e o pulso. O líder inicia uma série de movimentos com as mãos, retos e circulares, para cima e para baixo, para os lados, fazendo com que o companheiro execute com o corpo todas as estruturas musculares possíveis, a fim de se equilibrar e manter a mesma distância entre o rosto e a mão (foto 6).⁶

⁵ Ibidem. p.47.

⁶ Retirado de BOAL, Augusto, p. 91.



Foto 6: Hipnotismo colombiano

g. Corrida em câmera lenta.

Objetivos: trabalhar a concentração e atenção, aquecer e alongar.

Ganha o último a chegar. Uma vez iniciada a corrida, os atores não poderão interromper seus movimentos, que deverão ser executados o mais lentamente possível. Cada corredor deverá alongar as pernas ao máximo a cada passo. O pé para passar adiante da outra perna deve passar sempre acima da altura do joelho. É preciso que o ator, ao avançar, estique bem o seu corpo, porque com esse movimento o pé vai romper o equilíbrio e, a cada centímetro que caminhar, uma nova estrutura muscular vai se organizar, instintivamente, ativando certos músculos adormecidos. Quando o pé bater no chão, deve-se ouvir o barulho. Imediatamente o outro pé se levantará. [...] os dois pés jamais poderão estar ao mesmo tempo no chão. Desde que o pé direito esteja pousado, o pé esquerdo deve subir, e vice-versa. Sempre um pé só no chão (fotos 7 e 8).⁷

⁷ Ibid. p.103.



Foto 7: corrida em câmera lenta.



Foto 8: Chegada da corrida em câmera lenta.

2. Jogos lingüísticos para estimulação verbal.

a. Cara-metade

Objetivos: Desenvolver a fluência verbal, a percepção visual e atenção.

É necessário providenciar dicionários para o uso dos alunos que por, sua vez, devem estar organizados em duplas ou em grupos.

O jogo tem início com o professor escrevendo na lousa uma palavra e cortando-a ao meio. A tarefa dos alunos será com qualquer uma das duas meias palavras existentes e, auxiliados por dicionários, formarem sua “cara-metade”, isto é, criar novas palavras a partir da meia palavra existente. Vence o grupo que mais palavras válidas reunir no tempo previamente estabelecido pelo professor.⁸

b. Jornal Mundial

Objetivos: Estimular a percepção visual, a atenção e a expressão verbal e gestual.

Fazer, juntamente com os alunos, uma imitação de aparelho de TV com caixa de papelão.

Solicitar aos alunos que criem roteiros e apresentem “reportagens” sobre temas ligados à escola ou sobre notícias gerais. Em etapas subseqüentes os níveis dos programas podem ganhar aperfeiçoamento e incluir diferentes matérias, como opiniões, comentários, entrevistas e outros elementos que costumam caracterizar os jornais televisivos apresentados no país.⁹

c. Sonoplastia

Objetivos: desenvolver a percepção auditiva e a inteligência musical.

Escolher um texto e propor que a releitura do mesmo seja feita com apoio de sonoplastia.

Explicar o significado de sonoplastia e permitir aos alunos que pensem o texto imaginando que sons, ruídos, músicas podem servir como seu “pano de fundo”. Em etapas subseqüentes os alunos devem pesquisar ou construir textos e apresentá-los com sonoplastia.¹⁰

Tais jogos têm a intenção de avaliar o nível de concentração que os alunos demonstram durante as aulas, pois o espaço utilizado será

⁸ Ibidem. p.68.

⁹ Ibidem. p.65.

¹⁰ Ibidem. p.66.

predominantemente o pátio ou a quadra, onde existe uma maior disponibilidade espacial, facilitando a locomoção e dando maior liberdade aos movimentos. Como é comum (especialmente no pátio) o trânsito de alunos e professores, curiosos com os estranhos movimentos propostos pelas dinâmicas, tais atividades de concentração são fundamentais para que os alunos se habituem a essa situação e mantenham o foco. Elas também ajudam os alunos a liberar toda a sua criatividade. Também é importante que tais atividades estimulem o contato dos alunos entre si e sua interação. Os jogos linguísticos estimulam essas habilidades para que os alunos tenham mais condições de enriquecer e aperfeiçoar seus textos.

Essa atividade foi desenvolvida ao longo dos meses de abril e maio. Do segundo mês em diante os alunos desenvolveram a atividade chamada de dublagem¹¹. Tal dinâmica acontece da seguinte forma: os alunos serão divididos em quatro grupos de oito integrantes, cada. A saber: grupos A, B, C e D.

Num primeiro momento da dinâmica, que dura de uma a duas aulas, os grupos A e B saem da sala e ouvem, cada um, uma pequena história do professor. Uma história simples, que poderia acontecer com qualquer pessoa no dia-a-dia e que seja curta, com no máximo cinco minutos de duração. A tarefa desses grupos é dramatizar essas histórias para os colegas que permaneceram na sala, mas somente com mímica. Sem a utilização de palavras.

Os integrantes dos grupos C e D assistem a apresentação dos colegas de A e B. Segue-se uma discussão sobre o que aconteceu, com esclarecimentos de dúvidas para que as histórias fiquem bem claras para todo mundo. É função dos grupos C e D: criar as falas para a dramatização dos grupos A e B, respectivamente. É importante salientar que toda essa

¹¹ Adaptação livre de REVERBEL, Olga. P.69.

explicação sobre quem vai fazer o quê é feita antes de qualquer apresentação. Portanto, cada grupo sabe exatamente o que vai fazer antes do início da apresentação dos demais colegas. Portanto, os grupos A e B repetem a dramatização e os grupos C e D criam as falas simultaneamente para cada personagem. Então, são discutidas e comentadas as apresentações e, se necessário elas são repetidas novamente para que sejam feitas melhorias e para que haja maior sincronia entre os grupos.

Nas aulas seguintes os papéis são invertidos, cabendo aos grupos C e D a dramatização, enquanto os grupos A e B criam as falas. As dramatizações são filmadas quantas vezes elas forem repetidas, para comparação. Após cada apresentação, há uma discussão sobre o nível de entendimento da turma, que expressões podem ser usadas para aperfeiçoamento da apresentação, mesmo daquela que só usou da mímica.

A partir do mês de agosto os mesmos grupos deveriam criar sua própria história e dramatizá-la para os demais colegas. Novamente, apenas histórias curtas, de situações cotidianas, com no máximo cinco minutos de duração. Inicialmente, tais dramatizações são apenas através de mímica. Após a apresentação nesse formato, há um debate sobre o nível de compreensão da turma em relação à história apresentada, comparando com o que o grupo tinha a intenção de contar. O debate é voltado para a discussão de como o grupo poderia incrementar suas apresentações para aproximar cada vez mais a intenção comunicativa do grupo com a compreensão da platéia. A repetição da apresentação com as novas alterações propostas acontece imediatamente após o debate.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É evidente que esses alunos não se sentem motivados para escrever melhor. Falta a motivação de uma escrita contextualizada e significativa, para que eles enriqueçam mais seus textos. Seus textos estão se tornando “uma sucessão de mecanizações tão rígida e desprovida de vida quanto os movimentos de uma máquina” (Boal, 2008, pág. 14). Não é algo que queiram escrever. Por esse motivo, não se sentem motivados para colocar no papel tudo o que realmente sabem e conhecem sobre tantos outros temas que podem ser propostos.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, pudemos notar que algum conhecimento sobre os assuntos tratados eles os têm, pois, caso contrário, não conseguiriam explicá-los oralmente, ao serem questionados pelo professor. Portanto, é preciso mostrar a essas crianças que “produzir textos escritos é, fundamentalmente, aprender a representar, na escrita, a atividade de interação lingüística que acontece ‘naturalmente’ na fala” (Vieira & Val, 2005, pág. 07).

Diante disso, faz-se necessário proporcionar a esses alunos o contato com jogos dramáticos e lingüísticos, pois “no jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (Monteiro, 1994, pág.17). Esse sentido, buscado no próprio jogo, pode servir como um estímulo inicial para que as produções dessas crianças tornem-se mais ricas e detalhadas. Até porque “o jogo leva a criança a participar do processo de aprendizagem desde seu meio natural.” (Bustos, Dalmiro Manuel apud Monteiro in Monteiro, 1994, pág 11).

Além da falta de motivação, também pode-se perceber a falta de confiança na própria produção. E novamente, os jogos, especialmente os dramáticos, podem ajudar, pois “o jogo dramático é uma forma de expressão que diz respeito à natureza humana inteira.” (Slade, 1978, pág. 25). E se diz respeito à natureza humana, é bem mais facilmente assimilável.

Nossos alunos já têm cinco ou mais anos de escolaridade. Eles já têm todo um cartel de respostas prontas e estereotipadas, mas que deixam a desejar em conteúdo e detalhamento, necessários à produção de textos ricos. E os jogos vêm para ajudar a contornar esse problema, visto que:

“O jogo cria uma atmosfera permissiva que dá condições ao aparecimento de uma situação espontânea e criativa no indivíduo, proporcionando-lhe a possibilidade de substituir respostas prontas, estereotipadas, por respostas novas, diferentes e livres de uma conserva cultural trazida no decorrer do tempo, pelas mais diversas situações em que é restringida a sua capacidade criativa” (Monteiro, 1994, pág. 21).

Para ampliar as possibilidades do trabalho está sendo considerada a seguinte concepção de jogo:

“toda a 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” (Monteiro, 1994, pág. 95).

Reverbel (1997) faz um histórico da opinião dos mais ilustres pensadores de todos os tempos sobre a importância dos jogos no desenvolvimento infantil. Cita Platão, Aristóteles, Horácio, Carlos Magno, Montaigne e Rousseau. Todos eles mostram o quanto o jogar ajuda a criança em seu desenvolvimento.

Embora os jogos dramáticos sejam o “carro chefe” nessa abordagem, também há a intenção de se utilizar de jogos linguísticos e outros inúmeros que estimulem as crianças, pois:

“o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o

a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (Antunes, 2008, pág. 36).

Novamente, citando Antunes, “em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, a descoberta da individualidade e à meditação individual” (Antunes, 2008, p. 37). Portanto, é o melhor caminho para estimular esses alunos, em todos os aspectos, a enriquecerem suas produções.

5. ANÁLISE DE RESULTADOS

Para melhor analisarmos os resultados de nosso projeto, elegemos alguns critérios que nos serviram como parâmetro. Dessa forma, os resultados do plano de ação foram avaliados de acordo com o tempo gasto para desenvolvimento da atividade, com nível de envolvimento dos alunos bem como através da análise comparativa das dramatizações, via filmagens e das produções textuais dos alunos de antes e depois do plano.

De início, percebeu-se que a utilização da filmadora estava servindo de distração para os alunos. A novidade (pois tal instrumento pedagógico não é utilizado comumente na escola para atividades tão específicas) contribuiu significativamente para uma perda de concentração e de foco por parte dos estudantes, que se preocupavam demasiadamente com a filmagem, esquecendo por vezes de sua expressividade ou exagerando nela de forma desnecessária. Portanto, diante dessa dificuldade, a análise das filmagens foi substituída pelas observações dos colegas e debate sobre as apresentações. Esses debates se mostraram bem mais ricos e produtivos. Ao final deles ou na aula seguinte, as apresentações eram repetidas e foi possível perceber uma melhoria significativa no desempenho dos alunos, que apresentavam histórias bem mais detalhadas e, mesmo as mímicas, eram mais ricas.

A intenção de colocar os alunos para registrar os textos a serem dramatizados antes de sua apresentação mostrou-se também um problema muito sério, pois estava demandando um tempo muito grande, que inviabilizava um número maior de apresentações no mesmo dia e reduzia o tempo para as discussões, debates e novas apresentações. Por esse motivo, foi preferível ater-se a uma dramatização quase que improvisada, mediante uma combinação prévia feita pelos alunos e um simples esquema escrito, só para estimular a memória.

No período escolhido para a apresentação do trabalho, tivemos alguns problemas na escola como a ausência de profissionais que impediram uma sequência considerada ideal para o desenvolvimento da proposta. Essa quebra no ritmo de apresentações e dramatizações fez com que fossem retomadas

muitas vezes as atividades e dinâmicas de concentração, criatividade e imaginação. Além do mais, alguns aspectos expressivos que haviam evoluído significativamente no início apresentaram algum retrocesso, devido à quebra de seqüência de jogos.

O projeto continua acontecendo e as apresentações têm se tornado cada vez mais ricas e detalhadas. Porém, as dificuldades acima citadas ainda não permitiram uma produção textual que possa ser analisada objetivamente. Uma possível solução para esse impasse, visto que os alunos estão em seu último ano na escola seria iniciar tal projeto no 1º ano do 2º ciclo, onde os jogos de concentração, imaginação e criatividade deveriam ser trabalhados incansavelmente. Paralelamente, os jogos dramáticos deveriam ser introduzidos lentamente, bem como os jogos lingüísticos. Assim, esses alunos chegariam ao final do ciclo preparados para produzir e enriquecer seus textos, bem como para dramatizá-los.

Numa proposta mais ousada, e provavelmente ideal, esse trabalho deveria ser iniciado no 1º ciclo. Afinal a produção de pequenos textos de histórias cotidianas, muito próximo à linguagem oral, não são um objetivo a ser vencido no final do 2º ciclo, mas sim no 1º ciclo. Essas atividades poderiam ser pensadas, por exemplo, numa seqüência onde as dinâmicas de concentração, imaginação e criatividade seriam trabalhadas no 1º ano do 1º ciclo (turmas de seis anos); os jogos lingüísticos poderiam ser introduzidos no 2º ano, paralelamente à manutenção do trabalho com os jogos que se iniciou no ano anterior; por fim, os jogos dramáticos como “dublagem” e outros do gênero para fechar o 3º ano do 1º ciclo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 15.ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BOAL, Augusto. Jogos para atores e não atores. 12.ed. – Rio de Janeiro: Civilização, 2008.

MONTEIRO, Regina Fournecaut. Jogos dramáticos. 7. ed. – São Paulo: Ágora, 1994.

REVERBEL, Olga Garcia. Jogos teatrais na escola: atividades globais de expressão. Coleção Pensamento e ação no magistério. – São Paulo: Scipione, 2002.

_____. Um caminho do teatro na escola. Coleção Pensamento e ação no magistério. 2.ed. – São Paulo: Scipione, 1997.

SLADE, Peter. O jogo dramático infantil. – São Paulo: Summus, 1978.

VIEIRA, Martha Lourenço & COSTA VAL, Maria da Graça. Produção de textos escritos: construção de espaços de interlocução.- Belo Horizonte: Ceale/ FaE/ UFMG, 2005.