



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal do Norte de Minas Gerais
Campus Diamantina

PLANO DE TRABALHO/CADASTRO – PROJETO DE ENSINO

1. TÍTULO: O USO DO TEATRO E DAS DINÂMICAS DE GRUPO PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO			
<input checked="" type="checkbox"/> Projeto de Ensino		<input type="checkbox"/> Projeto Integrador/Interdisciplinar	
Área(s) de conhecimento(s) contemplada:			
2. EQUIPE EXECUTORA			
Coordenador (a): Bruno Lopes de Faria			
Área de conhecimento: 8.03.05.00-8 Teatro			
Formação acadêmica: Mestrado			
Endereço eletrônico: bruno.lopes@ifnmg.edu.br			
Campus/Setor: Diamantina			
<input checked="" type="checkbox"/> Docente		<input type="checkbox"/> Técnico administrativo	
Participantes colaboradores:			
Nome	Formação acadêmica	Área do Conhecimento	Campus/outra instituição
Lauanda Lopes de Souza	Discente Teatro		
Erica dos Prazeres vieira	Discente Teatro		
3. RESUMO			
<p>A dinâmica de grupo é de grande valia para que possamos preparar nossos discentes no caminho do futuro profissional que exigira flexibilidade, dinamismo e agilidade no pensar, no agir, no entender e na arte de refletir e analisar. Diante dessa premissa, o uso de dinâmicas de grupo como ferramentas com fundamentos sociais, psicológicos e pedagógicos, tornou-se relevante aos objetivos da escola no que tange a preparar seus alunos e futuros cidadãos para essa nova era, a era da informação onde tudo acontecesse de forma rápida e volátil e de repensar as novas perspectivas relacionadas ao conceito de cultura e das relações que entrelaçam a convivência em sociedade. No presente projeto de ensino serão realizadas várias dinâmicas e jogos teatrais no decorrer dos meses do projeto, visando o desenvolvimento da concentração, da autoestima, da percepção, do respeito pelo grupo e do comportamento em geral.</p>			
4. JUSTIFICATIVA			
<p>Partindo do princípio que na Educação é necessário um trabalho com diversas áreas a fim de oportunizar aos alunos experimentação nas diversas áreas do saber. O teatro na escola é uma dessas áreas, e é de grande valia para que possamos preparar nossos discentes no caminho do futuro profissional que exigira flexibilidade, dinamismo e agilidade no pensar, no agir, no entender e na arte de refletir e analisar. Diante dessa premissa, o uso de dinâmicas de grupo como ferramentas com fundamentos sociais, psicológicos e pedagógicos, tornou-se relevante aos objetivos da escola no que tange a preparar seus alunos e futuros cidadãos para essa nova era, a era da informação onde tudo acontecesse de forma rápida e volátil e de repensar as novas perspectivas relacionadas ao conceito de cultura e das relações que entrelaçam a convivência em sociedade. Como exemplo, um dos grandes problemas enfrentados pelas pessoas é o fato de falarem em público, pois a inibição se torna um grande obstáculo em suas vidas, sendo assim, elas são prejudicadas pela vergonha ou simplesmente por terem que comunicar-se com o próximo, outro impasse do cotidiano é a ansiedade que atrapalha principalmente a vida dos jovens, seja nas relações sociais como no ambiente escolar sendo que está cada vez mais presente. Nesse sentido o projeto fornecerá uma fonte muito poderosa de interação/comunicação em grupo, oportunizando um espaço muitas vezes raro ao estudante de desenvolver diferentes competências comportamentais. As dinâmicas disseminarão experiências através dos jogos executados. Ao mesmo tempo, os jogos teatrais se tornam alvo de prazer para os participantes da oficina e só reforça a importância que a arte exerce no ambiente escolar e como ela consegue combater de forma prazerosa os problemas que afetam cotidianamente esses alunos.</p>			
5. OBJETIVO GERAL			
<p>Ampliar a ação formadora comportamental e intelectual dos alunos, melhorando a interação social com a vida e com o mundo ao redor para assim favorecer competências muitas vezes negligenciadas pelo ensino formal.</p>			
6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<p>·Abrir espaço ao aluno na busca por um conhecimento sistêmico, uma análise efetiva, uma ampliação nos aspectos de sua vida como cultura, realidade, política, social e artística;</p> <p>· Atuar de forma disciplinadora tendo o teatro como mecanismo de condução para expressar a liberdade e desenvolvimento dos alunos.</p>			

7. METODOLOGIA

O processo de implantação deste projeto parte primeiramente da divulgação efetiva para que ocorra uma quebra eventual das resistências por parte dos alunos, através de cartazes e divulgações e palestras em sala de aula que incentive a participação dos mesmos, para que possa lhes trazer benefício na aprendizagem e no comportamento. Serão realizadas várias dinâmicas e jogos teatrais no decorrer dos meses do projeto, visando o desenvolvimento da concentração, da autoestima, da percepção, do respeito pelo grupo e do comportamento em geral.

Inicialmente será feita por parte do professor coordenador com auxílio dos bolsistas uma explicação de como se dará todo o processo das aulas, bem como a apresentação das regras do jogo, a fim de que todos compreendam claramente as atividades teatrais. E na oportunidade será feita uma breve explicação sobre o que é um jogo teatral para que os alunos compreendam o que estão realizando, bem como quais são os objetivos dos jogos.

Seguem as dinâmicas propostas:

– **Jogo do Alfabeto (Raciocínio rápido)**

Cada letra do alfabeto corresponderá a uma palavra, cada ator tem 5 segundos para responder, os demais não podem ajudar. Quem errar ou não responder sai do jogo e volta na próxima rodada do alfabeto. Termina quando o alfabeto todo for formado.

– **Jogo da pergunta (Raciocínio rápido)**

Dois times. Duas filas de atores, uma de frente para a outra, um jogo onde só vale responder perguntas na interrogativa (exemplo: quando, como, onde, por que), se responder na intenção afirmativa perde, e pontua o time adversário.

– **Futebol imaginário**

Duas equipes sem utilizar bola, disputam uma partida como se a tivesse jogando. O facilitador (a) juiz(a) da partida deve observar se o movimento imaginário da bola coincide com os movimentos reais das pessoas participantes, eliminando as que cometem erros. Qualquer outro esporte coletivo pode ser praticado neste tipo de exercício.

– **Jogo do reconhecimento**

Duas filas. Faz-se uma fila de pessoas com os olhos fechados, esta procura sentir, com as mãos, o rosto e as mãos das pessoas da outra fila (que estarão de olhos abertos) que está na sua frente. Depois os atores separam-se e os cegos tentarão descobrir, tocando nos rostos e as mãos de todos, qual era o ator que estava na sua frente.

– **Hipnotismo**

Um participante põe a mão a poucos centímetros do rosto de outro e este fica como que hipnotizado, devendo manter o rosto sempre à mesma distância da mão do hipnotizador. Este inicia uma série de movimentos com a mão, para cima e para baixo, fazendo com que o companheiro faça com o corpo todas as contorções possíveis a fim de manter a mesma distância. A mão hipnotizadora pode mudar, para fazer, por exemplo, com que o ator hipnotizado seja forçado a andar.

– **Reconhecimento do espaço**

Andar aleatoriamente ocupando toda a dimensão do espaço, evitando o contato entre o grupo.

- **Jogo de Descobrir Níveis de Movimentos (alto, médio, baixo).**

Dividir o espaço em três níveis, em relação à altura do corpo, este pode situar-se num nível alto, médio e baixo. Solicitar aos participantes que façam poses ocupando esses três níveis de movimentos e a passar de um outro através de estímulos musicais ou batidas de palma (comandos): lentos. Rápidos.

Deve-se a princípio, o facilitador, designar/ilustrar e/ou conceituar os níveis de movimentos (alto, médio e baixo). Observar o comando dado pelo facilitador ao passar de um nível de movimento a outro. O executante deve perpassar entre os três níveis através de estímulos..

- **Espelho Corporal**

Em dupla/frente a frente, um comanda moderadamente, os movimentos em espaços (livre) e a perpassar os três níveis: alto, médio e baixo, enquanto o outro participante, que recebe o comando, reflete em movimentos (imita seus gestos). No decorrer da ação, muda-se de comando e/ou de duplas. O facilitador observa o grupo/as duplas após esclarecer regras e supostas dúvidas ou de evidenciar níveis de movimentos/tempo, etc.

Designam-se as duplas. Em seguida, um comandante para os movimentos. É importante executar tais ações de movimentos extraídos do imaginário do executante, preferencialmente, movimentos do dia-a-dia. Deve-se a princípio, designar/ilustrar os níveis de movimentos (alto, médio e baixo). O tempo de movimentos para quem comanda, deve ser moderado, para quem o imite - consiga acompanhar o ritmo das ações. Com o tempo, caso a dupla esteja afinada, o ritmo de ações pode variar de fluência e mudar de participantes mas a permanecer em duplas. Também se for preciso, o facilitador explicar ao grupo, de forma breve, o conceito de níveis de Espaço de Movimentos (pessoal/ parcial/ total e social).

– **Jogo de Atitudes**

A partir de uma posição neutra (confortável, braços ao longo do corpo, etc) de descontração, à qual deve sempre o participante regressar; o grupo terá de reagir aos comandos do facilitador (sob a forma de um a só palavra, ou frase extraída de um jornal, de uma história contada, de um texto (diálogo) teatral, de uma música, ou simplesmente inventada). Os participantes deverão ficar imóveis numa figura/pose coletiva até receber a ordem de voltar à posição neutra. Exemplos de comandos: magia, silêncio, feitiço, espera, brincadeira, música, tempestade, velhice, fome, medo, despertar, vaidade, etc.. O grupo terá de reagir aos comandos do facilitador. Os participantes deverão ficar imóveis até receber a ordem de voltar à posição neutra.

Em relação às atividades verbais propostas (falar palavras com tempo determinado), estimulam a capacidade de recordar informações previamente adquiridas e a velocidade do processamento destas. Quando estas estavam condicionadas à determinado grupo de palavras, estimulavam ainda a capacidade de inibição de estímulos por limitar o vocabulário geral. Ou seja nesse momento, percebe-se as palavras soltam começam a fazer sentido e até mesmo torna-se uma história, o participante começa quebrar esses limites que atrapalham a criatividade, fica nítido essa mudança criativa em cada repetição desses exercícios tanto verbais quanto não verbais.

Expressão Corporal

Essa oficina irá desenvolver principalmente uma maior consciência do corpo, a partir de exercícios bem parecidos com a meditação, pilates, dança e utilizando muito a musicalidade tende a melhorar o desenvolvimento físico, psicológico, a socialização e também o entendimento do esquema corporal. Tudo isso acarreta para que o aluno consiga ficar mais desinibido e mais preparado para resolver conflitos relacionados ao seu meio social além de conhecer as potencialidades do seu próprio corpo.

Teatro do oprimido

Essa oficina tem como objetivo combater através da arte algumas opressões que os participantes tiveram ao longo da vida trazendo uma reflexão e conscientização política e social que consiga desconstruir esses pensamentos que são postos pela sociedade, como racismo, machismo, homofobia, xenofobia entre outros. O intuito é desinibir os participantes de maneira didática e produtiva, facilitando aos mesmo tanto a compreensão teórica e histórica quanto o domínio técnico de métodos, de exercícios cênicos para desmecanizar os corpos, fazendo divisão entre grupos com o intuito de que cada um conte uma história de opressão que já tenham vivido. Em seguida, vamos escolher uma das histórias para que a mesma seja encenada por aqueles que quiserem. Por fim, a ideia é ter uma roda de conversa conseguindo dialogar sobre experiência de cada um e como combater essas opressões.

8. RESULTADOS ESPERADOS

Promover o autoconhecimento e desenvolver a autoconfiança o que possibilita uma melhor percepção do mundo.

Desenvolver processos mentais como concentração, memorização e imaginação.

Desenvolver competências e habilidades sociais como empatia, tolerância e trabalho em equipe.

Potencializar criatividade, espontaneidade e improvisação.

9. AVALIAÇÃO

Roda de conversa com os alunos sobre as atividades que realizadas.

10. PARTICIPAÇÃO DE DISCENTE(S) COMO ORIENTANDO(S)

Está prevista a participação de discente bolsista: Sim Não
 Está prevista a participação de discente voluntário: Sim Não

Número de bolsistas (s): 2

Nomes: Lauanda Lopes de Souza

Erica dos Prazeres viera

Número de voluntário (s):

Nomes:

11. BENEFICIADOS

Curso(s) atendido(s): Integrados

Número de discentes atendidos: 60

Local de execução: IFNMG campus Diamantina

12. PERÍODO DE DESENVOLVIMENTO

Data de início:	21/05/2018	Carga horária semanal: 8
Data de término:	20/12/2018	Carga horária total:

13. PARCEIROS SIM NÃO

Citar:

14. VÍNCULO

Tem vínculo com algum programa/evento/curso? Sim Não

Citar:

15. CONVÊNIOS SIM NÃO

Citar:

16. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Discriminação das atividades	Tempo (Meses)												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Divulgação	x	x											
Aplicação das dinâmicas		x	x	x	x	x	x						

17. PLANEJAMENTO FINANCEIRO

Haverá necessidade de financiamento (X) Sim () Não

(X) Financiamento interno (IFNMG)

Valor (R\$): 160 x 2 x 7 = 2240,00 em bolsas para estudantes

() Financiamento externo

Citar a fonte:

Valor (R\$):

18. ESTRUTURA FÍSICA NECESSÁRIA

Haverá necessidade de salas? (X) Sim () Não

Haverá necessidade de ônibus para transportar participantes?

Quantas salas? 1
() Sim (X) Não

Quantidade total de passageiros:

Horário previsto de saída e chegada:

Distância a ser percorrida: _____ km.

Haverá utilização de laboratórios?

() Sim (X) Não

Quais laboratórios?

Outras informações necessárias:

19. REFERÊNCIAS

Silva, A. C. B. D., Silva, M. C. B. D., & Nascimento, C. M. (2014). O teatro do oprimido como ferramenta educativa: ações junto aos adolescentes em estado de vulnerabilidade social. Revista Educação, Artes e Inclusão, 123-146.

20. Este documento dever ser assinado pelo Coordenador do Projeto e pelo representante da Comissão de Avaliação de Projetos de Ensino.



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Lopes de Faria**,
Professor(a) do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico, em 09/05/2018,
às 18:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, §
1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
[http://sei.ifnmg.edu.br/sei/controlador_externo.php?
acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](http://sei.ifnmg.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o
código verificador **0116763** e o código CRC **B5AB1DE0**.

Referência: Processo nº 23833.000352/2018-03

SEI nº 0116763