Jogos teatrais na Educação Física

Educação Física

Enviado por: _marcelocosta@seed.pr.gov.br

Postado em:31/03/2014

Por Jornalismo Portal EF Jogos de improviso são aliados da Educação Física Escolar. Os jogos atuam na melhora da comunicação verbal, corporal e expressional, ferramentas fundamentais para o sucesso do profissional de Educação Física. Atualmente, é perceptível a invasão dos grupos teatrais que utilizam a improvisação como forma de atuação. Seguindo as tendências culturais, o público aprova a técnica, pois se apropria da elaboração de cenas a partir de um problema solicitado momentaneamente, causando uma ação e reação em quem joga e a quem assiste. A utilização dos jogos teatrais na Educação Física Escolar A utilização dos Jogos Teatrais na Educação Física Escolar em contextos formais e não formais da educação, foi elaborada inicialmente pela autora e diretora Viola Spolin, ao longo de quase 30 anos de pesquisas junto a crianças, adolescentes, adultos e idosos, nos Estados Unidos. Spolin buscava libertar a criança e o ator amador de comportamentos de palco mecânicos e rígidos, almejando a criação e vivência de novas experiências teatrais. “A técnica é encontrada no entretenimento, âmbito pedagógico, avaliativo (no caso de dinâmicas de grupos de empresa e seleções de funcionários) e apresentações artísticas”, afirma Victor Shing, diretor regional da Associação Brasileira de Recreadores (ABRE). “Outra forma é como entretenimento passivo. Recentemente, eu estava na fila do check-in no aeroporto, e de repente, dois improvisadores fizeram jogos cênicos de expressão corporal, com o intuito de passar o tempo e chamar a atenção das pessoas”, conta. Estratégias dos jogos na Educação Física Escolar Para revitalizar o processo educativo, especialmente no contexto de Educação Física, novas estratégias são necessárias e criadas, sendo cada vez mais presentes os Jogos de Improviso nas aulas. Os jogos possuem um diferencial, pois tem o objetivo de despertar o interesse de crianças e jovens para a prática regular de atividades físicas, além de ampliar o repertório motor, favorecendo o desenvolvimento nos âmbitos afetivo, psíquico e cognitivo. “A improvisação trabalha com o acerto e com o fracasso. É interessante os alunos terem que lidar com falhas e derrotas. Além disso, eu não desenvolvo um jogo sem respeitar meu próximo, e isso acaba levantando valores muito importantes para as crianças e jovens”, explica Victor. Alegria, bem estar e motivação são alguns benefícios dos jogos na Educação Física Escolar Os Jogos de Improviso são uma nova forma de estratégia educacional, catalisando novos processos psicológicos, sociológicos e artísticos por intermédio da criatividade. De acordo com Tiago Aquino, diretor da S&P Produções em Entretenimento, “a presença da sensação de bem-estar advinda desse tipo de atividade pode gerar ressonâncias para além dos muros da escola e alterar valores e atitudes, o que reforça a importância destas vivências”. “Estratégias que favoreçam o processo de criação, espontaneidade e versatilidade de pensamento para vencer desafios são bastante adequadas, tornando-se necessárias novas investidas, no sentido de ampliar essa oferta”, afirma Tiago. Para ele, no âmbito educativo, poucas ações pedagógicas levam em consideração o olhar da própria criança. Sendo assim, com a proposta de inserção dos Jogos de Improviso, tornou-se instigante perceber o modo como às próprias crianças se envolvem e pensam. Para os profissionais que se interessam em aplicar e incluir esse tipo de atividade, existem especializações de improvisação em cursos abertos e de extensão. “Os cursos são mais encontrados em grupos teatrais. A Educação Física está começando

a tomar conta da improvisação, mas para quem quer aprender, eu aconselho buscar grupos artísticos", afirma Victor. Alguns Jogos de Improviso que podem ser utilizados como estratégia educacional: Prova dos Objetos Duração do Jogo: 50 minutos. Objetivo: Reconhecer as ações através do uso dos objetos. Foco: Utilizar a criatividade nas ações com os objetos. Descrição: Os jogadores dispostos, em forma de plateia, e os materiais em cena (bola, cone, bastão). Os jogadores, um por vez, terão que improvisar uma cena, de curta duração, com o objeto proposto. Dica observada: É importante criar cenas com os objetos que não sejam eles mesmos. Evite diálogos e comentários durante o jogo. Instrução utilizada: Demonstre para nós o jogo! Utilize apenas um objeto! Acrescentar uma Parte Duração do Jogo: 50 minutos. Objetivo: Incentivar e estimular a verbalização improvisada. Foco: Usar experiências vivenciadas numa história. Descrição: Um grupo de jogador atua e outro observa. É escolhido um tema, de forma aleatória, e assim, o primeiro jogador inicia a história. Um a um, os jogadores verbalizam, em sentido anti-horário, acrescentando uma parte no enredo. Dica observada: Instigar os jogadores a verbalizar e identificar fatores como personagens, local e época da história. Instrução utilizada: Deixe-nos ver o que você está vendo! Jogue em grupo! História Improvisada Duração do Jogo: 50 minutos. Objetivo: Improvisar histórias através da comunicação verbal. Foco: Em utilizar a comunicação verbal em cena improvisada. Descrição: Todo grupo formará um círculo. É escolhido um tema para o enredo e a letra para o início da história. Cada jogador dará sequência na história obedecendo à ordem das letras no alfabeto. Exemplo: Letra escolhida: M Tema: Praia 1º Jogador: - Meu Deus, que sol está na praia! 2º Jogador: - Não acredito, esqueci o bloqueador solar! 3º Jogador: - Opa, eu acho que eu trouxe! Dica observada: Instigar os jogadores a verbalizar e identificar fatores como personagens, local e época da história. Instrução utilizada: Não esqueçam o tema! Expressem com sentimento! Consultoria Técnica: Prof. Esp. Tiago Aquino da Costa e Silva (Paçoca). CONSULTOR EM LAZER E RECREAÇÃO - PORTAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA. Pesquisador do LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/ UNESP, Rio Claro. Palestrante Internacional. www.professorpacoca.com.br Este conteúdo foi acessado em 31/03/2014 - educacaofisica.com.br. Todas as informações nela contida são de responsabilidade do autor.