

UFPR – Universidade Federal do Paraná
Núcleo de Educação a Distância

Curso de Especialização para Formação em Educação a Distância

COMUNIDADE VIRTUAL DE PRÁTICA EM JOGOS TEATRAIS

Itamar Alves Leal dos Santos

Monografia

Orientadora: Prof^a Dr^a Onilza Borges Martins

Trabalho de Conclusão de Curso para Obtenção do
Título de Especialista em Formação para Educação a Distância

Curitiba - 2002

Itamar Alves Leal dos Santos

Curso de Especialização para Formação em Educação a Distância

Monografia

COMUNIDADE VIRTUAL DE PRÁTICA EM JOGOS TEATRAIS

Orientadora: Prof^a Dr^a Onilza Borges Martins

UFPR – Universidade Federal do Paraná
Núcleo de Educação a Distância
Curitiba - 2002

RESUMO

Estudar as possibilidades e as ferramentas apropriadas para criar e manter uma "Comunidade Virtual de Prática em Jogos Teatrais". Utilizando o Método Delphi, de pesquisa científica, como instrumento para facilitar, registrar e estimular a troca, a atualização e a convivência entre seus participantes, com os Jogos Teatrais. Estimular o aperfeiçoamento, através dos recursos de atividades síncronas e assíncronas, disponíveis em muitas escolas públicas e particulares, através do uso do computador e da Internet. É um experimento da virtualidade dos jogos teatrais através da educação a distância aplicados a atualização de professores do Ensino Fundamental do Ciclo I. Temos como perspectivas para o próximo ano, a publicação de um livro/CD-Rom como relatório final que irá possibilitar a sua divulgação e aplicação do experimento em outras instituições. Esta monografia é parte importante da fundamentação do projeto de Mestrado que desenvolvo na ECA – Escola de Comunicações e Artes da USP – Universidade São Paulo, orientada pela Professora Doutora Ingrid Dormien Koudela, iniciada no primeiro semestre de 2001.



PALAVRAS-CHAVE

Jogos Teatrais; Teatro Educação; Comunidade Virtual; Educação a Distância.

E-STA

ABSTRACT

To study the possibilities and the Internet tools adapted to create and maintain a “Practice in Theatrical Games Virtual Community”. Using the Method Delphi, of scientific research, as instrument to facilitate, register and stimulate the change, modernization and the coexistence among these Theatrical Games participants. Stimulate the improvement, through the resources of synchronous and asynchronous activities, available in many public and private schools, through the use of computers and Internet. It is an experiment of the theatrical games virtualite through the distance education applied to Fundamental Teaching of basic level teachers. I have as perspectives, for next year, the publication of a book including a CD-Rom as final report that will facilitate its popularization and application of this experiment in another teaching institutions. This monograph is important part of the Master degree course project that I develop in ECA – Communications and Arts Scool of USP – São Paulo University, guided by Dra. Ingrid Dormien Koudela, begun on the first semester of 2001.



KEY WORDS

Theatre Game; Education Theatre; Virtual Community; Distance Education.

SUMÁRIO

1. Introdução ... 07
2. Objeto ... 08
3. Justificativa ... 09
4. Olhando a Realidade ... 14
5. Contextualização ... 16
6. Problemas e Soluções ... 20
7. Caminho Percorrido para Encontrar Respostas ... 22
8. Conclusões Preliminares ... 25
9. Quadro Teórico de Referência ... 26
10. Objetivos ... 28
11. Procedimentos Metodológicos ... 29
12. Temas que Abordaremos Durante a Pesquisa ... 30
13. Cronograma das Atividades de Pesquisa ... 31
14. Gráfico da Pesquisa ... 32
15. Considerações Finais ... 33
16. Referências Bibliográficas ... 35
17. Anexo I – Modelo de página do *Site* ... 34

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long vertical stroke at the bottom.

LISTA DE TABELAS E GRÁFICO

- Tabela 1 – Educação Presencial X Educação a Distância ... 19
- Tabela 2 – Caminho Percorrido ... 24
- Tabela 3 – Público Alvo ... 29
- Tabela 4 – Forma de Contato ... 29
- Tabela 5 – Cronograma das Atividades de Pesquisa ... 31
- Gráfico I – Gráfico da Pesquisa em Dias ... 32



1. INTRODUÇÃO

Quando a Lei de Diretrizes e Bases – LDB e os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN estiverem sendo aplicados na íntegra, teremos todos os professores do Ensino Fundamental com habilitação em nível superior. A realidade atual é que muitos desses profissionais possuem apenas o Ensino Médio.

Essa situação não é exclusiva das cidades distantes dos grandes centros. Com certeza o isolamento no interior em nos bairros periféricos, dificulta, ainda mais, a possibilidade de atualização desses professores em serviço, para deslocar-se até um centro de formação muitas vezes não é possível pelo tempo e acarretaria gasto.

Os baixos salários que forçam os professores a aumentar sua carga horária docente, tornam sua formação continuada precária, levando-os a uma fatal desatualização.

“**Comunidade Virtual de Prática em Jogos Teatrais**” é um experimento que utilizar-se-á da virtualidade dos jogos teatrais, através da modalidade educação a distância, visando a atualização do Professor do Ciclo I do Ensino Fundamental no próprio serviço, ou em local e horário que melhor se encaixe às suas possibilidades.

Produziremos um site onde será feito o cadastramento dos profissionais interessados e, durante a realização do experimento, será realizado um treinamento em serviço, através da utilização do Fichário de Jogos Teatrais elaboradas pela educadora Viola Spolin.

O material produzido durante o experimento servirá como recursos para a elaboração da dissertação de Mestrado “**Comunidade Virtual de Prática em Jogos Teatrais**”.

2. OBJETO

Na atualidade, a formação e a atualização dos profissionais de educação está ficando cada vez mais difícil. Muitas vezes argumentamos que os problemas estão relacionados à falta de interesse, outras vezes constatamos que existe o interesse, porém a dificuldade está em locomover-se, em conseguir encaixar os horários de trabalho com os horários em que os cursos de atualização estão sendo ofertados. Tudo isto sem nos determos no valor que é cobrado por estes cursos.

Durante nossa vivência como educador e, a partir de pesquisas notamos que uma das áreas que mais possuem a dificuldade para conseguir seu aperfeiçoamento é a relativa aos professores do Ciclo I do Ensino Fundamental. Em sua maioria, possuem apenas uma formação de nível médio, apesar de estar previsto na LDB que todo corpo docente deverá ter o nível superior concluído, dentro de alguns anos. Porém, o que notamos na realidade é um corpo docente carente de atualização.

3. JUSTIFICATIVA

Acreditamos que a adoção do Fichário de Jogos Teatrais poderá provocar mudanças positivas em sala de aula no Ciclo I do Ensino Fundamental. Os docentes utilizaram o Fichário como mais um dos recursos existentes para dinamizar o potencial de seus alunos. Poderá trabalhar as barreiras existentes com crianças defensivas para torna-las participativas, agressivas e impulsivas descobriram o quanto é importante esperar pacientemente, ouvir e outra. A verbalização será facilitada o que ajudará no bom desempenho acadêmico das crianças. A cooperação, a consciência e a atenção ficaram mais apuradas fazendo com que haja um maior respeito entre todas.

A proposta é desenvolver um experimento utilizando o Fichário de Jogos de Viola Spolin juntamente com as técnicas praticadas pelo movimento escoteiro além dos recursos das novas tecnologias, preferencialmente, a internet.

Esperamos, dessa forma, promover a atualização dos professores de Ensino Fundamental do Ciclo I, colocando em prática as diretrizes e orientações da LDB e dos PCNs, no que tange a inter e a transdisciplinaridade.

No prefácio do livro – *Jogos Teatrais* – Tatiana Belinky ressalta o pioneirismo de Ingrid Dormien Koudela “...que veio conferir status acadêmico a um campo entre nós bastante marginalizado.”¹ Mesmo estando previsto por Lei, o Teatro e os Jogos Teatrais continuam sendo tratados como atividades extracurriculares, quando acontecem.

A arte, de forma geral, ainda é tratada de maneira “secundária” no currículo escolar do Ciclo II do Ensino Fundamental, apesar de existirem professores especialistas. Porém no Ciclo I a arte é lecionada por um professor polivalente. O que dificulta ainda mais o seu desenvolvimento.

¹ KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos Teatrais*. São Paulo, EDITORA PERSPECTIVA, 1984.

Quando observamos a área de cênicas, somos levados a concordar com Belinky “...o preconceito absurdo ainda existe nas escolas contra essa atividade – é que a maioria dos professores daquela área não está realmente habilitadas para lecionar essa importantíssima disciplina. E isto porque, de modo geral, eles próprios não receberam formação adequada...”²

O objetivo deste experimento é suprir essa lacuna, procurando romper esse círculo vicioso, por intermédio dos novos recursos tecnológicos existentes na grande maioria das escolas públicas - conseguidos com recursos oriundos, por exemplo do *Pro-Info* (que disponibilizou computadores para milhares de escolas), entre outros -, e particulares. Estes, muitas vezes, deixam de ser utilizados, em boa parte por falta de conhecimento e, de outra, pela falta de mão-de-obra especializada ou treinada.

Pretendemos neste trabalho abranger educadores e escolas das regiões do Brasil, nos valendo da praticidade permitida pelo uso do computador e das linhas telefônicas locais.

É também parte integrante de nossa proposta a elaboração e produção de material didático que será divulgado por meio de um site na internet, que cadastrará Professores do Ensino Fundamental do Ciclo I, interessados em desenvolver uma experimentação prática com o Fichário de Jogos Teatrais de Viola Spolin.

A Educação a Distância, já é um fato consumado de sucesso na formação e aperfeiçoamento de educadores. Como podemos notar através da reportagem de O Estado de São Paulo “Apesar das limitações, a educação a distância começa a prosperar no País. Somente nos últimos três meses, os investimentos no setor ultrapassaram US\$ 72 milhões, e universidades virtuais começam a surgir e ganhar o mercado.”³ Porém o uso de Jogos Teatrais utilizando os recursos da Educação a Distância constituir-se-á num avanço metodológico, que poderá atingir profissionais da educação, em diversas regiões, nos seus próprios locais de trabalho.

² Op. Cit., p. 10.

³ **O ESTADO DE SÃO PAULO**. Geral. Domingo, 03 de setembro de 2000. Disponível em: <<http://micro.todahora.com.br/abreurl.php3?url=http://www.estado.com.br/editorias/00/09/03/ger023.html>>. Acessado em: 29 junho 2002.

Os educadores participarão de diversas atividades produzidas por meio de softwares, exemplo: “*WebCT*” ou “*TelEduc*”, que disponibilizam atividades, tais como:

- *Chat* – sala de bate-papo, que possibilita aos participantes trocarem experiências, esclarecerem dúvidas simultaneamente com a mestrandia, com a orientadora e com os próprios participantes. É um recurso síncrono. Só funciona em horários pré-definidos, acordado entre os participantes do experimento. Restrito aos participantes do experimento.

O bate-papo também poderá contar com a presença de convidados, conforme a necessidade e as sugestões do próprio grupo.

- Fórum – local onde os participantes do curso expõem seus textos para o debate com os demais participantes. Também é utilizado para divulgação de informações e eventos e tem caráter permanente. É um recurso assíncrono. Trata-se de um grande painel onde todos podem participar e colocar suas opiniões para debate. Restrito aos participantes do experimento e convidados.
- *E-mail* – permite a correspondência uma a um ou um para todos. Também será utilizado para distribuição dos exercícios do Fichário de Jogos Teatrais da Viola Spolin. É um recurso assíncrono. Restrito aos participantes do experimento.
- Lista de Discussão – Recurso assíncrono. Simples de utilizar, onde os participantes podem enviar e-mail, para todos os participantes do grupo. A Lista poderá ser aberta a comunidade acadêmica interessada no assunto que está sendo abordado.
- *Site* – será a porta de entrada para a Comunidade Virtual de Prática em Jogos Teatrais. Funcionará como um portal sobre Jogos e sua utilização. Servirá como um espaço reservado para a divulgação do experimento, devendo ser atualizado pelo menos duas vezes ao mês. O site é aberto ao público em geral. Local onde as pessoas podem colher informações sobre os temas relacionados ao experimento e seus sub-temas. Recurso assíncrono, de livre acesso.

- *ICQ* – bate-papo de forma simultânea, facilitará a integração dos membros do experimento. Permite entrar em contato, mesmo sem termos marcado um horário, bastando para isso estarmos on line. Software free, que dinamiza a integração dos participantes do experimento. Apesar do caráter síncrono do *ICQ*, podemos utilizá-lo também de forma assíncrona. Ele é mais rápido do que os outros recursos.

Ponto falho do *ICQ*, até o momento, não permite um controle para mapeamento da participação. Porém dos recursos que dispomos para cursos mediados por computador, o *ICQ* é um dos mais dinâmicos. Será de uso opcional.

O presente experimento pretende viabilizar o aperfeiçoamento de profissionais da educação no componente curricular Arte, através da Comunidade Virtual de Prática em Jogos Teatrais, em consonância com a LDB - Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996, em seu Art. 80, no Título VIII, que trata da educação a distância. Destacamos a grande ênfase que está sendo dada à inter e à transdisciplinaridade a partir da publicação dos PCNs.

A reportagem do jornal a *FOLHA DE SÃO PAULO*, destaca os graus de repetência no 1º ano do Ciclo I,

*“Repetência no 1º ano continua em 40%
Nas outras séries, MEC aponta crescimento da aprovação; para técnicos,
falta qualificação a professores”⁴*

O que reforça a afirmação de que os professores do Ensino Fundamental DO Ciclo I enfrentam muitas dificuldades para a alfabetização dos alunos. Muitas vezes em decorrência dos recursos materiais mínimos e outras devido à falta de experiência ou de motivação para o uso de outros recursos alternativos na sua prática cotidiana.

O Fichário de Jogos Teatrais desenvolvido pela educadora Viola Spolin, é composto por fichas simples e práticas, que encaixam-se a quase todas as situações existentes no dia-a-dia do

⁴ GOIS, Antônio. **Folha de São Paulo**, 08/09/2000 - São Paulo SP. Disponível em: <http://www.uol.com.br/folha/educacao/ult305u69.shtml> . Acessado em: 29 junho 2002.

educador visando o envolvimento dos alunos no processo ensino-aprendizagem. O material sugerido para as atividades é o usual, facilmente encontrado, tornando-se simples o manuseio e a implementação das atividades propostas.

Com o experimento pretendemos abrir uma forma de contato dos professores do Ciclo I do Ensino Fundamental, com especialistas em Arte especialmente em Teatro e Educação. Acreditamos que a utilização de Jogos no processo de educação de nossos jovens por parte desses educadores, em muito facilitará o diálogo e o crescimento entre as partes.

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long vertical stroke at the bottom.

4. OLHANDO A REALIDADE:

Desenvolver um experimento onde a virtualidade dos jogos teatrais seja trabalhada no cotidiano do educador. Estudar as possibilidades do uso dos jogos teatrais como ferramenta onde o educador poderá tirar proveito para atingir o educando, durante seu processo de ensino-aprendizagem. Fundamentar a prática pedagógica dos educadores do Ciclo I do Ensino Fundamental, utilizando os jogos para envolver os alunos num momento onde o lúdico será um instrumental valioso do trabalho em grupo e do individual em sua plenitude.



Deixar despertar a paixão pelo que faz, pelo que vivencia. De acordo com o pensamento de Spolin,

*“experienciar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e organicamente com ele. Isto significa em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo.”*⁵

Através dos jogos, tanto professores como alunos poderão, brincando, colocar em prática conceitos simples e complexos, deixando de lado, por vezes, tabus arraigados em sua formação.

Os jogos teatrais permitem trabalhar em profundidade, fazendo sobressair a autodisciplina quando os participantes aceitam

*“as regras do jogo e acatam as decisões de grupo com entusiasmo e confiança”.*⁶

Utilizando as técnicas dos Jogos Teatrais, através do uso das novas tecnologias, em especial a Educação a Distância (EAD), por intermédio da Educação Mediada por Computador (EMC), estaremos desenvolvendo o projeto “Jogos Teatrais no Ciberespaço Educacional”, que terá como recurso o *site jogaeduc* - uma ferramenta facilitadora para a integração entre os educadores de diversas localidades que dificilmente conseguiriam ter acesso à produção acadêmica, tão facilmente.

⁵ _____ . **IMPROVISAÇÃO PARA O TEATRO**. 4ª ed., 2000. Editora Perspectiva, São Paulo, SP.

⁶ Idem. Página 03.

O *site* **jogoeduc** procura trazer para um ambiente virtual, o que normalmente só é trabalhado em atividades presenciais. É um local onde os profissionais ligados a educação, entre eles, os professores do Ensino Fundamental e também os arte-educadores, poderão trocar experiências fazendo com que haja um amadurecimento do processo criativo-didático.

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized, cursive script that appears to be the initials 'JG'.

5. CONTEXTUALIZAÇÃO

Ainda permanece na educação, particularmente no Ensino Fundamental, uma visão equivocada que vê o professor como o “dono da verdade”, enquanto o aluno está ali para “aprender a cultura imposta pelo dono do saber”. É evidente que temos “ilhas de excelência” onde a educação acontece de forma diferente. Porém, apesar do perigo da generalização, o que acontece no cotidiano de grande parte de nossas escolas ainda é o professor “ensinando” e o aluno “aprendendo”. Costumamos nos referir a esta forma de educação como uma “educação de cadeira”, sim, de cadeira, pois os alunos ficam sentados, uns atrás dos outros, ouvindo o que o professor esta expondo, utilizando apenas uma lousa, o giz e a saliva como recursos didáticos.

Pensando nesta forma de educação, iniciamos uma pesquisa sobre outros recursos que poderiam ser utilizados para tornar mais agradável o processo de formação de nossos jovens. Observamos que nos momentos de lazer – horário de recreio – as crianças ficam tão descontraídas e envolvidas com as brincadeiras e os jogos que, chegam até a se esquecerem da própria alimentação. Esquecem até de suas necessidades fisiológicas (é comum, logo que soa o “sinal” para o reinício das aulas, os alunos entrarem na sala e pedirem à professora permissão para ir até o banheiro ou para beber água).

É interessante chamar a atenção dos educadores para o processo de criação que ocorre durante os momentos descontraídos do recreio, num espaço de aparente suspensão do processo ensino-aprendizagem que ocorre nas salas de aula. As crianças, então, criam jogos, com regras e temas diversos. Ensinam e aprendem. Acontece uma verdadeira troca de informações e de conhecimentos. A vivência é profunda. Crianças que muitas vezes são tímidas, assumem no desenrolar do jogo ou da brincadeira, uma postura mais ativa, que podemos chamar de uma certa liderança emergencial, que é naturalmente aceita pelos colegas. Até mesmo aqueles alunos que em outro contexto são os que lideram e dominam as situações de competição, submetem-se à

orientação de quem está coordenando a atividade. Trata-se de um excelente exercício democrático em que cada um assume um papel e respeita o seu espaço e o do companheiro.

“Um relacionamento de grupo saudável exige um número de indivíduos trabalhando interdependentemente para completar o projeto, com total participação individual e contribuição pessoal.”⁷

No jogo não existe o domínio de uma única pessoa, como normalmente tende a acontecer na relação professor-aluno.

“Se uma pessoa domina, os outros membros têm pouco crescimento ou prazer na atividade, não existe um verdadeiro relacionamento de grupo.”⁸



O objetivo da verdadeira educação está na liberdade de expressão, na liberdade necessária para que o aluno cidadão possa atuar de forma comprometida e responsável na sociedade. Nesse sentido, ressaltamos as conclusões dos estudos desenvolvidos por Viola Spolin, no livro *Improvisação para o Teatro*, onde a autora, em nossa opinião, sintetiza o seu pensamento:

“A verdadeira liberdade pessoal e a auto-expressão só podem florescer numa atmosfera onde as atitudes permitam igualdade entre o aluno e o professor, e as dependências do aluno pelo professor e do professor pelo aluno sejam eliminadas.”⁹

Quando iniciamos nossa pesquisa sobre a capacitação do professor do Ciclo I do Ensino Fundamental, constatamos que o problema vem se arrastando a muito tempo. Poderíamos partir das afirmações do então Ministro da Educação e Cultura, Darcy Ribeiro, no livro *Jogos na Escola Primária*, em 1962, quando analisou a baixa formação das professoras de 1ª. a 4ª. série:

“...Aqueles que, mais felizes, conseguiram completar cursos normais, ressentem-se igualmente de amparo e estímulo ou de meios e materiais necessários à boa execução de sua nobre tarefa educacional. Essa é uma

⁷ SPOLIN, Viola. *IMPROVISAÇÃO PARA O TEATRO*. 4ª ed., 2000. Editora Perspectiva, São Paulo, SP.

⁸ Idem.

⁹ SPOLIN, Viola. *IMPROVISAÇÃO PARA O TEATRO*. 4ª ed., 2000. Editora Perspectiva, São Paulo, SP.

situação extremamente grave e que perdura há longos anos. Para fazer face a ela, Anísio Teixeira, à frente de um grupo de educadores, já tentava, em 1934, no Rio de Janeiro, realizar uma reforma no ensino, cuja pedra angular era o aperfeiçoamento técnico e profissional do magistério primário e o preparo de professores do mais alto nível.”¹⁰

O atual Ministro da Educação, Paulo Renato de Souza, em um editorial do projeto ProInfo – do MEC, abre um caminho “novo” para este “velho” problema, quando afirma que:

“O Brasil dispõe hoje de condições excelentes para oferecer educação a distância com bastante capacidade de aprimorar ensino ministrado em sala de aula e de fazê-lo chegar a mais brasileiros, nas regiões mais remotas do país. Os métodos e técnicas de comunicação hoje disponíveis possibilitam levar educação a milhões de estudantes e simultaneamente preparar milhares de professores, acelerando sobretudo a formação destes profissionais de ensino.”¹¹



Considerando as falas desses dois Ministros da Educação e educadores respeitados em suas áreas de atuação, decidimos aprofundar nossos estudos na formação dos professores, partindo para o recurso das novas tecnologias, através de um experimento que se utilizará da virtualidade dos jogos teatrais, através da educação a distância, visando a atualização do professor do Ciclo I do Ensino Fundamental no próprio serviço, ou em local e horário que melhor se encaixe às suas possibilidades. Desta forma, com o projeto “Jogos Teatrais no Ciberespaço Educacional”, pretendemos atingir um público-alvo das diversas regiões do Brasil, através do uso dos recursos existentes em muitas escolas públicas e privadas, utilizando as tecnologias da educação mediada por computadores (EMC).

Analisando alguns prós e contras referentes à educação presencial e à educação a distância, chegamos aos seguintes resultados comparativos:

¹⁰ CAMPOS, Maria Elisa Rodrigues e outros. JOGOS NA ESCOLA PRIMÁRIA. BIBLIOTECA DA PROFESSORA BRASILEIRA. MEC.1962. pág. 11.

¹¹ SOUZA, Paulo Renato. MEC. ProInfo. Disponível em:

<<http://www.mec.gov.br/seed/proform/default.shtm>> Acessado em: 20 outubro 2001.

EDUCAÇÃO PRESENCIAL	EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
dificuldade de acesso à produção acadêmica	facilidade de acesso a produção acadêmica
distância dos grandes centros	próprio local de trabalho ou em casa
falta de segurança para locomoção	não precisa locomover-se para participar
orçamento apertado para aprofundamento profissional	participação grátis
computadores, muitas vezes, sub-utilizados nas escolas	utiliza equipamento da escola ou particular
horário do curso incompatível – rigidez de horário	horário flexível, o participante é quem determina
gasto com diárias e passagens	freqüenta no local de trabalho ou em casa
dificuldade em falar com o autor do material	contato através de sala de bate-papo/e-mail
gasto com material impresso	material disponível para leitura no <i>site</i>
computador desatualizado	necessita de um Pentium 166 – 16Mb de RAM
linha telefônica com baixa velocidade	Linha telefônica domiciliar com fax-modem 33
não precisa aprender a usar o computador	dificuldade para usar o computador

Quadro 1 – Educação Presencial X Educação a Distância

Construímos o *site jogaeduc* como mais uma ferramenta para viabilizar o projeto, onde, num primeiro momento, os professores interessados poderão entrar em contato com materiais sobre jogos teatrais (jogos educacionais, jogos tradicionais, jogos de salão, jogos da memória, etc.) Lembrando que:

“Em todos os jogos, atividades e experiências a criança se educa, aumenta a sua capacidade de ação: facilita e controla os movimentos, enquanto o espírito de observação, a atenção, os sentidos, o raciocínio são conjuntamente solicitados pelo próprio indivíduo que pratica as atividades. O professor ...deverá favorecer-lhe situações educativas diveras que possam influir, isto é, variar o ambiente, a fim de que o grupo encontre ocasião para ativar estas capacidades.”¹²

¹² CAMPOS, Maria Elisa Rodrigues e outros. **Jogos na Escola Primária**. BIBLIOTECA DA PROFESSORA BRASILEIRA. MEC.1962. pág. 14.

6. PROBLEMAS E SOLUÇÕES

Quando pensamos no Ciclo I do Ensino Fundamental é importante considerar que nesta faixa etária, dos 06 aos 10 anos, o faz-de-conta está presente da mesma forma que o fato real. A criança brinca de faz-de-conta e faz-de-conta que está brincando. Muitas vezes, chegando a confundir os dois universos.

“A característica essencial a um efetivo educador estimulador é sua capacidade em gerar um clima de fascínio em torno de atividades que desafiem o aluno a pensar.”¹³

Rizzo, diz o quanto é essencial ao educador estimular seus alunos a pensar. Ela usa técnicas de jogos tradicionais e de tabuleiro em seus experimentos para atingir o alvo, que é um aluno participativo, concentrado e que consiga trabalhar em grupo.

Muitas vezes notamos a dificuldade que os professores sentem em trabalhar com jogos, justificando que “os jogos tiram a atenção do problema”. Porém, veja o que diz Spolin:

“Na medida em que o valor do jogo e do próprio ato de jogar tornavam-se mais claros, a palavra ‘jogo’ substituiu a expressão ‘solução de problemas’. As explicações sobre técnicas, intenções etc. tornaram-se desnecessárias. A procura lógica e racional dessas informações tinha sido ultrapassada pelo foco do jogo teatral.”¹⁴

“Jogar instiga e faz emergir uma força de vida muito importante, quase esquecida, pouco compreendida ou utilizada, e muito depreciada – a paixão.”¹⁵

E Rizzo complementa:

“As emoções do jogo geram necessidades de ordem afetiva e é a afetividade a mola dessas ações. Ela mobiliza o indivíduo em uma determinada direção como objetivo de obter o prazer. A ação humana é

¹³ RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio da escola natural**. 1ª ed., 1996. Bertrand. Brasil, Rio de Janeiro, RJ.

¹⁴ SPOLIN, Viola. **O Jogo Teatral no Livro do Diretor**. 1ª ed., 2001. Editora Perspectiva, São Paulo, SP.

¹⁵ SPOLIN, Viola. **O Jogo Teatral no Livro do Diretor**. 1ª ed., 2001. Editora Perspectiva, São Paulo, SP.

sempre fruto de uma motivação que organiza as forças do indivíduo em direção a um determinado fim. O jogo motiva e por isso é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção de esquemas de raciocínio, através de sua ativação.”¹⁶

Já em 1999, durante o curso de pós-graduação de Informática em Educação, na Universidade Federal de Lavras, escrevemos o texto: “*Sem tesão não há educação!*”. Sem esta força avassaladora que Spolin chama de *paixão*, Rizzo de *emoção*, nós de *tesão* e outros de *comprometimento*, estar de corpo presente; é complicado envolver e seduzir os participantes para entrarem no jogo. No teatral, no jogo educacional e também no jogo da vida. Entendemos que sem esta entrega, não conseguiremos compartilhar quaisquer conquistas com os nossos educandos.

No livro “A Arte Cavalheiresca do Arqueiro Zen”, só quando o arqueiro esquece o arco e se coloca como flecha para atingir o *foco* ele consegue chegar ao objetivo. Da mesma forma, no jogo teatral, só conseguimos atingir nossos objetivos quando esquecemos de nós mesmos e partimos para o foco, como centro de atenção. Neste momento os atos decorados ficam para traz e utilizamos o nosso espírito criador, que se traduz na improvisação, na entrega total para o bem comum.

¹⁶ RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes**: a construção do raciocínio da escola natural. 1ª ed., 1996. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, RJ.

7. CAMINHO PERCORRIDO PARA ENCONTRAR RESPOSTAS

No período da pesquisa para a realização da monografia, com o intuito de buscar subsídios participamos de alguns eventos promovidos pela USP, UNICAMP, UNISA, UNIREDE, SINPEEM e APROFEM, que abordaram o tema da educação a distância, como também das listas EduTec, Aprendizagem Mediada por Computador, UniRede Lista, ArteEducar, Rede L, Boletim EAD, UFLATEC/IED.

PROMOTOR	ATIVIDADE	MODALIDADE
USP	Curso WebCT -	Presencial
	Curso Linux – G1	Presencial
	Aprendizagem Mediada por Computador – ECA/CRT	Presencial / EAD
	Articulação de Objetivos e Métodos no Sistema de Jogos Teatrais – ECA/CAC	Presencial
	Pesquisa e Produção Acadêmica na Universidade – ECA/CAP	Presencial
	O Lúdico e as Linguagens Expressivas na Educação da Infância: Implicações para Formação do Educador – FE-USP	Presencial
	Criando Comunidades Virtuais de Aprendizagem e de Prática – ECA/CRT	Presencial
	Teoria e Prática da Peça Didática de Bertolt Brecht – ECA/CAC	Presencial
	As Novas Fronteiras da Comunicação e da Educação – ECA/CRT	Presencial
	Preparação Pedagógica do Programa de Aperfeiçoamento de Ensino (PAE) e Estágio da CAPES - ECA	Presencial
	I Workshop de EaD da USP	Presencial
UFU	II TecEAD - II Seminário Nacional de Tecnologia para Educação a Distância – UFU – Universidade Federal de Uberlândia – Apresentar Comunicação	Presencial
CONED	Fórum Nacional em Defesa da Escola Pública – Educação, Democracia e Qualidade Social – 4º CONED – Apresentar Painel	Presencial

SENAC-SP	Simpósio: Educação Profissional e Competências – O Modelo Britânico e as Perspectivas Brasileiras	Presencial
	Workshop WEBQUEST – Aprendendo na Internet	Presencial
	Teleconferência do CRUB – 2001 – SENAC/SP	Presencial e a Distância
	Encontro de Informática na Educação do SENAC/SP	Presencial
UniRede	Curso para formação de professores de EAD	A distância – pós-graduação
	Oficina Produção de Material Impresso para Educação a Distância	Presencial
	Oficina Hiperídia para Educação a Distância	Presencial
	Oficina Internet para Educação a Distância	Presencial
Unisa	Seminário de Tendências e Tecnologias em Educação a Distância	Presencial
Unicamp	Palestra do TelEduc	Presencial
	Palestra prof. Moran – Nova Tecnologias Aplicadas a Educação	Presencial
	Projeto de Educação a Distância	A Distância
	Workshop – Aprendizagem Colaborativa a Distância - Unicamp	A Distância
	Workshop – Educando em Ambientes Virtuais - Unicamp	A Distância
UFLA	Informática em Educação	A Distância – pós-graduação
Sinpeem	Curso profª Iara – Novas Tecnologias aplicadas a Educação	Presencial
	Curso de Jogos Cooperativos	Presencial
	Curso de Jogos Teatrais na Educação	Presencial
Aprofem	Curso sobre Projeto Pedagógico da Escola	A distância
	Palestrista no Congresso da Aprofem 2000 - Tema: Informática com & para Educação	Presencial
	Congresso Aprofem 2001 – Secretário da Educação do Município de SP fala sobre as Novas Tecnologias na Educação.	Presencial
Educar 2001	Oficina de Jogos Cooperativos	Presencial
EMEF Eng. José Amadei	Oficina de Jogos Teatrais com 3 h/a – para professores do Ciclo I (docente)	Presencial
PMSP	Evento: Psicodrama, Ética e Cidadania – Praça Floriano Peixoto – Zona Sul	Presencial

PMSP/USP 2000	Curso para Elaboração e debate do Projeto Político Pedagógico da Escola	Presencial
ABED	8º Congresso Internacional de Educação a Distância - 2001	Presencial

Quadro II – Caminho Percorrido

Durante o primeiro semestre de 2001, no decorrer das atividades da disciplina da ECA/CAP, realizamos um seminário, simulando uma “banca de qualificação”, onde abordamos o tema do projeto “Comunidade Virtual de Prática em Jogos Teatrais. Na oportunidade, fomos questionados sobre a viabilidade do projeto e dos recursos necessários para a sua realização. Aproveitamos para colocar em prática alguns recursos dos Jogos Teatrais. Apesar de no momento da apresentação do projeto não contarmos com o acesso a Rede da Internet, assim mesmo, produzimos os recursos para a apresentação simulando um site, fazendo com que os participantes pudessem ter uma pequena visão do que posteriormente transformou-se no site jogoeduc.



Em 12 de junho de 2001, tivemos a oportunidade de apresentar para os participantes da disciplina da Profa. Dra. Ingrid D. Koudela, uma versão preliminar dos recursos que selecionamos para o site jogoeduc. Naquele momento, o site já estava na Rede da Internet, e todos os alunos puderam acessar os diversos recursos: do chat (bate-papo), da lista de discussão, do resumo do do projeto, dos textos sobre jogos teatrais, educação a distância, entre outros.

Observamos com grande satisfação o interesse dos participantes desta aula “semi-presencial” (*uso o termo semi-presencial, pois os alunos receberam uma pequena orientação sobre como acessar a Internet, depois, seguiram o caminho da forma que escolheram*).

Atualmente o site **jogoeduc** está em fase de correção do conteúdo, para que no decorrer do segundo semestre possa ser ativado definitivamente.

8. CONCLUSÃO PRELIMINAR

Entendemos que, nesse momento, é oportuno recordar o pensamento do fundador do Movimento Escoteiro, Baden Power, a respeito dos jogos:

“O brincar é essencial. [...]

O brincar vai contra a maior parte dos defeitos dos meninos. Ele vai com boa camaradagem e franqueza. [...]

Um menino que ri muito mente pouco. [...]

Nós lhes ensinamos jogando pequenas coisas, que os tornarão capazes de fazer seriamente grandes coisas quando o momento vier.”¹⁷

Quando pensamos na formação continuada do professor do Ciclo I do Ensino Fundamental, devemos pensar em quem será o público que este professor irá atender. Só assim teremos condições de elaborar atividades que utilizem o potencial criativo deste educador e de seus educandos.

Está prevista a publicação em agosto de 2001, pela Editora Perspectiva, do Fichário de Jogos Teatrais, da Viola Spolin, traduzido pela Profa. Dra. Ingrid D. Koudela. Temos certeza que assim que este novo material estiver disponível, poderemos facilitar o uso e o mecanismo dos Jogos Teatrais para os professores participantes do nosso experimento.

Em outubro de 2001, pretendemos apresentar o nosso projeto no Congresso da Abrace, na medida em que representa um espaço adequado, um evento de âmbito nacional, para divulgarmos o uso dos Jogos Teatrais associado a novas tecnologias.

Também para meados do segundo semestre de 2001, o site www.pagina.de/jogoeduc estará disponível para consulta e debates, através de recursos totalmente grátis, facilitando a divulgação e o envolvimento de educadores aos recursos dos Jogos Teatrais no Ciberespaço Educacional.

¹⁷ FRAIGNAC, Gilbert. **Mon Carnet de Jeux**. Les Presses d'île de France. Traduzido pela União dos Escoteiros do Brasil. Porto Alegre. 1991.

9. QUADRO TEÓRICO DE REFERÊNCIA

Justificamos a relevância e a originalidade do experimento “COMUNIDADE VIRTUAL DE PRÁTICA EM JOGOS TEATRAIS”, a partir do levantamento bibliográfico feito em diversas universidades (USP-DEDALUS; UNICAMP; UFRGS; PUC-SP; PUC-RJ), à procura de Mestrados e Doutorados sobre jogos teatrais, artes cênicas e educação a distância. Não nos foi possível localizar nenhuma pesquisa que tivesse sido produzida que abordasse os Jogos Teatrais, ou até mesmo Artes Cênicas utilizando a metodologia da educação a distância com a finalidade de atualização dos professores do Ciclo I do Ensino Fundamental.

Encontramos algumas teses voltadas para a educação a distância. Mas, que envolvesse a área de Cênicas? Nenhuma foi encontrada.

Tal resultado fez com que sentíssemos uma certa insegurança, pelo desconhecido. Mas, ao mesmo tempo uma necessidade de conhecer o que até o momento não foi desbravado.

Estamos partindo de uma pré-bibliografia. Sendo que a oficial será construída no decorrer da pesquisa. A pré-bibliografia consta de livros nas áreas de Educação, Arte Educação, Cênicas, Informática, Educação a Distância, além de material bibliográfico conseguidos através de listas de discussão, comunidades virtuais, sites, reportagens de revista, jornal e televisão.

Estamos participando de congressos, seminários, palestras e cursos. Onde apresentamos pesquisas realizadas sobre a inclusão social, exclusão digital, rompendo barreiras quanto ao uso da informática e do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras com finalidade de recreação e aprendizagem.

Fazemos pesquisa na internet, através de sites, *icq*, listas de discussão. Todo este material estará sendo catalogado para servir de referência para futuros trabalho.

Utilizaremos o Método Delphi de pesquisa, pouco difundido entre nós pesquisadores, porém muito utilizado desde a Civilização Grega. Os professores participantes do projeto ao receberem suas fichas de jogos teatrais, irão pesquisar, debater, comentar, colocar em prática

junto a sua comunidade e retornarão para debate no grupo geral de professores. Desta forma poderemos fazer uma série de observações, debatendo sobre as dúvidas e certezas acontecidas durante a aplicação dessas atividades. Assim o professor poderá voltar para sua comunidade escolar, re-aplicar tais jogos. Trazendo novamente os seus comentários. Só então poderemos produzir um material sobre o estudo de todas as fases do processo.

No Método Delphi a construção é coletiva, todos os participantes podem e devem colocar suas dúvidas e sugestões, desta forma superaremos nossos pré-conceitos quanto a diversos temas, no momento em que ele estiver acontecendo.

O professor do Ciclo I do Ensino Fundamental que normalmente não tem acesso as tecnologias de ponta, aos textos que circulam no meio acadêmico, como uso da Comunidade Virtual de Prática em Jogos Teatrais, poderá solucionar esta falha do sistema educacional. Caso não solucione, pelo menos poderá minimiza-la.



10. OBJETIVOS

- ✓ Desenvolver um experimento do potencial virtual dos jogos teatrais.
- ✓ Utilizar recursos da educação à distância visando a atualização de professores do Ciclo I do Ensino Fundamental.

A handwritten signature or set of initials, possibly 'JF', written in black ink.

11. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Durante o ano de 2002, desenvolveremos o “**experimento da virtualidade dos jogos teatrais, através da , aplicados na atualização de Professores do Ciclo I do Ensino Fundamental**”, com a utilização das novas tecnologias em especial a Internet.

No primeiro momento, estaremos disponibilizando um site onde as pessoas interessadas em participar do experimento farão suas inscrições.

O critério para a participação será o preenchimento das vagas seguindo os itens:

PÚBLICO ALVO						
Professores do Ensino Fundamental do Ciclo I:		Sendo distribuídos pelas regiões:				
Rede Pública	Rede Particular	Sudeste	Sul	Norte	Nordeste	Centro-Oeste
9	8	9	2	2	2	2

Tabela 3 – Público Alvo

FORMA DE CONTATO:			
<i>Site</i>	Assíncrono	Individual	Internet
<i>E-mail</i>	Assíncrono	Individual/Coletivo	Internet
<i>Chat</i>	Síncrono	Coletivo	Internet
<i>ICQ</i>	Síncrono/Assíncrono	Individual/Coletivo	Internet
Ambiente virtual	Assíncrono	Individual	Internet
Telefone	Síncrono	Individual	Telefone
Carta	Assíncrono	individual	Correio

Tabela 4 – Forma de Contato

12. TEMAS QUE ABORDAREMOS DURANTE A PESQUISA

- ✓ Comunidade Virtual
- ✓ Comunidade Virtual de Prática
- ✓ Jogos Teatrais
- ✓ Educação a Distância
- ✓ Jogos Teatrais na Educação
- ✓ Ciberespaço na Educação
- ✓ Exclusão Digital
- ✓ O Experimento
- ✓ Conclusões
- ✓ Bibliografia
 - Livros
 - Links



13. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES DE PESQUISA

ATIVIDADE	DURAÇÃO – DIAS
▪ elaboração do site para disponibilizar as inscrições	30
▪ inscrições	15
▪ tabulação dos inscritos	30
▪ confirmação da inscrição	15
▪ elaboração de questionário para verificar situação das turmas dos participantes	15
▪ aplicação de questionário para tabular a situação atual das turmas dos participantes	15
▪ tabulação dos questionários e confecção de relatório	15
▪ escolha dos jogos teatrais adequados para a clientela participante	15
▪ aplicação do jogos teatrais	150
▪ elaboração de instrumento para tabulação dos documentos do experimento	60
▪ tabulação dos resultados do experimento	30
▪ elaboração dos relatórios do experimento	60
TOTAL	450^(*)

(*) Colocamos apenas uma previsão de tempo pois alguns dos momentos poderão acontecer simultaneamente, o que diminuirá a duração do projeto.

Tabela 5 – Cronograma das Atividades de Pesquisa

14. GRÁFICO DA PESQUISA EM DIAS

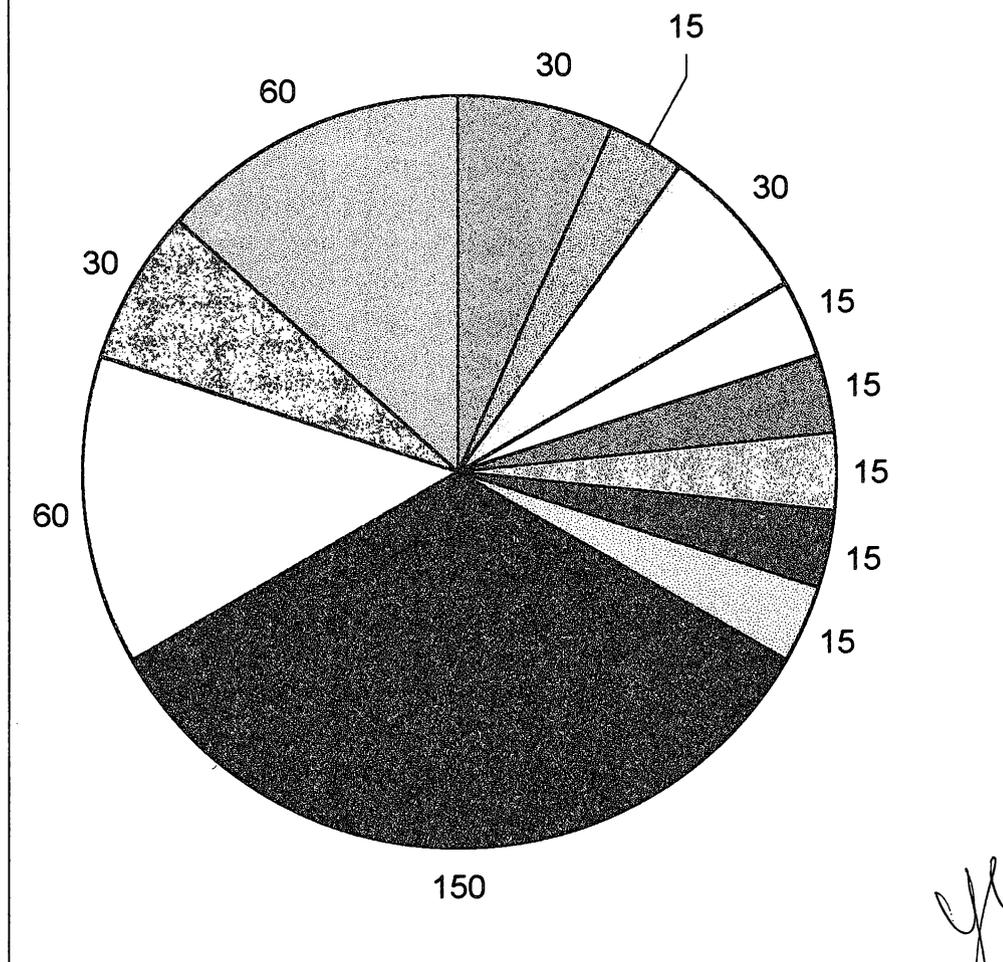


Gráfico I – Gráfico da Pesquisa em Dias

15. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para difundirmos o conhecimento dos Jogos Teatrais aplicados por meio do Fichário, utilizaremos a tecnologia da educação mediada por computador, da forma que está prevista na LDB e incentivada pelo MEC, conforme pronunciamento de seu Ministro a Educação

“O recurso da se faz necessário não porque faltem cursos de formação de professores, mas sim porque a maioria desses cursos é presencial, difíceis, portanto de serem acompanhados por quem já trabalha, ou se localizam nos centros urbanos, impossibilitando o atendimento personalizado as populações rurais, dispersas geograficamente. Sendo assim, a constitui-se em um instrumento eficaz de democratização da educação e uma opção de qualidade para atender a uma vasta demanda por habilitação, historicamente reprimida.”¹⁸

De posse dos resultados da avaliação do experimento, serão definidas estratégias para sua divulgação no meio acadêmico, sua publicação e implementação junto aos órgãos oficiais.

Finalmente, para dar início ao experimento, concluo esta monografia com uma mensagem muito atual para nossos dias, proferida por Roquete Pinto, para ilustrar o caminho já percorrido e o que temos ainda pela frente, em nossa empreitada pela educação, em especial a educação a distância, e o papel que cada um deverá exercer neste mapa conceitual que é a educação permanente, vista por um visionário do século passado:

“Haverá um dia, talvez esse dia já seja realidade, em que as crianças aprenderão muito mais e muito mais rápido com o mundo exterior do que no recinto da escola...”

¹⁸ SOUZA, Paulo Renato. EDITAL. Programa de Formação de Professores em Exercício. <http://www.mec.gov.br/seed/proform/default.shtm>

... O meio urbano moderno explode de energia e de uma massa de informações diversas, insistentes e irreversíveis...

... É evidente que a escola, hoje localizada em um edifício, em conjunto de edifícios, não conservará o papel primordial, a menos que se adapte às mutações inevitáveis do mundo exterior.”¹⁹



¹⁹ ROQUETE-PINTO, Edgar. Criador da Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, em 1923. Trecho extraído do artigo “**Lanterna Mágica**”, apresentado pelo prof. Gabriel Mário Rodrigues, no I Seminário Internacional de Educação Superior. Campo Grande, Mato Grosso do Sul, em 28 de julho de 1999. Reapresentado pelo prof. Dr. João Vianney, no Seminário de Tendências em Educação a Distância. São Paulo, São Paulo, em 02 de maio de 2001.

16. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACESSO – REVISTA DE EDUCAÇÃO E INFORMÁTICA. São Paulo, FDE, 1988/1999.
- ALVES, Rubem. *Conversas com quem gosta de ensinar*. São Paulo, Cortez, 1987.
- BARBOSA, A. M. *Arte-Educação: conflitos/acertos*. São Paulo, Max Limonad, 1984.
- BENJAMIM, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo, Summus, 1984.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Temas transversais*. Brasília : MEC/SEF, 1998
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte*. Brasília : MEC/SEF, 1998.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução*. Brasília : MEC/SEF, 1998.
- BUSQUETS, M. D. et alii. *Temas transversais em educação. Bases para uma formação integral*. São Paulo, Ática, 1997.
- DIÁRIOS. *Projetos de Trabalho* (Cadernos da TV Escola, PCN na Escola). Brasília. MEC/Secretaria de Educação a Distância. 1988.
- FISCHER, Ernst. *A necessidade da arte*. São Paulo, Zahar, 1977.
- FREIRE, Paulo. *A educação como prática de liberdade*. Rio, Paz e Terra.
- _____. *Pedagogia da esperança*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1992.
- INFORMÁTICA EM EDUCAÇÃO – Pós Graduação a Distância. Lavras, UFLA/FAEPE, 1999.
- KAMII, C. e DEVRIES, R.. *Jogos em grupo na educação infantil*. São Paulo, Trajetória, 1991.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. Brecht e o jogo teatral infantil. São Paulo. In: *Revista de Comunicações e Artes*. Ano 15, nº 24. 1990.
- _____. Brecht: um jogo de aprendizagem. São Paulo, Editora Perspectiva, 1991.
- _____. *Jogos Teatrais*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1984.
- _____. *Texto e jogo*. São Paulo, Editora Perspectiva. 1996.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio, Zahar. 1975.
- PUIG, J. M. *Ética e valores: métodos para um ensino transversal*. São Paulo, Casa do Psicólogo, 1998.
- SÉRIE IDÉIAS. São Paulo, FDE. Diretoria Técnica, 1994 - 1999.
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1963.
- _____, Viola. *O jogo teatral no livro do diretor*. São Paulo, Perspectiva, 1999.

17. ANEXO I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ufe'.

Modelo Preliminar do Site

em construção

(só para ilustração)

Tomada de Decisão

A seguir, será apresentado um quadro-resumo das ferramentas* aqui indicadas para avaliação, tanto em processo de interação, colaboração, tomada de decisão, como do ambiente do curso.

Conhecimentos Técnicos	Ambiente	Colaboração	Interação	Tomada de Decisão
Chat	Formulário	Chat	Chat	Análise do registro de <i>login</i>
Lista de discussão		E-mail	E-mail	Ferramenta de votação
Fórum		Lista de discussão	Lista de discussão	Ferramentas de comunicação (<i>chat, e-mail, lista de discussão, fórum</i>)
Formulário		Fórum	Fórum	Ferramenta de edição de texto colaborativo
Páginas html		Auto-Avaliação	Análise do registro de <i>login</i>	Auto-avaliação
Auto-avaliação				

* Observamos que durante o desenrolar do curso verificaremos a eficácia de cada ferramenta, havendo a possibilidade de substituição, conforme as necessidades.

Tomada de Decisão

Quanto à participação e à tomada de decisão do aluno serão avaliadas as suas contribuições, sugestões para definição dos temas e resolução dos problemas.

Ainda neste processo, será feita uma auto-avaliação do aluno com relação à sua participação no curso.

As ferramentas apresentadas neste processo são:

- > Análise do registro do *login*
- > Ferramenta de votação
- > Ferramentas de comunicação (*chat*, *e-mail*, fórum, lista de discussão)
- > Ferramenta de edição de texto colaborativo
- > Auto-avaliação

<u>inicial</u>	<u>teoria</u>	<u>quem pode participar?</u>	<u>bate papo</u>	<u>agradecimento</u>
<u>apresentação</u>	<u>o projeto</u>	<u>jogo teatral</u>	<u>evento</u>	<u>deixe sua mensagem</u>
<u>fórum</u>	<u>atividades</u>	<u>lista de e-mail</u>	<u>dúvidas</u>	<u>link</u>

Apresentação

Ao entrarmos em contato com as novas tecnologias, percebemos que só voltando a ser criança, tendo a curiosidade do jovem, poderemos transmitir o "brilho nos olhos" e seguir sem medo de aprender com nossos erros e acertos.

**A criança brinca
e brincando aprende.
Aprendendo
demonstra
todo seu aprimoramento
em fazer da vida
um eterno brincar.**

**Brinca de viver
e vive brincando**
Yta
**Na brincadeira do Jogo
o jogo é "de verdade"
o jogo tem regras
o jogo envolve
o jogo fantasia
o jogo abstrai
abstraindo eu cresço
crescendo deixo de jogar.**

**Trato o jogo como brinquedo
esqueço o quanto aprendi brincando
esqueço o quanto aprendi fazendo
esqueço o que estou perdendo.**

Yta

Pensando nesta criança que existe dentro de cada um de nós. No tanto que precisamos aprender. E na forma alegre que uma criança consegue aprender através de jogos.

Decidimos desenvolver este experimento aplicando as técnicas envolventes dos jogos teatrais juntamente com as novas tecnologias através do ciberespaço e da modalidade da educação a distância, para trabalhar com um problema que persiste a muitos anos, ou seja, a capacitação em serviço dos professores do ciclo I do ensino fundamental.

A formação continuada dos professores do ciclo I do ensino fundamental, das diversas regiões do nosso país.

Agradecemos sua presença!

No projeto "**Jogos Teatrais no Ciberespaço Educacional**" procuraremos colocar em prática os Jogos Teatrais idealizados por Spolin, visando facilitar o cotidiano do professor do ciclo I do Ensino Fundamental.

Em contradição ou melhor atualizando a visão de Regina Coeli Guedes de Souza Pinto, que em sua tese, na página 02, "*Observamos que as dificuldades encontradas na aplicação da tecnologia à praxis educativa evidenciavam duas ordens de problemas. Uma delas se referia às dificuldades para transformar a linguagem pedagógica em meio técnico de comunicação, a outra decorria da persistente defasagem entre a montagem de sistemas e certos aspectos relevantes do processo educativo. A análise desses problemas, de uma perspectiva antropológico-filosófica, mostrou a impossibilidade de estabelecer comunicação efetiva em situações que não preenchessem as condições da relação dialógica, condições estas que decorrem da essência do homem ser-no-mundo-com os outros. Nesse sentido, atividades educativas que se fundamentam nas qualidades naturais do ser humano, têm mais probabilidade de promover a comunicação docente do que programas e sistemas propostos pela tecnologia.*"

Concordamos com Regina Coeli Guedes de Souza Pinto, porém temos a obrigação de trazer esta colocação a luz dos novos estudos e ferramentas que facilitam a integração homem-máquina-homem. Principalmente no tocante a atualização profissional em um país continental como é o caso do Brasil.

Segundo Fredric Michael Litto, no artigo "Computerfobia: de quem é a culpa?" <http://www.futuro.usp.br/ef/quem/coputerfobia.htm>; "*Aqueles que lidam profissionalmente com tecnologia educacional costumam dizer que os professores nas escolas se dividem em três categorias: a dos 20% que são fanáticos pelos computadores e similares, a dos 20% que têm uma fobia indisfarçável em relação a qualquer apetrecho novo de natureza tecnológica, e a dos restantes 60% que precisam ser seduzidos para aderir aos novos modos de aprender e trabalhar.*" Verificamos que se existe culpado para o distanciamento de 20% dos educadores é exatamente pela interface agressiva, ou pouco cortês existente em nosso software.

Da mesma forma que existe este afastamento das novas tecnologias por medo do desconhecido. Também temos este afastamento dos educadores dos recursos dos jogos, não somente dos jogos teatrais, por julgarem-nos como dispersivos e próprios para momentos de descontração.

Percebem, conforme diz Regina Coeli Guedes de Souza Pinto, "*Dentre as atividades que se desenvolvem no contexto intra-escolar, as que por sua própria natureza incluem a espontaneidade, a criatividade e a subjetividade, são as expressões denominadas artísticas*" que as atividades que fluem facilitam a aprendizagem, porém sentem-se inseguros para utilizá-las.

No prefácio do livro "Jogos Teatrais no livro do Diretor" Viola Spolin ressalta que: *"Na medida que o valor do jogo e do próprio ato de jogar tornavam-se mais claros, a palavra **jogo** substitui a palavra **solução de problemas**. ... A procura lógica e racional dessas informações tinha sido ultrapassada pelo foco do jogo teatral."* Com esta colocação ela conclui que *"O foco do jogo teatral desperta o intuito"*.

É exatamente este intuitivo que procuramos enfatizar na educação de nossas crianças e jovens. Para que o aprender flua de forma orgânica precisamos utilizar as técnicas que integrem reações espontâneas e ao mesmo tempo criativas.

Nosso projeto pretende suprir esta lacuna, trabalhando a atualização profissional dos professores do ciclo I do ensino fundamental, utilizando os recursos da Educação a Distância (EAD), para aproximar pessoas das diversas regiões do nosso país, trabalhando com os jogos teatrais para sensibilizá-los numa área pouco utilizada pelos mesmos.

A forma de linguagem que utilizaremos será a coloquial.

Respeitaremos e aprenderemos com o regionalismo. Haverá uma troca de experiências, onde, alunos e professores participaram como co-autores dos jogos e relatos.

