



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

## DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PROJETO

<b>1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO</b>		
<b>1.1. Título/Nome do projeto: Eu tenho corpo, voz e fala!</b>		
<b>1.2. Diretriz de Execução: DIRETRIZ 3 - Garantia do direito à educação</b>		
<b>1.2.1. Projeto relacionado à Diretriz</b>		
Projetos inovadores e/ou complementares que visa a proteção e a garantia do direito da criança e do adolescente à qualidade do ensino e que se encontre em situação de fragilidade social.		
Com abordagens nos itens		
3.1 Projetos voltados ao acesso à educação, permanência e desenvolvimento de crianças e adolescentes, respeitando-se o princípio constitucional do acesso universal, inclusivo na perspectiva da educação integral.		
3.3 Projetos que fomentem o protagonismo e a participação social de crianças e adolescentes em instituições educacionais;		
3.6 Projetos voltados à oferta de atividades esportivas, de lazer e culturais;		
<b>1.3. Organização proponente: Instituto ComViver</b>		
<b>1.4 CNPJ: 21.298.126.0001-64</b>		
<b>1.5 Banco: Itaú</b>	<b>1.6 Agência:3170</b>	<b>1.7 C/C Geral 13333-8</b>
<b>1.7 Site: <a href="http://comviver.org">comviver.org</a></b>		
<b>1.8 e-mails para contato (pelo menos 2): <a href="mailto:comviver@comviver.org">comviver@comviver.org</a>; <a href="mailto:daniel@colegioviver.com.br">daniel@colegioviver.com.br</a></b>		
<b>1.9 Nomes do Responsável legal da Organização: Maria Amélia Marcondes Cupertino</b>		
<b>1.10 RG:8.559685-0</b>	<b>1.11. Órgão Expedidor:SSP/SP</b>	



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

**1.12 Nome do Responsável legal do Projeto: Daniel de Almeida Torres de Brito**

**1.13 RG: 23.194.074-9**

**1.14. Órgão Expedidor: SSP/SP**

## **2. APRESENTAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO**

### **2.1.Histórico da organização**

O Instituto ComViver foi fundado em 20/10/2014 como um desdobramento natural do percurso de mais de 20 anos de reflexão e inovação na prática educacional do Colégio Viver.

Seu objetivo é compartilhar e divulgar as experiências, produções e reflexões ali desenvolvidas, buscando parceiros para fornecer o suporte necessário para sua continuidade e aprofundamento, para a ampliação do seu alcance e, assim, colaborar na transformação real das políticas e práticas educacionais atuais.

#### Nossos Objetivos

O ComViver tem como objetivo desenvolver e disseminar programas culturais e projetos de assistência social e educacional cidadã nos campos da cultura, do esporte, do lazer e da saúde, em ação própria ou em parceria.

Queremos estimular estudos e atividades para a capacitação de profissionais do ramo da educação, com foco principalmente em professores e educadores da rede pública e de organizações da sociedade civil. Uma de nossas metas é estabelecer redes com outros agentes engajados em melhorar a educação e o desenvolvimento social e comunitário.

#### Cronologia:

02 de fevereiro de 2015 Estabelece o Termo de cooperação técnica com a Escola Municipal de Ensino Fundamental Educandário Dom Duarte. Onde desenvolve os seguintes projetos :

2016: Projeto piloto Vivência Pedagógica Beneficiários diretos 22 professores

2017 Projeto piloto Baú de História: Beneficiários diretos 350 Alunos e 22 professores

- Projeto Vivência Pedagógica ( 1ª edição) Beneficiários diretos 22 professores

2018:Projeto Baú de História ( 1ª edição): Beneficiários diretos 350 Alunos e 22 professores

- Projeto Vivência Pedagógica ( 2ª edição) Beneficiários diretos 22 professores

2019 Projeto Baú de História ( 2ª Edição): Beneficiários diretos 350 Alunos e 22 professores

- Projeto Vivência Pedagógica ( 3ª edição) Beneficiários diretos 22 professores

21 de Outubro de 2016 abertura de filial em Cotia

05 de maio de 2017 Estabelece Termos de Cooperação Técnica com a Escola Municipal Crianças de Cotia I. onde desenvolvemos os seguintes projetos :

2017 : Projeto piloto Baú de Histórias: Beneficiários Diretos 30 alunos



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

- Oficina de desenho Beneficiários diretos 50 alunos

02 de fevereiro de 2018 Estabelece termo de Cooperação Técnica com a Escola Municipal Crianças de Cotia II onde desenvolvemos os seguintes projetos:

2018 Projeto Baú de Histórias ( 1ª Edição) Beneficiários diretos 250 alunos

2019 Projeto Baú de Histórias ( 2ª Edição) Beneficiários diretos 250 alunos

Registro no CMDCA de São Paulo 15 de maio de 2019

### 3. JUSTIFICATIVA DO PROJETO

#### 3.1. Diretriz (Especificar a Diretriz conforme edital)

##### **DIRETRIZ 3: Garantia do direito à educação**

**3.2. Projeto a ser desenvolvido, conforme Diretriz :** O Projeto será desenvolvido com abordagens restaurativas em ambientes institucionais, que garantam o direito de acesso à educação de qualidade, contemplando objetos de ensinamentos prescritos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC 2017) em diversos aspectos, sobretudo no ensino da língua em sua modalidade falada. O estímulo à participação de atividades culturais e o fortalecimento do repertório artístico, cultural e social dos participantes diretos e indiretos.

#### 3.3. Apresentação

A implementação do Projeto “Eu tenho corpo, voz e fala!” na Escola Educandário Dom Duarte propõe mecanismos inovadores e transformadores no cotidiano escolar, essa demanda foi identificada por meio do diagnóstico feito pelo Instituto e a escola no Projeto” Vivência Pedagógica” que está em sua 3ª edição (desde 2016).

Segundo o INEP (Censo 2018), o Brasil possui cerca de 49 milhões de alunos em escolas públicas. A educação é uma das políticas públicas mais inclusivas no país, pois esses alunos frequentam a escola todos os dias. Ter a educação como uma política pública universal, transformadora por excelência é o pilar de atuação do Instituto ComViver.

A escola pública é um local que apresenta diversas questões, que de uma certa forma refletem a complexidade da vida social. “É preciso entender a interconectividade sistêmica dos desafios enfrentados pela escola, tais como planejamento, currículo, integração, complexidade da prática educativa, entre outros, e abordá-los de forma ampla e integrada, e não de maneira fragmentada e isolada”. ( NUNES, 2018)

Na perspectiva de lidar com parte dessa complexidade, dividimos o projeto em três eixos: “O corpo”, “A voz” e “A fala”. O eixo “A voz” busca o desenvolvimento de espaços de diálogos e gestão participativa com o corpo docente e discente, promovendo espaços de escuta e acolhimento, em que as crianças e adolescentes possam se sentir seguras para formularem relatos de seus cotidianos.

A aplicação de práticas de diálogo e gestão participativa permite atender demandas como intimidação (bullying), violência familiar e social. Na educação, os círculos e os grupos de diálogos

oferecem oportunidades para os estudantes compartilharem seus sentimentos, construírem conflitos e resolverem problemas

No eixo “O Corpo”, serão apresentados aos alunos jogos de improvisação baseados nos postulados de Viola Spolim e Augusto Boal. A discussão do teatro na formação de sujeitos remonta desde a antiguidade. Richard Courtney (2014), compara postulados dos filósofos Platão e Aristóteles a respeito do teatro e sua função social. Platão evidenciava a necessidade da educação ser fundada em um ambiente lúdico e Aristóteles fazia uma ampla defesa do teatro como uma importante ferramenta de educação. Para Aristóteles, segundo o autor Richard Courtney, o teatro (e seu efeito mimético da sociedade), “é natural do ser humano desde a infância, sendo esta uma de suas vantagens sobre os animais, pois ele é uma das criaturas mais imitativas da terra e aprende por meio da imitação” (COURTNEY, 2014, p.7).

O relevância do uso de jogos teatrais neste projeto parte da premissa de que o teatro tem como característica fundante a capacidade de mimetizar as relações da vida cotidiana, e, dessa forma, incorporar novas experiências e saberes.

Piaget indica que o jogo dramático está diretamente relacionado ao desenvolvimento do pensamento da criança. Como qualquer estrutura cognitiva (esquema) há dois processos associados: o jogo assimila a nova experiência e, então, prossegue pelo mero prazer de domínio; a imitação, então, relaciona-se com as partes da experiência de modo a acomodá-las dentro da estrutura cognitiva - jogo para acomodar, imitação para assimilar. Embora a imitação e o jogo estejam diretamente relacionados com o processo de pensamento, e com o desenvolvimento da cognição, a imaginação dramática é um fator-chave - é ela que interioriza os objetos e que lhes dá significância para o indivíduo. O paradigma fundamental para o aprendizado humano é: percepção/ação/descrição (dramática e/ou linguística) /teoria. (COURTNEY 2014 p.286)

Para Viola Spolim, o conceito de jogo, assim como o conceito apresentado por Piaget, transcende a noção de uma pedagogia focada na formação do ator e compreende uma perspectiva muito mais ampla, a de formar sujeitos capazes de se observarem em situações em que a espontaneidade é necessária. A espontaneidade é, portanto, o objetivo fim de sua proposta e busca trazer o aluno/ator ao momento presente, a focar no “aqui e agora”, e, a partir de jogos com regras e situações problemas, oferecer ao aluno\ator a possibilidade de dar uma solução encenada das situações que emergirem no momento da encenação, da improvisação.

Jogos teatrais, experimentados em sala de aula, devem ser reconhecidos não como diversões que extrapolam as necessidades curriculares mas sim como suportes que podem ser tecidos no cotidiano, atuando como energizadores e/ou trampolins para todos. Inerente a técnicas teatrais são comunicações verbais, não verbais, escritas e não-escritas. Habilidades de comunicação, desenvolvidas e intensificadas por meio de oficinas teatrais, com o tempo abrangem outras necessidades curriculares e a vida cotidiana. (SPOLIN 2006 p.20)

Essa citação nos insere no terceiro eixo do projeto “A fala”, um eixo em que são aproveitados os acúmulos produzidos pelos dois eixos anteriores (“A voz” e “O corpo”). Nele, o aluno que já está ambientado com a prática do jogo dramático, e que já compartilhou verbalmente suas experiências nas rodas de conversa, tem a oportunidade de performatizar seu discurso dentro da estética teatral. Para isso, é necessário um aprofundamento dos elementos constitutivos da língua falada (tom de voz, pausas, reformulações, hesitações, alongamentos vocálicos, expressões faciais, gestos etc) e como operam de forma extremamente complexa para produzir infinitas possibilidades de efeitos de sentido. E também, dar relevância ao contexto conversacional (Kerbrat-Orecchioni 2014) como uma variável que produz



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

sentido e falas específicas; como o número de participantes da conversação, suas características individuais, as relações mútuas, os papéis sociais dos interlocutores, o lugar em que a conversação se estabelece, etc. O que pretendemos no eixo “A fala” é estimular os alunos a se apropriarem dos recursos linguísticos da língua falada. Ao dar à criança a possibilidade de experimentar seu potencial linguístico na produção de discursos falados, em contextos diversos, ela será capaz de aprimorar sua fala, e, desse modo, a consciência de seu papel na sociedade.

Quando conhecedora de seu corpo, de sua voz e de sua fala, (e a de seu grupo, como unidade e sujeitos), as crianças e os adolescentes vão aprimorar a organização de seus pensamentos (que se dão por meio da modalidade da língua falada), de produzir discursos críticos a respeito de sua história e da sociedade que a cerca e, sobretudo, de produzir falas capazes de protegê-la em situações de violência, seja no enfrentamento dialógico com seu opressor, ou para relatar sua experiência como vítima de violência para uma autoridade responsável.

O ensino da oralidade é indicado como objeto de ensino desde o PCN de 1997 (para os anos iniciais do fundamental; 1 ao 5 ano) e o PCN de 1998 (para os anos finais do ensino fundamental; 6 ao 9 ano) e referendado pela BNCC de 2017. Até então, as escolas pautavam seus currículos apenas na modalidade da língua escrita (leitura e produção textual). Foram os estudos da língua falada, que se intensificaram a partir da década de 1970, e a pressão da comunidade linguística (sobretudo da linguística interacionista) que provocou essa recente, e importante, modificação nas propostas curriculares do ensino de língua portuguesa.

A fala é uma atividade muito mais central do que a escrita no dia a dia da maioria das pessoas. Contudo, as instituições escolares dão à fala atenção quase inversa à sua centralidade na relação com a escrita. Crucial neste caso é que não se trata de uma contradição, mas de uma postura. (Marchuschi 1997 p.39)

A “postura” citada por Marchuschi se dá pela constatação de lacunas metodológicas na formação de professores de língua portuguesa para o ensino da língua falada. A BNCC prescreve o ensino dessa modalidade da língua, mas pouco esclarece como fazer a transposição didática dos conceitos acadêmicos para a realidade escolar. Esse eixo do projeto (“A fala”), procura preencher essa lacuna de forma a disseminar no ambiente escolar novos métodos para contemplar novas demandas.

Vejamos algumas “habilidades específicas” prescritas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC 2017) para o ensino da língua falada para os primeiros anos do ensino fundamental:

EF15LP09 - Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF15LP11 - Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor.

EF15LP12 - Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.

EF15LP13 - Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

E para os anos finais do ensino fundamental:

EF69LP19 - Discutir casos, reais ou simulações, submetidos a juízo, que envolvam (supostos) desrespeitos a artigos, do ECA, do Código de Defesa do Consumidor, do Código Nacional de Trânsito, de regulamentações do mercado publicitário etc., como forma de criar familiaridade com textos legais – seu vocabulário, formas de organização, marcas de estilo etc. -, de maneira a facilitar a compreensão de leis, fortalecer a defesa de direitos, fomentar a escrita de textos normativos (se e quando isso for necessário) e possibilitar a compreensão do caráter interpretativo das leis e as várias perspectivas que podem estar em jogo.

EF69LP20 - Posicionar-se de forma consistente e sustentada em uma discussão, assembleia, reuniões de colegiados da escola, de agremiações e outras situações de apresentação de propostas e defesas de opiniões, respeitando as opiniões contrárias e propostas alternativas e fundamentando seus posicionamentos, no tempo de fala previsto, valendo-se de sínteses e propostas claras e justificadas.

EF69LP52 - Representar cenas ou textos dramáticos, considerando, na caracterização dos personagens, os aspectos linguísticos e paralinguísticos das falas (timbre e tom de voz, pausas e hesitações, entonação e expressividade, variedades e registros linguísticos), os gestos e os deslocamentos no espaço cênico, o figurino e a maquiagem e elaborando as rubricas indicadas pelo autor por meio do cenário, da trilha sonora e da exploração dos modos de interpretação.

Acreditamos que a escolha do jogo teatral, a partir das propostas de Viola Spolim e Augusto Boal, e das rodas de conversas serão capazes de atender as demandas de ensino de língua falada prescritas pela BNCC, assim como o aperfeiçoamento pessoal, emocional, intelectual e profissional da criança, como preconiza a introdução do documento:

1. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas e com a pressão do grupo.
2. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outra natureza, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual deve se comprometer.
3. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, segundo princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (Base Nacional Comum Curricular – Introdução, p. 18 e 19).

#### **4. OBJETIVOS E ABRANGÊNCIAS**

**4.1. Objetivo Geral** Estimular as competências linguísticas orais dos alunos da EMEF Educandário Dom Duarte, por meio de um ambiente seguro e mediado, em que as crianças possam compartilhar e aprofundar discursivamente suas experiências de vida e aprofundar



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

suas capacidades de absorver conteúdos artísticos, reconhecendo e valorizando traços de sua cultura.

#### 4.2. Objetivos Específicos

- a) Criar condições, por meio rodas de conversa e de jogos teatrais, para que as crianças possam encenar suas experiências e criar soluções discursivas para enfrentar as dificuldades apresentadas ao longo da experiência proporcionada pelo projeto.
- b) Ao fim do projeto, apresentar para a comunidade os jogos teatrais e a capacidade das crianças e adolescentes de produzirem textos orais espontâneos, em diversos contextos, por meio da improvisação.
- c) Por meio dos jogos teatrais, fazer a criança conhecer seu corpo como produtor de sentido na língua falada: o gesto, as entonações, as pausas, a proximidade física e social com o(s) interlocutor(es) etc.
- d) Melhorar o desempenho acadêmico dos estudantes, prevenir e evasão escolar, a infrequência, a indisciplina e a violência institucional (bullying).

#### 4.3. Abrangência Geográfica (indicar o/os bairros e subprefeituras que serão atendidos e sua caracterização).

O Instituto ComViver tem a sua sede administrativa no bairro do Sumaré, na cidade de São Paulo. Tendo em vista a origem do Instituto ser um braço de Responsabilidade Social do Colégio Viver ( Cotia - SP) que possui mais de 20 anos de reflexão e inovação na prática educacional democrática inovadora e inclusiva. O objetivo do Instituto é compartilhar e divulgar as experiências, produções e reflexões desenvolvidas no Colégio, buscando parceiros para fornecer o suporte necessário para sua continuidade e aprofundamento, para a ampliação do seu alcance e, assim, colaborar na transformação real das políticas e práticas educacionais atuais. Assim sendo, um de nossos parceiros é a Escola Municipal de Ensino Fundamental Educandário Dom Duarte.

A EMEF está localizada no Jardim Esmeralda, Subprefeitura do Butantã, Distrito da Raposo Tavares, zona Oeste da Capital Paulista. Dentro do Complexo Educacional Educandário Dom Duarte, que possui uma área de aproximadamente de 480 mil metros quadrados, de propriedade da Organização da Sociedade Civil Liga Solidária. Porém, as administrações da EMEF e da Liga Solidária são distintas e não se confundem.

A população total da região é de aproximadamente 106.735 pessoas (SEADE, 2019), com idade escolar de 30.350 pessoas, sendo que na EMEF estão matriculados 347 alunos, destes 15 alunos são de educação especial.

Segundo o Censo de 2010 19,61% dos domicílios possui uma renda per capita menor que 1/2 salário mínimo e que 15,6% dos domicílios estão em situação de alta ou muito alta vulnerabilidade (SEADE, 2015)

É território prioritário desse Edital? ( ) SIM ( x) NÃO



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

**4.4. Beneficiários Diretos** (público a ser atendido, especificar os beneficiários diretos por bairro).

É público prioritário desse Edital? ( ) SIM ( ) NÃO

**4.5. Beneficiários Indiretos** (especificar)

**4.6. Local/locais** (indicar onde será desenvolvido o projeto/proposta/atividades).

## 5. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

**5.1. Duração** 18 meses

**5.2. Início e Término** fevereiro de 2020 a julho de 2021.

**5.3. Carga horária das atividades por turmas ou grupos -**

Módulos (“O corpo”; “A voz” e “A fala”) - 68 encontros de 1h30 cada; total de 102h.

Atividades extracurriculares - Formação de professores para conduzirem jogos teatrais no ambiente escolar - 8 encontros de 3h cada, totalizando 24h.

Saída de campo - 4 saídas com aproximadamente 6h cada, totalizando 24h.

**5.4. Número de turmas, grupos ou eventos -** 02 turmas

**5.5. Carga horária para temas extracurriculares -** Formação de professores mais saídas à campo: 48h

## 6. Descrição das atividades que serão executadas

**6.1. Planejamento pedagógico da ação:** O projeto é estruturado em jogos teatrais e rodas de conversa para crianças do ensino fundamental, tanto dos anos iniciais como finais, na EMEF Educandário Dom Duarte, com encontros semanais de 1h30 de duração por turma, entre os meses de fevereiro de 2020 e julho de 2021. O projeto foi motivado por uma demanda levantada pela própria EMEF, em um diagnóstico elaborado pelo instituto ComViver, por meio do projeto “Vivência pedagógica”, para estruturar o grupo de teatro em formação na escola.

**6.2. Critérios para escolha de beneficiários diretos:** Após ampla divulgação do projeto na comunidade escolar, esperamos que os alunos, espontaneamente, expressem seu desejo em fazer parte do atividade. Caso o número de inscritos ultrapasse o limite de 30 alunos por turma, fazer-se-á uma entrevista, conduzida em parceria com a coordenação pedagógica da EMEF, para priorizar os alunos que se encontram em grau maior de vulnerabilidade social.

**6.3. Calendário/ Formato Mensal:**

		2020											2021						
		fev	mar	abr	mai	jun	jul	ago	set	out	nov	dez	jan	fev	mar	abr	mai	jun	jul
	O Corpo	X	X	X	X	X	X	X											
Módulos	A Voz								X	X	X	X							
	A Fala												X	X	X	X	X	X	X
Atividades extra curriculares	Saída de campo	X							X				X						X
	Formação de professores - Jogos teatrais	X			X			X					X			X			X

**Módulos:** “O corpo”, “A voz” e “A fala” - oficinas de encontro semanal, com 1h30 de duração por turma, na EMEF Educandário Dom Duarte. Ao todo serão 64 encontros totalizando 96h por turma.

**Atividades extra curriculares:**

*Saídas de campo* - Visita a exposições, peças teatrais, mostra de cinema ou qualquer outro evento que estiver acontecendo no mês previsto para a atividade, decidido pelo coordenador do projeto com a participação efetiva dos alunos na escolha da atividade. Serão 4 saídas com duração de 6h cada, totalizando 24h

*Formação de professores: Jogo teatral* - Capacitação de professores como orientadores de jogos teatrais baseados nos postulados de Viola Spolim e Augusto Boal, nas instalações da escola, em 12 encontros de 3h cada, totalizando 36h.

**7. Metodologia**

Os módulos das oficinas ocorrerão em encontros semanais, de 1h30 de duração, e serão orientados pelo coordenador do projeto mais um profissional capacitado do Instituto ComViver. Serão formadas duas turmas, uma com os alunos das séries iniciais do ensino fundamental (primeiro ao quinto ano) e outra com os alunos dos anos finais do ensino fundamental (do sexto ao nono ano).

O projeto é dividido em oficinas para o corpo discente, *workshops* de formação para o corpo docente e saídas de campo com os alunos.

**As oficinas serão divididas em três módulos:**

- A. O corpo
- B. A voz
- C. A fala

**A - O corpo**

Neste módulo serão praticados os jogos de Viola Spolin, que serão retirados do livro “Jogos teatrais - o fichário de Viola Spolin” (2006). E como a própria autora recomenda, as aulas serão montadas a partir da experimentação e resposta dos alunos, moldando os exercícios conforme o engajamento da turma.

#### A.1 - O aquecimento (*Caminhada no espaço*).

Para a formação do ator por meio das técnicas postuladas por Viola Spolin é absolutamente necessária a presentificação do sujeito no “aqui e agora”, para que ele viva o jogo em sua potencialidade criativa na elaboração de suas falas (verbais e não-verbais) espontâneas. Para isso, a teatróloga propõe diversos jogos de aquecimento, como o “Caminhada no espaço”. Para a autora, os jogos “Caminhada no espaço”, levam o jogador a:

(...) mais do que exercícios de percepção sensorial, são maneiras orgânicas de perceber/sensibilizar/experienciar o ambiente (espaço) à nossa volta como uma dimensão atual na qual todos entram, comunicam, vivem e são livres. Distrações são abandonadas e os jogadores são ajudados a entrar no momento presente (...) Cada jogador torna-se um instrumento receptivo/emissor capaz de ir além de eu ser físico e do ambiente imediato. A *Caminhada no Espaço* invariavelmente cria um estado de alerta e um sentido de pertencimento e conexão (Parte do Todo). (SPOLIN 2006 p.41-42)

Esse tipo de exercício deve ser praticado no início de cada encontro como forma de aquecimento corporal e sensorial. Além dos benefícios comentados pela autora, os jogos favorecem o empoderamento do espaço onde as atividades acontecerão, fortalecem a sensação de grupo dos envolvidos, aumenta a confiança intrínseca do grupo em torno do jogo, assim como evita distrações com questões que transbordam a atividade, como preocupações pessoais familiares, econômicas, ou de qualquer outra natureza política, social ou afetiva, permitindo assim, o foco total na atividade que se iniciará.

#### A.2 - “O onde”, “O quê”, “Como”

No fichário, a autora descreve uma série de jogos com o uso dos pronomes “Onde”, “Quem” e “O quê”, em detrimento de usar os termos cênicos mais óbvios no gênero teatral, como “cenário”, “personagem” e “ação de cena”, respectivamente, e justifica sua escolha lexical no sentido de ampliar a situação teatral e “conduzir os jogadores de forma não-verbal para o mundo exterior de ambiente, relacionamento, e atividade, o universo do cotidiano” (SPOLIN 2006 p.47-48). E ainda recomenda que, quando esses termos forem utilizados na construção de contextos, que se faça as seguintes considerações a respeito de cada pronome:

##### A.2.1 - O onde (*cenário e/ou ambiente*)

Segundo a própria autora, “Onde”, é definido por:

*Como sabemos Onde estamos? Você sempre sabe Onde está? Às vezes não sei Onde estou. Como se sabe que se está num ambiente familiar? Como sabe se está na cozinha? Se todos os ambientes da casa fossem modificados, como saberia qual dos cômodos é a cozinha? Pelas perguntas os jogadores irão concluir que sabem Onde estão (ou não sabem Onde estão) por meio dos objetos físicos no ambiente (Grifo da autora). (SPOLIN 2006 p.48)*

Antes do jogo começar, cabe aos jogadores definirem o espaço Onde estão, mas apenas isso. Os objetos imaginários deverão emergir durante a encenação e o mínimo deve ser combinado antes dos atores entrarem em cena. A relação jogador1/objeto/jogador2, dar-se-á pela interação entre eles na cena em questão.

##### A.2.2 - O quem - personagem

Segundo a própria autora, “Quem”, no jogo teatral é definido por:

Em uma discussão similar [a do “Onde”], os jogadores concordarão que as pessoas *mostram Quem* elas são por meio das atitudes que manifestam umas para com as outras, mais que *contando Quem* elas são: *Em um ônibus, como sabe a diferença entre dois colegas de escola e dois estranhos?*

A utilização do Quem durante as oficinas de jogos teatrais tornará os jogadores mais abertos para uma observação mais ampla de seu próprio mundo. *Mostre! Não conte!* é uma instrução utilizada nos jogos teatrais que trará uma compreensão mais profunda de como nos revelamos uns para os outros no cotidiano, sem dizer uma palavra. (grifo da autora) (SPOLIN 2006 p.48)

Neste excerto fica evidente que o esforço de quem conduz a prática é a de levar o ator/aluno a uma situação verossímil. Ao invés de entrar em cena e enunciar, por exemplo: “-Eu sou seu pai!”, caberá ao aluno, munido de seu arcabouço de vida, mostrar como se porta um pai diante de um filho, com toda a complexidade que esse papel requer, incluindo-se os aspectos discursivos, sem cair em formas clichês, estereotipadas, portanto, pré estabelecidas.

#### A.2.3 - O quê - a ação de cena \ atividade

Segundo a própria autora o “O quê” é definido por: “Não confunda o O Quê com enredo, história ou dramaturgia! O Quê, conforme utilizado neste trabalho, é uma atividade (assistindo televisão) entre jogadores que definem Quem (marido, mulher, filho, estranho) e Onde (sala de estar).” (SPOLIN 2006 p.48).

#### A.3 - O jogo

Uma vez estabelecidos o “Onde”, o “Quem” e o “O quê”, esses elementos agirão por si mesmos, eles são a estrutura na qual o jogo acontece. A autora faz uma comparação com a representação de um jogo de futebol, em que o “Onde”, seria o campo, o “Quem”, seriam os atacantes, o goleiro, a defesa, o juiz, etc; e o “O Quê” seria chutar a bola, driblar adversários, marcar o gol. Como elemento aglutinante do jogo há a presença de um aspecto vital: o *foco*, que no exemplo dado é “olhar para a bola”, e a autora defende a relevância vital do foco “Manter o FOCO desperta a energia necessária para jogar. A energia flui através da estrutura (Onde, Quem, O Que), dando forma ao evento.” (SPOLIN 2006 p.49).

Apresentados esses elementos básicos de uma parte do arcabouço dos jogos teatrais da Viola Spolin, da estrutura do jogo, podemos passar à descrição de um jogo em que pensamos ser possível aplicar as teorias da análise da conversação a partir da produção do texto falado em cena. Mas antes, vejamos como esses aspectos se relacionam com as teorias postuladas por Kebrat-Orecchioni (2014), quando se refere ao “contexto”.

Parte de inovação deste projeto é a utilização dos jogos de Viola Spolim com a finalidade de praticar discursos e analisá-los à luz das teorias linguísticas, que, conforme já apontamos neste projeto, contemplam as demandas da BNCC para o ensino da língua falada. Será, a partir da produção dos textos falados, de forma complexa e espontânea, que os alunos poderão identificar os efeitos de sentido produzidos por um conjunto de variáveis, como: quadro espacial, quadro temporal, intencionalidades discursivas, diferentes tipos de receptores, os papéis interacionais (relações de simetria e aproximação), além dos elementos constitutivos da língua falada, como pausas, alongamentos vocálicos, intensidade, reformulações, hesitações etc.

Esperamos que, com os jogos de Viola Spolim, os alunos reconheçam seu corpo como produtor de sentido, como o contexto social modifica as falas, e reflita sobre quais as melhores estratégias argumentativas para alcançar suas intenções. Além dos aspectos linguísticos, o jogo teatral promove



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

outros benefícios para os jogadores, como desinibição, aprimoramento fonológico, expressão vocal e corporal, desenvolvimento da imaginação e da criatividade.

### **B - A voz**

Neste módulo, serão privilegiadas as rodas de conversa, segundo as orientações do Guia Prático para Educadores “Diálogos e práticas restaurativas nas escolas”, elaborado pelo Promotor de Justiça Dr. Antonio Carlos Ozório Nunes MPSP. Neste módulo, em que se espera que os alunos sintam-se envolvidos em uma atmosfera de respeito, confiança e acolhimento, as crianças ganham voz para relatarem seu cotidiano, suas histórias, suas angústias e, se for o caso, situações de violência e sofrimento mental.

(desenvolver a partir da biografia disponibilizada pela Marceli)

### **C - A fala**

Com os recursos dramáticos promovidos pelo módulo “O corpo”, e as histórias individuais levantadas pelo módulo “A voz”, o coordenador poderá, em parceria com os alunos, construir um corpo de dramaturgia para ser performatizado pelos próprios alunos. Serão os alunos interpretando suas próprias histórias para apresentar para os membros da comunidade escolar, compartilhando assim, suas experiências de vida.

Obs. - Todos os encontros serão gravados, mediante autorização dos pais ou responsáveis pelos alunos, para análise dos dados produzidos pelas performances dos alunos; e pesquisas a respeito do ensino de língua falada.

### **Workshops de formação para o corpo docente:**

#### **Jogos teatrais**

Para nós, do Instituto ComViver, tão importante quanto implementar o projeto ao longo de seus 18 meses, é capacitar os professores interessados da escola para seguirem com a prática dos jogos teatrais, se assim quiserem, com seus alunos. Os workshops também serão um momento de avaliação e planejamento das oficinas, para que os professores e a direção possam tomar conhecimento do andamento do projeto enquanto serão discutidas as técnicas utilizadas e metas atingidas. Serão 12 encontros ao longo dos 18 meses do projeto, nas instalações da escola, de 3h cada, totalizando 36h de formação.

#### **Saídas de campo com os alunos.**

Estão previstas quatro saídas de campo com os alunos ao longo do projeto. As saídas tem como objetivo aumentar o repertório artístico-cultural-social dos alunos. Os destinos serão decididos ao longo do projeto, pelo coordenador, com a participação dos jovens. Para isso, será verificada a agenda cultural da cidade no momento em que essa ação se aproximar.

As saídas de campo também servirão como instrumentos de monitoramento e avaliação. Os alunos farão um relato, gravado em vídeo, no retorno de cada saída. A cada novo relato, poderemos analisar a capacidade descritiva, interpretativa e argumentativa dos alunos por meio de seus textos falados.



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
São Paulo, CEP 01255-000  
Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
Granja Caiapiá  
Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
Telefone 4616-5175 4616-9475

## **8. Capacidade Operacional**

### **Recursos Materiais e Espaços**

A EMEF Educandário Dom Duarte possui espaços adequados para o desenvolvimento do projeto. O que nem a EMEF, nem o instituto dispõe, e é imprescindível para atingirmos nossos objetivos e metas é equipamento de captação audiovisual.

Precisamos gravar em áudio e vídeo todas os nossos encontros. Esse material serve tanto para que os alunos possam se observar em suas performances, para posterior análise linguística, portanto como instrumento pedagógico, como para criar um corpus que possa ser utilizado por pesquisadores na área de ensino de língua falada. Evidentemente que pais, mães ou responsáveis legais terão de autorizar, por escrito, o uso da imagem das crianças para uso acadêmico e divulgação do projeto, sem qualquer tipo de ganho financeiro com as imagens capturadas. Também se faz vital a gravação de relatos das crianças como forma de avaliação do projeto, conforme apresentaremos no tópico “Ferramentas de monitoramento e avaliação”.

### **8.1. Equipamentos específicos e materiais permanentes**

**Câmera de Vídeo**

**Microfone BOOM**

**Estabilizador de câmera**

**8.2. Materiais de consumo** - Não se aplica

**8.3. Oficinas e ou laboratórios** - Realizados nas instalações da EMEF Educandario Dom Duarte.

**8.4. Salas de aula ou equivalente** Não se aplica

**8.5. A entidade proponente tem espaços e equipamentos, se necessários, para o desenvolvimento das atividades?** ( ) Sim ( X) Não\*

- **Para NÃO, onde e como será feito?** - As oficinas serão realizadas no espaço da EMEF. Nem a escola, nem o instituto, dispõe de equipamento de captação de áudio e vídeo.

## **9. Equipe de Trabalho**



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
 São Paulo, CEP 01255-000  
 Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
 Granja Caiapiá  
 Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
 Telefone 4616-5175 4616-9475

<b>Profissional</b>	<b>Função</b>	<b>Carga horária</b>	<b>Tipo de contratação</b>
Dois profissionais com bacharelado e licenciatura em pedagogia, ou letras, ou artes	<b>Desenvolvimento das atividades teatrais</b>	<b>96 horas mensais</b>	<b>PJ</b>
<b>Gerente Administrativo</b>	<b>Administração geral do projeto acompanhamento até a prestação de contas e elaboração dos relatórios</b>	<b>9 horas semanais</b>	<b>CLT</b>
<b>Contabilidade</b>	<b>Prestação de contas</b>	<b>9 horas semanais</b>	<b>PJ</b>

**10. Elementos de Impacto Social**

O aprimoramento discursivo das crianças e jovens envolvidos no projeto transborda os limites da oficina, pois as crianças seguirão conversando e compartilhando suas descobertas com os colegas da escola. O aprimoramento de suas falas contribuirá no andamento de discussões em sala de aula de todas as matérias curriculares.

A organização do texto falado contribui, essencialmente, para o desenvolvimento da escrita, como a própria Base Nacional Comum Curricular (2017) preconiza, pois é absolutamente impossível dissociar a qualidade textual dessas modalidades da língua.

Os saberes adquiridos nas práticas do projeto transbordarão, inclusive, os muros da escola, contaminando os familiares e os membros da comunidade em que estão inseridos.

Ao desenvolver sua escuta e sua fala, a criança se empodera e aprimora sua visão crítica de mundo, para, a partir da compreensão de si e de seu entorno, poder transformá-lo.

**11. METAS**

**11.1. Objetivos específicos das Metas**

**Indicadores qualitativos**

1. Aprimorar a capacidade de ler o ambiente em que se encontram (escuta e observação).
2. Aprimorar suas competências articulatórias, tanto fonéticas como fonológicas.



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
 São Paulo, CEP 01255-000  
 Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
 Granja Caiapiá  
 Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
 Telefone 4616-5175 4616-9475

3. Aprimorar uso de conectivos, avançando em aspectos de coesão e coerência discursivas.
4. Reconhecer e aprimorar o uso de recursos não verbais na produção de sentidos - gestualidade, distância do interlocutor, expressões faciais etc
5. Reconhecer e aprimorar o uso de recursos paralinguísticos na produção de sentidos - tom de voz, velocidade, pausas etc.

**Indicadores quantitativos**

1. Evasão escolar dos alunos participantes do projeto X evasão escolar dos alunos não participantes do projeto.
2. Índice de faltas dos alunos participantes do projeto X índices de faltas de alunos não participantes do projeto.
3. Alunos participantes do projeto que se envolveram em processos disciplinares (advertência, suspensão, expulsão) X quantidade de alunos não participantes do projeto que se envolveram em processos disciplinares.
4. Consolidação, a cada monitoramento, da evolução pedagógica do conjunto dos alunos envolvidos no projeto.

**12. FERRAMENTAS DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO**

(elencar quantos forem necessários)

Meta(s)	Indicadores qualitativos	Indicadores quantitativos	Meios de Verificação
Desenvolvimento de competências linguísticas para as crianças e adolescentes participantes do curso.	Percentual de satisfação do aluno com o projeto;  Percentual de satisfação das famílias com o projeto.	Número de inscritos;  Número de matriculados no projeto;  Percentual de frequência nas atividades artísticas.	Ficha de matrícula;  Lista de presença;  Relatórios multidisciplinares.
Consolidação do aprendizado alcançado ao longo de cada semestre por meio da participação em um evento e diversas intervenções artísticas com envolvimento de todos os participantes.	Participação ativa nos eventos;  Percentual de satisfação com os eventos, das	Número de eventos realizados;  Número de intervenções os eventos;  Número de participantes nos eventos.	Lista de presença;  Cronograma de intervenções;  Relatórios de avaliação e monitoramento.



Avenida Dr. Arnaldo, 1566, sala 01, Sumaré,  
 São Paulo, CEP 01255-000  
 Estrada Carlos Antonio Pereira de Castro, 891, sala 01  
 Granja Caiapiá  
 Cotia – São Paulo CEP 06704-500  
 Telefone 4616-5175 4616-9475

	famílias e comunidade.		
Envolvimento das crianças e adolescentes no processo de criação da performance aberta à comunidade escolar, como concretização do processo de aprendizagem.	Produção da performance desenvolvida pelas crianças e adolescentes durante as oficinas;  Percentual de aprovação dos participantes na criação da apresentação final	Número de alunos participantes na criação da performance final;  Número de horas dedicadas à produção da apresentação final.	Lista de presença;  Relatórios multidisciplinares.  Registro audiovisual, do processo de criações artísticas desenvolvidas;  Registro audiovisual da apresentação de encerramento.
Reduzir a evasão escolar e a infrequência dos alunos participantes, assim como ocorrências disciplinares.	Frequência no projeto e nas aulas regulares;  Acompanhamento de possíveis sanções sofridas pela escola.	Número de horas dedicadas ao projeto e porcentagem de faltas nas aulas regulares.  Número de sanções sofridas pela escola.	Comparação entre os dados de presença e rendimento escolar dos alunos envolvidos no projeto X alunos que não pertencem ao projeto.  Comparação entre os processos disciplinares sofridos pelos alunos do projeto em relação aos alunos que não participam do projeto.