

CADERNO DE  
PRÁTICAS TEATRAIS  
PARA A APRENDIZAGEM  
DA LÍNGUA

Sofia Cabrita Isabel Galvão

CADERNO DE  
PRÁTICAS TEATRAIS  
PARA A APRENDIZAGEM  
DA LÍNGUA  
Sofia Cabrita Isabel Galvão



Caderno resultante do projeto  
“Refúgio e Teatro: Dormem Mil Gestos nos Meus Dedos”,  
apoiado pela iniciativa PARTIS – Práticas Artísticas para a Inclusão Social,  
da Fundação Calouste Gulbenkian.

*A língua, Enaiat. Enquanto falas e contas, julgo que não estás a usar a língua que aprendeste com a tua mãe. Estás agora a estudar à noite História, Ciências, Matemática, Geografia, e estás a estudar essas matérias numa língua que não é aquela que aprendeste com a tua mãe. Os nomes dos alimentos não estão na língua que aprendeste com a tua mãe. Brincas com os teus amigos numa língua que não aprendeste com a tua mãe. Tornar-te-ás um homem numa língua que não aprendeste com a tua mãe. Compraste o teu primeiro automóvel numa língua que não aprendeste com a tua mãe. Quando estás estafado, descansas numa língua que não aprendeste com a tua mãe. Quando sonhas, não sei em que língua sonharás. Mas sei, Enaiat, que hás-de amar numa língua que não é a que aprendeste da tua mãe.*

*in No Mar há Crocodilos, de Fabio Geda, 2010*

A COMUNICAÇÃO é um elemento absolutamente determinante da sobrevivência humana. Quem não sabe ou não consegue comunicar fica em situação de desvantagem, suscetível à discriminação e à exclusão. Nesse sentido, não é ao acaso que a grande prioridade, tanto na socialização primária (a que habitualmente nos é transmitida diretamente pelos nossos pais) como na secundária (proporcionada essencialmente pelo sistema educativo formal), é exatamente munir qualquer cidadão, desde tenra idade, com ferramentas e capacidades que lhe permitam comunicar de forma correta e inteligível. A COMUNICAÇÃO trabalha-se ao longo de toda a vida e não apenas nos anos formativos entre a primeira infância e a entrada no mercado de trabalho, já adultos. Por vezes esta situação agrava-se pois a vida tem desvios não previstos levando pessoas já adultas a terem de reiniciar todo este processo, e voltar a aprender a comunicar, muitas vezes em contextos de completa novidade: societária, cultural, ambiental... Este é o cenário com muitos dos migrantes que chegam a Portugal provindos de países não lusófonos (em números crescentes segundo as estatísticas dos últimos 10 anos), agravada quando esse migrante vem à procura de proteção internacional (requerente de asilo).

Este Caderno, que conjuga linguagens pouco habituais na área social: ensino da língua com a encenação/teatro, vem contribuir para encurtar o tempo que os recém-chegados a qualquer país de destino se mantêm à margem, com enormes dificuldades em comunicar. Emanando de um excelente projeto denominado “Refúgio e Teatro: dormem mil gestos nos meus dedos”, coordenado pela professora de português Isabel Galvão e pela encenadora e atriz

Sofia Cabrita, este caderno permite uma cuidada e muito rigorosa transferência dos conhecimentos e experiências documentadas durante os últimos anos no terreno, para outros atores (nacionais e internacionais) com semelhantes desafios e preocupações. Apresentar de forma entendível e simples dinâmicas que viabilizem o ensinamento da língua do país de acolhimento, mas também permitam a respetiva encenação, em grupo, de situações da vida real, produz impactos positivos na autoestima dos destinatários finais e consequentes processos de inclusão social e coesão territorial.

Na qualidade de gestor da iniciativa PARTIS da Fundação Calouste Gulbenkian, devo realçar a importância deste tipo de Cadernos e Manuais na disseminação de boas práticas devidamente refletidas, experimentadas, reformuladas, validadas e avaliadas permitindo, sem preocupações com copyrights nem direitos de autor/imagem, de forma altamente altruísta, que o impacto do trabalho feito no contexto do Conselho Português para os Refugiados possa agora ser exponencialmente alargado a muitos mais territórios semelhantes, tanto a nível nacional como internacional. Em nome da Fundação Calouste Gulbenkian gostaria de realçar o trabalho de todos os envolvidos, da Direção do CPR aos diferentes colaboradores que, em áreas diversas, permitiram que este Caderno agora exista e, principalmente, permitiram que muitas mais pessoas possam, através dos ensinamentos aí contidos, voltar a comunicar sem barreiras nem desigualdades, num exercício pleno de cidadania.

Hugo Martinez de Seabra

Gestor da Iniciativa Partis – Práticas Artísticas para a Inclusão Social

O investimento na cultura e na educação são fatores essenciais para a integração dos refugiados.

Neste domínio, muito me orgulho do trabalho desenvolvido pelo grupo de teatro amador RefugiActo - criado em 2004 pela louvável iniciativa da professora de português do CPR Isabel Galvão -, que é uma das primeiras atividades nacionais nas quais a aprendizagem da língua portuguesa está intimamente ligada ao teatro.

É nesse palco da vida, por vezes sem grandes ensaios, que os refugiados expressam a sua voz e são “o eco de muitas outras”, como os próprios referem, a fim de sensibilizar a sociedade portuguesa para a sua complexa realidade.

Vivenciei, nestes últimos 15 anos, o progresso e a consolidação desta experiência associada posteriormente às práticas teatrais em público que envolveu muitas centenas de refugiados, requerentes de proteção internacional e também a sociedade civil. Lembro aqui a presença do então presidente do Parlamento Europeu, Martin Schulz, que na visita que efetuou ao auditório do Centro de Acolhimento de Bobadela (CAR) esperava-o uma sessão de expressão dramática. Rapidamente subiu ao palco, dançou e comunicou através da mímica com os refugiados.

Como ele, muitas outras individualidades participaram nestas manifestações, juntamente com os técnicos, fazendo ouvir os refugiados e as suas aspirações e esperanças; emocionando o público; interpelando os participantes, incluindo ministros, dirigentes e responsáveis das Nações Unidas presentes.

É urgente apostar numa visão global para mobilizar e inspirar as pessoas, numa larga frente, em que a aprendi-

zagem da língua portuguesa, as atividades socioculturais, o teatro, as artes plásticas sejam motores indispensáveis de integração associados às necessidades básicas do emprego e meios de subsistência, da habitação, do apoio jurídico e da capacidade de integração.

Respostas inovadoras que nos ajudarão a defender melhor as pessoas com necessidade de proteção internacional e, simultaneamente, a defender o reforço da paz, da segurança e da coesão social.

Por último, quero agradecer à Fundação Calouste Gulbenkian e a todos quantos trabalharam arduamente neste Caderno, a partir do projeto “Refúgio e Teatro: dormem mil gestos nos meus dedos”.

Todos ficamos mais ricos.

Teresa Tito de Moraes

Presidente da Direção do CPR de setembro de 1991 a março de 2019

## ÍNDICE

Como surge este caderno? .....	7	27. Marionetas .....	37
Como usar este caderno? .....	9	28. Não me toques! .....	38
1. Apresentando-me .....	11	29. Caminhar com o corpo a liderar .....	39
2. Apresentando-me II – profissão .....	12	30. Cardume .....	40
3. Objeto e profissão .....	13	31. Cardume com temas – Uma aventura em... .....	41
4. Bola com nomes .....	14	32. Escreve-me .....	42
5. Assinatura com o corpo .....	15	33. Telefone estragado .....	43
6. Bola sonora .....	16	34. Quatro estações .....	44
7. Retratos .....	17	35. Massagem da janela .....	45
8. Posso? .....	18	36. Paisagem .....	46
9. Abraço, beijinho ou aperto de mão? .....	19	37. Capas de CD .....	47
10. Zip, zap, boing! .....	20	38. Encontro .....	48
11. Sentar-se sem ser visto .....	21	39. Hoje sinto-me... .....	49
12. Olhar com olhos de ver .....	22	40. Ação e emoção .....	50
13. Nem de perto, nem de longe .....	23	41. Ações opostas .....	51
14. Guia .....	24	42. O que é que estás a fazer? .....	52
15. Sapato .....	25	43. Eu faço isso melhor! .....	53
16. Famílias de animais .....	26	44. Bola invisível .....	54
17. Retrato de família .....	27	45. Roda de mimo .....	55
18. Quem, onde, o quê? .....	28	46. Isto não é uma vassoura! .....	56
19. Que horas são? .....	29	47. Cadeiras há muitas... .....	57
20. Números e ações .....	30	48. Rua – avenida .....	58
21. Pequenos grupos .....	31	49. Que som tem este lugar? .....	59
22. Mosquito .....	32	50. No museu .....	60
23. Máquinas .....	33	Sessões especiais .....	61
24. Ação e colaboração .....	34	Referências bibliográficas e <i>Links</i> para consulta .....	63
25. Isto, isso ou aquilo .....	35	Biografias .....	64
26. Bola ao centro .....	36		

## COMO SURGE ESTE CADERNO?

Este Caderno surge a partir do projeto “Refúgio e Teatro: dormem mil gestos nos meus dedos”, que teve início em fevereiro de 2014 e finalizou em janeiro de 2017, e que foi criado com o apoio da iniciativa PARTIS – Práticas Artísticas para a Inclusão Social, da Fundação Calouste Gulbenkian, na sua 1.ª edição. A nossa proposta de ação tinha como objetivo geral promover o teatro e a expressão dramática e corporal como estratégias facilitadoras da integração de requerentes de asilo e refugiados.

Este projeto foi implementado pelo Conselho Português para os Refugiados (CPR), uma organização não governamental para o desenvolvimento, independente e pluralista, sem fins lucrativos, que tem como objetivo principal a defesa e promoção do direito de asilo em Portugal.

No âmbito do ensino-aprendizagem da língua portuguesa no CPR formou-se em 2004 um grupo de teatro amador, o RefugiActo, constituído por pessoas de diferentes proveniências, diferentes idades, diferentes antecedentes socioculturais, sem redes sociais nem familiares, sem ferramentas de comunicação em português e sem formação ou experiência em teatro. O grupo foi-se consolidando porque era e é sentido como uma necessidade, como meio de reflexão e de transformação pessoal e social. É um espaço-refúgio, onde se ganha perspetiva sobre si e sobre os outros, se encontram pontos comuns inesperados, se partilham sentimentos, se promove o coletivo e a vivência do presente. O principal objetivo do RefugiActo é proporcionar um fórum onde os refugiados possam expressar as suas vozes e que estas sejam, de algum modo, o eco de muitas outras. Um outro objetivo, é intervir contribuindo para a sensibilização da sociedade portuguesa no que se refere à realidade dos refugiados e à valorização da interculturalidade. O RefugiActo foi a base fundadora da candidatura ao programa PARTIS.

Cimentado nessa experiência de 9 anos da relação ensino-aprendizagem da língua – teatro – integração, criando e desenvolvendo um conjunto de atividades relacionadas com o teatro enquanto potenciador da integração e inclusão social, o projeto “Refúgio e Teatro: dormem mil gestos nos meus dedos” englobava duas vertentes: acompanhamento artístico profissional ao RefugiActo e Sessões de Expressão Dramática.

É a partir da experiência das Sessões de Expressão Dramática que nasce este Caderno. Estas sessões eram dirigidas a quem acabava de chegar e precisava urgentemente de falar português e de se integrar e eram, por isso, abertas a todos, sem necessidade de inscrição prévia. Realizavam-se no Centro de Acolhimento para Refugiados (CAR), na Bobadela, uma vez por semana e visavam facilitar a aprendizagem da língua com recurso a jogos, exercícios de concentração, canções, lengalengas, improvisações, etc. Foram concebidas e dinamizadas sempre em conjunto pela artista e pela professora de Português Língua Estrangeira (PLE), numa estreita articulação entre o teatro e a temática dos níveis A1/A2 (identidade, profissão e local de trabalho, família, objetos, gostos, ações a decorrer e repetitivas, saúde, corpo, vestuário, espaço, direções, tempo, elementos e fenómenos da natureza, emoções, atributos, festividades e tradições).

Aprender a língua portuguesa é uma urgência e fundamental no processo de integração. Os refugiados e requerentes de asilo encontram-se numa situação de grande fragilidade emocional, física e psíquica. Esta fragilidade transforma-se muitas vezes em frustração, falta de autoestima, insegurança, dependência de intérpretes ou recurso sistemático a uma língua de comunicação alternativa. Para vencer a barreira da língua, há que decifrar muitos códigos comportamentais, sociais e culturais que podem ser muito diferentes dos seus.

As dinâmicas das sessões ajudavam a conhecer esses códigos, a viver em grupo e, sobretudo, a ter um espaço e um tempo para aliviar e aprender a lidar melhor com a pressão, o stress e a solidão, a ganhar confiança para a comunicação e a recuperar um sentimento de autonomia.

"GOSTO DO TEATRO PORQUE ALIVIA A PRESSÃO,  
A PRESSÃO DO SEF, A PRESSÃO DO VAZIO."

"Aqui descomprimos."

"É como uma lavagem de espírito,  
no quarto só penso nos problemas,  
no que aconteceu."

(REGISTO DE UMA REFLEXÃO EM GRUPO:  
DIA 25 DE OUTUBRO DE 2016)

Aprender fazendo está na base das metodologias usadas, ou seja, na comunicação em português, complementada com gestos e/ou demonstrações, na criação de situações inspiradas na realidade, promovendo o diálogo e as ações/reações, de forma a fomentar mais autonomia e confiança no confronto com situações reais (atendimentos SEF, Segurança Social, jurídico, entrevista de emprego, consulta médica, etc.).

Ao longo do projeto o número de pedidos de proteção aumentou significativamente tornando este trabalho ainda mais premente, quer no Centro de Acolhimento, quer na sensibilização da sociedade civil. Por outro lado, obrigou à criação de novas e mais variadas estratégias na aplicação

das práticas artísticas ao ensino da língua portuguesa. Hoje, acreditamos que estas metodologias podem ser muito úteis a todos os professores de PLE e de PLNM, bem como a artistas, animadores e técnicos, e foi com o desejo de inspirar e partilhar que surgiu este Caderno.

## COMO USAR ESTE CADERNO?

Tal como um caderno pessoal, este é um registo de uma experiência, de algo que se quer guardar para consultar mais tarde e para ser apropriado por quem o usa. Os exercícios descritos foram todos experimentados, durante várias sessões, com pessoas muito diferentes e em diferentes espaços. Nenhum exercício se apresenta como uma receita, são propostas dinâmicas, passíveis de adaptações várias, consoante as necessidades e objetivos. Estes exercícios têm a sua origem nas práticas teatrais - de ensino, didática, ensaio e criação -, mas foram adaptados ao contexto em que foram aplicados e, sobretudo, foram criados para estarem em consonância com o ensino da língua portuguesa como língua estrangeira e os conteúdos das áreas temáticas correspondentes aos níveis A1 e A2 do Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (QECR).

Devido às suas características e variantes, os exercícios não estão organizados por objetivos, mas existem uns ícones que pretendem facilitar a consulta: **Aquecimento**, **Improvisação**, **Oralidade** e **Grupo**. Estas denominações são apenas orientadoras e significam que, entre muitos objetivos possíveis, o exercício se foca especialmente num destes conceitos.



### Aquecimento

Os aquecimentos ajudam a preparar todo o corpo para as sessões, ajudam a “estar pronto”. A tendência é associar *aquecimento* a exercício físico, mas, no teatro, o aquecimento é um espaço-tempo essencial para criar disponibilidade, evocar a vontade, introduzir as dinâmicas que se seguirão, criar grupo e fazer um corte com o quotidiano. Os aquecimentos devem ser preparados tendo em conta o Plano de Sessão. Se vamos usar muito a voz, se vai ser uma sessão de criação coletiva ou que

exige alguma exposição individual, se vai ser necessário usar mais a corporalidade, etc. – no final do aquecimento o grupo estará pronto para o que lhe vai ser proposto. O aquecimento é, na verdade, uma das descobertas mais importantes desta parceria teatro-ensino da língua, porque pode ser usado em sala de aula convencional, em qualquer formato e duração e ajuda professores a alunos a “estarem prontos”, porque aprender e ensinar requerem (muita) disponibilidade.



### Improvisação

A improvisação é uma ferramenta muito usada no ensino de línguas estrangeiras, num formato de *role play*. Contudo, a improvisação, tal como é proposta neste caderno, é mais um espaço de criação individual ou coletiva, que tem como ponto de partida os contextos e as identidades de cada participante, e não tem respostas previamente definidas como certas ou erradas. Improvisar é saber escutar, tomar decisões, analisar, fazer escolhas, aceitar e propor em consonância com a cena que está a ser criada e conseguir produzir sentidos, respeitando as regras do enunciado.

Somos mais criativos quando temos um problema para resolver. Deste modo, as improvisações funcionam melhor se no enunciado existirem regras que conduzam e delimitem o jogo. Assim, são propostos alguns auxiliares para as improvisações, nomeadamente os cartões com palavras orientadoras (sentimentos, lugares, profissões, etc.), que podem ser usados de diferentes maneiras e que vão sendo criados conforme as necessidades e objetivos das atividades.



### Oralidade

A expressão oral é muitíssimo importante para a comunicação, mas é também, para quem aprende uma

nova língua, um ato de coragem. Sabemos que compreender as palavras e o seu sentido, não é o mesmo que ser capaz de as usar para se exprimir. Neste Caderno, os exercícios que propõem o uso da expressão oral são variados e podem ser adaptados a diferentes níveis de aprendizagem – alguns deles implicam apenas o uso de som, ou a repetição de uma mesma frase ou expressão –, mas todos eles pressupõem uma apropriação individual daquilo que se diz e de como se diz, sendo que o mais importante é potenciar a vontade de comunicar alguma coisa, de se expressar, de partilhar algo com os outros e de gerar diálogo.



### **Grupo**

Aprender em grupo, fazer um passeio em grupo, pensar em grupo, é uma experiência nova para muitos ou já distante no tempo para outros. Na verdade, alguns participantes poderão estar a partilhar casa e até quarto com desconhecidos, ou estar completamente sozinhos num país estrangeiro, ou ainda, a vivência em grupo pode lembrar momentos difíceis de uma longa viagem de sobrevivência... Assim, o grupo é muito importante para que nos sintamos confiantes, confortáveis e consequentemente disponíveis para a aprendizagem. Todas as sessões e aulas deverão contemplar pelo menos um exercício conjunto, escolhido de acordo com os objetivos da sessão, as características dos participantes e o tempo disponível. O espaço onde nos juntamos para aprender português, pode ser o lugar ideal para que um grupo se fortaleça, para que se criem laços, para momentos de partilha e de debate, para que possamos ver e ser vistos, ganhando perspetiva sobre nós próprios e sobre os outros.

### **Objetivos e competências**

As competências que estas dinâmicas desenvolvem são variadas e transversais, cruzando os conteúdos de PLE com o corpo, a voz, o espaço e o outro (requisitos da prática

teatral). No cabeçalho de cada exercício, nomeamos as Competências Linguísticas e as Competências Socioemocionais, no sentido de facilitar a consulta por objetivos e de apresentar como as competências estão interligadas em todos estes exercícios.

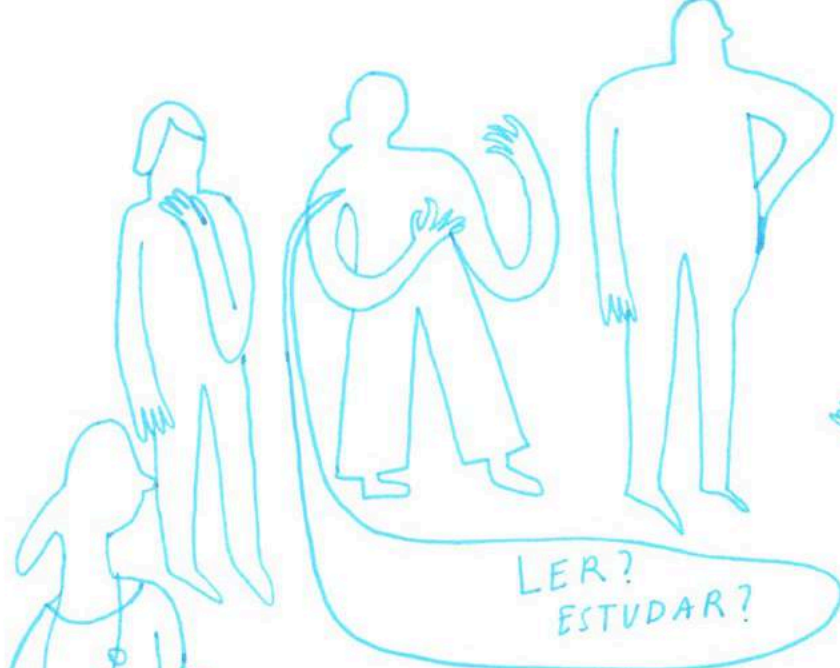
### **O Espaço:**

Estes exercícios foram, na sua grande maioria, desenvolvidos num espaço livre de mobiliário. Afastar as mesas e as cadeiras e voltar a arrumá-las, pode tornar-se um ritual de início e de fim de Sessão, em que todos participam. Contudo, há várias dinâmicas que podem ser feitas numa sala de aula convencional, usando o espaço livre existente, aproveitando a distribuição natural professor-alunos – que se parece à de público-cena –, ou propondo aos participantes que se ponham de pé nos seus lugares. O espaço exterior também é propício ao desenvolvimento de alguns jogos, sendo prática recorrente nas atividades socioculturais do ensino-aprendizagem da língua. No cabeçalho de cada exercício está nomeada a disposição no espaço, onde se podem aferir as necessidades do espaço físico.

### **Os Materiais (essenciais):**

- Um lugar para escrever; visível para todos (quadro branco, quadro de giz, *flipchart*, folhas A3 ou papel cenário), no Caderno nomeado como “quadro”.
- Cartões A6 lisos (podem adquirir-se numa papelaria ou podem ser feitos a partir de folhas em branco). É importante ter vários, escritos e por escrever, já que os conteúdos se vão desenvolvendo a cada sessão.
- Uma bola (ou várias de diferentes tamanhos): a bola é um objeto universal, perfeito para mediar relações e criar dinâmicas de comunicação, bem como para desenvolver a motricidade.

Sempre que um exercício requer material específico, essa necessidade vem descrita no cabeçalho, como “Materiais”.



## I. APRESENTANDO-ME

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** exercício individual, com partilha em grande grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** nome, nacionalidade, profissão, estado civil, idade, gostos, calendário.
- **Conteúdo gramatical:** verbos *ser, ter, estar, chamar-se, gostar*, afirmativa/negativa e outros no infinitivo; pronomes pessoais, sujeito e reflexo; uso da preposição *de* após o verbo *gostar*; advérbio de quantidade *muito*; expressão verbal de tempo *há*; locuções prepositivas de lugar *à direita/à esquerda, ao meu lado direito/esquerdo*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** coordenação vocal e motora; lateralidade; exposição, falar sobre si; escuta; memorização; expressão oral.

**Descrição:** individualmente, em círculo e falando para todos: “Chamo-me (nome), sou (nacionalidade)

“E gosto de...” — em vez de dizer, deve fazer os gestos que correspondem à ação de que gosta (ler, comer, estudar, jogar futebol...). O grupo tenta adivinhar de que ação se trata. Podem escrever-se no quadro os verbos usados.

**Variantes:**

- Gosto muito de.../ não gosto de...\* – Pode também acrescentar-se informação na apresentação individual: estado civil, há quanto tempo está no país, idade, etc. Independentemente da informação que se acrescenta, é importante que se use sempre a mesma construção frásica e que todos a consigam repetir na sua vez;
- Apresentar o outro dizendo “Ele/a chama-se (nome), e é...” OU “Ao meu lado direito/esquerdo está o/a...” - “À minha direita/esquerda está o/a...”.

\* OS ELEMENTOS DO GRUPO PODEM REAGIR, DIZENDO SE TAMBÉM GOSTAM OU SE, PELO CONTRÁRIO, NÃO GOSTAM.





## 2. APRESENTANDO-ME II – PROFISSÃO

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** exercício individual, com partilha em grande grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** nome, nacionalidade, país, profissão.
- **Conteúdo gramatical:** verbos *ser*, *chamar-se*, *trabalhar*; pronomes pessoais sujeito; pronomes possessivos, locução adverbial de tempo *ainda não*; preposição *em* e sua contração com os artigos; advérbio de lugar *aqui*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:**

coordenação vocal e motora; exposição, falar sobre si; escuta; memorização; expressão oral.

**Descrição:** individualmente, em círculo e falando para todos: "Eu chamo-me (nome), sou (nacionali-

dade). E sou... " \* – em vez de dizer a profissão, deve fazer os gestos que melhor ilustram a profissão e usar sons que ajudem a interpretar a ação.

**Variantes:**

- "Chamo-me (nome), sou (nacionalidade) E no meu país sou... (profissão no país de origem) Em Portugal/Aqui... (situação laboral no país de acolhimento)";
- A pessoa que está ao lado de quem se apresenta pode fazer os sons correspondentes aos gestos.

\* NOTA: INSISTIR NO USO DO VERBO SER, JÁ QUE FALANTES DE ÁRABE E RUSSO, POR ANLOGIA COM A SUA LÍNGUA, TÊM A OMITI-LO.

REGISTAR AS PROFISSÕES E FAZER O EXERCÍCIO 3





NOTA: OS OBJETOS FUNCIONAM COMO FACILITADORES DA COMUNICAÇÃO, DESBLOQUEANDO.



### 3. OBJETO E PROFISSÃO

**Disposição:** semicírculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação individual, com partilha em grande grupo

**Materiais:** objetos vários que possam remeter para profissões ou ocupações (eis alguns exemplos: avental, boneco, sapatos, alguidar, telemóvel, chave de fendas, livro, mala tipo pasta, flores, microfone, casaco de fato, pente, caneta).

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** nomes de objetos e para que servem, profissões e ocupações.
- **Conteúdo gramatical:** demonstrativos invariáveis, artigos indefinidos, verbos no infinitivo após a regência da preposição *para*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** capacidade de improvisação e interpretação; autoconfiança; pensamento criativo; exposição.

**Descrição:** os objetos devem ser dispostos no chão e os participantes sentam-se em semicírculo; nomeamos os objetos um a um, de modo a ter a certeza que todos conhecem todos os objetos: *O que é isto? Para que serve? Quem usa este objeto?* Podem etiquetar-se os objetos com um cartão, folha ou *post-it*. Depois, pede-se que, um a um, os participantes escolham um objeto e apresentem ao grupo uma pequena cena em que usam o objeto para representar uma determinada profissão. Pode fazer-se uso da palavra e do som.

NOTA: ESCREVER AS PROFISSÕES NO QUADRO.



#### 4. BOLA COM NOMES

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** jogo de grupo

**Materiais:** bola média

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** nomes próprios.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *trocar/mudar, atirar, apanhar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** coordenação vocal e motora; motricidade; atenção e escuta; noção de ritmo; ser capaz de executar múltiplas tarefas em simultâneo.

**Descrição:** este jogo é composto por 4 níveis, do mais simples ao mais complexo. Devemos passar para o nível seguinte apenas quando o nível anterior estiver completamente instalado e for compreendido e executado por todos.

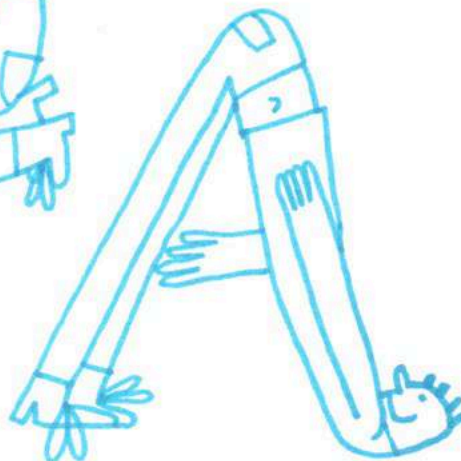
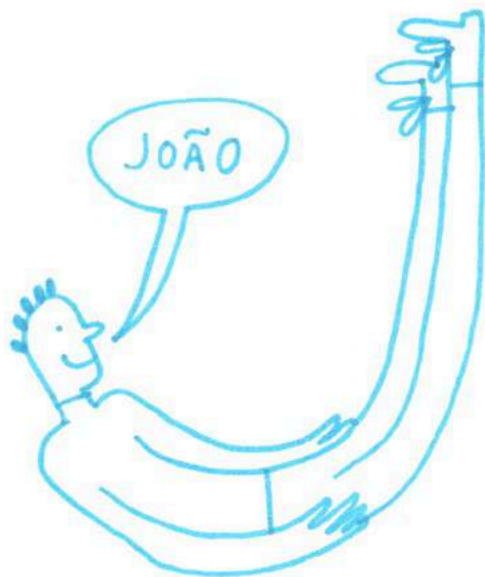
Nível 1 – Em círculo, quem tem a bola deve atirá-la e dizer o seu nome. O jogo segue assim sucessivamente - quem recebe a bola, atira-a a outro colega, enquanto diz o seu próprio nome.

Nível 2 – Quem atira a bola, deve dizer o nome da pessoa para quem está a atirar a bola.

Nível 3 – Quem atira a bola, deve dizer o nome de alguém do grupo, que não seja o seu, nem o da pessoa para quem está a atirar a bola.

Nível 4 – Igual ao Nível 3, mas, desta vez, quem atira a bola, troca de lugar com a pessoa de quem disse o nome. Exemplo: "A" atira a bola para "B", enquanto diz o nome de "C" – "C", ao ao ouvir o seu nome, troca de lugar com "A".

NOTA: OS EXERCÍCIOS 2, 4 E 5 SÃO ADEQUADOS PARA AS 1<sup>AS</sup> SESSÕES



## 5. ASSINATURA COM O CORPO

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 3

**Tipo:** exercício individual, com partilha em grande grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** alfabeto; nomes próprios e apelidos.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *escrever, usar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** usar todo o corpo para alterar a escala, soltar o corpo, trabalhar a desinibição e a exposição; apresentar-se.

**Descrição:** dizer o seu nome próprio e depois simular escrevê-lo no espaço, usando todo o corpo para fazer as letras, como se o corpo todo pudesse escrever no espaço, com letras gigantes. Convidar

os participantes a usar todo o corpo, não apenas os braços e as pernas.

**Variante:** usar outros alfabetos.





## 6. BOLA SONORA

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** jogo de grupo

**Materiais:** bola pequena ou média

**Competências linguísticas:**

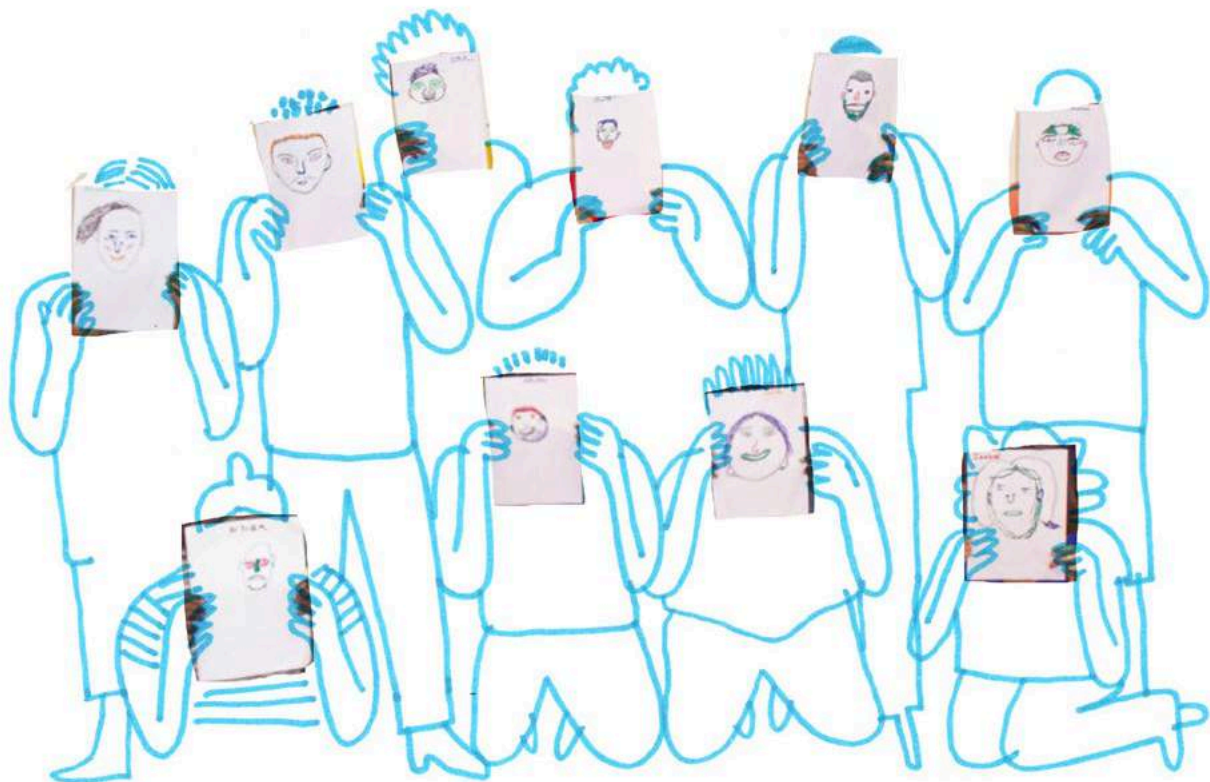
- **Conteúdo lexical:** nomes próprios e apelidos.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *dizer, atirar, brincar, etc.*; adjetivos.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** expressão oral; coordenação vocal e motora; imaginação; expressão corporal.

**Descrição:** em círculo, uma bola pequena/média vai sendo atirada; quando uma pessoa atira a bola, diz o seu nome, este deve durar todo o tempo de voo da bola e ter a mesma intensidade do lançamento.



NOTA: BRINCAR COM A VOZ -  
O LGM, A INTENSIDADE E O  
VOLUME



## 7. RETRATOS



**Disposição:** sentados em círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** exercício de desenho

**Materiais:** folhas A4 e canetas de feltro

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** rosto: elementos e características.
- **Conteúdo gramatical:** verbo *desenhar* e género dos nomes.

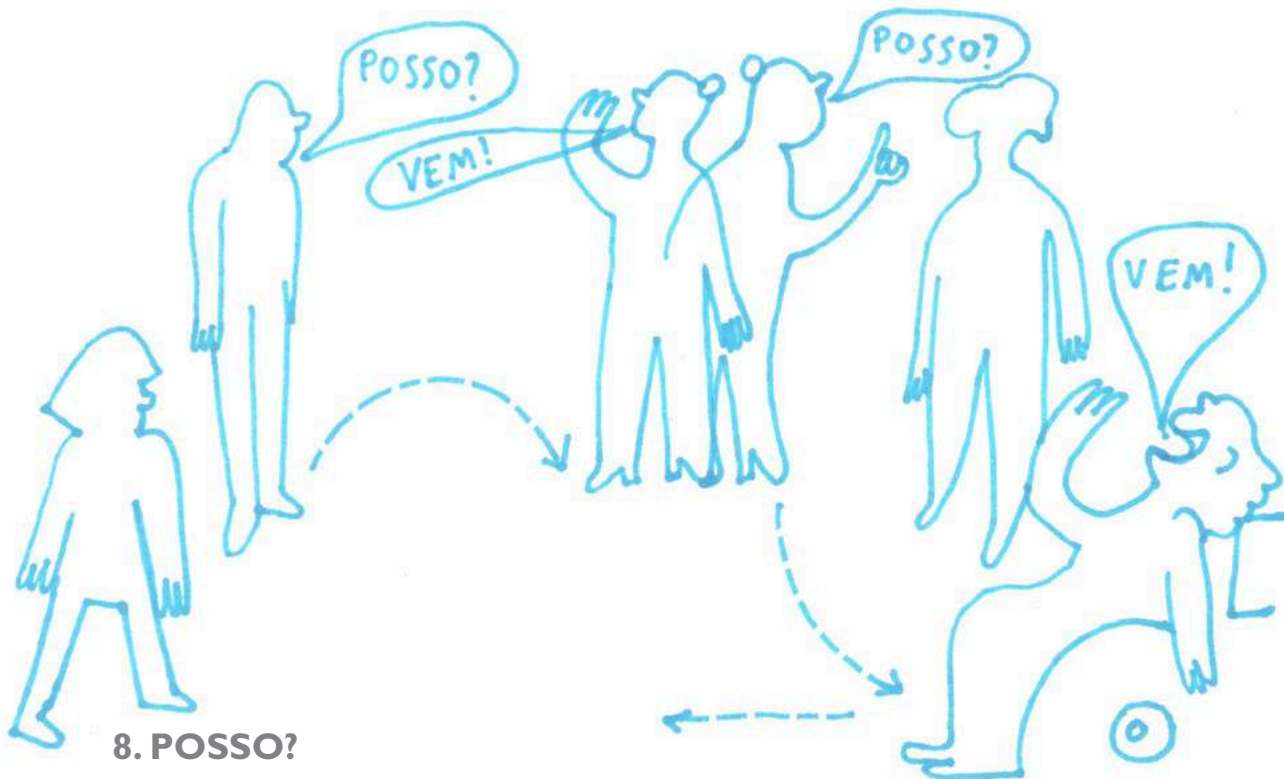
**Competência socioemocionais a desenvolver:** expressão visual; usar o desenho para representar o modo como vemos o outro e como interpretação da realidade; registar o que se observa; empatia.

**Descrição:** em círculo, cada participante tem uma folha A4 e são dispostas as canetas de feltro para

todos; é pedido a cada participante que comece a fazer o retrato da pessoa que está à sua esquerda, desenhando apenas o formato da cabeça; passa a folha ao colega da direita e recebe o desenho do colega da esquerda; agora deve desenhar os olhos e passar novamente a folha, recebendo outra e assim sucessivamente. No final, cada rosto é uma mistura de vários rostos e de vários desenhadores. *Quem é quem? O que temos em comum?*

Proposta de ordem de desenho dos elementos do rosto: cabeça, olhos, nariz, boca, orelhas, cabelo e, numa última ronda, uma característica única (sinal, marca, etc.).

**NOTA: EXERCÍCIO BOM PARA UM GRUPO QUE AINDA NÃO SE CONHECE BEM.**



## 8. POSSO?



**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** jogo de grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** expressão de pedido e permissão.
- **Conteúdo gramatical:** verbos *poder* e *vir*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** coordenação vocal e motora; atenção e escuta ativa; foco, observação e concentração; noção da fisicalidade na comunicação; noção de ritmo; ser capaz de executar múltiplas tarefas em simultâneo; gerir a tensão individualmente e em grupo.

**Descrição:** em círculo, a pessoa "A" pergunta à pessoa "B" (que deve ser alguém à frente); "Posso?"; ao que a pessoa "B" deve responder "Vem". A pes-

soa "A" desloca-se, então, para ocupar o lugar da pessoa "B", que deve, entretanto, ter feito a mesma pergunta a uma terceira pessoa, ter obtido a resposta "Vem", deixando seu lugar vago para a pessoa "A", que entretanto lá chegou, e assim sucessivamente; a pergunta e a resposta têm gestos correspondentes, iguais para todos: "Posso?" apontando o dedo para a pessoa indicada e "Vem" usando a mão para a convidar a ocupar o seu lugar.

**Variantes:**

- Poderão ser introduzidos outros níveis de dificuldade: vários "Posso? Vem" em simultâneo;
- Usar só a palavra ou só o gesto.



NOTA: PODE SEGUIR-SE O EXERCÍCIO 37 (Encontro)

## 9. ABRAÇO, BEIJINHO OU APERTO DE MÃO?



**Disposição:** 2 filas em número igual, frente a frente

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** jogo a pares

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** expressões de saudação e despedida; formas de tratamento (formal/informal).
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns: *abraço*, *beijo*; locução substantiva: *aperto de mão*; verbos decorrentes do enunciado: *avançar*, *cumprimentar*, *dar*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** distinguir, reconhecer e experimentar as diferentes formas de tratamento; ser capaz de escutar o outro sem se impor.

**Descrição:** os pares colocam-se frente a frente e, ao sinal exterior, avançam na direção um do outro e cumprimentam-se com um abraço, um aperto de mão

ou um beijinho, mas não podem combinar previamente qual dos cumprimentos vão fazer; devem escutar-se e chegar a um entendimento no momento do encontro. Conversar sobre os tipos de cumprimentos em cada país e cultura, a formalidade e informalidade, dando exemplos que podem ser experimentados em ações de *role-play* (reunião com advogado, encontro de amigos, consulta médica, etc.).





## 10. ZIP, ZAP, BOING!

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** jogo de grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** partes do corpo e direções.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *olhar, passar, receber, devolver, saltar, levantar, etc.* e locuções prepositivas de lugar: *à esquerda/à direita/em frente.*

**Competências socioemocionais a desenvolver:** foco, observação e concentração; coordenação motora e vocal; escuta; noção da fisicalidade na comunicação; noção de ritmo; ser capaz de executar múltiplas tarefas em simultâneo.

**Descrição:** em círculo, estabelece-se: uma palma direcionada para a pessoa do lado (esquerdo ou direito), ao mesmo tempo que se diz "Zip!"; uma

palma direcionada para alguém à nossa frente (qualquer pessoa, exceto quem estiver ao nosso lado), ao mesmo tempo que se diz "Zap!"; um salto, com braços e pernas abertas (formando um X), dizendo "Boing!", som que serve para devolver.

O jogo deve desenrolar-se por partes, introduzindo cada uma das possibilidades à vez (quando o "Zip" estiver compreendido pelo grupo, introduz-se também o "Zap!" e apenas quando "Zip" e "Zap" estiverem instalados, apresenta-se a hipótese da devolução do gesto, "Boing").

**ATENÇÃO: receber ANTES DE PASSAR; OLHAR NOS OLHOS DO COLEGA, DIRECIONANDO TAMBÉM O CORPO; NÃO APRESSAR.**





## 11. SENTAR-SE SEM SER VISTO

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 8

**Tipo:** jogo de grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** posições e sentidos.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *ver, baixar-se, sentar-se, levantar-se*; locuções prepositivas: *em pé/de pé*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** foco, observação e concentração; pensamento estratégico; coordenação motora; saber negociar decisões; saber perder.

**Descrição:** um círculo de pessoas em pé e uma no meio também: o *Vigilante*. As pessoas devem conseguir sentar-se, sem serem vistas a fazê-lo pelo *Vigilante*, que vai controlando todos os participantes. Sempre que são detetadas e sinalizadas pelo *Vigilante*,

voltam a ficar de pé. A ação de sentar pode ser feita por partes, parando o movimento, para que o mesmo não seja detetado.





## 12. OLHAR COM OLHOS DE VER

**Disposição:** grupo disperso pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** jogo de grupo, com resposta individual

**Materiais:** pode ser usada música

**Competências linguísticas:**

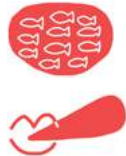
- **Conteúdo lexical:** sentidos e direções; localização no espaço; situar e designar pessoas; vestuário; objetos.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *caminhar, olhar, parar, fechar, abrir*, etc.; artigo definido *o/a* antes dos nomes próprios; nomes comuns; preposições e locuções prepositivas de lugar; advérbios e locuções adverbiais.

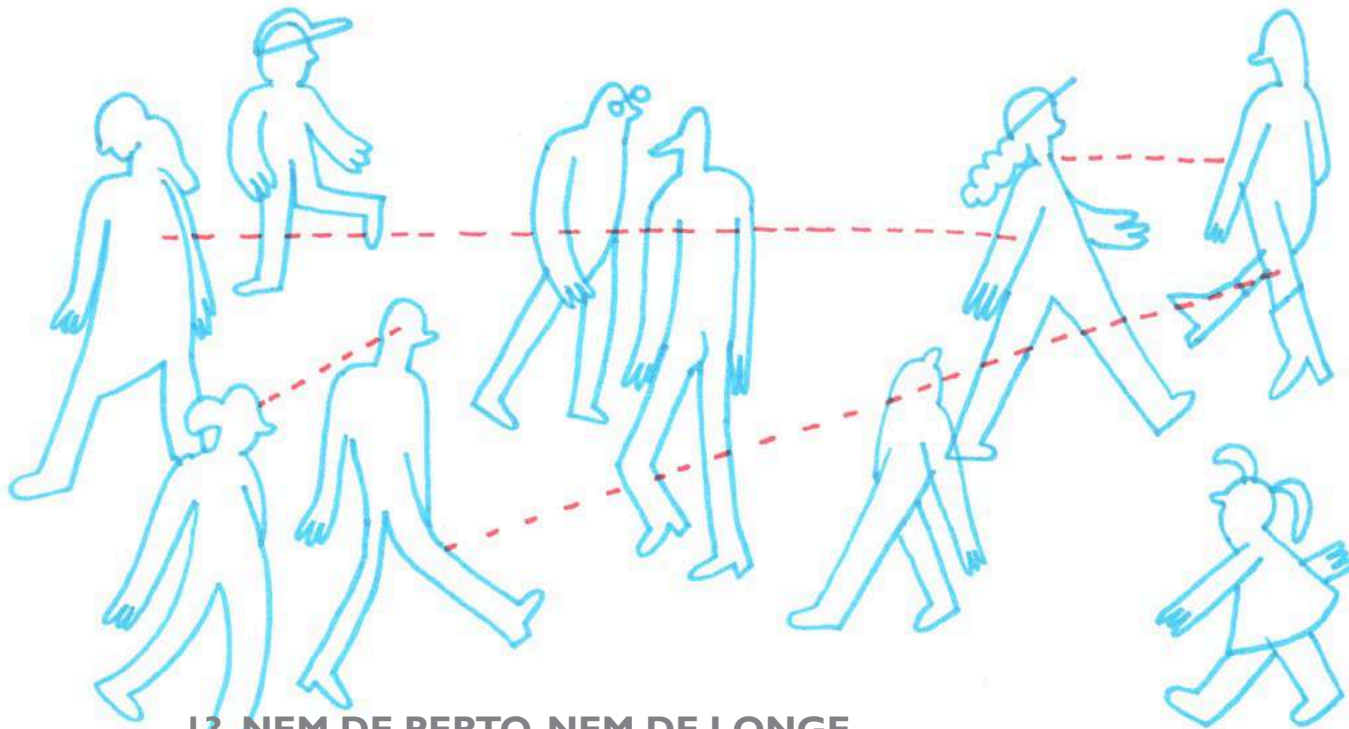
**Competências socioemocionais a desenvolver:** observação ativa e visão periférica; atenção ao outro e ao espaço.

**Descrição:** caminhar pelo espaço, ocupando-o e mantendo-o equilibrado, como se fosse um barco.

Ao sinal exterior para parar (dizendo stop, parar ou interrompendo a música), todos devem parar e fechar os olhos (com os dois pés paralelos, bem assentes no chão). O mediador indica que vai fazer perguntas individualmente e que não devem abrir os olhos até ao seu sinal para voltar a caminhar pelo espaço.

Perguntar: *Quem está à tua/sua direita/do teu/seu lado direito? – Quem está à tua/sua esquerda/do teu/seu lado esquerdo? Quem está mais perto de ti/si? – Quem está mais longe de ti/si? – Como está vestido/a?* (nomear peça de roupa, cor, detalhes). As perguntas podem também ser sobre o espaço onde decorre o exercício (cor das paredes, localização das janelas, detalhes decorativos, etc.). O exercício deve ir crescendo em nível de dificuldade, fazendo-se paragens menos espaçadas, perguntando detalhes inusitados, repetindo perguntas, entre outras possibilidades.





### 13. NEM DE PERTO, NEM DE LONGE



**Disposição:** grupo disperso pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** jogo de grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** localização no espaço.
- **Conteúdo gramatical:** preposições e locuções prepositivas de lugar; advérbios e locuções adverbiais; verbos decorrentes do enunciado: *pensar, caminhar, escolher, ocupar, parar, tocar, agarrar, fugir*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** observação ativa e visão periférica; pensamento estratégico; respeitar o espaço do outro e disponibilizar-se para a proximidade física; empatia.

**Descrição:** caminhar pelo espaço, ocupando-o no seu todo, mantendo-o equilibrado como se fosse um barco. O exercício desenvolve-se em 3 fases, que vão sendo enunciadas pelo mediador:

1.<sup>a</sup> – Pensar numa pessoa do grupo, mas não dizer alto; ao sinal exterior, ficar o mais longe possível dessa pessoa - sempre caminhando e mantendo equilibrado o espaço. Idealmente, a pessoa que escolhemos, não deve perceber que foi a escolhida;

2.<sup>a</sup> – Pensar noutra pessoa e, ao sinal exterior, ficar o mais perto possível dessa pessoa, sem lhe tocar, sempre a caminhar e a manter equilibrado o espaço. Idealmente, a pessoa que escolhemos, não deve perceber que foi a escolhida;

3.<sup>a</sup> – Ao sinal exterior, ficar longe da primeira pessoa e, ao mesmo tempo, manter-se perto da segunda pessoa.

**Variante:** pode propor-se uma 4.<sup>a</sup> fase, em que passa a ser permitido agarrar a pessoa que escolhemos para ficar perto, ao mesmo tempo que fugimos da pessoa que escolhemos para ficar longe. Esta é uma maneira divertida de finalizar o jogo!



## 14. GUIA

**Disposição:** a pares (uso do espaço interior e exterior)

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** exercício de confiança

**Materiais:** vendas para os olhos, para metade do grupo.

**Competências linguísticas:**

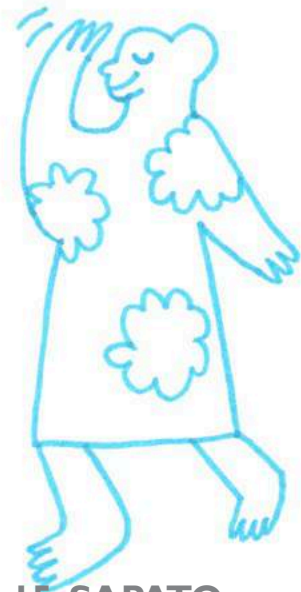
- **Conteúdo lexical:** movimentações e direções.
- **Conteúdo gramatical:** verbos de movimento: *ir, vir, seguir, virar*; interjeições: *atenção! / cuidado!*; preposições e locuções prepositivas: *à direita / à esquerda / em frente*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** confiança no outro e autoconfiança; coordenação; estímulo dos vários sentidos; conhecimento dos seus limites; empatia; autonomia; escuta sensível.

**Descrição:** a pares, uma pessoa venda os olhos e outra será o seu guia; o guia vai conduzir o seu par pelo espaço, segurando-o pela mão, antebraço com antebraço; o guia deve dar indicações precisas do percurso que vão fazendo (virar à direita/esquerda, seguir em frente, cuidado com, entrar, sair, etc.), bem como caminhar com confiança e ao ritmo do seu par vendado.

**Variante:** este exercício pode ser feito sem que se faça uso da palavra, caminhando em silêncio e encontrando outros modos de comunicar, apenas através do toque e da escuta física.

**NOTA: ESTE EXERCÍCIO PODE SER FEITO NO EXTERIOR**



## 15. SAPATO

**Disposição:** em linha, lado a lado

**Materiais:** um sapato (cada um usa um sapato seu)

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** jogo de grupo, de resposta individual

**Competências linguísticas:**

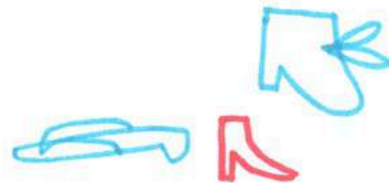
- **Conteúdo lexical:** direções e distâncias; sentidos; calçado.
- **Conteúdo gramatical:** verbos *calçar, descalçar, atirar, agarrar, apanhar, fechar, abrir, conseguir*, etc.; preposições e locuções prepositivas de lugar; advérbios e locuções adverbiais.

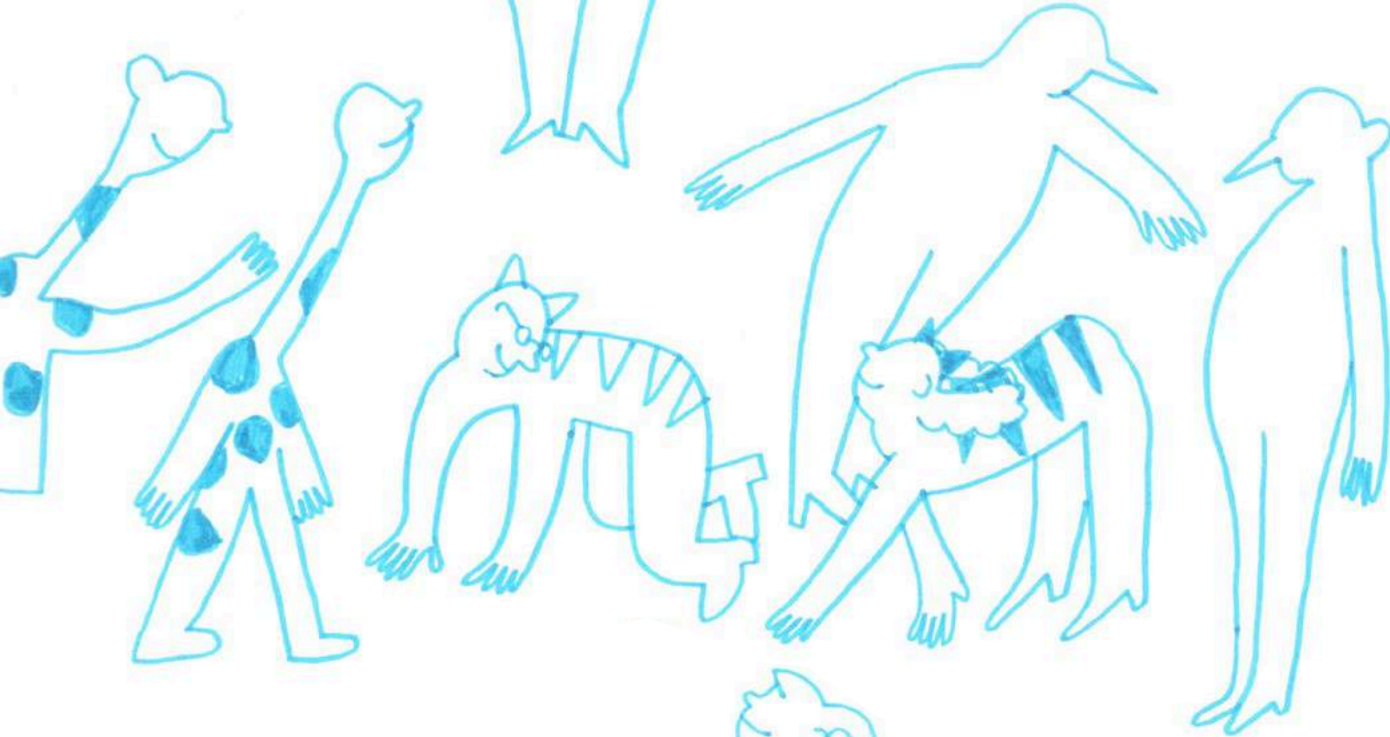
**Competências socioemocionais a desenvolver:** estímulo do sentido da visão e a memória visual; autoconfiança; coordenação motora.

**Descrição:** em fila, lado a lado, à distância de um braço; cada um tem o seu sapato na mão; ao sinal exterior, atirar o sapato para a frente, tentando que

fique na sua direção (para evitar acidentes), mas longe q.b.; todos devem atirar o sapato ao mesmo tempo; analisar bem onde ficou o sapato (distância e direção), durante uns segundos e, ao sinal exterior, fechar os olhos e dirigir-se ao sapato, parar onde crê estar o sapato e apanhá-lo, abrir os olhos. Se não conseguir, abre os olhos e vê a que distância ficou do seu sapato. Existe apenas uma tentativa por ronda e não se deve retificar o lugar onde se para. Perguntar: *Conseguiste/Conseguiu? Estava longe ou perto? Foi difícil ou foi fácil? Porquê?*

**Variante:** a pares, uma pessoa atira o sapato - desta vez sempre de olhos fechados -, a outra pessoa, que vê onde está o sapato, propõe um determinado número de passos e direções.





## 16. FAMÍLIAS DE ANIMAIS

**Disposição:** grupo disperso pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** jogo de grupo

**Materiais:** cartões com nomes de animais

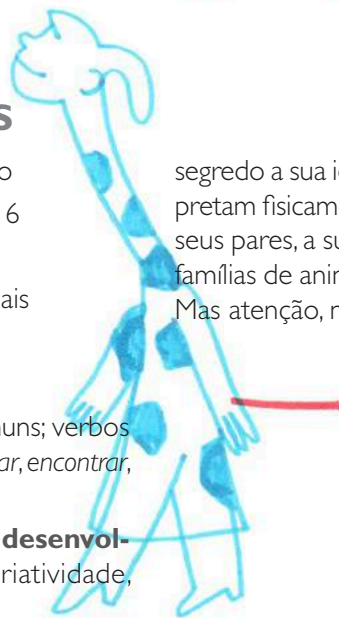
**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** animais.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns; verbos decorrentes do enunciado: *imitar, procurar, encontrar, juntar, poder*, etc.

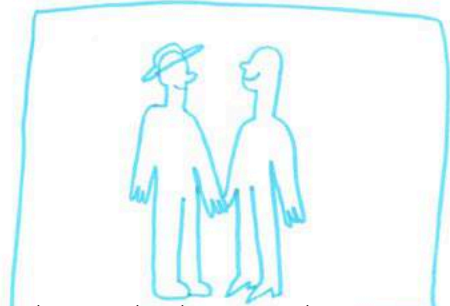
**Competências socioemocionais a desenvolver:** expressão corporal; exposição; criatividade, empatia.

**Descrição:** exemplo para um grupo de 20 pessoas: escrevem-se em papéis 4 nomes de animais e repetem-se 5 vezes (p.ex. 5 girafas, 5 pinguins, 5 macacos, 5 galinhas); baralham-se os papéis e distribuem-se aleatoriamente por todos, que devem manter em

segredo a sua identidade; ao sinal exterior, todos interpretam fisicamente o seu animal e devem procurar os seus pares, a sua família. O jogo termina quando as 4 famílias de animais estiverem corretamente reunidas. Mas atenção, não se pode fazer o som dos animais!



EXERCÍCIO BOM PARA CRIAR  
PEQUENOS GRUPOS DE TRABALHO!



## 17. RETRATO DE FAMÍLIA

**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação individual, com colaboração do grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** graus de parentesco; dados pessoais dos familiares (nome, idade, profissão); cores; características físicas e psicológicas; partes do corpo.
- **Conteúdo gramatical:** possessivos, demonstrativos, adjetivos – concordâncias, comparativos e superlativos; verbos *ser*, *estar*, *ter* e outros relacionados (*trabalhar*, *estudar*, *gostar*, etc.).

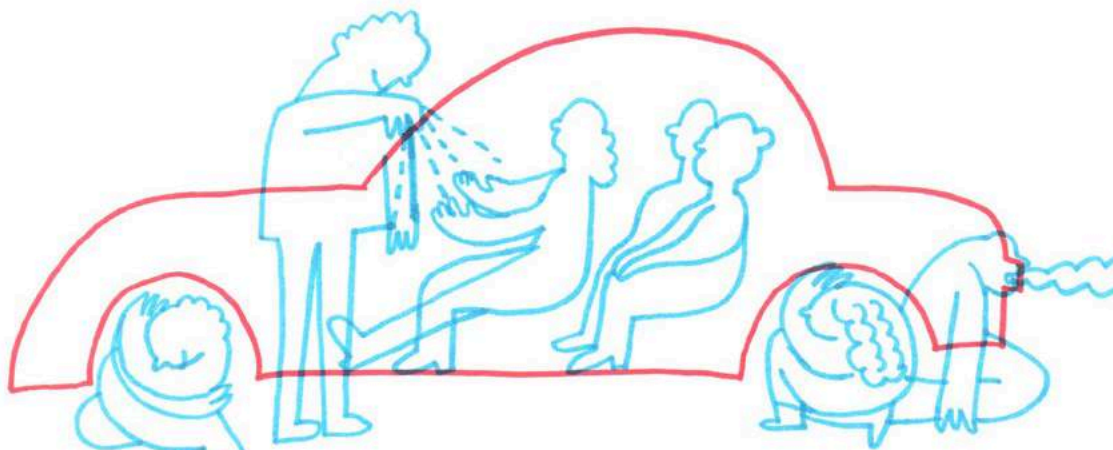
**Competências socioemocionais a desenvolver:** partilhar dados biográficos através da representação; dirigir os colegas, dando indicações claras, através do toque e da palavra; encenar uma imagem representativa da realidade e saber comunicá-la à plateia; autoconfiança; sensação de pertença.

**Descrição:** criar, usando elementos do grupo que assiste na plateia, um retrato vivo da sua própria família. O retrato deve ser montado aos poucos, chamando um colega à vez, colocando-o numa determinada postura física e ir ajustando, como se de um verdadeiro retrato de família se tratasse. No final, nomear cada elemento, a sua relação de parentesco e fazer uma pequena apresentação, onde pode mencionar alguns dados pessoais, falar sobre a fisicalidade e as características emocionais/comportamentais de cada membro da família ali representado, exatamente como quando mostramos uma fotografia a alguém.

NOTA: NO FINAL, TIRAR UM  
RETRATO DE FAMÍLIA, MAS  
COM TODO O GRUPO!

ESSE RETRATO PODE DEPOIS SER  
EXPOSTO E TRABALHADO NA SALA.





## 18. QUEM, ONDE, O QUÊ?



**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** criação e apresentação

**Materiais:** cartões indicando lugares

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** locais, nomes, profissões, ações em curso.
- **Conteúdo gramatical:** nomes, gênero, preposições e locuções prepositivas de lugar; conjugação perifrástica *estar a + verbo no infinitivo*; verbos decorrentes do enunciado: *imaginar, criar, mostrar, descrever, agir, reagir*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** trabalhar colaborativamente, aceitando e propondo ideias; autonomia; representar estados físicos e emocionais; coordenação vocal e motora; expressão corporal.

**Descrição:** fazem-se grupos (mínimo 3 pessoas e máximo 6 pessoas)\*, a cada grupo damos um cartão onde está escrito um lugar - ginásio, aeroporto, biblioteca, supermercado, hospital/centro de saúde, escola, jardim, mercado, posto dos correios, SEF... Idealmente lugares de frequência comum para os

membros do grupo. De seguida, pede-se que, em grupo, descrevam uns aos outros o que há nesse lugar, o que se pode lá fazer, quem lá está, sendo o mais detalhado possível (aqui, o mediador pode ajudar cada grupo); depois desse lugar estar devidamente descrito e imaginado entre todos, devem criar uma "fotografia", compondo uma imagem fixa com os seus corpos, posições, gestos, em relação uns com os outros e com o espaço; compõem a fotografia e mostram-na ao público. Consegue o público perceber onde estão? Quem é cada uma das personagens? O que estão a fazer?

Nível 2 – Pede-se aos grupos que voltem a montar e a mostrar as "fotografias", mas, desta vez, ao sinal exterior (palma, por exemplo), essa fotografia ganha vida e esse lugar - pessoas e objetos -, movimentam-se, agem e reagem, como se antes estivessem apenas estado em pausa. A ação dramática decorre de um modo improvisado, sendo desejável que se apresentem acontecimentos concretos (uma operação que corre mal, alguém que se apaixona na biblioteca, um roubo no supermercado...).

**\*USAR EXERCÍCIOS 16 E 21**

NOTA: O CORPO FAZ DE MEJA,  
CADEIRA, MÁQUINA DO GINÁSIO...



## 19. QUE HORAS SÃO?

**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** improvisação individual

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** horas; partes do dia; atividades do dia-a-dia.
- **Conteúdo gramatical:** verbos regulares e irregulares; locuções adverbiais; preposição de tempo *a* e sua contração com os artigos.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** exposição; improvisação; partilhar a sua rotina e conhecer outras; projetar desejos e ambições.

**Descrição:** sem falar, representar uma ação que faça parte da rotina quotidiana (lavar os dentes, comer, dormir, cozinhar, etc.) e o grupo deve:

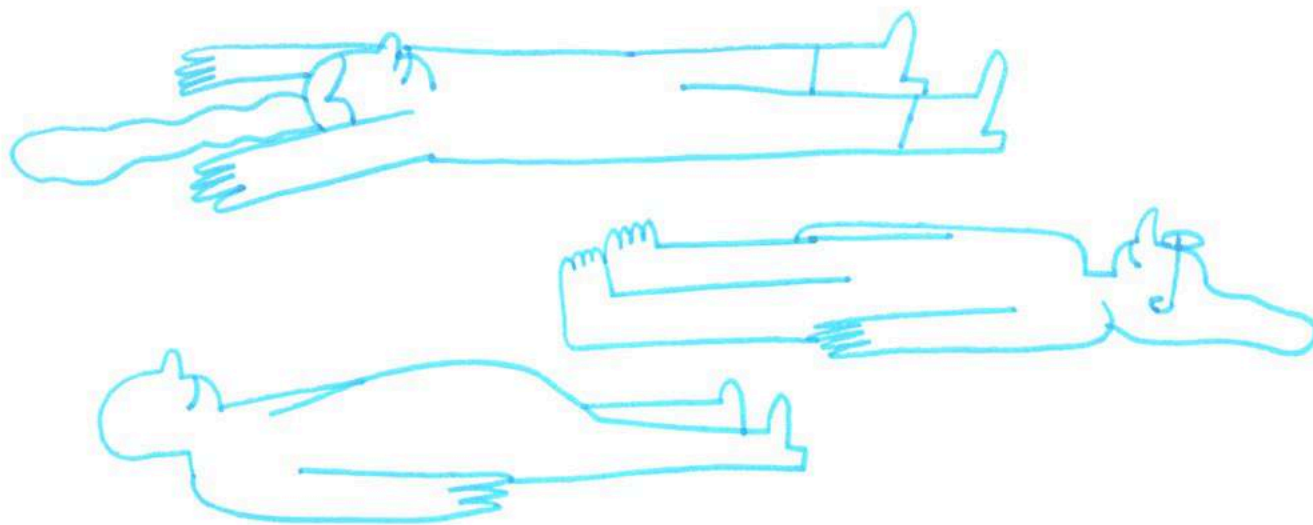
1.º Entender a ação e nomeá-la.

2.º Dizer a que horas do dia acontece (aproximadamente).

**Variante:** pode ser criada uma cena que mostre as várias ações ao longo de um dia, ou numa parte específica do dia. Podem ser as ações do presente, do passado, do próprio quotidiano no seu país e comparar com a rotina no país em que se encontra ou o desejo de uma futura rotina.

**NOTA: ELENCAR AS AÇÕES MAIS COMUNS (DE MANHÃ... À TARDE... À NOITE...), E ESCREVER O VOCABULÁRIO NO QUADRO**





## 20. NÚMEROS E AÇÕES



**Disposição:** grupo disperso pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** jogo de grupo, com resposta individual

**Materiais:** pode ser usada música

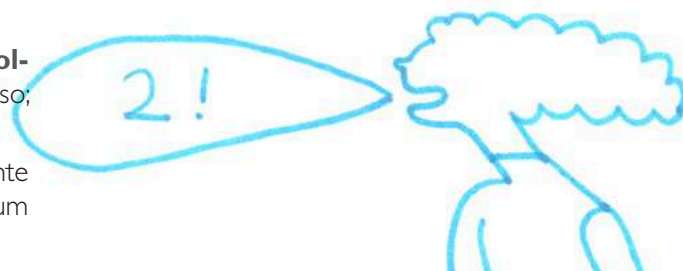
**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** ações a executar; numerais cardinais.
- **Conteúdo gramatical:** verbos no infinitivo: *sentar, deitar, saltar, encostar*, etc.; verbos decorrentes do enunciado: *caminhar, ocupar, parar, enganar-se, sair*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** raciocínio rápido, escuta, controlo do impulso; relacionar corpo e palavra; memorização.

**Descrição:** são designadas 4 ações (posteriormente podem acrescentar-se mais) e a cada ação damos um

número: 1 – sentar; 2 – deitar; 3 – saltar; 4 – encostar. Os participantes caminham pelo espaço, ocupando-o e, cada vez que o mediador diz um número (ou a música para e o mediador diz um número), devem realizar a ação correspondente. Quem se enganar, sai do jogo. Podem dizer-se dois ou mais números seguidos, que correspondem a ações consecutivas.



EXERCÍCIO BOM  
PARA CRIAR  
PEQUENOS GRUPOS  
DE TRABALHO!



GRUPOS  
DE 3!

## 21. PEQUENOS GRUPOS

**Disposição:** grupo disperso pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** jogo de grupo

**Materiais:** música ou instrumento musical

**Competências linguísticas:**

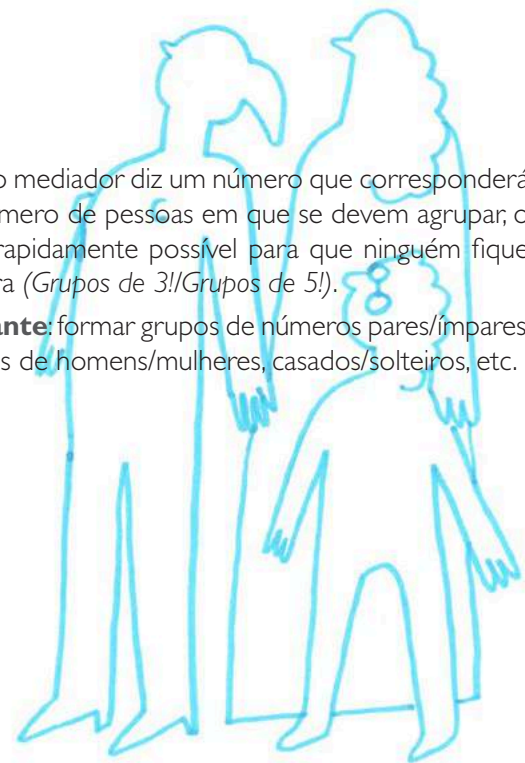
- **Conteúdo lexical:** números cardinais; características.
- **Conteúdo gramatical:** substantivos e atributos; verbos decorrentes do enunciado: *caminhar, ocupar, parar, agrupar*, etc.

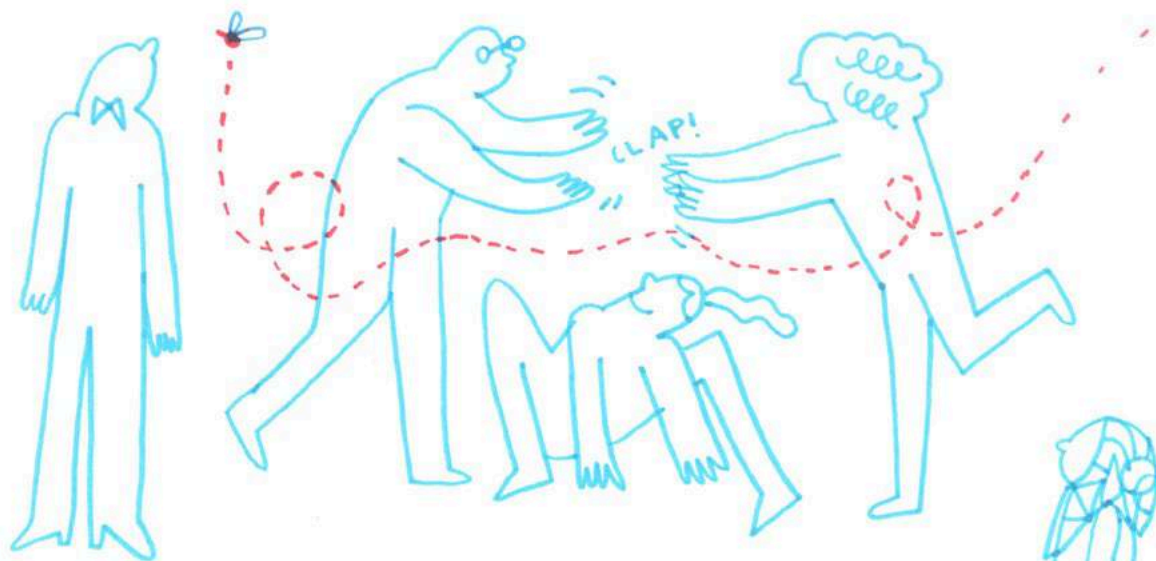
**Competências socioemocionais a desenvolver:** raciocínio rápido; escuta; controlo do impulso; relacionar corpo e palavra; empatia.

**Descrição:** enquanto a música decorre, o grupo deve caminhar ou dançar pelo espaço, mantendo-o equilibrado, como se fosse um barco; quando a música

para, o mediador diz um número que corresponderá ao número de pessoas em que se devem agrupar, o mais rapidamente possível para que ninguém fique de fora (*Grupos de 3! Grupos de 5!*).

**Variante:** formar grupos de números pares/ímpares, grupos de homens/mulheres, casados/solteiros, etc.





## 22. MOSQUITO

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** jogo de grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** o corpo e movimentos.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *bater, baixar-se, levantar-se*, etc; locução adverbial *ao mesmo tempo*.

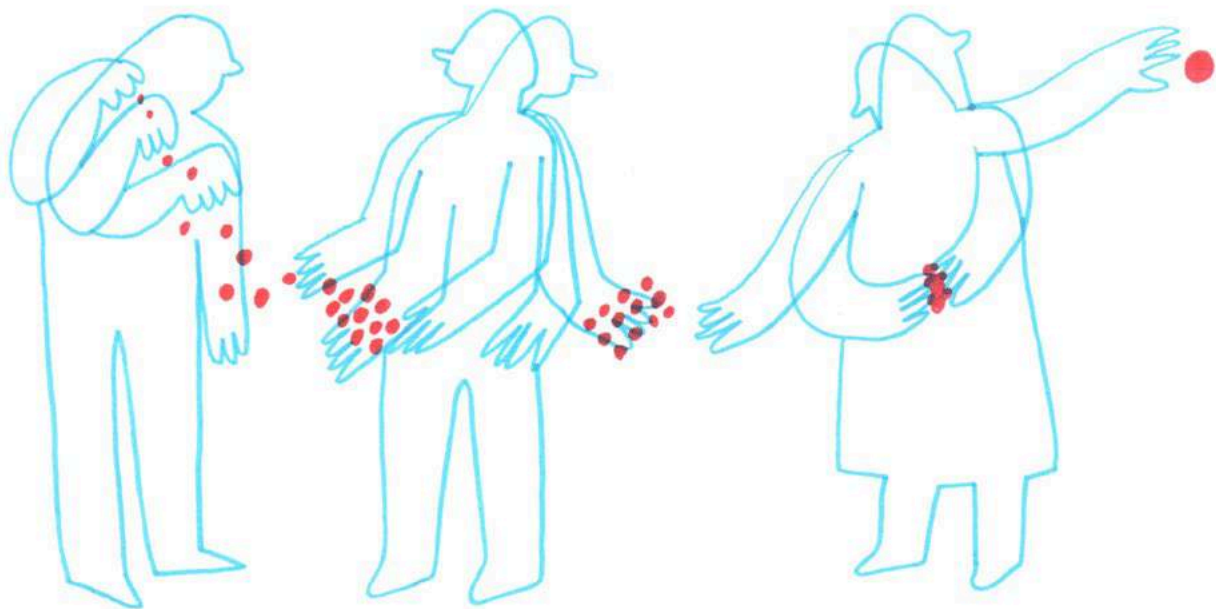
**Competências socioemocionais a desenvolver:** atenção e concentração individual e em grupo; coordenação motora; raciocínio rápido; escuta; controlo do impulso; saber perder.

**Descrição:** em círculo, um mosquito vai esvoaçar por cima da cabeça de cada um, em sequência; cada vez que o mosquito está por cima da cabeça

de uma pessoa, ela deve baixar-se e os colegas dos lados (direito e esquerdo), vão bater uma palma em simultâneo, como se o quisessem apanhar entre as mãos; o mosquito passa então para a pessoa seguinte e o jogo segue. Quem se baixou, em seguida terá de bater as palmas por cima do colega do lado. O jogo exige atenção e reações rápidas; as palmas e o gesto de se baixar, em cadeia, criam um ritmo de som e movimento. Quando o jogo estiver compreendido e instalado, pode estabelecer-se a permissão de mudar de sentido, quando se quiser, ou de se acrescentar mais mosquitos.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Jogo chamado "Mosquito Africano", descrito em "100 Jogos para Atores e não Atores", de Augusto Boal





## 23. MÁQUINAS

**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação em pequeno grupo e/ou criação e apresentação

**Competências linguísticas:**

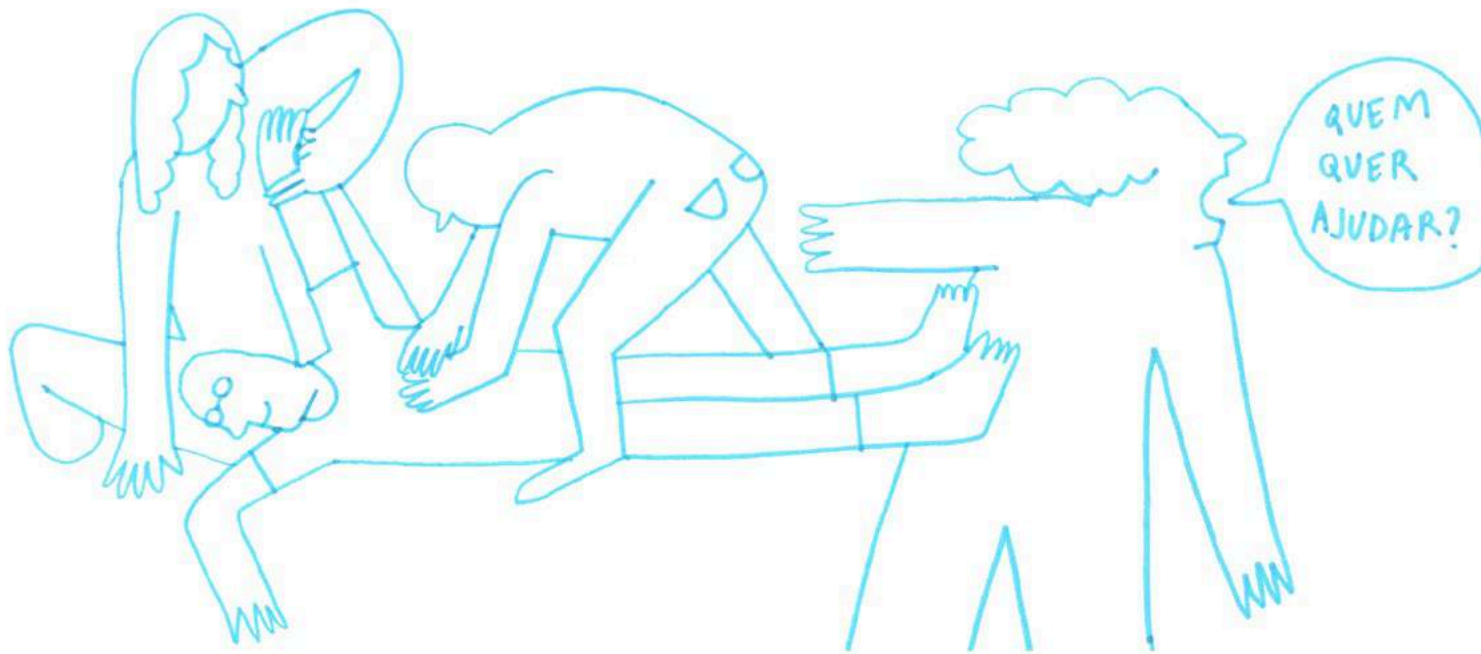
- **Conteúdo lexical:** nomes de objetos; equipamentos e para que servem.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *fazer, criar, servir, repetir, inventar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** escuta ativa; noção rítmica; relacionar gesto e som; usar o corpo e a voz com desinibição; exprimir desejos e preocupações; reconhecer a importância da interdependência, colaboração e entreajuda; identificar um problema e propor uma solução.

**Descrição:** um grupo de 4 pessoas, em fila, ombro com ombro; a primeira pessoa faz um gesto ao qual

deve associar um som e repete esse gesto com o som, sem parar; o colega do lado faz outro gesto e outro som que complementem os do seu colega, sem parar; assim sucessivamente, acrescentando gestos com som ao imediatamente anterior, criando-se uma espécie de máquina inventada, cujas peças e mecanismos são os 4 corpos em conjunto. Dá-se um nome e função a essa máquina, podendo então ajustar-se o mecanismo.

**Variante:** em pequenos grupos de 2 a 6 pessoas, devem inventar uma máquina cujas peças e mecanismos são feitos com o corpo, que funcionará em cadeia e que terá uma função específica, inventada pelos participantes ou proposta pelo mediador previamente.



## 24. AÇÃO E COLABORAÇÃO



**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação em pequeno grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** ações a decorrer em diferentes contextos; expressões de pedido e de aceitação.
- **Conteúdo gramatical:** conjugação perifrástica *estar a* + verbo no infinitivo; verbos *precisar*, *querer*, *ajudar*, *dar*, etc.; uso da preposição *de* após o verbo *precisar*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** trabalhar colaborativamente; capacidade de interpretação; oralidade, usar a voz para produzir sons de objetos e ações e usar a palavra para estabelecer um diálogo.

**Descrição:** uma pessoa faz uma ação que pode/deve requerer a colaboração de uma ou mais pessoas (p.ex.

pôr a mesa, lavar um carro, pendurar um quadro, etc.); o mediador pede para parar a cena (congelando o movimento) e pergunta à plateia: *O que que é que ele/ela está a fazer?*; depois de identificada a ação, pergunta: *Quem quer ajudar?*; a pessoa que respondeu vai para cena participar. Podem participar mais do que uma pessoa, desde que a ação assim o justifique. A cena desenvolve-se até o mediador decidir parar ou pedir para que os participantes encontrem um final.



## 25. ISTO, ISSO OU AQUILO

**Disposição:** duas filas em número igual frente a frente

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação a pares

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** nomes dos objetos.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns; demonstrativos invariáveis; verbo ser; artigos indefinidos.

**Competência socioemocionais:** interpretar enunciados complexos; trabalhar colaborativamente; coordenação motora e vocal.

**Descrição:** os pares colocam-se frente a frente, define-se que uma das filas fará a ação e dará as respostas (participante A) e a outra fila, fará as perguntas (participante B); no fim, trocam de funções.

Um participante A inicia fazendo uma ação em que use um objeto imaginário (ler-livro, cozinhar-colher de



pau, tocar um instrumento, pintar-pincel, jogar computador, etc.); o participante B, em frente, pergunta, apontando para o objeto que está a ser mimado: "O que é isso?"; o participante A responde "Isto é um/uma ... (nomeia o objeto que está a mimar); O participante B, faz nova pergunta, desta vez apontando para um objeto ou lugar no espaço à volta: "O que é aquilo?", participante A responde "Aquilo é um/uma ..."; e assim sucessivamente por todos os pares.



## 26. BOLA AO CENTRO

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** jogo de grupo

**Materiais:** uma bola média/grande

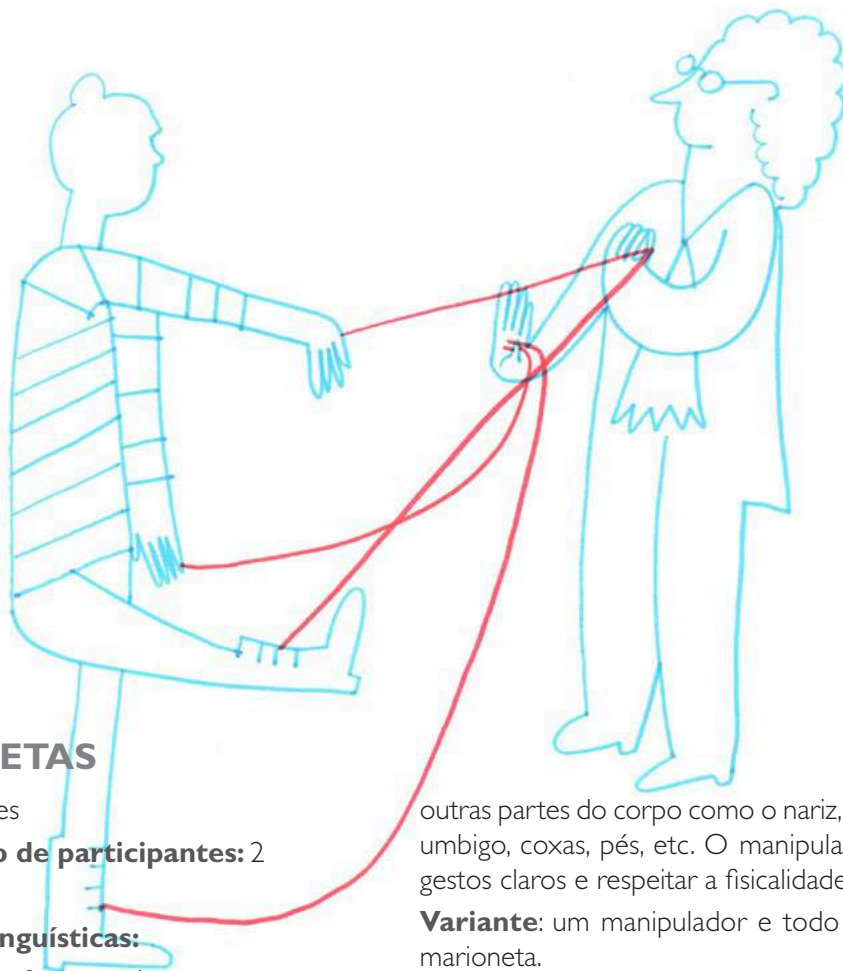
**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** partes do corpo.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns; verbos decorrentes do enunciado: *ir, tocar, dizer*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** expressão corporal; atenção, concentração e escuta.

**Descrição:** um círculo e uma bola no centro: à vez, cada um vai ao centro e toca na bola com uma parte do corpo, nomeando-a. Não se podem repetir partes do corpo. O exercício só termina quando o grupo decidir que ficaram esgotadas todas as hipóteses.





## 27. MARIONETAS

**Disposição:** a pares

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** jogo a pares

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** partes do corpo.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns; verbos decorrentes do enunciado: *puxar, movimentar, mexer*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** coordenação motora; aceitar as propostas do outro com confiança e disponibilidade; concentração.

**Descrição:** a pares, determinar quem é o manipulador e quem é a marioneta. Frente a frente, o manipulador vai puxando fios invisíveis que fazem a marioneta movimentar-se. Os fios invisíveis podem começar por estar apenas nos membros e na cabeça, passando depois a integrar articulações, tronco e

outras partes do corpo como o nariz, queixo, orelhas, umbigo, coxas, pés, etc. O manipulador deve fazer gestos claros e respeitar a fisicalidade do/da colega.

**Variante:** um manipulador e todo o grupo ser a marioneta.

NOTA: NO FINAL OU NO INÍCIO DO EXERCÍCIO, ESCREVER NO QUADRO AS PARTES DO CORPO QUE FORAM USADAS.



## 28. NÃO ME TOQUES!



**Disposição:** grupo disperso pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** jogo de grupo

**Materiais:** música

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** sentidos e partes do corpo.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns; verbos decorrentes do enunciado: *andar, tocar, tentar, parar, congelar, mexer*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** visão periférica; consciência do corpo no espaço; disponibilidade física; coordenação motora; pensamento estratégico.

**Descrição:** enquanto durar a música, devem tentar tocar uns nos outros, numa parte do corpo designada pelo mediador, mas sem se deixarem tocar (devem

escolher-se partes periféricas e resistentes, como os joelhos, ombros, cotovelos, centro das costas). Quando a música para, todos devem parar, congelando o movimento, até voltar a música e recomeçar o jogo de tocar e não ser tocado. Este jogo deve ser realizado num espaço amplo, sem obstáculos, pois gera muito movimento e entusiasmo.



## 29. CAMINHAR COM O CORPO A LIDERAR



**Disposição:** grupo disperso pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** exercício de grupo, de resposta individual

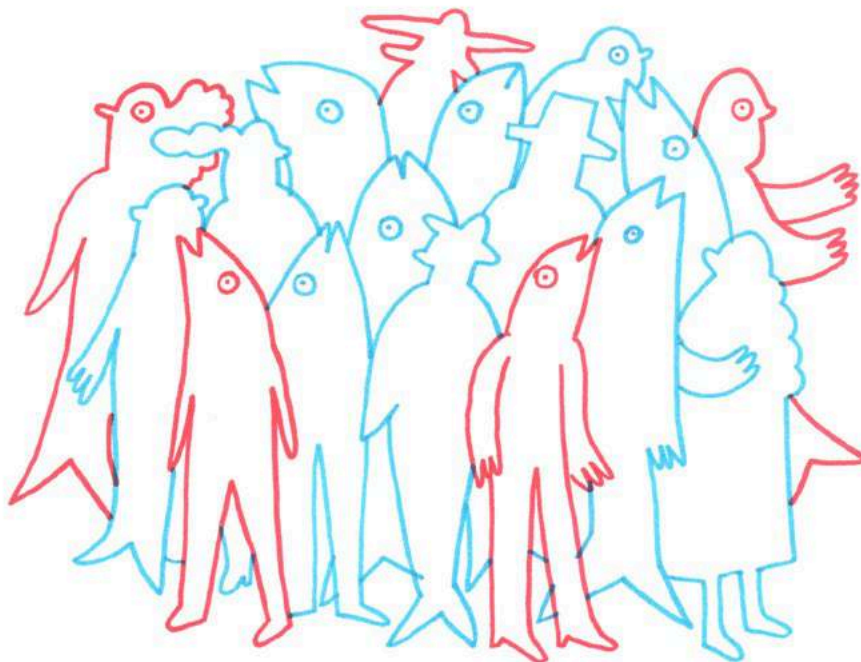
**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** partes do corpo e posturas.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns; adjetivos: *esquerdo/direito* e concordâncias; verbos decorrentes do enunciado: *caminhar, andar, liderar, comandar, puxar*, etc.

**Competência socioemocionais a desenvolver:** visão periférica; consciência do corpo no espaço; disponibilidade física; coordenação motora.

**Descrição:** pequena conversa sobre a ação de caminhar ou andar: *o que faz o nosso corpo quando nos deslocamos? Como transferimos o peso? O que acontece aos braços, aos joelhos, aos pés, à cabeça quando caminhamos? Já repararam como cada pessoa*

*caminha de maneira diferente?... Nesta conversa pode ser revisto ou introduzido o vocabulário do corpo humano. Explicar o enunciado: caminhar pelo espaço, tendo em atenção os outros e os eventuais obstáculos; ao sinal exterior deixaremos de caminhar regularmente e passará a ser outra parte do corpo a liderar, como se esta ganhasse vida própria e nos puxasse para todos os lados, a diferentes velocidades. O jogo inicia e a ordem de partes do corpo em liderança poderá ser a seguinte: mão (especificar direita ou esquerda), barriga, testa, pé (especificar direito ou esquerdo), costas. Poderão ser introduzidas outras partes do corpo, como ombros, cotovelos, joelhos, queixo, nuca, pulsos.*



## 30. CARDUME



**Disposição:** grupos médios ou grande grupo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação em pequeno grupo

**Materiais:** música ambiente

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** movimentações, direções e sentidos.
- **Conteúdo gramatical:** nomes coletivos; verbos decorrentes do enunciado: *caminhar, andar, virar, liderar, comandar, puxar, propor, seguir, imitar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** escuta ativa; proatividade; noção de espaço pessoal e interpessoal; liderar e ser liderado; coordenação motora; visão periférica.

**Descrição:** um grupo deve posicionar-se como um cardume, numa das extremidades do espaço; as

pessoas das extremidades serão os líderes, de acordo com a direção do grupo. Um dos líderes propõe um movimento ou vários, em deslocação pelo espaço, e todos devem segui-lo e imitá-lo; quando o líder quiser, vira o corpo noutra direção, passando a liderança a outra pessoa. O jogo segue, podendo os líderes alternar quantas vezes se quiser, ficando cada um a liderar o tempo que acharem melhor.



### 31. CARDUME COM TEMAS – Uma aventura em...



**Disposição:** grupos médios ou grande grupo, em cardume\*

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** improvisação em grupo

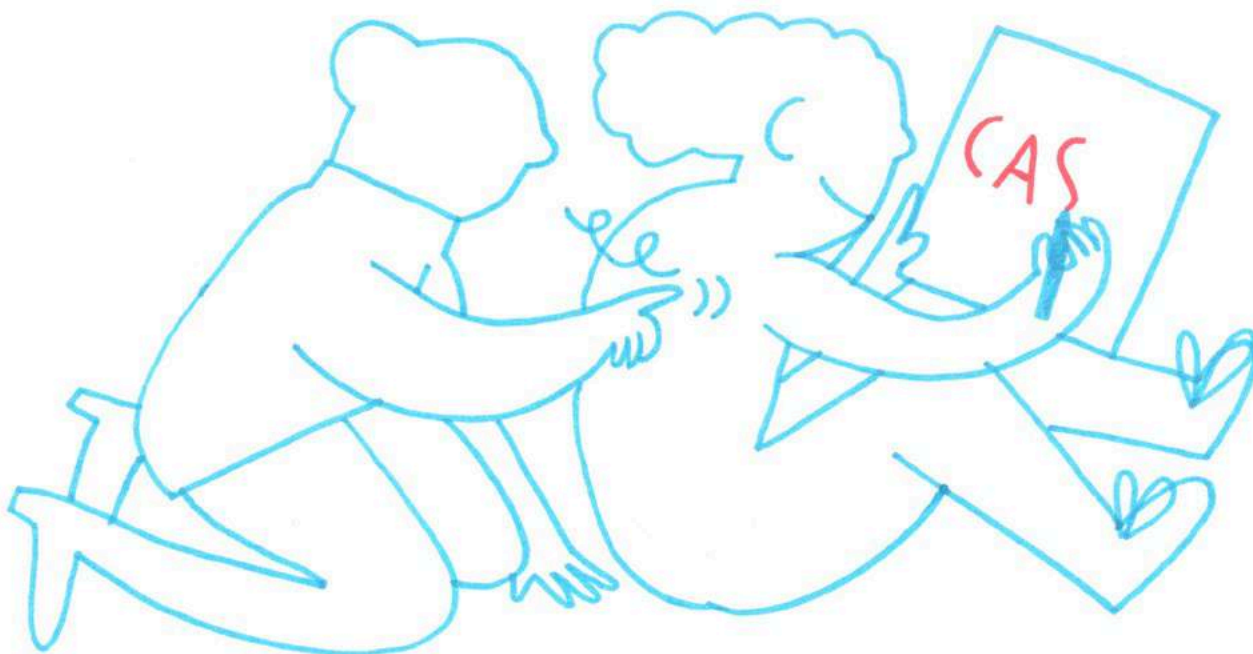
**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** movimentações, direções e sentidos.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns e nomes coletivos; verbos decorrentes do enunciado: *caminhar, andar, virar, liderar, comandar, puxar, propor, seguir, imitar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** escuta ativa; proatividade e noção de espaço pessoal e interpessoal; liderar e ser liderado; autoconfiança; concentração; expressão corporal.

**Descrição:** este exercício segue as mesmas regras do exercício 30. **Cardume**, mas com um tema específico, que deve guiar as propostas de movimento, deslocação e relação do grupo. Antes de cada cena é dado ao grupo um tema de uma aventura (uma aventura no espaço, uma viagem ao passado, uma expedição na selva, uma fuga da prisão...) e todos vão vivê-la em conjunto, mantendo-se juntos e alternando as lideranças.

\* VER O EXERCÍCIO ANTERIOR, "CARDUME"



## 32. ESCREVE-ME

**Disposição:** a pares

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** exercício sensorial

**Materiais:** folhas A3, marcadores.

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** letra, grafema e palavra.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *escrever, sentir, usar, descobrir*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** atenção e escuta do corpo; disponibilidade para o outro.

**Descrição:** a pares, uma pessoa senta-se no chão confortavelmente, com o marcador na mão e a folha pousada à frente\*; a outra pessoa “escreve” uma palavra, letra a letra, nas costas do/da colega, mas usando o dedo indicador. Aquele, cujas costas

servem de quadro, vai escrevendo na folha letra a letra e descobrindo a palavra.

**Variante:** o mesmo princípio, mas desenhar nas costas em vez de escrever. Não importa se o desenho que passa para o papel é igual ou semelhante ao desenho nas costas. Esta variante pode ser muito útil para preparar o exercício acima descrito.

\*PODE SER FEITO COM AS 2 PESSOAS DE PÉ E A FOLHA NA PAREDE



### 33. TELEFONE ESTRAGADO



**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** jogo de grupo

**Competências linguísticas:** sons das palavras.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** escuta, percepção e articulação.

**Descrição:** em círculo, uma pessoa diz ao ouvido de outra uma palavra na língua de aprendizagem. Esta, por sua vez, repete o que ouviu ao ouvido da pessoa do lado e assim sucessivamente, até chegar à última pessoa (imediatamente antes da que iniciou o jogo), que deve dizer a palavra que lhe chegou, em voz alta. A palavra deve ser passada tal como cada um a entende. Será que a palavra que iniciou é a mesma que chega ao fim? Devem ser usadas palavras simples.

**Variante:**

- Usar um *sussurrador*<sup>1</sup>: rolo de cartão grande (dos tecidos, dos cartazes) ou médio (rolo de cozinha), que pode ser decorado pelos participantes;
- Ir registando as palavras e criar uma história com as palavras ditas;
- Usar palavras na língua materna (por exemplo, *palavras favoritas*).

<sup>1</sup> Inspirado na ferramenta pedagógica, usada pelo artista português Miguel Horta. Para mais informação, visitar: <http://miguel-horta.blogspot.com/2014/05/sussurrador-ferramenta.html>



## 34. QUATRO ESTAÇÕES

**Disposição:** grupo disperso pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** em grupo, de resposta individual

**Competências linguísticas:**

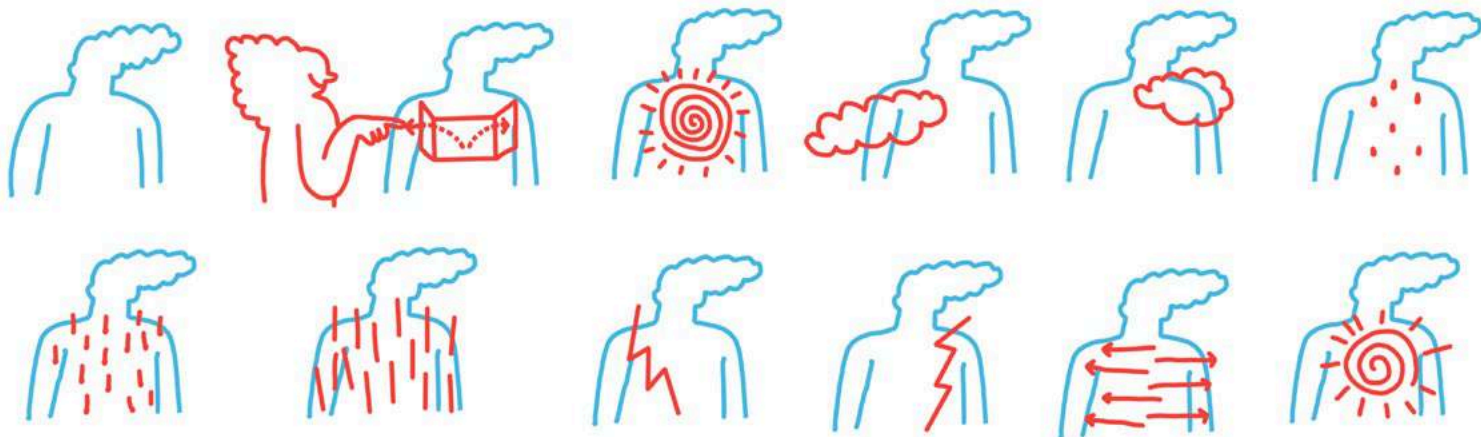
- **Conteúdo lexical:** estações do ano, clima, temperaturas e estados do tempo, estados físicos.
- **Conteúdo gramatical:** verbos *estar* e *estava* com, *ter*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** expressão corporal; imaginação; estabelecer relações entre estados físicos e emocionais.

**Descrição:** conforme se vai caminhando pelo espaço, o mediador vai propondo diferentes temperaturas e condições meteorológicas e o grupo deve reagir em conformidade: frio, calor; chuva, vento, nevoeiro, etc. Podem, depois, combinar-se condições diferentes: calor e chuva, frio e vento, etc.

Recomenda-se ir do geral ao particular: “Está frio”; avançar depois para indicações a partir do verbo *ter*: “Tenho frio” e posteriormente usar o verbo *estar*: “Estou com frio”.

**NOTA: REPETIR, MAS A PARTIR DA DESCRIÇÃO DO CLIMA DE CADA PAÍS. CONVERSA E PARTILHA SOBRE O CLIMA DE CADA PAÍS.**



### 35. MASSAGEM DA JANELA



**Disposição:** a pares

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** exercício de relaxamento

**Materiais:** um quadro/papel cenário/flipchart e marcador

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** estados do tempo e partes do corpo.
- **Conteúdo gramatical:** verbos e nomes relacionados com os estados do tempo; artigos e pronomes indefinidos; advérbios.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** atenção e escuta sensível do corpo; disponibilidade para o outro; descontrair o corpo; empatia; postura física.

**Descrição:** em pé, a pares, uma pessoa vai fazer uma massagem a outra, a partir de uma narrativa previamente explicada e demonstrada a todos baseada num desenho, com movimentos correspondentes. As imagens do desenho são feitas com as mãos, nas costas do colega, usando toda a mão, as pontas dos dedos, com diferentes intensidades. Sempre que possível, uma das mãos está na zona do peito do/da colega e

a outra a fazer a massagem, para dar maior estabilidade. A massagem deve ser feita por todos os pares ao mesmo tempo, seguindo a narração do mediador:

Narrativa (o moderador vai narrando, em voz alta): *Abro a janela* – as palmas das mãos fazem um movimento de abertura, partindo do centro das costas, entre as omoplatas; *está sol* – uma mão faz um movimento circular, no centro das costas; *aparece uma nuvem* – desenhar com a mão em cima da omoplata direita; *depois outra* – desenhar com a mão em cima da omoplata esquerda; *começa a pingar* – usar as pontas dos dedos indicadores, da nuca à zona lombar; *depois, a chover muito, cada vez mais* – usar todos os dedos, tamborilando, passando para um movimento como a pentear com os dedos, cada vez mais intenso e rápido; *há um trovão* – a palma da mão ou as costas dos dedos, fazem um movimento em ziguezague da omoplata direita à zona lombar; *depois outro* – a palma da mão ou as costas dos dedos, fazem um movimento em ziguezague da omoplata esquerda à zona lombar; *o céu volta a ficar limpo e aparece novamente o sol* – movimento com as palmas das mãos como se limpassem as costas e novamente o movimento desenhando o sol.



## 36. PAISAGEM

**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** exercício de criação e apresentação

**Materiais:** imagens de pinturas de paisagens

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** dados biográficos; datas; descrição de espaços: cores, texturas, fauna, flora, habitação, estados do tempo.
- **Conteúdo gramatical:** demonstrativos; adjetivos; verbos decorrentes do enunciado: *observar, interpretar, imaginar, criar, recriar, apresentar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** interpretação de uma obra de arte; trabalhar colaborativamente; usar o corpo para expressar uma imagem fixa, uma cor; um movimento, uma temperatura (imaginário abstrato).

**Descrição:** a partir de reproduções de pinturas de paisagens, recriar e interpretar as imagens, usando o

corpo. Preparar em pequenos grupos (3 a 6 pessoas) e apresentar.

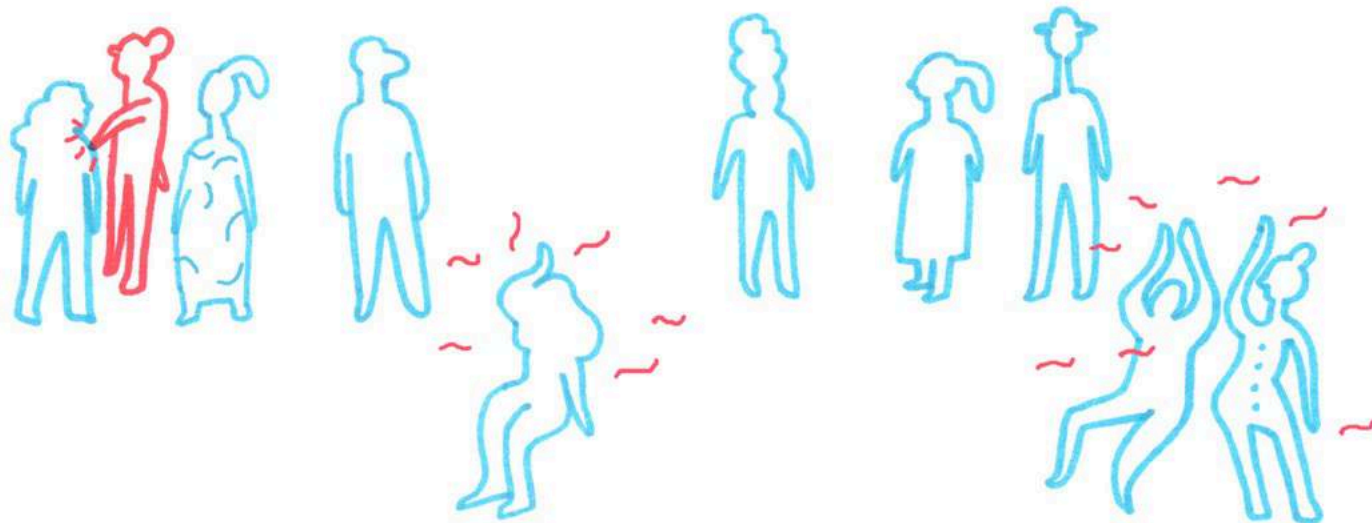
Propostas de pintores: Van Gogh, Monet, William Turner; Cézanne, Rubens, Hokusai, Amadeo de Souza-Cardoso, António Dacosta.

**Variantes:**

- Fazer este exercício após um passeio na natureza ou uma visita a uma exposição de pintura ou fotografia;
- Partilhar a biografia dos pintores trabalhados;
- Conversar sobre as paisagens icónicas dos países dos participantes.

\* AMADEO DE SOUZA-CARDOSO  
A Casita Clara, 1915

\* CLAUDE MONET  
\* Water Lilies and the Japanese  
bridge, 1897-99



### 37. CAPAS DE CD

**Disposição:** todo o grupo numa linha

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação em pequeno e/ou grande grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** géneros musicais.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *tocar, virar, criar, improvisar, apresentar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** criatividade; escuta; expressividade física; responder rapidamente a partir de um estímulo exterior; aceitar e propor.

**Descrição:** em linha, lado a lado: o mediador passa por trás da fila e toca no ombro de duas pessoas, estas avançam, viram-se para os colegas na fila e criam uma imagem de uma capa de CD, improvisando uma pose (tipo fotografia), de acordo com o género musical dito no momento pelo mediador (afrobeat,

jazz, música disco, reggaeton, metal, fado, etc.). Os participantes voltam para o seu lugar e o exercício segue (o mediador pode tocar no ombro de uma, duas ou mais pessoas, para cada cena).

**Variantes:**

- Aumentar o número de pessoas, fazendo grupos cada vez maiores e terminando com todo o grupo;
- O mediador pode dar um título em vez de um género;
- Propor que seja o grupo a criar um título: quando estiver montada a imagem da capa, cada pessoa vai propondo uma ou mais palavras, até se formar um título.



## 38. ENCONTRO

**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** improvisação a pares

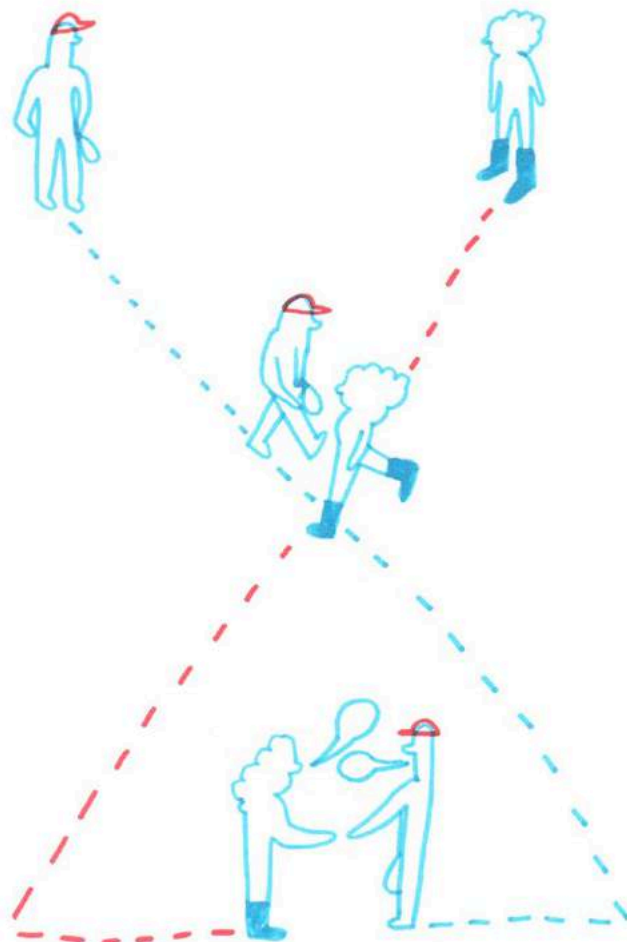
**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** formas de tratamento (formal e informal); expressões de saudação e despedida; sentimentos e estados físicos; ações.
- **Conteúdo gramatical:** pronomes pessoais; pronomes possessivos; pronomes interrogativos; verbos regulares e irregulares; diferença entre *ser* e *estar*; adjetivos e concordâncias; preposições; advérbios.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** distinguir, reconhecer e experimentar diferentes formas de tratamento; expressar sentimentos e estados usando a palavra e o corpo; aceitar as propostas do outro e agir de acordo; estabelecer um diálogo improvisado; ser proativo.

**Descrição:** o mediador propõe um encontro entre duas pessoas, estabelecendo o tipo de relação ou a situação (ver exemplos); essas duas pessoas cruzam o espaço, fazendo uma cruz e param depois de se terem cruzado (subtexto: “Eu conheço aquela pessoa...”), olham-se, aproximam-se e criam uma cena a partir desse encontro, baseada na proposta inicial do mediador. Eis alguns exemplos de encontros:

- 1) cumprimentam-se, SÃO colegas de trabalho/ amigos que não se viam há muito tempo/ conhecidos/ familiares/ 2 homens/ 2 mulheres.
- 2) cumprimentam-se, MAS um não se lembra do outro / um finge que se lembra, mas não faz ideia/ um é muito tímido e o outro extrovertido/ um é muito simpático e o outro antipático/ um está muito cansado e o outro cheio de energia... O mediador deve decidir a situação antes do início da cena.



- 3) cumprimentam-se e é o cumprimento que decide o tipo de relação (formal/informal), sem combinação prévia.

**Variantes:**

- Distribuir um cartão a cada participante, onde está escrito um estado físico ou emocional, ou pré-definir, dando indicação expressa (cansado, com pressa, bem-disposto, doente, etc.); cumprimentam-se e agem de acordo com a emoção proposta;
- Distribuir um cartão a cada participante ou pré-definir, dando indicação expressa, com um adjetivo (simpático, distraído, tímido, etc.).



### 39. HOJE SINTO-ME...

**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** improvisação individual e em pequeno grupo

**Materiais:** cartões com estados emocionais, painel ou biombo.

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** sentimentos e estados pontuais.
- **Conteúdo gramatical:** verbos *ter*, *estar* e *sentir-se* seguidos de substantivos, advérbios e adjetivos designativos de características, estados, sentimentos.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** reconhecer e interpretar estados e emoções; desinibir e lidar com a exposição; desenvolver a autoconfiança; capacidade de improvisação; escuta.

**Descrição:** um painel ou um biombo (algo que permita esconder uma pessoa, aberto dos dois lados);

dar um cartão ao participante com um estado e seu contrário, sem que o público veja; o participante sai de trás do painel e, sem usar a palavra mas podendo usar sons, interpreta esse estado; volta a entrar no painel e sai do outro lado do painel com o estado contrário. Pede-se ao público que identifique os estados representados.

**Variantes:**

- Fazer o mesmo, mas com duas pessoas, cada uma delas interpreta um dos estados, saindo uma de cada lado do painel e encontrando-se no centro da cena. O que é que acontece quando se encontram?
- É mostrado apenas o primeiro estado emocional e o público deve nomeá-lo e depois nomear o seu contrário. Um voluntário pode ir para a cena e mostrar o estado contrário. Pode seguir-se, então, a variante anterior, em que as duas personagens se encontram.





## 40. AÇÃO E EMOÇÃO

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 2

**Tipo:** exercício individual, com partilha em grande grupo

**Competências linguísticas:**

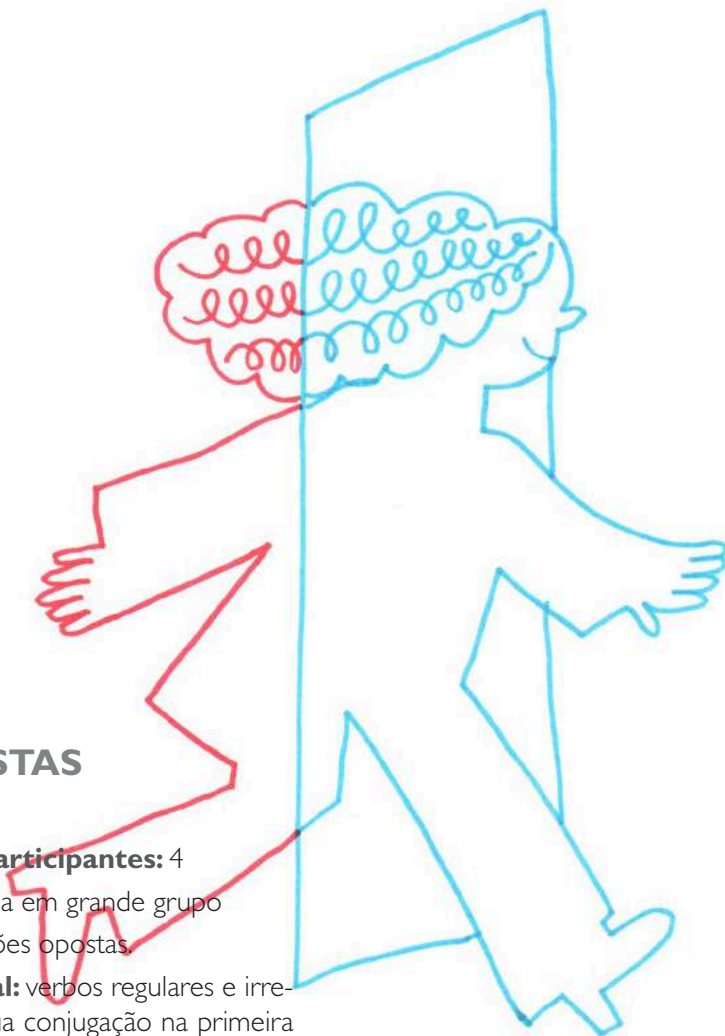
- **Conteúdo lexical:** ações e estados emocionais pontuais.
- **Conteúdo gramatical:** verbos regulares e irregulares; adjetivos e concordâncias.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** criatividade; reconhecer e expressar diferentes estados e emoções.

**Descrição:** em círculo, alguém propõe uma ação (p.ex. beber; varrer); cada um dos participantes do círculo, na sua vez, repete a mesma ação acrescentando-lhe um estado emocional, que deve ficar expresso no modo como é realizada a ação (p.ex.

varrer cansado/distraído/feliz). O resto do grupo pode tentar adivinhar a emoção expressa ou ser o próprio a nomeá-la, ao terminar a sua interpretação.

**Variante:** pode acrescentar-se uma frase e essa frase deve ser repetida por todos, de acordo com o estado emocional da ação (alterando tom, intenção, volume...).



## 41. AÇÕES OPOSTAS

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** individual, de partilha em grande grupo

- **Conteúdo lexical:** ações opostas.
- **Conteúdo gramatical:** verbos regulares e irregulares no infinitivo e sua conjugação na primeira pessoa do singular.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** desinibição; autoconfiança.

**Descrição:** em círculo, cada um apresenta uma ação e o seu oposto, fazendo os respetivos gestos: abrir/fechar; acender/apagar; limpar/sujar; adormecer/acordar; vestir/despir; entrar/sair; ligar/desligar, etc.; no final das duas ações, deve nomear o que fez.

*NOTA: PODE SER A PESSOA AO LADO A NOMEAR.*



## 42. O QUE É QUE ESTÁS A FAZER?

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** individual, com partilha em grande grupo

**Competências linguísticas:**

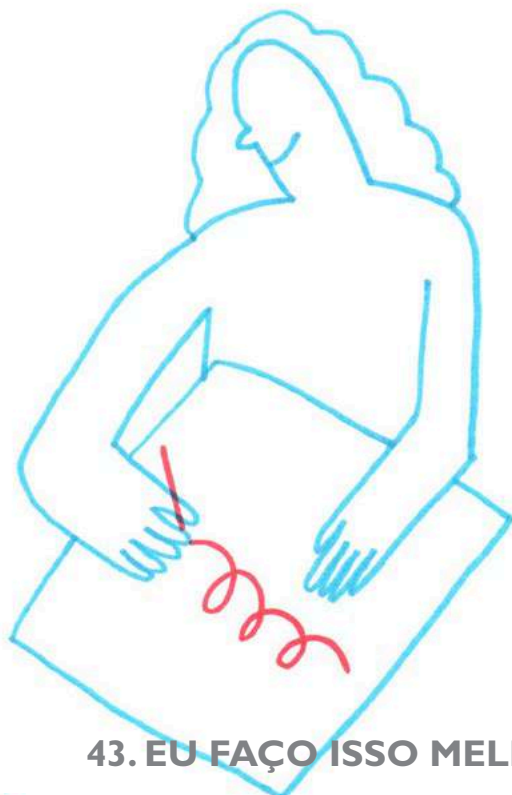
- **Conteúdo lexical:** ações a decorrer em diferentes contextos.
- **Conteúdo gramatical:** frase interrogativa; conjugação perifrástica *estar a* + verbo no infinitivo.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** concentração; improvisar uma pequena ação com clareza; separar a ação física da palavra dita; estimular a oralidade; saber trabalhar colaborativamente; executar um enunciado complexo; manter a escuta.

**Descrição:** em círculo, uma pessoa vai ao meio e faz uma ação, p.ex. tocar guitarra; outra pessoa aproxima-se e pergunta “O que é que estás a fazer?”; a primeira pessoa, embora estando a tocar guitarra,

responde dizendo que está a fazer outra coisa (sem nunca interromper a sua ação inicial): “Estou a lavar os dentes”; a segunda pessoa deve então realizar a ação proposta (lavar os dentes); a primeira pessoa sai do centro e volta ao círculo. O jogo continua assim sucessivamente. O grande desafio é dissociar aquilo que se está a dizer do que se está a fazer.





### 43. EU FAÇO ISSO MELHOR!

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** individual, com partilha em grande grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** ações a decorrer em diferentes contextos; capacidades.
- **Conteúdo gramatical:** conjugação perifrástica *estar a* + verbo no infinitivo *versus* conjugação dos verbos no presente do indicativo; advérbio *melhor*; frase interrogativa.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** concentração; usar a ação física e a palavra dita em simultâneo; expressividade e humor; autoconfiança.

**Descrição:** em círculo, uma pessoa faz uma ação (p.ex. cavar a terra); a pessoa ao seu lado direito, pergunta “O que é que estás a fazer?”, a primeira pessoa

responde “Estou a cavar.”; a segunda pessoa, perante a resposta, diz “Eu cavo muito melhor!” e reproduz a ação da primeira (cavar a terra), mas exagerando, mostrando orgulho, usando mais força e amplitude, mais detalhes da tarefa, entre várias outras possibilidades que tornem a ação *melhor*. O jogo segue a partir daqui, com nova ação proposta pela segunda pessoa.

**NOTA: O QUE TORNA ALGUMA COISA «MELHOR»?  
DAA EXEMPLOS.**





## 44. BOLA INVISÍVEL

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** jogo de grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** características dos objetos.
- **Conteúdo gramatical:** adjetivos e concordância no género feminino.

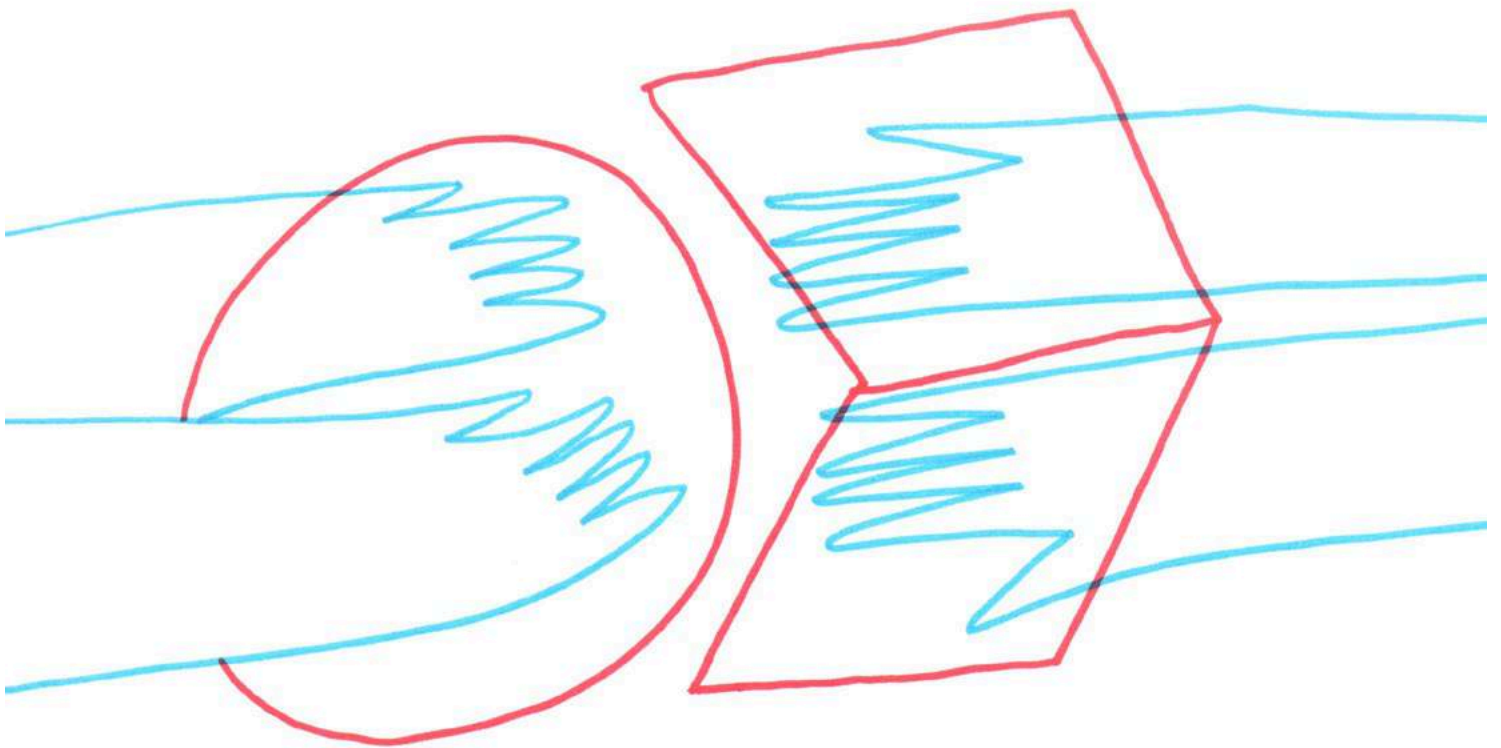
**Competências socioemocionais a desenvolver:** mimetizar ações e sensações; comunicar com o outro direcionando o corpo e o olhar; aceitar e propor; coordenação motora.

**Descrição:** em círculo, vai sendo passada entre todos uma bola invisível, cujas características vão sendo alteradas pelo mediador e interpretadas pelos jogadores (pesada/leve, pequena/grande, fria/quente,

gelada/a ferver, etc.). As características da bola invisível podem, numa fase mais avançada do jogo, ser propostas pelos jogadores.

*NOTA: MIMAR OUTRO DESPORTO COM BOLA: FUTEBOL, BASQUETEBOL, CRÍQUETE, TÊNIS...*





## 45. RODA DE MIMO

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** individual, de partilha em grande grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** objetos e ações enunciadas.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *imaginar, passar, receber, transformar*, etc.; nomes comuns; demonstrativos invariáveis.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** usar a imaginação e a expressão gestual para apresentar uma ideia; aceitar e propor; capacidade de improvisação; concentração e criatividade; autoconfiança; respeitar os tempos de resposta do outro, empatia.

**Descrição:** em círculo, vai sendo passado um objeto imaginário que é transformado por cada um num objeto diferente. Exemplo: uma pessoa finge que tem

na mão uma bola, usa-a de modo a que se entenda que é uma bola (deve ser perguntado ao grupo *O que é isto?*); passa ao colega do lado essa bola imaginária e este, aproveitando o gesto de a receber, deve transformá-la num outro objeto, seguindo os mesmos passos até ficar claro para todos do que se trata.

O objeto imaginário deve nascer a partir do modo como é recebido o objeto anterior; se for uma bola passada sem voo, as mãos poderão fazer uma espécie de concha, e é a partir dessas mãos em concha que deve ser imaginado o objeto seguinte (p.ex. um livro). Esta regra nem sempre é fácil de seguir, mas vai impedir que as pessoas pensem previamente no que vão fazer, obrigando a uma atenção constante e exercitando a imaginação.



O SOM É MUITO BEM-VINDO  
NESTA IMPROVISAZÃO!

## 46. ISTO NÃO É UMA VASSOURA!

**Disposição:** círculo

**Número mínimo de participantes:** 3

**Tipo:** individual, de partilha em grande grupo

**Materiais:** vassoura

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** objetos e funções.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *imaginar, passar, receber, transformar*, etc. e relacionados com a função dos objetos: *tocar, limpar, puxar, saltar, ver*, etc.; nomes comuns; demonstrativos invariáveis; género; preposição *para*.

**Competências socioemocionais a desenvolver:**

imaginação e representação simbólica; capacidade de improvisação; concretizar ideias; concentração e criatividade; autonomia; respeitar os tempos de resposta do outro, empatia.

**Descrição:** em círculo, uma vassoura vai sendo passada e transformada por cada pessoa num objeto diferente (por exemplo numa guitarra, pá, vara, trela do cão, muro, cana de pesca, etc.) Neste exercício, o som é muito bem-vindo, podendo ser feito pelo próprio ou pelo colega do lado, assim que este entender de que objeto se trata.

Podem depois ser nomeados cada um dos objetos que foram criados e falar-se da sua utilidade e contexto, bem como da verosimilhança e da escala (uma vassoura dificilmente se transforma num telemóvel, por exemplo).

**Variante:**

- Fazer uma improvisação, dispondo o grupo em palco-plateia. Uma pessoa de cada vez vai para cena e usa a vassoura, transformando-a num outro objeto, dando-lhe outra utilidade e criando, com isso, uma curta cena. Cada pessoa pode apresentar várias transformações e escolher um/uma colega para ir para cena, passando-lhe a vassoura;



- Improvisação a pares, em que a vassoura funciona como mote para que a cena mude: cada vez que é passada, a sua função muda e uma nova história aparece.



NOTA: PODEMOS FAZER ESTE EXERCÍCIO COM QUALQUER OBJETO, DESDE QUE SEJA UM OBJETO QUE TODOS RECONHEÇAM (GARRAFA, CADEIRA, CANETA, LIVRO, CASACO, BALDE...)



## 47. CADEIRAS HÁ MUITAS...

**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação individual e/ou criação e apresentação

**Materiais:** cadeiras (1 a 3)

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** lugares e ações a decorrer.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns; preposições e locuções prepositivas de lugar; conjugação perifrástica *estar a* + verbo no infinitivo; verbos decorrentes da conversação: *ir, fazer, gostar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:** expressão corporal; pensamento criativo e capacidade de interpretação; trabalhar colaborativa e criativamente.

**Descrição:** uma cadeira em cena, uma pessoa senta-se e vai mostrando diferentes situações em que se está sentado (cinema, jardim, escola, sala de espetáculo, entre outros). Deve ser explícito *onde está* e *o que está a fazer*, podendo usar sons e palavra. No final do exercício, conversar sobre os vários lugares apresentados, o que lá se faz, se já lá foram, se gostaram...

**Variante:** preparar, em grupos de 2 ou 3, uma cena em que são apresentadas várias situações diferentes num curto espaço de tempo, decidindo previamente o que se vai mostrar.

Como inspiração, visionar o vídeo do espetáculo "SIT", da companhia teatral catalã Tricicle.

– [https://www.youtube.com/watch?v=cgczph6j\\_mY](https://www.youtube.com/watch?v=cgczph6j_mY)





## 48. RUA – AVENIDA



**Disposição:** duas filas, frente a frente

**Número mínimo de participantes:** 10

**Tipo:** jogo de grupo

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** espaços, direções e sentidos.
- **Conteúdo gramatical:** verbos decorrentes do enunciado: *formar, dar, virar, rodar, fugir, apanhar*, etc.

**Competência socioemocionais:** pensamento estratégico; gestão de energia; trabalho em equipa.

**Descrição:** o grupo posiciona-se formando duas filas em número igual, dando as mãos, certificando-se que i) quando estão frente a frente têm sempre a mesma pessoa à frente ii) virando-se ao mesmo tempo, com rotação no mesmo sentido, conseguem rapidamente dar as mãos à pessoa que tinham à frente.

Depois, determina-se: frente a frente forma uma "Avenida" e lado a lado, sempre de mãos dadas, for-

mam-se pequenas "Ruas"; ensaia-se com o comando do mediador: *Rua!* e formam-se os pares – *Avenida!* e formam-se as filas, criando-se um corredor.

Agora o jogo pode começar: duas pessoas, uma é o gato e a outra é o rato; o gato quer apanhar o rato e persegue-o entre os colegas (entre as "Ruas" ou pela "Avenida"); o rato, para poder ir escapando ao gato, vai ordenando que se formem "Ruas" ou "Avenidas", sendo que não é permitido a nenhum dos dois (gato e rato) transpor as mãos dadas. O grupo deve manter-se atento, para se movimentar rapidamente ao comando do rato.



## 49. QUE SOM TEM ESTE LUGAR?

**Disposição:** público-cena

**Número mínimo de participantes:** 6

**Tipo:** improvisação em pequeno grupo e criação e apresentação

**Materiais:** cartões com nomes de lugares

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** lugares, funções, ambientes.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns e verbos decorrentes do enunciado: *formar, descrever, imitar, ensaiar, adivinhar*, etc.

**Competências socioemocionais a desenvolver:**

escuta; trabalhar colaborativamente, aceitando e propondo em tempo real; desinibição da expressão oral, usando diferentes timbres e volumes; ser capaz de usar a voz sem o auxílio do gesto explicativo.

**Descrição:** fazem-se grupos (mínimo 3 e máximo 6 pessoas); a cada grupo damos um cartão onde está escrito um lugar que tenha um ambiente sonoro característico (p.ex. ginásio, praia, hospital ou centro de saúde, jardim, mercado ou feira, aeroporto, parque de diversões, bar-disco, etc.). De seguida, pede-se que, em grupo, descrevam uns aos outros o que há nesse lugar; o que se pode lá fazer; quem lá está, sendo o mais detalhado possível (aqui, o mediador pode ir ajudando cada um dos grupos); depois desse lugar estar devidamente descrito e imaginado, os participantes devem identificar os seus sons característicos, tendo em conta os mais e os menos concretos (vento, som de fundo dos carros, sistema de rega, passos...). Ensaiam, então, um coro de sons, em que todos os elementos do grupo participam, imitando sons diferentes, de modo a representar todo o ambiente sonoro do lugar. Para a apresentação, o grupo que vai para cena coloca-se em fila, lado a lado, de costas para o público e, sem fazer gestos, apresenta o seu lugar, através do

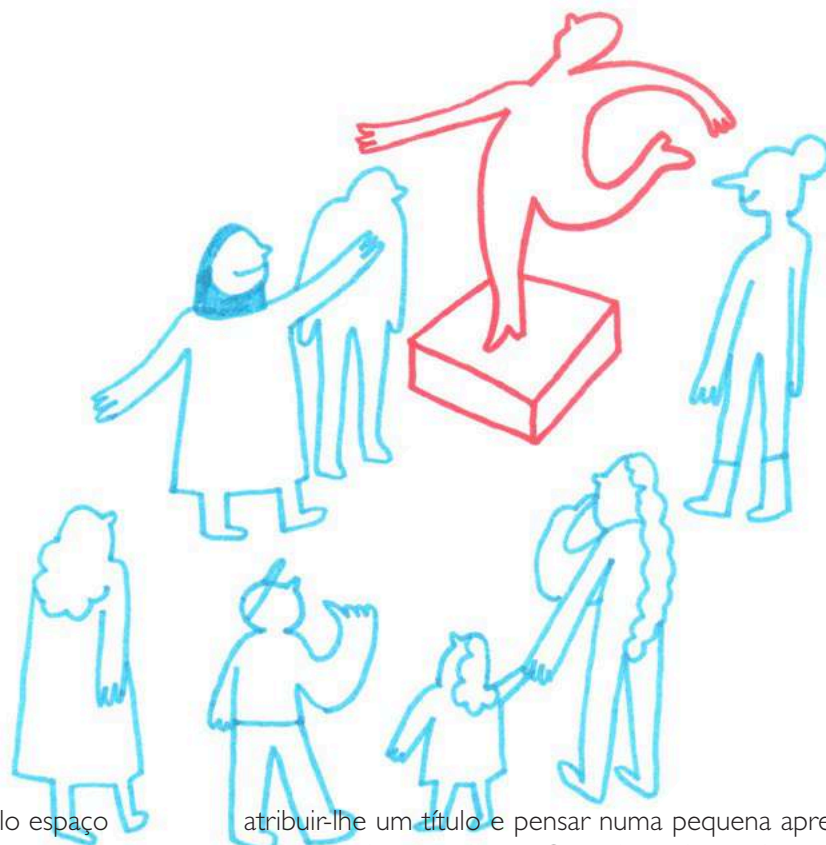


**NOTA:** PEDIR AO PÚBLICO QUE ESCUTE DE OLHOS FECHADOS. É MAIS FÁCIL IMAGINAR ASSIM?

som. No final da apresentação, o público consegue adivinhar de que lugar se trata?

**Variante:**

Começar por fazer o som do lugar, como descrito, mas, ao sinal do mediador, representar o lugar e as ações que nele decorrem (como se a luz de cena se tivesse acendido e se conseguisse agora ver o que antes apenas se ouvia).



## 50. NO MUSEU

**Disposição:** a pares, dispersos pelo espaço

**Número mínimo de participantes:** 4

**Tipo:** improvisação a pares e apresentação

**Competências linguísticas:**

- **Conteúdo lexical:** lugares, funções, ambientes.
- **Conteúdo gramatical:** nomes comuns; verbos decorrentes do enunciado: *ser, estar, ter, esculpir, criar, tocar, etc.*

**Competências socioemocionais a desenvolver:** trabalhar colaborativamente; comunicar uma ideia; confiança e autonomia; expressividade física; atenção e escuta sensível do corpo; disponibilidade para o outro; pensamento criativo.

**Descrição:** metade do grupo coloca-se a pares, um será o “escultor” e outro a “escultura”. O “escultor” irá posicionar o seu par, através da manipulação e do toque, de modo a criar uma “escultura”; deverá

atribuir-lhe um título e pensar numa pequena apresentação da sua criação. Quando todos estiverem prontos, a outra metade do grupo (que esteve a assistir ao processo) vai visitar o “Museu” e conhecer as “esculturas”, apresentadas pelos seus autores.



NOTAS: - OS VISITANTES PODEM FAZER PERGUNTAS AD ESCULTOR - PODE DAR-SE UM NOME AO MUSEU

## SESSÕES ESPECIAIS

### Dias festivos

Compreender e interagir com a sociedade de acolhimento é uma necessidade que se faz sentir logo à chegada, com os horários de atendimento em diversos serviços. Importa conhecer o calendário, os dias úteis, festividades, datas comemorativas, feriados nacionais e municipais, bem como a forma como estão relacionados com eventos de carácter histórico e religioso e, ainda, de que forma são comemorados, quais as tradições, costumes e práticas sociais. Sendo esta matéria parte integrante da componente sociocultural dos cursos de PLE, é lecionada recorrendo a diferentes estratégias pedagógicas, promovendo sempre uma partilha sobre as semelhanças e diferenças dos costumes no país de acolhimento e dos países de origem.

Assim, as datas festivas podem ser celebradas com jogos e improvisações e são um bom motivo para um dia diferente. Eis três exemplos de festividades e datas comemorativas que abordámos:



- **O Carnaval**, por ser uma tradição milenar em Portugal, com reflexos em diversos contextos da vida social, provocando por vezes uma certa estranheza a muitas pessoas de várias proveniências. Construir e usar máscaras criativas cheias de imaginação e cor propicia desinibição, alegria e a fantasia tão características da festa carnavalesca, em que podemos, por um dia, ser quem não somos. Para fazer as máscaras, podem usar-se pratos de papel (grandes ou médios), como nesta fotografia.

- **O Dia Internacional da Mulher**, 8 de março, celebrado com jogos no feminino;

Exercício 17 – montando o retrato de família mas, desta vez, focando-se nos familiares femininos.

Exercício 50 – os escultores moldam figuras femininas, prestando informações sobre as suas “esculturas” aos visitantes do museu.

Exercício 1 – cada participante apresenta-se e apresenta uma mulher relevante (ativista, atriz, cantora, artista, escritora, jornalista, médica, investigadora, etc.) do seu país de origem.

- **O 25 de abril**, Dia da Liberdade, evocando o fim da ditadura do Estado Novo e a conquista da liberdade. Com base no livro «O Tesouro» de Manuel António Pina, são dinamizados exercícios de criação sobre algumas cenas. É disponibilizada uma “Arca do Tesouro” (pode ser uma caixa que tenhamos em casa ou uma caixa de cartão alterada para o efeito) perante a qual, cada pessoa verbaliza e guarda o seu “tesouro”, símbolo do que é para si a liberdade (família, amigos, paz, casa...).

### Cantar

A música é um recurso lúdico especialmente facilitador da partilha num contexto multicultural. As canções tradicionais,

com letra e coreografia de fácil memorização, podem ser usadas sendo bem recebidas e valorizadas como elemento integrador.

### **Trava-línguas**

Outro recurso a ser utilizado, quer nas línguas maternas quer na língua de acolhimento, são trava-línguas e lengalengas, porque evocam ritmos e sonoridades da infância, do ambiente familiar; da brincadeira, predispondo para o desafio na língua de acolhimento e, assim, melhorar a articulação e a pronúncia das palavras.

### **Sessões abertas**

Em várias ocasiões, mais ou menos abertas à comunidade, os grupos podem mostrar alguns exercícios que costumam realizar nas Sessões. Os círculos transformam-se em meia-lua para que o público consiga ver; as improvisações fixam-se em microcenas previamente ensaiadas e vai-se explicando ao público o processo de aprendizagem, numa espécie de Sessão-espetáculo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E LINKS PARA CONSULTA

Boal, Augusto, *Jogos para atores e não-atores* – 9ª Edição revista e ampliada : Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006

Matarasso, François, *A Arte Irrequieta* – 1ª Edição: Fundação Calouste Gulbenkian, 2019.

Pina, Manuel António, *O Tesouro* – 1ª Edição: Porto, Porto Editora, 2013.

<http://www.l.ci.uc.pt/cd25a/wikka.php?wakka=tesourobd>

*How culture and the arts can promote intercultural dialogue in the context of the migratory and refugee crisis*, EU, Luxembourg, 2017.

*Arte e Esperança – Percursos da Iniciativa PARTIS*.

<https://gulbenkian.pt/publication/arte-comunidade-percursos-da-iniciativa-partis/>

*Perspectives of Arts Education in Europe in Times of Diversity and Displacement*, Remscheid.

[https://en.kulturellebildung.de/fa/user/Projekte/ENO/Perspektiven\\_Kultureller\\_Bildung\\_in\\_Europa\\_Diversitaet\\_und\\_Fl](https://en.kulturellebildung.de/fa/user/Projekte/ENO/Perspektiven_Kultureller_Bildung_in_Europa_Diversitaet_und_Fl)

*Ensaio entre Arte e Educação* <https://gulbenkian.pt/descobrir/publication/10x10-ensaios-arte-educacao/>

*Migrants, Learning, Theatre – Tell Me* – Theatre for Education and Literacy Learning of Migrants in Europe.

<https://www.tellmeproject.com/?lang=pt-pt>

Blogue *laredo*, de Miguel Horta – <http://miguel-horta.blogspot.com/2014/05/sussurrador-ferramenta.html>

*Butacas*, da Companhia Tricicle – [https://www.youtube.com/watch?v=cgczph6j\\_mY](https://www.youtube.com/watch?v=cgczph6j_mY)



**Isabel Galvão** (1956), licenciada em Línguas e Literaturas Modernas - Estudos Ingleses e Franceses, com formação de professores de Português Língua Estrangeira. Trabalha no Conselho Português para os Refugiados (CPR), desde 1997, como professora de português língua estrangeira e alfabetização. Utiliza e desenvolve metodologias e estratégias de ensino-aprendizagem da língua dirigidas às necessidades específicas das pessoas refugiadas, incluindo a criação e adequação de materiais didáticos, a realização de atividades socioculturais e a dinamização de práticas teatrais. Concebeu e ministrou o curso de formação de formadores Ensino-Aprendizagem em Contextos Multiculturais, em formato b-learning. Participa como consultora e formadora do projeto *Aqui eu Conto!* dos serviços educativos do Museu Calouste Gulbenkian. Coordenou o projeto do CPR - *Refúgio e Teatro: dormem mil gestos nos meus dedos*, financiado pela iniciativa PARTIS I. Fundou e dinamiza, desde 2004, o grupo de teatro amador RefugiActo.



**Sofia Cabrita** (1981), atriz, encenadora, locutora e professora, desenvolve o seu trabalho artístico no âmbito da criação de espetáculos a partir de pessoas, histórias e lugares, usando as máscaras e os objetos como mediadores. Pós-graduada em Comunicação e Artes pela FCSH, formada pelas escolas de Teatro do Gesto Estudis de Teatre (Barcelona) e Kíklos-Scuola Internazionale di Creazione Teatrale (Pádua) e licenciada em Teatro – Formação de Atores pela ESTC. Como formadora, foca-se nas práticas artísticas em contextos não artísticos. Desde 2003 leciona no ensino superior, profissional e em escolas de ensino não formal. Colabora com o Museu Calouste Gulbenkian desde 2012 – destacando os Projetos *10X10* e *Aqui Eu conto!* –, e com a EGEAC e Direção Municipal de Cultura, na iniciativa *Descola*. Foi a responsável artística do projeto do CPR - *Refúgio e Teatro: dormem mil gestos nos meus dedos*, financiado pela PARTIS I e colabora atualmente na PARTIS III no Projeto *Lado P*, com o Teatro do Silêncio e a *Vende-se Filmes*, no E.P. de Caxias.

## **Autoras**

Isabel Galvão  
Sofia Cabrita

## **Design gráfico**

Eduardo Pulido

## **Ilustrações**

Emma Andreetti

## **Coordenação de Projetos CPR**

Alexandra Carvalho

## **Edição**

Conselho Português para os Refugiados

ISBN 978-989-33-0482-2

Com o apoio de:



## **Agradecimentos**

Conselho Português para os Refugiados – Ana Catarina Rocha, Teresa Tito de Morais Mendes.  
Fundação Calouste Gulbenkian – Diana Lopes Pereira, Hugo Seabra, Luísa Valle, Susana Gomes da Silva.  
RefugiActo – a todos os seus elementos.

Lisboa, março de 2020

