

## OFICINA DE JOGOS TEATRAIS NO IFRN: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Maria Eduarda Oliveira Félix da Silva; Rebeka Caroca Seixas

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Rio Grande do Norte - Campus São Gonçalo do Amarante  
rebeka.caroca@ifrn.edu.br*

**Resumo:** O presente trabalho é um relato de experiência da oficina de jogos teatrais, realizada no disciplina de Arte III-Teatro no IFRN – Campus São Gonçalo do Amarante, a qual teve como finalidade perceber as contribuições que os jogos teatrais promovem aos discentes do curso técnico de nível médio em Edificações na forma integrada. Por meio da realização da oficina e análises dos questionários, embasados nas obras de Viola Spolin, Ricardo Japiassu, Maria Lucia Pupo e Ingrid Koudela, esse estudo destaca a importância dos exercícios teatrais como uma importante metodologia para o desenvolvimento acadêmico, cultural e psicomotor dos discentes, bem como, proporciona a integração social dos estudantes do Ensino Médio Técnico Integrado da Rede Federal de Educação.

**Palavras-chave:** Jogo teatral, Integração Social, Instituto Federal.

### 1. Introdução

O teatro usa a linguagem verbal e corporal, a memorização, a atenção e também a organização espacial, observando todas essas contribuições dessa arte para o indivíduo, o presente artigo aborda-o como um fator importante para o desenvolvimento educacional do estudante do Ensino Médio Técnico Integrado da Rede Federal de Educação. Nele, a metodologia utilizada será o relato de experiência, onde descreveremos a oficina realizada com os alunos da disciplina de Arte III – Teatro, no primeiro semestre de 2018, do IFRN- Campus São Gonçalo do Amarante. A qual teve as suas atividades embasadas na obra *Jogos Teatrais Na Sala De Aula*, de Viola Spolin (2010), com os discentes do Curso Técnico De Nível Médio Em Edificações Na Forma Integrada.

Os exercícios teatrais foram desenvolvidos com o intuito de promover a iniciação teatral dos alunos e proporcionar o conhecimento prático da teoria que eles estudaram em sala de aula sobre a história dessa arte, como funciona, incluindo as técnicas de preparação para um espetáculo. Além disso, objetiva propiciar a integração social dos estudantes e desmistificar o pensamento que o teatro se resume as interpretações feitas para algum trabalho escolar, fazendo com que os estudantes passem a enxergar a complexidade dessa arte, e utilizem algumas técnicas de foco aprendidas, em diversos âmbitos das suas vidas, sejam eles profissionais ou pessoais.

Ao final de cada exercício, os alunos fizeram uma avaliação da sua perspectiva no jogo e no final da oficina, foram entregues aos alunos-jogadores questionários que deveriam

analisar as suas experiências vivenciadas naquele momento.

O Instituto Federal por oferecer uma educação técnica integrada ao Ensino Médio a carga horária se torna muito grande e, muitas vezes, desgastante para o aluno. Não é incomum os discentes realizarem diversas atividades das áreas técnicas que acabam desmotivados para entender as artes e os acontecimentos que os circundam no mundo em que vivem. Portanto, vale salientar a importância do ensino do teatro para a construção de um jovem cidadão crítico, provocando o autoconhecimento e proporcionando um novo olhar para as artes cênicas, criando uma identificação dos alunos com o teatro, para que, no futuro, sejam indivíduos apreciadores dessa arte.

## **2. Metodologia**

O processo metodológico desta pesquisa foi desenvolvido em três períodos: estudo bibliográfico aliado ao planejamento da oficina, realização da oficina e aplicação dos questionários e, por fim, a análise dos resultados dos questionários.

O planejamento dos exercícios foi embasado nos estudos de Ingrid Koudela (2001), Lev Vygotsky (2001), Márcia Coelho (2013), Maria Lucia Pupo (2010), Maria Oliveira e Tania Stoltz (2014), Ricardo Japiassu (2001), e Viola Spolin (2010).

Posteriormente, a oficina foi executada com estudantes do Ensino Médio Técnico, embasada na obra *Jogos Teatrais Na Sala De Aula*, de Viola Spolin (2010). Os jogos foram utilizados na seguinte ordem: Alongamento; Jogo da bola, Pegador com explosão, Exposição e Jogo dos seis nomes.

Após a realização da oficina, os foram aplicados questionários nos alunos-jogadores, como uma forma de avaliação dos discentes em relação aos exercícios teatrais que foram realizados. Posteriormente, ocorreram a análise de dados obtidos e confrontação teórica com os estudos já citados anteriormente.

## **3. Resultados e discussão**

No primeiro momento, as luzes foram apagadas e cada discente foi convidado a se deitar e prestar atenção nas instruções da coordenadora da oficina, que pediu foco e concentração para os jogos que viriam a seguir. Posteriormente, foi realizado um

alongamento, para preparar os alunos para a prática dos jogos teatrais que ocorreriam em seguida.

Com o objetivo de promover um primeiro contato e interação entre o grupo, a primeira atividade escolhida para ser executada foi a do “Jogo da bola”, exercício proposto por Spolin (2010), nele, os jogadores, em um único círculo imaginavam e jogavam uma bola para o outro. Ao longo da realização do jogo, a coordenadora da oficina comandava a sua intensidade, dizendo aos participantes o peso e rapidez da bola, por meio das seguintes frases “A bola está muito pesada!”, “A bola está muito rápida”, e entre outras expressões que ajudavam na alternância da velocidade do jogo.

Essa prática proporcionou uma melhor relação interpessoal entre os alunos, uma vez que eles puderam interagir uns com os outros, sem a segregação de grupos, além disso promoveu uma melhora da consciência corporal do jogador que, de modo inesperado, tinha que mudar a forma como jogava e recebia o objeto em questão.

Sobre a integração social, Spolin afirma:

A maioria dos jogos é altamente social e propõe um problema que deve ser solucionado – um ponto objetivo com o qual cada indivíduo se envolve e interage na busca de atingi-lo. Muitas habilidades aprendidas por meio do jogo são sociais (SPOLIN, 2010, p.6).

Depreende-se que, a importância e dinâmica do jogo é constituída por todos os participantes e essa dependência de cada jogador estimula o foco e a integração do grupo. Além disso, ao tentar resolver o problema do jogo, os alunos ampliaram seu foco, conversaram sobre como solucionar as eventualidades que aconteceram como, por exemplo, a ocorrência da mudança brusca do peso, sugerido pela instrutora.

Posteriormente, foi realizado o “Pegador com Explosão”, aquecimento criado por Spolin (2010), nesse jogo, existe o Pegador, jogador que deve alcançar e tocar todos os outros participantes, esses devem correr de um lado para o outro e, ao serem tocados, teriam que “explodir”. Esse exercício teatral foi utilizado como um método de aquecimento e um meio propagador da dinamicidade e do lúdico na oficina, nele os alunos além de movimentar-se sobre o palco, reagiam de formas diferentes ao serem pegados, ocasionando ações espontâneas e proporcionando o foco na atividade que estava sendo executada.

Foram diversas as formas que os jogadores explodiram, alguns gritaram, uns caíram no chão e outros ficaram com muita raiva. Essa movimentação proporcionou o aquecimento corporal e intensificou o foco, pois os alunos se concentravam ao procurar meios de não

serem pegos, além de fomentar o desenvolvimento de um olhar lúdico por parte dos jogadores, posto que a maioria, por já conhecerem a brincadeira popular chamada *tica – tica*<sup>1</sup>, sentiram-se familiarizados com este jogo e ficaram confortáveis em realizá-lo.

Sobre a importância do aquecimento, Spolin afirma:

Os jogos tradicionais liberam fortes respostas fisiológicas: corpos ativos, olhos brilhantes e faces coradas. Cansaços corporais chegam ao fim quando o envolvimento inicia-se. Executar jogos tradicionais (e jogos teatrais de forma geral) efetivamente mobiliza o sistema físico como um todo, trazendo a resposta física necessária para ir ao encontro dos riscos no momento. Sem tempo para pensar o que fazer e como se comportar, o jogador simplesmente atua, fazendo aquilo que é necessário. Esta ação espontânea parece limpar o sistema de defesas e de ideias condicionadas (SPOLIN, 2010, p.24).

Percebe-se a grande relevância do aquecimento como forma de contribuição para a oficina como um todo, uma vez que ele promove estímulos corporais aos jogadores, preparando-os de modo completo para a realização das demais atividades.

O terceiro jogo teatral realizado foi o “Exposição”, os alunos foram divididos em dois grupos: palco e plateia. Em seguida se organizaram em fileiras e o grupo que ficou no palco deveria olhar para o da plateia e não poderia ter nenhuma reação, apenas tinham que encarar a outra pessoa, nesse momento os alunos ficaram envergonhados e inibidos.

Sequencialmente, o primeiro grupo deveria realizar alguma atividade e assim fizeram, contaram a quantidade de cadeiras do espaço, observaram as cores das paredes, entre outras características daquele local. Em seguida, as pessoas da plateia foram para o palco e o exercício ocorreu novamente.

Ao final da realização do jogo, por parte dos dois grupos, os alunos avaliaram essa experiência e relataram que por não fazerem nada no palco, sem realizarem nenhuma função quando estavam sendo observados pela plateia, não gostaram da experiência por sentir vergonha dela. Todavia, quando estavam realizando alguma função em cima do palco, sentiram-se menos inibidos e não tiveram desconforto em relação a plateia, chegando até mesmo a esquecer de sua presença.

No “Jogos dos seis nomes”, um participante foi sorteado pelaicineira para ir ao centro do palco e deveria ficar de olhos fechados, enquanto os demais, organizado em um grande

---

<sup>1</sup> Tica- Tica, também conhecida no estado do Rio Grande do Norte como pega-pega e pique-pega, é uma brincadeira popular, que consiste na seguinte dinâmica: uma pessoa será o pegador, e as outras, os fugitivos. Quem a criança pegar, será o pegador da vez. Os participantes, combinam as regras no início, decidindo o número de pegadores, se há alguma regra adicional

círculo, passavam um objeto, um para o outro. E ao longo da música (foi combinado com todos os jogadores que a cantiga popular *Atirei o pau no gato* seria cantada por todos, com o intuito de promover uma melhor dinamicidade e rapidez a prática em execução) deveria bater uma palma e a pessoa que estivesse com o objeto na mão deveria dizer seis nomes aleatórios que iniciassem com a mesma letra, escolhida pelo jogador no centro do jogo.

No início da atividade os discentes demonstraram algumas dificuldades para lembrar os seis nomes e ao término da oficina, relataram que inicialmente se sentiram pressionados pelo grupo para lembrar o nome. Contudo, com o passar do tempo e ao focar no problema a ser solucionado, eles melhoraram o seu desempenho no exercício.

Na sequência da oficina, a atividade “Eu vou para a Lua” foi praticada. Os jogadores estavam em um grande círculo e nele, a coordenadora disse a seguinte frase: “Eu vou para a lua e vou levar uma mala”, e o jogador ao seu lado deveria citar a expressão anterior e acrescentar um novo objeto para ser levado, essas ações deveriam ser continuadas até que todas as pessoas tivessem participado.

Foi acordado com o grupo que quando alguém errasse a sequência, o jogo seria reiniciado com o próximo jogador. Assim como no “Jogo dos seis nomes”, houve uma inibição dos alunos no início do exercício, no entanto ocorreram algumas peculiaridades, os jogadores traziam para a mala objetivos simples para o dia a dia e com o objetivo de dificultar e dar mais ritmo ao jogo as especificações sobre os objetos ficavam cada vez mais complexas, e as descrições ocorriam de modo mais rápido. Essas situações ocorreram quando todos estavam focados, concentrados e dispostos para resolver os problemas encontrados.

No jogo “Iluminando”, dois jogadores ao centro iniciaram uma conversa sobre um tema que apenas os dois sabiam, e os outros, em círculo participavam da conversa, tentando adivinhar o assunto que estava sendo discutido, no momento que todos participaram da conversa dando a sua opinião, o jogo acabou. O assunto escolhido foi sobre uma menina que estava apaixonada por outra mulher e o segundo jogador dava conselhos sobre quais atitudes a adolescente deveria tomar.

Inicialmente as afirmações que os demais jogadores faziam eram genéricas, assim elas poderiam se encaixar em diversas conversas, todavia através do desenrolar do jogo e por meio do incentivo daicineira, os alunos passaram a aumentar a sua improvisação e o tamanho das falas, e ao final do jogo além de expressarem as suas opiniões e darem conselhos sobre o tema proposto, os discentes já colocavam entonações diferentes de acordo com a sua fala.

Sobre a improvisação, Ingrid Koudela, na obra *Jogos Teatrais*, afirma que:

No jogo teatral, se busca pela solução do problema de atuação, ou seja, é realizado um esforço para se atingir o estado de acomodação. Assim, a improvisação de uma situação no palco tem uma organização própria, como no jogo, pois se trabalha com o problema de dar realidade ao objeto (KOUDELA, 2001, p. 44).

Entende-se que, na tentativa de resolução de problema do jogo, o discente desafia-se, e por estar em uma situação inesperada ele vê a improvisação como uma solução daquela prática teatral. Essa atitude de lidar com uma situação que o jogador nunca vivenciou e tentar resolvê-la contribui para o desenvolvimento do discente em diferentes âmbitos educacionais e sociais, visto que o grupo era composto por alunos do ensino médio, que diariamente lidam com apresentação de seminários, avaliações e o foco e a improvisação, aprendidos na oficina, serão utilizados como ferramenta para o seu desenvolvimento pessoal, acadêmico e profissional.

Sobre a finalidade do jogo teatral, Ricardo Japiassu, afirma que:

A finalidade do jogo teatral na educação escolar é o crescimento pessoal e o desenvolvimento cultural dos jogadores por meio do domínio, da comunicação e do uso interativo da linguagem teatral, numa perspectiva lúdica. O princípio do jogo teatral é o mesmo da improvisação teatral, ou seja, a comunicação que emerge da espontaneidade das interações entre sujeitos engajados na solução cênica de um problema de atuação (JAPIASSU, 2001, p. 26).

Constata-se que os jogos teatrais possuem uma relevância no que se refere ao desenvolvimento educacional e pessoal do jogador, promovendo também uma intensificação das relações interpessoais, em virtude dos diálogos que ocorriam na tentativa de resolver os problemas dos exercícios teatrais realizados. Além disso, as contribuições do teatro para adolescentes, faixa etária dos discentes da nossa oficina, segundo Maria Oliveira e Tania Stoltz:

O teatro é extremamente motivador para crianças e adolescentes; afeta-os nos aspectos emocional, cognitivo, motor e social. Exige também mobilização da atenção, da percepção e da memória, compreensão textual, capacidade de jogar com as palavras; trabalha a expressividade e a imaginação (OLIVEIRA; STOLTZ, 2010, p.13).

Nas quatro últimas práticas teatrais relatadas anteriormente, o foco é um fator imprescindível para a excelência na realização dos jogos teatrais. Sobre esse conceito, Spolin (2010) afirma:

O foco coloca o jogo em movimento. Todos se tornam parceiros para convergir para o mesmo problema, a partir de diferentes pontos de vista. Através do foco entre todos dignidade e privacidade são mantidos e a verdadeira parceria pode nascer. [...] O foco não é o objetivo do jogo.

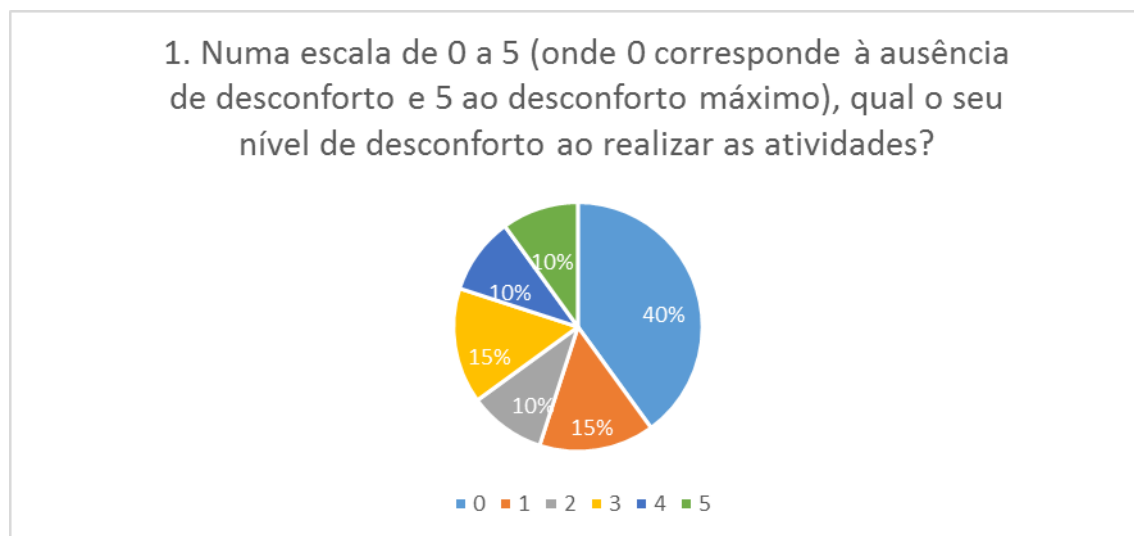
Permanecer com o foco gera a energia (o poder) necessária para jogar que é então canalizada e escoada e é dada através de uma estrutura (forma) do jogo para configurar o evento teatral (SPOLIN, 2010, p.32).

Ao observar a função do foco numa oficina teatral, pode-se perceber a grande importância que esse conceito apresenta para um bom desenvolvimento das práticas teatrais, uma vez que ele proporciona a criação de uma energia conjunta para o todo grupo, melhorando o aprendizado, além de contribuir para a integração entre os jogadores.

A autora ainda diz que “O esforço em permanecer com o foco e a incerteza sobre os resultados diminui preconceitos, cria apoio mútuo e gera movimento orgânico no jogo” (SPOLIN, 2010, p.32). Depreende-se que, na oficina relatada, a contribuição de todos para a manutenção do foco promoveu uma melhor integração do grupo, uma dinamicidade aos jogos e a perda da timidez do jogador, que ao pensar apenas na resolução do problema do jogo que acabou, concentrando todos os esforços nele, superando barreiras como por exemplo falar em público e olhar com firmeza e autoridade para uma plateia.

Ao final da oficina, foi aplicado um questionário para os participantes, com o objetivo de entender a experiência e o aprendizado vivido por eles. Seguem abaixo as respostas, acompanhadas das suas respectivas análises.

Gráfico 1 – Grau de desconforto dos discentes



(Fonte: dados de questionário elaborado pelos autores)

Observa-se que a maioria dos jogadores sentiram pouco grau de desconforto ao realizar as respectivas práticas teatrais da oficina. Esse sentimento, felizmente, não foi gerado por todos os jogadores, o que poderia prejudicar a dinâmica e o desenvolvimento da oficina.

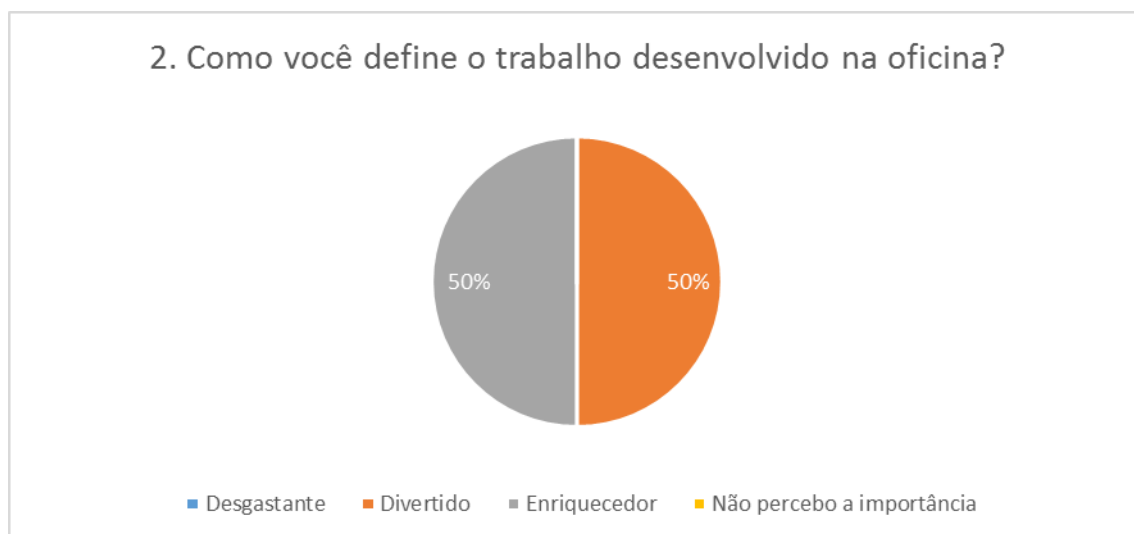
Após a realização dos exercícios teatrais, os alunos relataram que, ao julgarem a coordenadora da oficina mais uma parceira de jogo e entenderem que ela estava ali apenas para dar instruções e dinâmica, se sentiram mais confiantes e confortáveis.

Em relação ao conceito de instrução Spolin discorre que:

A instrução dá a auto-identidade e age como um guia enquanto se está trabalhando com um problema dentro de um grupo. Como num jogo de bola, ela é aceita pelo aluno-ator, uma vez compreendida. Ela é usada enquanto os jogadores estão trabalhando no palco. É o método usado para que o aluno-ator mantenha seu ponto de concentração sempre que ele parece estar se desviando. Isto dá ao aluno ator auto-identidade dentro da atividade e força a trabalhar com o momento novo da experiência e, além disso, dá ao professor diretor seu lugar no grupo e o torna parte integrante do mesmo (SPOLIN, 1992, p.64).

Compreende-se que a instrução é um importante fator para uma eficiência na realização dos exercícios teatrais, uma vez que propicia ao jogador a capacidade dele tomar as suas próprias atitudes, desde que elas estejam dentro das regras combinadas por todos e levando em consideração os direcionamentos da instrutora, sendo ela não uma ditadora de regras, mas sim como uma parceira de jogo, que está ali para contribuir com o bem coletivo. Vale salientar que nas práticas realizadas, cada jogador foi convidado a desafiar-se e sentir-se livre para mostrar o seu modo de ver o mundo, e perceber que as regras existentes foram criadas para o desenvolvimento do bem coletivo.

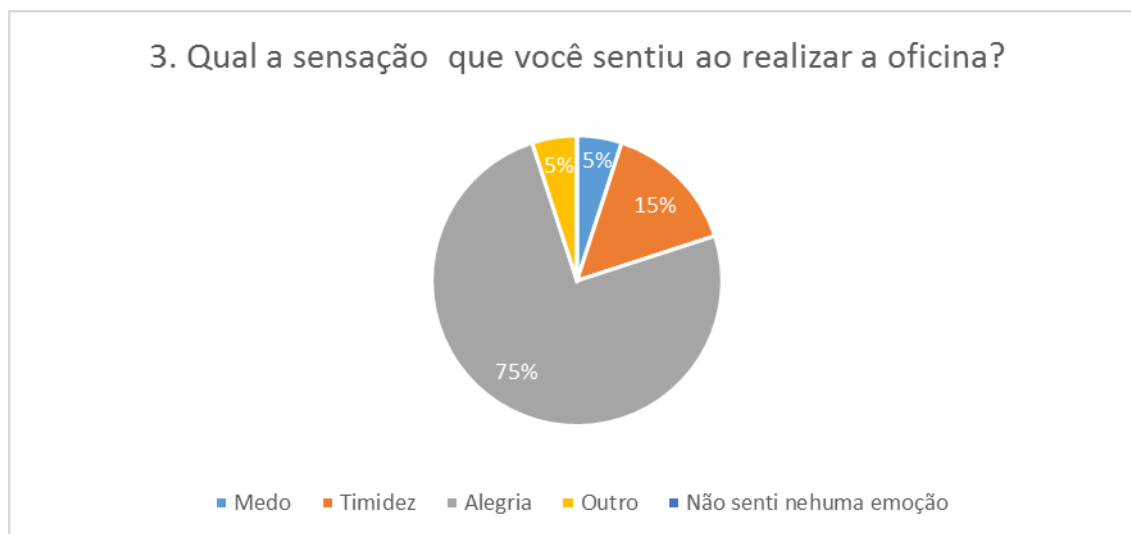
Gráfico 2 – Definição da oficina pelos discentes



(Fonte: dados de questionário elaborado pelos autores)



Gráfico 3 – Sensação dos discentes



(Fonte: dados de questionário elaborado pelos autores)

Ao analisar o resultado das questões 2 e 3, vê-se que a maioria dos jogadores julgaram a oficina divertida e enriquecedora, além disso sentiram alegria ao praticar tais exercícios teatrais. Sobre a importância desse fator, a escritora afirma que:

Quando o aluno-ator responde com prazer, sem esforços, o professor-diretor saberá que o teatro está de fato presente [...] Através do brincar, as estratégias e habilidades necessárias para o jogo são desenvolvidas. Engenhosidade e inventividade enfrentam todas as crises que o jogo apresenta, pois, todos os participantes estão livres para atingir o objetivo do jogo à sua maneira (SPOLIN, 2010, p. 31; 32).

Percebe-se, então, que na oficina os jogadores não estavam realizando com êxito as práticas teatrais, apenas por considerarem divertido, mas também por manterem o foco, quando ajudavam uns aos outros em todos os exercícios, proporcionando soluções para a resolução dos problemas encontrados ao longo da execução dos jogos.

Além desses fatores, é importante evidenciar a relevância do teatro para o desenvolvimento físico e intelectual dos alunos-jogadores, Márcia Coelho (2014), no artigo *Teatro na escola: uma possibilidade de educação efetiva*, afirma que:

O teatro além de promover a ampliação cultural e aperfeiçoamento pessoal, estimula a troca de experiências, a busca de soluções para situações-problema, a ampliação da tolerância no relacionamento e o espírito colaborativo, fundamentais em uma comunidade escolar (COELHO, 2014, p.3).

Depreende-se que o teatro é um veículo transformador da realidade do aluno e consequentemente de toda a comunidade escolar, posto que o discente se torna um adulto mais crítico, seguro de si e que compreende a importância do bem coletivo.

Na pergunta de número 4, foi questionado de maneira aberta, ou seja sem alternativas, se a oficina promoveu a integração entre os participantes. A resposta de um jogador apresentou a seguinte afirmação “*Sim, os jogos realizados deram abertura para cada aluno, de forma que todos tivessem as mesmas oportunidades*”. Essa afirmação retirada de um questionário, de modo geral representa a opinião da maioria dos jogadores, uma vez que 75% das respostas, os alunos afirmam que a oficina contribuiu para a integração dos participantes, posto que todos tiveram a mesma oportunidade de participação, além disso, as atividades executadas possibilitaram a comunicação entre todos.

Na quinta questão foi perguntado aos discentes de que modo a oficina contribuiu para o seu desenvolvimento pessoal. Os resultados acerca dessa pergunta foram diversos, a maioria se referiu a uma melhora da timidez, em promover o foco necessário em diversas atividades de seu dia-a-dia, a concentração e a segurança a quem jogou e que utilizariam esses aprendizados nos trabalhos acadêmicos.

Sobre as experiências vivenciadas nas práticas teatrais Neva Boyd explica que “A experiência de jogo pode preparar o aluno para a objetividade em outras atividades, pois o verdadeiro jogo cria o incentivo para utilizar nossas melhores habilidades” (NEVA BOYD *apud* SPOLIN, p. 47). Constata-se que a experiência da prática teatral em alunos do ensino médio proporciona o desenvolvimento intelectual do aluno e ele pode usá-lo em diferentes áreas, e essas técnicas e conhecimentos aprendidos serão ferramentas para que ele possa se destacar em diversos ambientes ao longo de sua vida. Acerca da importância do teatro no âmbito escolar, Maria Lucia Pupo assegura que:

[...] Em termos de teatro, essa noção ganha uma dimensão muito maior, na medida em que a ficção passa pelo corpo de quem a vive, por todo o dispositivo intelectual e sensorial que temos dentro de nós. Portanto, a primeira noção para qual eu gostaria de chamar atenção é a noção de alteridade. Teatro é uma arte que me permite conhecer melhor o mundo, já que ela me possibilita sair de mim e ver o ponto de vista do outro [...] e ver o mundo com outros olhos, digamos, emprestados. Esse é o grande milagre do teatro, que por si só o justificaria integralmente e poderia vir a tornar-se um eixo de trabalho absolutamente fértil no âmbito escolar (PUPO,2014, p.4).

Entende-se que além da melhoria do meio acadêmico, outros âmbitos foram explorados acerca da vivência do discente devido ao autoconhecimento proporcionado pela oficina e a troca de experiências e conhecimentos de um jogador com o outro.

Percebe-se a importância da oficina teatral realizada no IFRN- Campus São Gonçalo do Amarante por meio da seguinte resposta extraída de um questionário *“Há vários problemas com escola e família. Esse tipo de trabalho, ao mesmo tempo que nos ajuda com técnicas para um bom desenvolvimento na matéria, auxilia com problemas e dramas pessoais, sendo mais que uma válvula de escape.”* Sobre essa importância da arte na vida de um indivíduo, Lev Vygotsky afirma que:

Uma obra de arte vivenciada pode efetivamente ampliar a nossa concepção de algum campo de fenômenos, levar-nos a ver esse campo com novos olhos, a generalizar e unificar fatos amiúde inteiramente dispersos. É que, como qualquer vivência intensa, a vivência estética cria uma atitude muito sensível para os atos posteriores e, evidentemente, nunca passa sem deixar vestígios para o nosso comportamento. (VYGOTSKY, 2004, p. 342).

Entende-se que a arte além de contribuir para a evolução acadêmica e integração social do discente de ensino médio, proporciona o autoconhecimento do indivíduo, entendendo as suas questões e seus sentimentos por meio dela. Portanto, depreende-se a relevância da expressão artística como uma atividade além do lúdico e interdisciplinaridade, sendo um elemento capaz de deixar melhoras no comportamento do ser humano.

#### **4. Conclusão**

Levando em consideração a importância do teatro em diversos âmbitos da vida de um indivíduo, observa-se que a arte é um elemento fundamental para o desenvolvimento, em diversos sentidos, dos estudantes do Ensino Médio Técnico.

Através dos resultados dos estudos bibliográficos, em conjunto com a análises dos questionários, depreende-se que a oficina além de contribuir para o desenvolvimento acadêmico do discente, promove uma melhora em diversos aspectos da vida do jogador. Promoveu a integração dos alunos, foco e concentração, capacidade da resolução de problemas, improvisação, interdisciplinaridade, a oficina e a arte atingiu cada aluno de maneira individual.

#### **5.**

#### **Referências**

COELHO, Márcia Azevedo. Teatro na escola: uma possibilidade de educação efetiva. *Polêm!ca*, [S.l.], v. 13, n. 2, p. 1208-1224, maio 2014. ISSN 1676-0727. Disponível em:

<<http://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/polemica/article/view/10617/8513>>. Acesso em: 25 ago. 2018. doi:<https://doi.org/10.12957/polemica.2014.10617>.

JAPIASSU, Ricardo. **Metodologia do ensino de teatro**. Campinas: Papyrus, 2001.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

OLIVEIRA, Maria Eunice de; STOLTZ, Tania. Teatro na escola: considerações a partir de Vygotsky. **Educar em Revista**, [S.l.], v. 26, n. 36, p. p. 77-93, maio 2010. ISSN 1984-0411. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/17582/11520>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

PUPO, M. L. S. B... Teatro e Educação Formal. In: Coradesqui, Glauber. (Org.). **Teatro na Escola: Experiências e Olhares**. Brasília: Fundação Athos Bulcão, 2010, v., p. 10-18.

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

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.