

Mestrado em Educação Inclusiva

**JOGOS TEATRAIS E AUTISMO:
PROPOSIÇÃO DE SEQUÊNCIAS
DIDÁTICAS**





Vinício Noda

Leila Pessoa Da Costa

MARINGÁ - PR

2023



Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

N761j

Noda, Vinicio

Jogos teatrais e autismo: proposição de sequências didáticas / Vinicio Noda. --
Maringá, PR, 2023.
35 f.

Acompanha a dissertação de mestrado: As artes cênicas no processo de ensino e de
aprendizagem. 113 f.

Orientadora: Profa. Dra. Leila Pessoa da Costa.

Produto Educacional - Mestrado Profissional - Universidade Estadual de Maringá,
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Teoria e Prática da
Educação, Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI), 2023.

1. Educação infantil. 2. Educação inclusiva. 3. Transtorno do Espectro Autista (TEA). 4.
Jogos teatrais e dramáticos. 5. Sequências didáticas. I. Costa, Leila Pessoa da, orient. II.
Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes.
Departamento de Teoria e Prática da Educação. Mestrado Profissional em Educação
Inclusiva (PROFEI). III. Título.

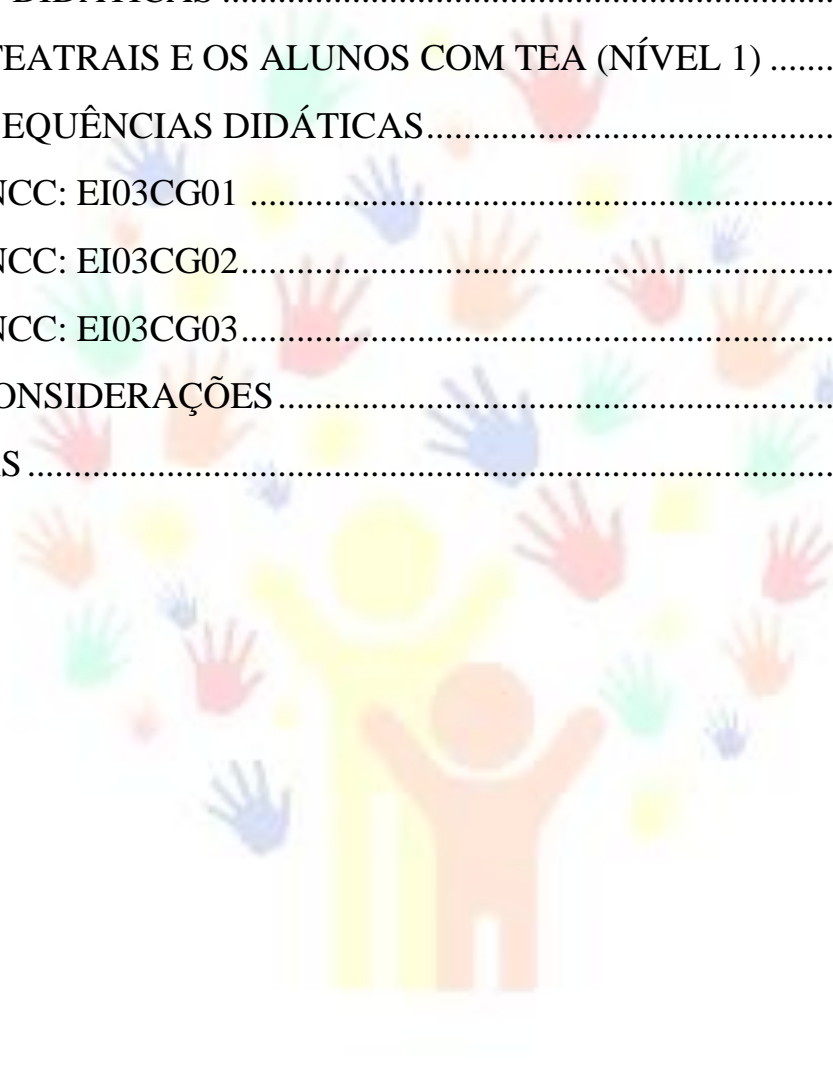
CDD 23.ed. 371.9

Márcia Regina Paiva - CRB-9/1267



SUMÁRIO

INSTRUÇÕES DE USO DESTE MATERIAL	4
SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	6
DOS JOGOS TEATRAIS E OS ALUNOS COM TEA (NÍVEL 1)	10
PROPONDO SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	15
Objetivo da BNCC: EI03CG01	17
Objetivo da BNCC: EI03CG02.....	22
Objetivo da BNCC: EI03CG03.....	27
ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	33
REFERÊNCIAS	34



INSTRUÇÕES DE USO DESTE MATERIAL

Prezado(a) docente,

Este material que lhe apresentamos é fruto da pesquisa de mestrado denominada “As artes cênicas no processo de ensino e de aprendizagem: uma perspectiva inclusiva para alunos com transtorno do espectro autista”, desenvolvida no Mestrado Profissional em Educação Inclusiva – PROFEI, com o intuito de promover o aprimoramento do processo de aprendizagem de alunos com autismo.

A educação inclusiva é uma temática necessária e defendida tanto na legislação internacional quanto na de âmbito nacional. Estas legislações evidenciam sua relevância para a nossa sociedade, como o documento com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, da Organização das Nações Unidas – ONU. Considerando essa importância, este trabalho atende aos objetivos 4 e 10: Educação de qualidade e a Redução das desigualdades, respectivamente.

Propomos aqui três sequências didáticas, tendo como referência a proposição da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018), para atender a alguns objetivos do campo de experiência denominado Corpo, Gestos e Movimento, para alunos com Transtorno do Espectro Autista – TEA, (nível 1), na faixa etária de 4 anos a 5 anos e 11 meses, que frequentam a Educação Infantil.

A razão pela escolha da sequência didática como um agrupamento de atividades articuladas parte da proposição de Zabala (1998), mas foi adaptada tendo como referência a pedagogia histórico-crítica (ALTOÉ; GASPARIN; NEGRÃO, 2010), que explicitaremos mais adiante.

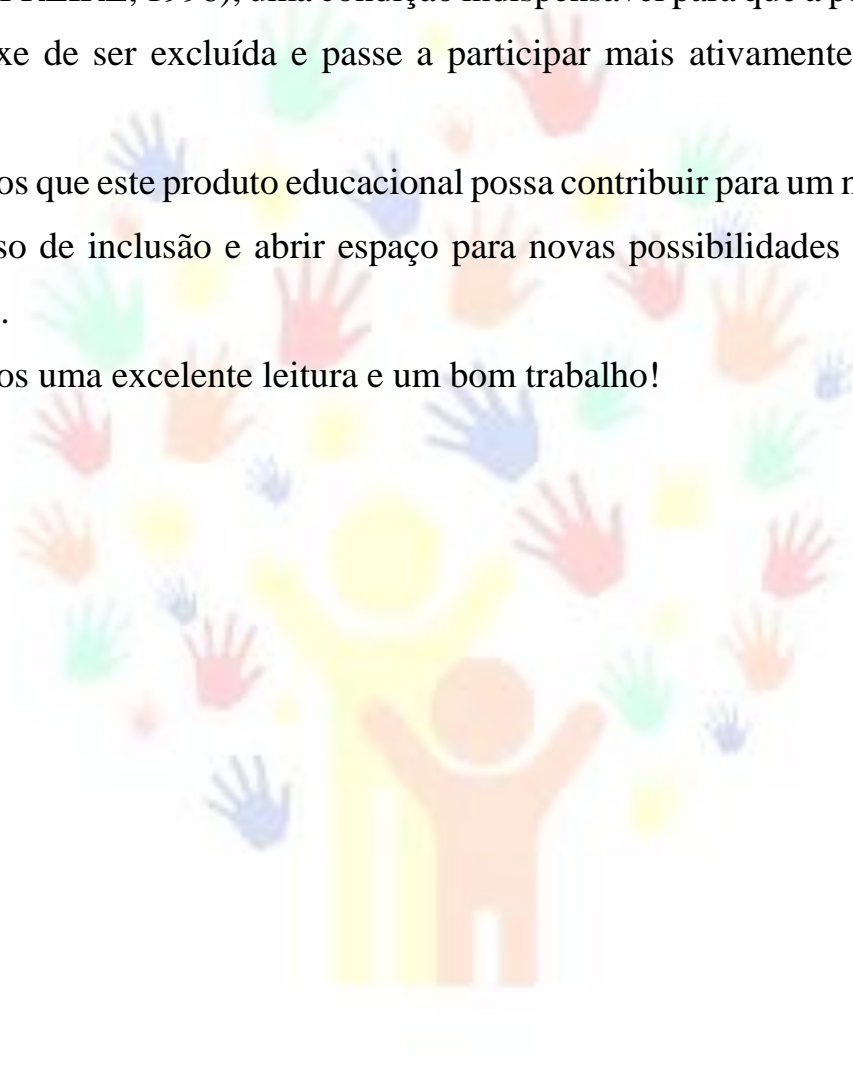
As atividades propostas para essas sequências didáticas se apoiam nos jogos teatrais, que auxiliam o desenvolvimento social e cognitivo do aluno. Para Spolin (2007), a própria ideia de jogo indica que, no mínimo, duas pessoas deverão

interagir e fazer as dinâmicas que são demandadas pelas atividades, dessa forma potencializando a comunicação, a empatia e a construção do senso crítico nos alunos.

Essas proposições consideram ainda o ensino numa perspectiva emancipadora (FREIRE, 1996), uma condição indispensável para que a pessoa com deficiência deixe de ser excluída e passe a participar mais ativamente de nossa sociedade.

Esperamos que este produto educacional possa contribuir para um novo olhar sobre o processo de inclusão e abrir espaço para novas possibilidades de ensino mais inclusivas.

Desejamos uma excelente leitura e um bom trabalho!



SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

As sequências didáticas podem ser compreendidas como um agrupamento de atividades que são articuladas e ordenadas com vistas ao cumprimento de objetivos educacionais, compartilhadas entre professores e alunos, de maneira que todos possam se comprometer com o percurso proposto (ZABALA, 1998). Dentre as vantagens da adoção das sequências didáticas nas metodologias de ensino, há o fato

Figura 1 – Representação de sequência didática



Fonte: imagem gerada pelo *Midjourney AI*, 2023.

de os professores poderem realizar intervenções sempre que necessário, com o intuito de engajar o alunado na prática da investigação científica, tornando assim a sua aprendizagem mais assertiva, significativa e emancipatória (AUSUBEL, 2003; LIMA, 2018; FREIRE, 1996).

O modo como uma sequência didática é desenvolvida poderá depender das referências utilizadas pelos professores para o seu respectivo planejamento (ZABALA; ARNAU, 2014). No Brasil, a sequência didática passou a ser veiculada nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1998). Santos e Martins Júnior (2023) dizem que neste documento as sequências didáticas são mencionadas como projetos ou atividades sequenciadas cuja operacionalização se dava em todos os níveis de ensino, com a intenção de gerar maior dinamismo ao aprendizado do alunado.

Para Zabala (1998), o desenvolvimento de uma sequência didática pode ocorrer considerando os seguintes momentos abaixo:

- **Primeiro momento:** apresentação de uma atividade que seja motivadora e, concomitantemente, relacionada com a realidade dos alunos. É nesta fase que é feita a apresentação da situação-problema conexas com a temática em estudo;

- **Segundo momento:** explanação dos problemas ou das perguntas que a situação-problema traz para o campo do debate. Nesta etapa, os problemas são propostos para estimular a participação dos alunos;

Figura 2 – Apresentação da situação-problema



Fonte: imagem gerada pelo Midjourney AI, 2023.

- **Terceiro momento:** hipóteses – consiste na busca por respostas intuitivas que possam suprir adequadamente as situações-problema propostas;

- **Quarto momento:** seleção das fontes de informação e planejamento da investigação. Nesta fase da sequência didática, os alunos são instigados a buscar fontes de informação que lhes ajudem a solucionar a situação-problema a eles apresentada;

- **Quinto momento:** coleta, seleção e classificação dos dados. Após a definição das fontes de informação, o passo seguinte consiste em coletar, escolher e catalogar os dados que são considerados úteis para resolver o problema apresentado aos alunos;

- **Sexto momento:** generalização das conclusões alcançadas. Neste momento da sequência didática, o professor faz a correlação entre as respostas que os estudantes apresentaram para o problema em destaque com o que a teoria aborda sobre esta temática;

- **Sétimo momento:** expressão e comunicação – é o momento que corresponde à avaliação,

Contudo, Cabral e Costa (2019, p. 29), ao reverem as concepções das SDs e sua estruturação, observa que elas podem ser uma sequência de aulas ou ainda a fração de uma aula.

Para este e-book, considerando o nível de ensino ao qual se destina, a natureza dos jogos teatrais e dramáticos e o objeto de conhecimento, faremos uma adaptação, baseados na pedagogia histórico-crítica (ALTOÉ; GASPARIN; NEGRÃO, 2010).

Nessa perspectiva, a organização didática do trabalho pedagógico passa pelas seguintes fases: Prática Social Inicial do Conteúdo, Problematização, Instrumentalização, Catarse e Prática Social Final do Conteúdo.

Figura 3 – Problematização com todos os alunos juntos (os 3 ao fundo com TEA)



Fonte: acervo pessoal, 2022

A prática social inicial envolve dois momentos, um primeiro, no qual o professor “anuncia aos alunos os conteúdos que serão estudados e seus respectivos objetivos e busca conhecer, através de um diálogo com os educandos, qual a

vivência próxima e remota cotidiana desse conteúdo” (ALTOÉ; GASPARIN; NEGRÃO, 2010, p. 102).

A segunda fase está organizada em três momentos: a problematização, na qual se explicita os principais problemas relacionados à prática social; a instrumentalização, que se refere ao trabalho a ser desenvolvido, e a catarse, ocasião em que “o educando traduz tudo o que apreendeu até aquele momento, levando em consideração as dimensões sob as quais o conteúdo foi tratado” (ALTOÉ; GASPARIN; NEGRÃO, 2010, p. 103).

Assim, tendo esse eixo como referência, organizamos nossas SDs nas seguintes etapas:

1º Contextualização: nessa fase, apresentaremos a proposta aos alunos, dando sentido e significado às ações que serão desenvolvidas, instigando a curiosidade e o interesse para participarem, bem como explicitando os objetivos de ensino e de aprendizagem, para organizarmos os combinados com o grupo.

2º Apresentação da proposta de trabalho e ações a serem desenvolvidas: nesse momento, será apresentada ao grupo a sequência de trabalho proposta e, considerando a natureza da nossa proposição, a importância da inclusão dos alunos com TEA (nível 1) nas atividades desenvolvidas.

3º Desenvolvimento das oficinas e/ou atividades e/ou brincadeiras: de acordo com o planejamento, serão desenvolvidas as oficinas e/ou atividades e/ou brincadeiras apresentadas ao grupo a partir dos objetivos de ensino e de aprendizagem estabelecidos.

4º Expressão e Comunicação: refere-se ao momento de avaliação por parte dos alunos, tendo em vista os objetivos de aprendizagem estabelecidos e os elementos ou objetos de ensino propostos.

5º Novas proposições: refere-se ao processo de reflexão do professor acerca das atividades propostas e das realizadas, considerando a fase de expressão e

comunicação, para que possa propor novos encaminhamentos no processo de ensino e de aprendizagem.

DOS JOGOS TEATRAIS E OS ALUNOS COM TEA (NÍVEL 1)

As sequências de atividades aqui propostas foram idealizadas tendo os jogos teatrais como forma de estimular o aprendizado de alunos autistas na educação básica. De acordo com Grisa (2009), o contato com o teatro representa uma experiência em que os espectadores podem não somente conhecer a linguagem teatral, mas também se encantar pela arte ali retratada.

Consideramos os jogos teatrais neste trabalho na perspectiva dada por Spolin (2007), tendo em vista que se desenvolvem em grupo e privilegiam o processo de interação entre os participantes.

Para Spolin (2007, p. 27),

Jogando, os alunos não irão adquirir apenas habilidades de performance, mas aprenderão também as regras básicas para contar histórias, apreciação de literatura e construção de personagens. Por meio do jogo, eles irão desenvolver imaginação e intuição, e descobrir como se projetar em situações não familiares. Ao serem expostos às suas possibilidades criativas e artísticas irão compreender a concentrar suas energias, a compartilhar aquilo que conhecem. Os jogos teatrais vão além do aprendizado teatral de habilidades e atitudes, sendo úteis em todos os aspectos da aprendizagem e da vida (SPOLIN; 2007, p. 27).

Figura 4 – Artistas bailarinas



Fonte: imagem gerada pelo Midjourney AI. 2023

Os jogos teatrais visam não somente estimular o aprendizado de estudantes com TEA (nível 1), mas também o desenvolvimento de habilidades, tais como a melhoria da autoestima, da autoconfiança e da desenvoltura nas interações sociais (TERUEL, 2018) e, ainda, avanços nas habilidades comunicativas e sociais neste público-alvo (GUERRERO; PADILLA, 2017).

Sabemos que esse público-alvo se comunica e interage com o mundo de forma diferente, por isso visualizamos os jogos teatrais – lugar onde se vê o outro – como um elemento importante e transformador, capaz de possibilitar a esses alunos (re)conhecerem o mundo e transformá-lo a partir de suas experiências pessoais e coletivas. O componente curricular relativo à Arte contempla as artes visuais, a dança, a música e o teatro, que se utilizam dos elementos visuais, sonoros, expressão facial, corporal, dinamismo e versatilidade, entre linguagem verbal e não verbal, as quais podem auxiliar no processo de inclusão, pois não existem limitações que possam ser consideradas obstáculos para a aprendizagem, visto serem linguagens que articulam saberes referentes a fenômenos artísticos e envolvem diversos códigos, diferentes habilidades e percepções estéticas, sensibilidade, intuição, pensamento, as emoções e as subjetividades como formas de expressões.

Os trabalhos de Spolin (2007) evidenciam que a prática de jogos teatrais voltada para o contexto escolar pode gerar os seguintes benefícios:

- a) desenvolvimento da habilidade da comunicação verbal (discurso);
- b) desenvolvimento da habilidade de comunicação escrita;
- c) aprimoramento da comunicação não verbal;
- d) melhora na concentração;
- e) maior aptidão para resolver problemas;

f) interação social.

Figura 5 – Cena de interação lúdica com os alunos



Fonte: acervo pessoal, 2022.

Vygotsky (1996) também evidencia a importância do jogo, tendo em vista que a criança, desde a mais tenra idade, manifesta processos criativos a partir do jogo, que não só reproduzem o que veem, mas auxiliam na reelaboração criativa de uma nova realidade em função de suas necessidades, cujas fantasias são reflexos da sua atividade imaginária ingênua, presente na educação infantil. Assim,

Os jogos são uma escola viva para a criança, educam-na física e espiritualmente. Sua importância é enorme para forjar o caráter e a visão de mundo do futuro homem. O jogo pode ser imaginado como uma forma dramática primária caracterizada pela inestimável peculiaridade que o artista, o espectador, o autor, o decorador e o montador do trabalho estão unidos na mesma pessoa. Nisso, a criação da criança adquire o caráter de síntese, suas esferas intelectual, emocional e volitiva vibram pela força natural da vida, sem excitação externa, sem qualquer tensão especial de sua psique. (VYGOTSKY, 1996, p. 28)

Figura 6 – intervenção do professor fantasiado para os alunos



Fonte: acervo pessoal, 2023

Além de ser uma atividade vital à criança, para que possa apreender o significado da realidade que a cerca e ainda favorecer a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), Vygotsky (1996) observa ser importante que o contexto escolar estimule a criação infantil, considerando o modo de vida, o meio ambiente das crianças, suas necessidades e possibilidades. Para o autor,

o teatro está mais relacionado do que qualquer outra forma de criação artística com os jogos, onde reside a raiz de toda criação infantil e, por isso, é a mais sincrética, ou seja, contém em si elementos dos mais diversos tipos de arte (VYGOTSKY, 1996, p. 28, tradução nossa).

Ao considerarmos a multiculturalidade brasileira, e em especial os alunos com TEA (nível 1), o teatro pode ser um agente mediador, abrindo espaços para

diferentes manifestações, potencializando a criatividade e criando condições para que esses alunos e seus respectivos grupos ressignifiquem suas vivências.

Acreditamos que o teatro é uma linguagem passível de contribuir no processo de inclusão, pois possibilita ao grupo de alunos não só olhar para si mesmo, mas ter maior consciência corporal, se reconhecer e experimentar suas limitações, bem como olhar para o outro, contribuindo para desenvolver valores como respeito, confiança, autoconfiança, formação do caráter, sensibilidade e humanidade.

Figura 7 – intervenção de palhaço em atividade de inclusão



Fonte: acervo pessoal, 2023

PROPONDO SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

As SDs aqui propostas contemplam as orientações da BNCC (BRASIL, 2018, p. 40) para o nível das crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses), tendo em vista que as aprendizagens e o desenvolvimento infantil têm como eixo estruturante as interações e a brincadeira, de modo a assegurar “os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se” (BRASIL, 2018, p. 40). Para que isso ocorra, a Base apresenta cinco campos de experiência que contemplam experimentações concretas e situações para exploração de saberes e conhecimentos.

Figura 8 – Apresentação teatral em atividade da sequência didática



Fonte: acervo pessoal, 2018.

Tendo em vista que os jogos teatrais exploram a expressão corporal, a percepção espacial, o conhecimento sobre si e sobre o outro, a expressão emocional

e a construção da identidade, proporcionando uma experiência enriquecedora de experimentação de diferentes linguagens artísticas, selecionamos o campo de experiência **Corpo, gestos e movimentos** e os seguintes objetivos de aprendizagem, para a proposição das SDs:

1. (EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
2. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
3. (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

Gostaríamos ainda de salientar que o uso do teatro como uma possibilidade de inclusão já foi concretizado e tem apresentado resultados positivos, desde que tenhamos clareza dos objetivos estabelecidos. Essa clareza é necessária, pois muitas vezes a euforia e felicidade das crianças resulta em um comportamento que a escola não está ainda preparada para aceitar, e alguns podem julgar que o exercício da autonomia e expressividade por parte das crianças seja falta de disciplina ou ausência de controle da turma por parte do professor.

Mas é preciso perseverar, pois quando pensamos especificamente em incluir a criança com TEA (nível 1), estamos envolvendo e incluindo não só ela, mas todas as crianças, sem qualquer exclusão.

Objetivo da BNCC: EI03CG01

Este objetivo indica que o aluno deve “criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música” (BRASIL, 2018, p. 47)

Para este objetivo, organizamos atividades a serem desenvolvidas em 4 aulas de 30 a 50 minutos possíveis para essa faixa etária, pois envolvem ações que implicam em movimento do corpo e expressão corporal e facial.

Figura 9 – Crianças no palco durante atividade de conscientização cultural



Fonte: imagem gerada pelo *Midjourney AI Image Generator*, 2023

1º Contextualização:

Nessa fase, faremos as seguintes perguntas aos alunos:

- a. Já assistiram algum espetáculo de teatro?
- b. Visitaram algum teatro?
- c. O que tem no teatro?

Caso os alunos não tenham ido ou assistido a alguma peça teatral, o Professor¹ apresentará algumas figuras para ampliar o conhecimento sobre o tema, como por exemplo:

➤ Para que serve o teatro?

Nesse momento, o professor explorará com as crianças como percebem o teatro e abordará a importância dele como uma linguagem possível para expressar sentimentos, além de desenvolver diferentes habilidades. Evidenciará que o jogo teatral e dramático é um processo que faz parte do cotidiano deles quando brincam e faz de conta.

Ainda nesse momento, o professor evidenciará que todos podem fazer teatro e que este inclui outras artes, como a dança, o circo, a música etc.

➤ O que faremos?

Apresentaremos então a proposta aos alunos, explicitando os objetivos de ensino e de aprendizagem, que neste caso é criar expressão de sentimentos, sensações e emoções com o corpo, e organizaremos ainda os combinados com o grupo que, para essa proposta, incluem:

1. aguardar sua vez;
2. auxiliar os colegas com TEA (nível 1) a participarem das atividades;
3. utilizar somente o corpo, não podem falar;
4. experimentar as atividades.

¹ Como este material tem como referência o trabalho desenvolvido por um professor, manteremos essa designação, mas estamos nos referindo a todos/as profissionais que atuam na Educação Infantil.

2º Apresentação da proposta de trabalho e ações a serem desenvolvidas

Atividades a serem desenvolvidas:

“Siga o líder”

“Exploração de Personagens”

“Jogo das Estátuas”

Saberes e conhecimentos a serem explorados

Neste tópico, esperamos que os alunos vivenciem jogos de imitação para expressar sentimentos realizando gestos, expressões faciais e mímicas, explorando interesses, sentimentos, sensações ou emoções. Para tanto, exploraremos o esquema corporal a partir da utilização do corpo e das possibilidades motoras, sensoriais e expressivas de cada um.

3º Desenvolvimento das oficinas e/ou atividades e/ou brincadeiras

Este momento consistirá em duas fases. São elas:

1. Jogo denominado de "Siga o Líder". Para desenvolver esta brincadeira, o professor deve considerar as possibilidades do espaço e da turma. Ela pode ser desenvolvida de forma estática, com os alunos sentados em roda, ou mesmo de modo dinâmico, com os alunos circulando pelo espaço, enquanto seguem o líder.

O professor iniciará os comandos e, assim que o grupo seguir o líder, o comando deve ser passado para outro componente do grupo. É importante que todos eles possam experimentar o papel de líder.

2. Esta fase denominamos de “Exploração de Personagens”, na qual cada criança elege um personagem de sua preferência para imitá-lo e representá-lo ao grupo, para que os colegas adivinhem quem é.²

Posteriormente, as crianças deverão representar uma estátua do seu personagem e os colegas auxiliam dando dicas de como pode melhorar essa “estátua”.

4º Expressão e Comunicação

Este momento será o de avaliação por parte dos alunos, no qual o professor retomará os saberes e conhecimentos que seriam explorados, sendo, neste caso, o fato de os alunos vivenciarem jogos de imitação para expressar sentimentos realizando gestos, expressões faciais e mímicas, explorando interesses, sentimentos, sensações ou emoções.

Para tanto, os alunos deveriam aguardar sua vez para realizarem as atividades, auxiliar os colegas com TEA (nível 1) a delas participarem, utilizarem somente o corpo e não a fala para experimentar as atividades.

Para uma melhor avaliação, é importante que o professor faça essa expressão e comunicação a cada fase do trabalho desenvolvido, visto que serão em dias alternados, e registre em um painel, para que ao final do processo faça uma avaliação geral com os alunos. O quadro 1 apresenta um exemplo de um painel para coleta desses dados, na qual o professor registrará os nomes ou o número de alunos e suas ações:

² Caso os alunos tenham dificuldade, essa atividade pode ser desenvolvida anteriormente, para que entendam o que se espera deles nesse momento. Uma estratégia é utilizar figuras de personagens que conhecem, como por exemplo a das histórias exploradas anteriormente, ou outro recurso, para que escolham a que mais lhes agrade e represente.

Quadro 1 – Painel para registro da Expressão e Comunicação EI03CG01

Etapas	Esperei minha vez		Auxiliei o colega		Usei meu corpo em vez da fala	
	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO
Siga o líder						
Exploração de Personagens: estátua						
Exploração de Personagens: criação da história						
Apresentação						

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A cada momento, o professor registra a participação ou não dos alunos, para ao final fazer uma roda de conversa e discutir os resultados encontrados.

Poderá ainda, a partir dessa conversa, estabelecer novos combinados ou reforçar os que precisam ser cumpridos. Vale ainda lembrar a importância de trazer para essa discussão a questão da inclusão e a necessidade da participação de todos que fazem parte do grupo, observando os diferentes tipos de participação, em função das peculiaridades de cada um.

5º Novas proposições

Esta é uma fase que envolve apenas o professor e sua reflexão acerca das atividades propostas e das realizadas. Deve considerar os dados registrados durante a execução da atividade e em especial o retorno dos alunos, a fim de que possa propor novos encaminhamentos para o processo de ensino e de aprendizagem, especialmente para a inclusão dos alunos com TEA.

Como já observamos anteriormente, as características desses alunos variam de caso a caso e, apesar da proposição ser para aqueles que estão no nível 1, se faz necessário que o professor esteja atento às possibilidades do seu aluno, em particular.

Objetivo da BNCC: EI03CG02

Este objetivo indica que o aluno deve “demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades” (BRASIL, 2018, p. 47).

Para este objetivo, organizamos atividades a serem desenvolvidas em 5 aulas de 30 a 50 minutos possíveis para essa faixa etária, pois envolvem ações que exploram o corpo em brincadeiras e jogos. Na primeira aula, o professor explorará a contextualização, apontando aspectos importantes para a continuidade das atividades. Como são duas as oficinas propostas, sugerimos que, para cada uma delas, o professor utilize duas aulas.

Figura 10 – Apresentação teatral do professor/autor e atriz convidada para todos os alunos sem exclusão



Fonte: acervo pessoal, 2023.

1º Contextualização

Nesta fase, faremos as seguintes perguntas aos alunos:

- a. Qual foi o personagem que vocês escolheram para representar?
- b. Das ações do seu personagem, o que é possível na realidade? O que é impossível na realidade?
- c. Quais foram as dificuldades que vocês tiveram para representar seus personagens?
- d. O que é que seu personagem faz e que você gosta?
- e. O que é que seu personagem faz e que você não gosta?
- f. Dos personagens que seus colegas fizeram, quais aqueles que você gostaria que brincassem com o seu?

É importante, nessa contextualização, em especial quando as crianças apontarem as dificuldades, facilidades, gostos etc., diferenciar o que é possível um personagem fazer (é real) e o que não é possível (faz parte da nossa imaginação), bem como os valores que permeiam as ações dos personagens.

Neste momento, apresentaremos ainda o objetivo da atividade, que é verificar se eles demonstram controle e o usam adequadamente em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. Organizaremos ainda os combinados com o grupo que para essa proposta incluem:

1. escutar seus colegas;
2. esperar a sua vez de falar auxilia os colegas com TEA (nível 1) a participarem das atividades;
3. experimentar as atividades.

2º Apresentação da proposta de trabalho e ações a serem desenvolvidas

Atividades a serem desenvolvidas:

“Criação da história dos personagens”

“Apresentação das histórias”

Saberes e conhecimentos a serem explorados:

Neste tópico, exploraremos o esforço dos alunos em: adequar seus movimentos corporais ao seu personagem em situações individuais e coletivas; participar de conversas em pequenos grupos, escutando seus colegas e esperando a

sua vez de falar para organizar sua apresentação; e utilizar o jogo teatral para encenar e/ou dramatizar a produção do seu grupo.

Para tanto, os alunos devem explorar as possibilidades do seu corpo e o espaço a fim de criarem suas histórias, bem como utilizarem a linguagem oral na elaboração dos diálogos e as recontarem na apresentação que farão aos colegas a partir dos jogos expressivos de linguagem corporal.

3º Desenvolvimento das oficinas e/ou atividades e/ou brincadeiras

Este momento consistirá em duas fases. São elas:

1. As crianças formarão grupos para criarem uma história ou sequência de ações dos personagens escolhidos anteriormente. Para essa improvisação, o professor poderá auxiliá-los sugerindo ações cotidianas, como, por exemplo, o personagem escovando os dentes, tomando banho, cumprindo sua missão etc.

2. Nessa fase, as crianças apresentarão ao grupo/classe a história que criaram. Se necessário, poderão ensaiar e fazer os ajustes finais das cenas criadas por eles. É importante que, como no teatro, eles consigam repetir o que planejaram, e cabe ao professor lembrá-los dos combinados e valorizar o esforço de todas as crianças, independentemente de suas habilidades.

Figura 11 – Roda de conversa / comunicação em círculo



Fonte: acervo pessoal.

4º Expressão e comunicação

Este momento será o de avaliação por parte dos alunos, no qual o professor retomará os saberes e conhecimentos que seriam explorados, sendo, neste caso, os de criação de suas histórias em grupo e apresentação delas, segundo o roteiro previamente criado por eles. Também nessa fase é importante que o professor registre a avaliação dos alunos, para que possa explorar os aspectos positivos e negativos. Um possível registro seria o seguinte:

Quadro 2 – Painel para registro da Expressão e Comunicação EI03CG02

ETAPAS:	Contribuiu com ideias para a elaboração da história	Escutou e aceitou as sugestões dos colegas	Participou da apresentação para o grupo
CRIAÇÃO DA HISTÓRIA			
APRESENTAÇÃO			

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

5º Novas proposições:

Esta é uma fase que envolve uma avaliação geral por parte do professor a partir das reflexões acerca das atividades propostas e das realizadas. Deve considerar os dados registrados durante a execução da atividade e em especial o retorno dos alunos, a fim de que possa propor novos encaminhamentos para o processo de ensino e de aprendizagem, especialmente para a inclusão dos alunos com TEA (nível 1).

É importante reforçar que as características desses alunos variam de caso a caso e, apesar da proposição ser para aqueles que estão no nível 1, se faz necessário que o professor esteja atento às possibilidades do seu aluno, em particular.

Objetivo da BNCC: EI03CG03

Este objetivo indica que o aluno deve “criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música” (BRASIL, 2018, p. 47). Para este objetivo, organizamos atividades a serem desenvolvidas em 2 aulas de 30 a 50 minutos possíveis para essa faixa etária.

Figura 12 – Explorando movimentos e expressões



Fonte: imagem gerada pelo *Midjourney AI Image Generator*. 2023

1º Contextualização

Nessa fase, faremos as seguintes perguntas aos alunos:

- a) Como nosso corpo pode demonstrar nossas emoções e nossos sentimentos, sem usarmos nossa voz?
- b) Quais são as emoções que consigo demonstrar com meu corpo, sem usar minha voz?
- c) É possível imitar a expressão dos meus colegas?

Apresentaremos ainda o objetivo da atividade, que é verificar se eles criam movimentos utilizando o corpo de diferentes formas, e organizaremos ainda os combinados com o grupo que, para essa proposta, incluem:

1. observar as expressões dos seus colegas;
2. esperar sua vez para participar;
3. auxiliar os colegas com TEA (nível 1) a participarem das atividades;

4. experimentar as atividades.

2º Apresentação da proposta de trabalho, ações e atividades a serem desenvolvidas:

“Espelho”

“Roda Cantada”

Saberes e conhecimentos a serem explorados

Neste tópico, exploraremos os movimentos corporais ao brincar e dançar, bem como a dramatização como forma de expressão em suas brincadeiras, a participação em jogos de imitação e a reprodução de expressões dos colegas.

Para tanto, os alunos devem explorar sua imaginação, seu esquema corporal, a imitação como forma de expressão e a linguagem dramática, musical e corporal.

3º Desenvolvimento das oficinas e/ou atividades e/ou brincadeiras

Este momento consistirá em duas fases. São elas:

1. A atividade de “Espelho”, na qual as crianças são organizadas em duplas e devem se sentar uma em frente à outra. Uma delas faz uma expressão facial para que a outra possa reproduzir, como se estivesse em um espelho. A cada expressão repetida, muda-se o papel: quem copiou passa a criar sua expressão para ser reproduzida pelo colega.

2. A “Roda Cantada” é uma atividade que resgata as diferentes expressões criadas pelas crianças e as insere em uma música. O fato de ficar em roda facilita

que as crianças observem seus colegas e as representações que fazem. A música é uma adaptação da “Casa do Zé”³:

CASA DO ZÉ

Para entrar na casa do Zé, tenho que bater o pé

(bate os pés)

Le le á, agora já posso entrar?

Para entrar na casa do Zé, tenho que fazer cara de choro e bater o pé

(faz cara de choro e bate os pés)

Le le á, agora já posso entrar?

Para entrar na casa do é, tenho que fazer cara de feliz e bater o pé

(faz cara de feliz e bate os pés)

Le le á, agora já posso entrar?

Para entrar na casa do é, tenho que fazer cara de bravo e bater o pé

(faz cara de bravo e bate os pés)

Le le á, agora já posso entrar?

Para entrar na casa do Zé, tenho que fazer cara de assustada e bater o pé

A música segue com o professor explorando as diferentes representações realizadas pelos alunos. Caso queira, o professor pode ainda utilizar a música “Cara

³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vZEU2N0cvU>. Acesso em 07 de maio de 2023.

de quê⁴. É importante que o professor observe o nível dos seus alunos com TEA (nível 1), para que possa realizar a atividade sem comprometer sua participação, atentando para o volume da música e dos gestos. Se necessário, a batida de pé pode ser apenas o movimento, sem o som.

4º Expressão e comunicação

Este momento é o de avaliação por parte dos alunos, no qual o professor retomará, além da participação, a imitação como forma de expressão e a linguagem dramática, musical e corporal desenvolvida por eles. Também nessa fase, a partir do registro, ele pode explorar os aspectos positivos e negativos com seus alunos. Um possível registro seria o seguinte:

Quadro 3 – Painel para registro da Expressão e Comunicação EI03CG02

Etapas	Criou a expressão para o colega	Recriou a expressão criada pelo colega	Participou da roda cantada apresentando os movimentos propostos
Espelho			
Roda Cantada			

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

4 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w9AvcijA6uY>. Acesso em 07 de mai de 2023.

5º Novas proposições:

Como nas proposições anteriores, essa fase envolve uma avaliação geral por parte do professor a partir das reflexões acerca das atividades propostas e das realizadas. Deve considerar os dados registrados durante a execução da atividade e, em especial, o retorno dos alunos, a fim de que possa propor novos encaminhamentos para o processo de ensino e de aprendizagem, especialmente para a inclusão dos alunos com TEA (nível 1).

É importante reforçar que as características desses alunos variam de caso a caso e, apesar da proposição ser para aqueles que estão no nível 1, se faz necessário que o professor esteja atento às possibilidades do seu aluno, em particular. Nessa proposição, é preciso observar se os ruídos podem e devem ser minimizados para os alunos com TEA, se conseguem reproduzir os movimentos dos colegas e partir desses dados, organizar as atividades de modo a contemplar suas necessidades.

Figura 13 – Conduzindo reflexão e avaliação com os alunos em círculo após realização das atividades inclusivas



Fonte: acervo pessoal, 2023.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Essas são apenas algumas sugestões de sequência didática, que podem ser adaptadas de acordo com as necessidades e características das crianças com TEA, bem como do contexto escolar.

Sabemos da importância do apoio de profissionais especializados, como educadores e terapeutas, para garantir a adequação das atividades e a inclusão plena de todas as crianças, pois eles muitas vezes nos orientam para explorarmos cada vez mais as possibilidades desses alunos.

Reforçamos ainda que as atividades devem ser adaptadas às necessidades individuais dessas crianças, levando em consideração suas habilidades cognitivas, sensoriais, sociais e seus interesses, pois, segundo Spolin (2007, p. 9), é essencial trabalharmos "com o aluno onde ele está, não onde você pensa que ele deveria estar".

Acreditamos que os jogos teatrais são um recurso para promover condições de inclusão não só para alunos com TEA, pois acreditamos que todos os indivíduos possuem potencial de aprendizado, e é nosso dever disponibilizar atividades acessíveis para que o processo de ensino-aprendizagem se efetive.

REFERÊNCIAS

ALTOÉ, Nair; GASPARIN, João Luiz; NEGRÃO, Maria Tampellin Ferreira; TERUYA, Teresa Kazuko (Org.). **Didática: processos de trabalho em sala de aula** Maringá: Eduem, 2010.

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais: Ciências naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996

CABRAL, Natanael Freitas; COSTA, Acylena Coelho. **Sequências didáticas: olhares teóricos e construção** Belém: Sociedade Brasileira de Educação Matemática - SBEM, 2019.

GRISA, Aline Cristiane. **Em três atos: jovens e teatro**. Porto Alegre: UFRGS, 2009, 122f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. p. 85.

GUERRERO, Luz Coy.; PADILLA, Ernesto Martin. **Habilidades sociales y comunicativas a través del arte emóvenes com transtorno del espectro autista**. **Estud. Pedagóg.**, v.43, n.2, p. 47- 64, 2017.

LIMA, Penélope Lopes. **O uso do teatro enquanto recurso artístico e instrumento de intervenção no transtorno do espectro autista: uma revisão de literatura**. **Journal of Specialist Scientific Journal**, v.4, n.4, p. 1 – 18, 2018.

ONU BR – NAÇÕES UNIDAS NO BRASIL – ONU BR. **A Agenda 2030**. 2015. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 21 jun. 2022.

SANTOS, Paloma Barboza; MARTINS JUNIOR, Alcindo da Silva. Contribuições de uma sequência didática sobre reprodução humana para processo de aprendizagem de alunos marajoaras. **Scientia Plena**, v.19, n.3, p.1 – 10, 2023.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais na sala de aula**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

TERUEL, Tomás Motos. Teatro y desarrollo positivo: un estudio con adolescentes valencianos. **Journal of Education**, v.6, n.2, P. 184 – 205, 2018.

VYGOTSKY, Lev Semionov. **La imaginación y el arte en la infancia**. Madrid, Akal, 1996.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZABALA; ARNAU. **Como aprender e ensinar competências** [recurso eletrônico]– Porto Alegre : Penso, 2014. E-PUB. Disponível em: <<https://www.apostilasopcao.com.br/arquivos-opcao/erratas/11420/69601/como-aprender-e-ensinar-competencias.pdf>>. Acesso em: 05 abr. 2023.

