

JOGOS TEATRAIS NO ENSINO MÉDIO: UMA AÇÃO EDUCOMUNICATIVA

THEATRICAL GAMES IN HIGH SCHOOL: AN EDUCOMMUNICATIVE ACTION

Taís Steffenello Ghisleni

Noemi Boer

Vivian Aparecida dos Reis

Maria Antônia Saccol da Costa

Universidade Franciscana – Santa Maria, RS

Resumo: O estudo investiga como os Jogos Teatrais, enquanto prática educ comunicativa, favorecem a formação integral no Ensino Médio. Exploram-se os jogos como elementos de educação e comunicação em um processo interativo e significativo. A metodologia incluiu intervenção pedagógica em uma escola pública de Santa Maria, RS. Os resultados destacam a importância de valorizar diálogo, criatividade e competências críticas, fundamentadas nos Jogos Teatrais de Viola Spolin.

Palavras-chave: Jogos Teatrais, educ comunicação, Ensino Médio.

Abstract: This study investigates how theater games, as an educ communicative practice, contribute to the holistic development of high school students. The research explores theater games as educational and communicative tools in an interactive and meaningful learning process. The methodology included a pedagogical intervention in a public school in Santa Maria, RS. The results highlight the importance of fostering dialogue, creativity, and critical skills through Viola Spolin's theater games.

Keywords: Theatrical games, educ communication, high school.

Recebido em: 20/02/2025

Aceito em: 02/05/2025

Introdução

A educação contemporânea enfrenta o desafio constante de engajar estudantes em um processo de aprendizado significativo e transformador. Segundo Soares (2011), a relação entre educação, juventude e o mundo da comunicação ocupa uma posição central no processo formativo, que é, por essência, transformador. Além disso, inclui o desejo de que as novas gerações tenham pleno acesso ao universo da comunicação e suas tecnologias, direcionados para o bem comum e o exercício do diálogo e da criatividade.

Nesse contexto, a educomunicação é uma abordagem que integra educação e comunicação, formando um ecossistema que planeja, implementa e avalia os processos, a fim de promover o desenvolvimento de competências críticas e criativas por meio de práticas interativas. Além de contribuir para “que as normas que regem o convívio passem a reconhecer a legitimidade do diálogo como metodologia de ensino, aprendizagem e convivência” (SOARES, 2011, p. 45).

O conceito de ecossistema comunicativo, introduzido por Martín-Barbero em 2000, atravessa o campo da educomunicação ao relacionar sujeitos e tecnologias da cultura digital, desde cartões magnéticos até a Internet. Esse conceito é frequentemente usado como ponto de partida por autores que refletem sobre educomunicação, sendo atualizado em suas abordagens. Soares (2011) amplia essa visão ao propor uma perspectiva integradora entre educação e tecnologia, sugerindo que não existe um único modelo de ecossistema comunicativo.

Martín-Barbero (2000) argumenta que o ecossistema comunicativo evoluiu ao longo do tempo, tornando-se tão essencial quanto o ecossistema ambiental. Ele ressalta que vivemos em uma era de intensa dinâmica comunicacional, na qual a informação e o conhecimento transcenderam os limites do sistema educacional tradicional (escola e livro) e se expandiram para novos meios, como a televisão e a Internet.

Sob a perspectiva da educomunicação, conforme Soares (2014), o ecossistema comunicativo ganha uma nova configuração ao reconhecer e legitimar o diálogo como uma metodologia central de ensino e aprendizagem, seja na família, na escola ou em outros espaços de convivência. Essa abordagem assegura a qualidade dos relacionamentos, das práticas educativas e da convivência saudável, elementos que só podem ser alcançados através do diálogo. É por meio desse diálogo que os indivíduos se sentem valorizados,

permitindo a abertura para a criatividade, a construção da cidadania e a vivência plena da democracia.

Dentre as diversas propostas que podem ser integradas à educomunicação estão os Jogos Teatrais. Eles se destacam por sua capacidade de fomentar a expressão individual e coletiva, estimulando a colaboração e permitindo a vivência de experiências pedagógicas.

No ecossistema comunicativo escolar, os Jogos Teatrais se destacam na segunda área, de expressão comunicativa através das artes, e atendem o objetivo da mesma “primordialmente voltada para o potencial comunicativo da expressão artística, concebida como uma produção coletiva, mas como performance individual” (SOARES, 2011, p. 47-48).

Os Jogos Teatrais, desenvolvidos por pesquisadores como Viola Spolin, entre outros autores, propõem um ambiente de improvisação e criação que transcende a simples imitação da realidade. Spolin (2019) explana que através do jogo se desenvolve confiança que permite a progressão de habilidades necessárias para a comunicação no processo. Ao proporcionar aos participantes a liberdade para explorar emoções, papéis sociais e narrativas, essas dinâmicas estimulam a reflexão crítica sobre a própria comunicação e as relações interpessoais.

No campo da educomunicação, o uso dos Jogos Teatrais pode ser entendido como uma metodologia potente para promover uma pedagogia ativa, em que os educandos se tornam protagonistas de seu aprendizado, ao mesmo tempo em que experimentam novas formas de interagir e transmitir mensagens. Soares (2011) traz como temáticas de abordagem da educomunicação os relacionamentos, a liderança, o diálogo social e a atuação ativa e protagonista dos jovens. Ele se posiciona criticamente em relação ao individualismo, à manipulação e à competição. Seu objetivo é promover a cidadania em oposição à imposição do mercado, utilizando as oportunidades das novas tecnologias como meios para fortalecer a solidariedade e o desenvolvimento conjunto.

Vale destacar que, atualmente, espera-se que os professores de Arte nas escolas públicas tenham habilidades para ensinar de forma integrada as quatro linguagens da Arte: Artes-visuais, Dança, Música e Teatro, conforme orientações da Base Nacional Comum

Curricular (BNCC⁶⁶). Tomando das palavras de Ryngaert (2009), entende-se que por vezes a prática artística é vista como pouco séria ou tomada pelo peso pedagógico, entretanto o fazer artístico é rodeado por mal-entendidos e pessoas que desconfiam e contribuem para nublar o debate.

A partir do contexto exposto, a problemática levantada é: de que maneira os Jogos Teatrais, enquanto prática educacional, podem favorecer a formação integral dos estudantes no Ensino Médio? Para responder a esta indagação, propôs-se uma intervenção pedagógica, organizada a partir de Moreira (2020), tendo como objetivo geral realizar o planejamento, a execução e a avaliação de uma aula de teatro na perspectiva educacional.

O artigo encontra-se organizado em três seções centrais, além desta introdução e das considerações finais. Inicialmente, discorre-se a respeito da educação e dos jogos teatrais, na sequência descrevem-se os aspectos metodológicos do estudo e, na terceira seção, apresenta-se o relato e a análise da aplicação prática, desenvolvida na forma de uma oficina.

Educomunicação e jogos teatrais

A educação é um campo interdisciplinar que integra os universos da educação e da comunicação, dessa forma busca promover práticas pedagógicas que valorizem a interação, a criatividade e o protagonismo dos sujeitos. Esse conceito se apoia na ideia de ecossistemas comunicativos, nos quais múltiplos agentes e linguagens se conectam de forma dinâmica para potencializar a construção de saberes (MOREIRA, 2020). Nesse contexto, a educação utiliza diferentes recursos midiáticos, como rádio, blogs, podcasts e linguagens artísticas, para fomentar o diálogo e a criatividade, o que promove a formação de sujeitos críticos e participativos (SILVA; FERREIRA; BONIN, 2022).

⁶⁶ A Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Seu principal objetivo é ser a balizadora da qualidade da educação no País por meio do estabelecimento de um patamar de aprendizagem e desenvolvimento a que todos os alunos têm direito! Fonte: Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 11 set. 2024.

O caráter transformador da educomunicação aliada à arte nada tem a ver com os conteúdos teóricos do componente curricular de Arte, mas sim como um campo autônomo e com viés político-emancipador. Sua ênfase recai sobre a criação de espaços de fala e visibilidade, o que possibilita que crianças e jovens se expressem e dialoguem de maneira significativa, mesmo em contextos de escassez de recursos. A área de intervenção que busca a expressão através da arte, devido a sua relação com as mídias e tecnologias, possibilita estabelecer maiores conexões com o universo juvenil, para que esse possa se expressar e dialogar, como proposto (ALMEIDA, 2015).

O teatro, em especial por meio dos Jogos Teatrais, tem sido amplamente reconhecido como uma metodologia poderosa na educação. Spolin (2008) destaca que todos podem aprender por meio do jogo e que os Jogos Teatrais, quando utilizados em sala de aula, podem ser vistos como suportes pedagógicos que integram-se ao cotidiano escolar. Esses jogos promovem habilidades de comunicação, desenvolvem a espontaneidade e estimulam as trocas entre os participantes, o que proporciona um ambiente dinâmico de aprendizado.

De acordo com Koudela (1984), o envolvimento no Jogo Teatral possibilita o desenvolvimento da liberdade criativa dentro de limites preestabelecidos, dessa forma incentiva a autonomia e a criatividade dos participantes. O teatro-educação, por sua vez, coloca o estudante em um contexto de desenvolvimento, cujas potencialidades são fortalecidas em ambientes que promovem a livre expressão e a experimentação criativa (KOUDELA, 2017).

Além disso, o Jogo Teatral aproxima-se do conceito de “poética do efêmero”, de Carmela Soares (2010), ao criar uma realidade paralela que se sustenta em características como o prazer, a tensão, o caráter fictício e a delimitação espaço-temporal, ou seja, efêmero. Assim, o teatro não é apenas uma manifestação artística, mas também um espaço para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

O teatro configura-se como uma prática educacional por excelência, integrando criatividade, interação e produção de sentidos em diferentes linguagens. Segundo Moreira (2020), o teatro permite que até mesmo participantes mais tímidos se expressem e participem ativamente, além de ser uma prática adaptável a diversos espaços e contextos. Essa versatilidade é reforçada por Santaella (2005), que observa como as artes

convergem com as tecnologias, de forma a ampliar as possibilidades de expressão artística e criar conexões significativas com o universo juvenil.

Nesse sentido, a educomunicação e o teatro dialogam de forma orgânica, ao compartilharem princípios como o protagonismo do aprendiz, a valorização das interações e a promoção de reflexões críticas.

Por fim, Moreira (2020) e Silva, Ferreira, Bonin (2022) entendem que a relação entre as linguagens artísticas, a comunicação e a educação ampliam o potencial do teatro como ferramenta de conscientização social e desenvolvimento humano. Ao incorporar elementos educacionais, o teatro reforça seu papel como prática transformadora e cria um espaço de convivência democrática, aprendizado e expressão que transcende as barreiras impostas pelo sistema tradicional de ensino.

Aspectos metodológicos

Entende-se que a pesquisa qualitativa oferece melhores condições para planos de atividades mais eficientes (GAMBOA, 2014). Dessa forma, esta proposta incluiu uma intervenção pedagógica a partir dos Jogos Teatrais, fundamentada em Moreira (2020) que prevê o planejamento, a execução e a avaliação das atividades educacionais.

Em busca de fundamentar a discussão, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é uma importante referência, ela estabelece que os estudantes devem ser apresentados às artes visuais, dança, música e teatro. No entanto, há uma escassez de profissionais qualificados para ensinar todas essas linguagens de maneira abrangente (BRASIL, 2017). Na escola onde foi realizada essa intervenção pedagógica, a segunda autora desta pesquisa trabalha com o componente curricular de Arte que, segundo a BNCC, abrange o ensino das quatro linguagens (Artes visuais, Música, Teatro e Dança), entretanto a formação superior da mesma foi especificamente em música. Em um debate a respeito desta situação é que foi criada essa proposta, que foi aplicada pela primeira autora, formada em teatro; o desenvolvimento da prática, no formato de uma oficina, teve o intuito de auxiliar a professora regente nas práticas artísticas do teatro.

Durante uma aula de educomunicação, no Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens, da Universidade Franciscana, as duas professoras de Arte entraram em contato com o texto de Anderson Moreira (2020). No decorrer do texto, o autor explana os

passos do planejamento de ações educacionais, dividindo-as em três partes, o *planejamento*, a *execução* e a *avaliação*. Dessa forma, foram acatadas as etapas sugeridas pelo autor para a realização da atividade.

Moreira (2020) destaca a necessidade inicial de reuniões preparatórias, envolvendo os atores envolvidos, neste caso as duas professoras de Arte envolvidas. Em seguida, aponta para a previsão de recursos humanos, materiais e financeiros, garantindo que a atividade tenha os insumos necessários. Outro ponto abordado pelo autor é a definição da metodologia, que estabelece o embasamento teórico e prático da ação. O planejamento inclui ainda a elaboração do roteiro ou programa, com detalhamento das atividades a serem realizadas, além de uma organização de infraestrutura e logística, como escolha e preparação do espaço e aquisição de materiais. Durante a execução, enfatiza-se a importância do registro da atividade (em texto, fotos ou vídeos) e a avaliação dos participantes ao término da ação. Por fim, são sugeridas a sistematização dos dados por meio de relatórios e a avaliação com os organizadores, permitindo uma análise mais ampla e um aprimoramento contínuo das práticas.

Como sugerido por Moreira (2020), foi realizada uma reunião preparatória entre as professoras, a qual foi registrada em áudio para futuras análises caso fosse necessário. No decorrer da reunião, foram levantadas e sanadas as seguintes dúvidas:

- Como funciona o componente curricular? Ele é obrigatório para os estudantes? A quanto tempo uma professora de música e um professor de filosofia estão ministrando-o?
- Como são as turmas, são parecidas ou diferentes? Todos têm interesse em teatro?
- O que foi trabalhado com eles até então?
- O que eles esperavam ou querem do componente curricular?
- Por que essa oficina de teatro seria interessante?
- O que vocês, professores e escola, esperam da oficina?

Tendo estas como perguntas norteadoras para a reunião inicial, foi compreendido que o componente curricular se trata de uma eletiva, chamada “Quem é esse tal Dionísio?”. A razão para os professores optarem por ela foi com o objetivo de dar continuidade a um trabalho realizado pelas três turmas, no primeiro semestre de 2024. O trabalho se tratava da construção de um livro escrito e ilustrado pelos estudantes, revelando um grande potencial e interesse pelas linguagens artísticas. Foi compreendido

que as três turmas tiveram contato e experiências com mais de uma linguagem artística, com o teatro sendo uma das exceções, dessa forma, entendemos a oficina de Jogos Teatrais como uma oportunidade.

Após os encontros e as definições necessárias, as professoras em conjunto elaboraram um plano de oficina, o que Spolin (2008) entende como uma programação de atividades. A autora sugere que o planejamento possua um início, meio e fim, utilizando diferentes tipos de jogos no decorrer do encontro. Em vista disso, foram escolhidos alguns Jogos Teatrais, conseqüentemente fazendo um levantamento dos materiais que seriam necessários para sua realização. A partir da seleção dos jogos, foi elaborado o plano de atividade da oficina, a definição do local onde ocorreu as atividades e a aquisição dos materiais necessários. Esses passos são referentes à primeira etapa de planejamento que, segundo Moreira (2020), é um passo indispensável para o desenvolvimento de qualquer ação educacional, uma vez que as ações sem planejamento prévio estão fadadas ao fracasso.

Quadro de Planejamento

PLANO DA OFICINA
Turmas: 100, 101 e 102 Horário: 1° turma 7h30 às 9h 2° turma 9h às 10h45 - intervalo - das 9h45 às 10h 3° turma 10h45 às 12h15 Tempo de duração da aula: 1 hora cada turma Data: 17/09/2024
TEMA A SER DESENVOLVIDO: Apresentação e introdução a Jogos Teatrais
CONTEÚDOS: Jogos Teatrais
OBJETIVOS: Desenvolver uma conversa inicial, utilizar de Jogos Teatrais para realizar o possível primeiro contato dos estudantes com a linguagem teatral
JUSTIFICATIVA: O plano para a primeira aula apoia-se na necessidade de introduzir o teatro na rotina escolar dos alunos, além de iniciar o trabalho de reconhecimento de si dentro de um jogo.
RECURSOS: Bolinha, objetos variados e frases e locais escritos em papéis.
METODOLOGIA: A estrutura metodológica para este plano de aula se deu a partir de análise do repertório previamente arrecadado durante o curso de Licenciatura em Teatro e de trocas com os professores, além de jogos sistematizados por Viola

Spolin e Augusto Boal. Ao chegar na sala de aula será feita uma fala inicial seguida da apresentação das propostas de jogo para a aula.		
1º momento	Organização da turma e apresentação da professora que irá ministrar a oficina. Conversa sobre como são as aulas de teatro e diálogo sobre as experiências prévias dos participantes.	5 minutos
2º momento	Jogo de apresentação: Joga a bolinha e fala o nome, uma verdade e uma mentira.	5 minutos
3º momento	<p>Jogos de aquecimento, podem ser feitos um ou todos dependendo da energia e disposição da turma;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogo do dragão: Uma adaptação do jogo Caça-Avião A18 do fichário de Viola Spolin. O caçador deve pegar o último integrante da fila, ou seja, o rabo do dragão, enquanto os jogadores que compõe o corpo e cabeça do dragão devem proteger o rabo sem se separar. • Jogo Ninjas Crac: Esse jogo fez parte de práticas da graduação em teatro da primeira autora, e, portanto, a fonte é desconhecida até então. O jogo consiste em uma roda onde todos os participantes fazem uma pose de ninja e ficam parados. Um por vez tenta atacar a pessoa a sua esquerda na mão, com apenas um movimento, enquanto a pessoa que está sendo atacada tem apenas um movimento para se proteger. Vence o jogo quem terminar com uma ou duas mãos. • Jogo Hipnose: Também conhecido como “Hipnotismo Colombiano” é um jogo em duplas proposto por Augusto Boal. Nesse jogo, um dos jogadores coloca a palma da mão próxima a alguma parte do corpo do outro jogador (por exemplo: nariz). Essa parte do corpo está, portanto, hipnotizada a seguir a mão do jogador que a hipnotizou. 	10 minutos
4º momento	<p>Caminhada e reconhecimento do espaço e jogos de concentração e foco;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogo da Bolinha até 50 • Jogo da Bolinha para a mesma pessoa (3 bolinhas ao mesmo tempo) 	10 minutos

5º momento	Práticas que introduzem a criatividade e imaginação; <ul style="list-style-type: none"> ● Mudando objetos (<i>objetos</i>) ● Imagem todos 	10 minutos
6º momento	Jogos mais complexos, que exigem improvisação; <ul style="list-style-type: none"> ● Montar cena de um local ● Improviso com frases (<i>frases</i>) 	10 minutos
7º momento	A avaliação se dará a partir de uma roda de conversa desenvolvida ao final das atividades, quando os alunos terão espaço para expressar suas opiniões sobre a oficina.	10 minutos
Obs.:	Jogos extras para caso seja necessário: <ul style="list-style-type: none"> ● Quadrado improvisado ● Montagem ● Apresentação nomes ● Telefone sem fio corpo ● Mais uno ● Escravos de jó ● Roda signo ● 3 mudanças ● CS composto ● Viúva 	

Fonte: elaboração própria.

Relato e análise da aplicação prática

As atividades tiveram duração de uma hora e meia em três turmas do primeiro ano do Ensino Médio, de uma escola Estadual, da cidade de Santa Maria, RS. Entendeu-se, após a primeira etapa, que as propostas que Moreira (2020) indica para o planejamento, execução e avaliação de ações educacionais possuem um valor significativo. Dessa forma, utilizou-se dessa metodologia para realização das três etapas do processo. Na segunda etapa, foi executado o planejamento, criando registros fotográficos e em áudios, para registrar o momento e compor o relatório.

Registro final da oficina



Fonte: registro, feito pelas autoras, do final da oficina com a turma 101.

É importante ressaltar que Spolin (2008) sugere que o responsável pela escolha dos Jogos Teatrais, além de organizar um plano e uma sequência para os mesmos, inclua o dobro de jogos que o ministrante acredite necessário para o tempo de oficina. Isso se entende como necessário pois cada grupo de jogadores será único e mostrará níveis de interesse distintos por cada jogo. Isso é evidenciado pela oficina em questão, uma vez que alguns jogos foram excluídos do planejamento por falta de tempo e interesse ampliado por algum jogo específico.

Embora as três turmas tenham realizado jogos em comum, o tempo destinado a eles e a energia despendida é diferente. Por exemplo, o jogo do dragão foi ótimo para a introdução dos Jogos Teatrais com a turma 101, a turma 100 logo se cansou e optou por ir para o próximo jogo, já a turma 102 ficou muito tempo engajada. É parte do trabalho do professor de teatro entender as características dos jogos que chamam atenção de cada grupo, a turma 102 por exemplo se mostrou extremamente competitiva principalmente em jogos de equipe como o do dragão e da bolinha até 50. Já a turma 101 se caracterizou pela curiosidade, uma vez que manteve energia para todas as práticas, enquanto a 100 se mostrou um desafio por estarem cansados e com preguiça e dedicando esforços em jogos pontuais como o da bolinha até 50.

Reitera-se, a partir das palavras de Moreira (2020), a relevância teatral aliada à educomunicação, entendendo essa linguagem como um potente ecossistema comunicativo.

Revista Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 16 n. 2, jul-dez 2025

Os resultados das práticas desenvolvidas com os três grupos evidenciam empoderamento, autonomia e posicionamento crítico por parte dos estudantes, possibilitando, no decorrer da prática, o protagonismo juvenil comentado em debates educomunicativos por Silva, Ferreira, Bonin (2022). A escolha de quais jogos seriam repetidos é um indicativo desse protagonismo, uma vez que as dinâmicas realizadas estão diretamente ligadas ao interesse e vontade do grupo de realizá-las.

Na terceira e última etapa, foi desenvolvida uma avaliação com os participantes ao fim do encontro, seguida de um relatório das atividades e, por fim, uma apreciação dos resultados com os envolvidos na organização da atividade. A avaliação com os estudantes, segundo o planejamento, deveria ser realizada a partir de uma roda de conversa ao final da atividade, contudo as práticas realizadas foram instigantes e acabaram por ocupar todo o tempo disponível. Dessa forma, o *feedback* dos participantes foi arrecadado no decorrer das práticas e pela repercussão da mesma nos encontros seguintes com os professores regentes. Um exemplo da repercussão imediata foi percebido pelo comentário de uma estudante da turma 101, que, na troca de períodos, passou pelo grupo que teria a oficina a seguir e disse: “você vão ter a melhor aula da vida de vocês”.

No decorrer das atividades, foi instantâneo o interesse por alguns jogos, cada turma participou e se engajou de forma distinta nas atividades, fazendo com que o plano fosse adaptado aos interesses do momento. A turma 101, por exemplo, foi o primeiro grupo a fazer a oficina, conseguimos passar por todos os momentos planejados com total engajamento por parte dos estudantes. Já as turmas 100 e 102 mostraram mais interesse por jogos específicos, como os jogos de foco com a bolinha e de aquecimento do dragão. Por mais que seja tentador por parte do professor pensar que a turma que manteve engajamento total durante as atividades seja “melhor”, Viola Spolin (2008) explica que são os ministrantes de oficina ou professores os melhores diagnosticadores para entender o tempo de cada jogo, uma vez que esse tempo sempre varia de acordo com o interesse e energia dos jogadores.

Ponderando sobre a prática e seus desafios, recorda-se inicialmente a limitação do primeiro espaço físico escolhido pelas autoras para realização das atividades. Logo esse percalço foi superado com ajuda da gestão da escola que prontamente ofereceu um novo local com um espaço físico maior. Quanto aos desafios enfrentados durante a implementação da oficina, houve casos de resistência por parte de alguns estudantes

pontuais, que se sentavam em cadeiras e alegavam cansaço. Nesses momentos, foi respeitado pelas autoras um tempo de descanso, entretanto, após algumas rodadas dos jogos, logo os estudantes em questão eram mais uma vez convidados a participarem da prática.

Considerações finais

O estudo aqui relatado demonstra a potência da abordagem educacional aliada aos Jogos Teatrais como metodologia pedagógica no ambiente escolar. Por meio da integração de comunicação, criatividade e expressão artística, foi possível oferecer aos estudantes o acesso à linguagem teatral e experiências que fomentaram a interação, a reflexão crítica e a colaboração entre os participantes. Os Jogos Teatrais se mostraram uma ferramenta poderosa para estimular o engajamento dos alunos, promovendo a autonomia e a construção coletiva do conhecimento.

A aplicação prática do plano de oficina destacou a importância de um planejamento estruturado aliado à flexibilidade na execução. A escuta ativa e a capacidade de adaptação por parte do ministrante foram importantes para atender às demandas específicas de cada turma. Enquanto algumas turmas demonstraram maior interesse por jogos competitivos, outras preferiram atividades que exploravam criatividade e concentração. Essa dinâmica reforça a ideia de que o professor de teatro deve atuar como mediador sensível, capaz de ajustar as práticas pedagógicas ao perfil dos alunos.

Os resultados obtidos reforçam o papel transformador da educação na formação dos jovens. A valorização do diálogo, do protagonismo juvenil e das práticas coletivas amplia as possibilidades de aprendizagem e o desenvolvimento de competências essenciais para a convivência democrática. Além disso, a utilização dos Jogos Teatrais possibilitou aos estudantes explorarem emoções, papéis sociais e narrativas de forma lúdica, criando um ambiente de aprendizagem dinâmico e significativo.

Embora os resultados tenham sido amplamente positivos, alguns desafios merecem atenção. A variação no nível de engajamento entre as turmas destaca a necessidade de maior preparo por parte dos professores para lidar com diferentes perfis de estudantes. Além disso, a escassez de tempo para a realização de todas as atividades planejadas

sugere a importância de um cronograma mais flexível e ajustado às especificidades de cada grupo.

Como recomendações práticas, sugerimos que educadores interessados em adotar Jogos Teatrais em suas aulas considerem realizar diagnósticos prévios para compreender as preferências e necessidades das turmas; planejar atividades diversificadas que possam ser adaptadas em tempo real, conforme o engajamento dos alunos; utilizar instrumentos de avaliação mais formais, como questionários ou entrevistas, para complementar o feedback qualitativo; e investir em formação continuada para desenvolver competências em artes integradas, alinhadas às diretrizes da BNCC.

Para futuras pesquisas, seria interessante explorar o impacto de longo prazo dessas práticas na formação dos alunos, bem como sua aplicação em outros níveis de ensino ou em contextos escolares diferentes. Estudos que combinem avaliações qualitativas e quantitativas também podem oferecer uma compreensão mais ampla sobre os benefícios dos Jogos Teatrais como metodologia educacional.

Consideramos que a abordagem descrita neste estudo reafirma o potencial dos Jogos Teatrais para promover um ensino inovador, inclusivo e transformador. As práticas que integram arte, comunicação e educação, contribuem para a formação de sujeitos críticos, criativos e preparados para os desafios da sociedade que é tão plural.

Referências

ALMEIDA, Lígia Beatriz Carvalho de. As áreas de intervenção educacionais. Campina Grande, PB, v. 1.2, 22 set. 2015. Trabalho licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial-Compartilha Igual 4.0 Internacional. Disponível em: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>. Acesso em: 15 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 10 set. 2024.

GAMBOA, Silvio Sanchez. Pesquisa em educação: métodos e epistemologias. 2. ed. Chapecó, SC: Argos, 2014.

KOUDELA, Ingrid Dormien. Jogos Teatrais. São Paulo: Perspectiva, 1984.

KOUDELA, Ingrid Dormien. Jogos Teatrais. São Paulo: Perspectiva, 2017.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Desafios culturais da comunicação à educação. *Comunicação & Educação*, São Paulo, n. 18, p. 51-61, 2000. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i18p51-61. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36920> . Acesso em: 11 set. 2024.

MOREIRA, Anderson Luiz. Educomunicação e ecossistemas comunicativos. São Paulo: Contentus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br> . Acesso em: 11 set. 2024.

MÜHL, Eldon Henrique. Habermas e a educação: racionalidade comunicativa, diagnóstico crítico e emancipação. *Educação & Sociedade (Impresso)*, v. 32, p. 1-10, 2011.

RYNGAERT, Jean-Pierre. Jogar, representar: práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SANTAELLA, Lucia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo: Paulus, 2005.

SILVA, Madalena Pereira da; FERREIRA, Helena Maria; BONIN, Joel Cezar. As contribuições da educomunicação para a formação de sujeitos críticos: um diálogo entre os pressupostos teóricos de Paulo Freire e do círculo de Mikhail Bakhtin. *Revista Educação e Linguagem*, Maringá, v. 17, n. 3, p. 1-19, jul./set. 2022.

SOARES, Carmela. Pedagogia do Jogo Teatral: uma poética do efêmero – o ensino do teatro na escola pública. São Paulo: Hucitec, 2010.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio. São Paulo: Paulinas, 2011.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação e educação midiática: vertentes históricas de aproximação entre comunicação e educação. *Comunicação & Educação*, São Paulo, v. 19, n. 2, p. 15-26, 2014.

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. São Paulo: Perspectiva, 2019.

SPOLIN, Viola. Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2008.