

SARA N. C. CORREIA

**EFEITOS DE UM PROGRAMA
DE JOGOS TEATRAIS NO
BEM-ESTAR SUBJETIVO
DE DEPENDENTES QUÍMICOS:
METODOLOGIA**



VOL. 2

 **Contatos**
Edições

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Correia, Sara Noêmia Cavalcanti

Efeitos de um programa de jogos teatrais no bem-estar subjetivo de dependentes químicos [livro eletrônico] : metodologia : vol. 2 / Sara Noêmia Cavalcanti Correia. -- João Pessoa, PB : Contatos Empreendimentos, 2025.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-83514-04-2

1. Bem-estar 2. Dependência química 3. Educação física 4. Jogos teatrais I. Título.

25-282463

CDD-792.01

Índices para catálogo sistemático:

1. Pedagogia da corporeidade : Jogos teatrais :
Teoria : Artes 792.01

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

PREFÁCIO

Este trabalho nasce da escuta sensível e do olhar atento sobre corpos em movimento – corpos que, mesmo marcados pela dor da dependência, ainda buscam expressar vida, alegria e pertencimento. Através dos jogos teatrais de Viola Spolin, estruturados pela Pedagogia da Corporeidade, esta pesquisa ousa tocar o invisível: os efeitos semióticos que emergem quando a arte encontra o humano em processo de cura.

Inspirada pelo gesto feminino de acolher e transformar, a investigação percorre caminhos de afeto, presença e descoberta. Mais do que mensurar resultados, ela revela encontros: entre o signo e a emoção, o corpo e a expressão, o jogador e sua própria história.

Que estas páginas sejam lidas como um convite à escuta do que vibra no silêncio dos corpos – e ao reconhecimento do teatro como espaço de reconstrução subjetiva, onde o bem-estar pode, enfim, florescer.

Sara Noêmia Cavalcanti Correia

João Pessoa, 2025.

RESUMO

Este estudo tem como objetivo investigar quais efeitos semióticos um programa de jogos teatrais pelo método Viola Spolin, sob a estruturação da Pedagogia da Corporeidade, possui em dependentes químicos, e qual sua influência sobre o bem-estar subjetivo. Para a semiótica peirciana, efeito é aquilo que determinado signo é capaz de produzir em certa pessoa. A intervenção foi realizada com jovens masculinos internos na Comunidade Terapêutica Fazenda da Esperança, localizada na zona rural da cidade de Alhandra, estado da Paraíba. Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa, do tipo investigação-ação. Foram utilizados para a coleta de dados o questionário sociodemográfico cultural, os roteiros de observações das aulas-laboratório da Pedagogia da Corporeidade e o roteiro de entrevista semiestruturada. Para captação das falas, foram utilizados gravadores de áudio e de vídeo. A presente pesquisa partiu da construção de uma situação de movimento baseada na Pedagogia da Corporeidade, na qual os dependentes químicos pudessem gerar novas aprendizagens dentro de uma zona de corporeidade formada no ambiente de jogo, utilizando-se do jogo teatral como subsídio para se avaliarem quanto à manifestação de emoções de bem-estar subjetivo. Dessa forma, verificou-se que o programa de jogos teatrais foi capaz de produzir efeitos semióticos emocionais, energéticos e lógicos, os quais se manifestaram na forma de emoções de bem-estar, alegria, felicidade, liberdade para se expressar e sentir-se vinculado a um grupo; de ações físicas propostas pelos jogadores em cena; e de autorreflexão acerca do próprio comportamento adicto, respectivamente. As vivências desse programa puderam ainda transformar-se em um ambiente de reflexão para os jogadores acerca da possibilidade de remodelarem a forma como vivenciam tais emoções, constroem relações com seus pares e se expressam no mundo, sobretudo por estarem em tratamento contra a dependência química.

Palavras-chave: educação física; pedagogia da corporeidade; jogos teatrais; dependência química; bem-estar subjetivo.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AA	Alcoólicos Anônimos
ALPC	Aula-Laboratório pela Pedagogia da Corporeidade
ALPCs	Aulas-Laboratório pela Pedagogia da Corporeidade
BES	Bem-estar Subjetivo
CAPS-AD	Centro de Atenção Psicossocial Álcool e Drogas
CCS	Centro de Ciências da Saúde
CNS	Conselho Nacional de Saúde
CT	Comunidade de Tratamento
DQ	Dependente Químico
ONG	Organização Não Governamental
PC	Pedagogia da Corporeidade
SENAD	Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas
SISNAD	Sistema Nacional de Políticas Públicas sobre Drogas
TCLE	Termo de consentimento livre e esclarecido
UFPB	Universidade Federal da Paraíba

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1: PINTURA DO J1 NA ALPC 0.....	28
FIGURA 2: PINTURA DO J1 NA ALPC 1.....	28
FIGURA 3: PINTURA DO J1 NA ALPC 2.....	28
FIGURA 4: PINTURA DO J1 NA ALPC 3.....	28
FIGURA 5: PINTURA DO J2 NA ALPC 0.....	28
FIGURA 6: PINTURA DO J2 NA ALPC 1.....	28
FIGURA 7: PINTURA DO J2 NA ALPC 2.....	28
FIGURA 8: PINTURA DO J2 NA ALPC 3.....	28
FIGURA 9: PINTURA DO J3 NA ALPC 0.....	29
FIGURA 10: PINTURA DO J3 NA ALPC 1.....	29
FIGURA 11: PINTURA DO J3 NA ALPC 3.....	29
FIGURA 12 - PINTURA DO J4 NA ALPC 0.....	29
FIGURA 13: PINTURA DO J4 NA ALPC 1.....	29
FIGURA 14: PINTURA DO J4 NA ALPC 3.....	29
FIGURA 15: PINTURA DO J5 NA ALPC 0.....	30
FIGURA 16: PINTURA DO J5 NA ALPC 1.....	30
FIGURA 17: PINTURA DO J5 NA ALPC 2.....	30
FIGURA 18: PINTURA DO J5 NA ALPC 3.....	30

SUMÁRIO

3 PROPOSTA METODOLÓGICA.....	8
3.1 CARACTERÍSTICAS DA PESQUISA.....	8
3.2 PARTICIPANTES	8
3.3 CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES.....	9
3.3.1 CAPS-AD III.....	9
3.3.2 Alcoolicos Anônimos.....	9
3.3.3 Comunidade Terapêutica Fazenda da Esperança	10
3.4 PARTICIPANTES	11
3.5 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO.....	11
3.6 INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS.....	12
3.7 ESTRATÉGIA PARA ANÁLISE DE DADOS	13
3.8 ASPECTOS ÉTICOS	14
3.9 ESTRUTURAÇÃO DO PROGRAMA DE AULAS-LABORATÓRIO DA PEDAGOGIA DA CORPOREIDADE – ALPC.....	14
3.9.1 Intervenção inicial	14
3.9.2 Intervenção Piloto.....	15
3.9.3 Intervenção final	15
3.10 PROGRAMA DE JOGOS	16
REFERÊNCIAS	17
APÊNDICE A – Aulas-laboratório Pedagogia da Corporeidade.....	19
APÊNDICE B – Roteiro de Observação da ALPC.....	26
APÊNDICE C – Roteiro de entrevista semiestruturada	27
ANEXO A – Produções icnográficas.....	28

3 PROPOSTA METODOLÓGICA

3.1 CARACTERÍSTICAS DA PESQUISA

A pesquisa apresentada teve como orientação uma abordagem qualitativa, com aproximações à investigação-ação, caracterizando-se pela interação entre pesquisadores e demais membros das situações investigadas, na qual se pressupõe participação ativa dos interessados juntamente à elaboração da proposta de ação a ser implementada conjuntamente com os envolvidos na intervenção pedagógica praticada e demais interessados, a partir da identificação e responsabilização em investigar e agir sobre uma problemática comum (Gil, 2006; Pereira, 2000; Thiollent, 1988). A pesquisa com abordagem qualitativa “trabalha com as significações, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, aprofundando-se nas relações humanas e nos processos dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (Minayo et al., 2002, p. 22).

A pesquisa ação que empreendemos pressupôs a tentativa de ofertar uma possibilidade de ação e reflexão ao problema da dependência química enfrentada pelos internos na Comunidade de Tratamento (CT) visitada. Tivemos a possibilidade de conhecer e observar a dinâmica da problemática que existia na parte masculina da Fazenda da Esperança: seus objetivos, a dinâmica de internato, os conflitos habituais que ali existiam e as decisões tomadas pelos coordenadores locais. Assim, todos os interlocutores partícipes do processo de investigação-ação colaboraram para encontrar possíveis soluções para a problemática comum ali identificada, tornando-se produtores do próprio conhecimento investigado durante o planejar das ações e negociações quanto à liberdade de escolha das semiotizações das ações criadas em colaboração cênica no jogo (Betti, 2006; Pereira, 2000; Thiollent, 1988).

Por conseguinte, foi possível criar uma investigação-ação que propiciou o planejamento e a intervenção de um programa de jogos com fins terapêuticos. Com esse programa, estabelecemos uma relação de colaboração, professor-pesquisador-participante, com a qual vivenciamos uma solução que mais se adequou a esta unidade, tendo em vista a transformação da realidade entre todos, considerando os resultados da experiência promovida.

3.2 PARTICIPANTES

Os participantes deste estudo foram os usuários da unidade do Centro de Atenção Psicossocial Álcool e Drogas (CAPS-AD) III Torre, os membros do grupo de Alcoólicos

Anônimos Amor e Paz, ambos localizados no bairro da Torre, em João Pessoa-PB, e os internos da unidade masculina da comunidade terapêutica Fazenda da Esperança Padre Ibiapina, situada no km 106 da BR-101, s/n, Povoado Riacho, Bairro Mata Redonda, Cidade de Alhandra-PB, Brasil. As visitas às instituições ocorreram mediante permissão dos diretores locais.

3.3 CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

3.3.1 CAPS-AD III

A Portaria nº. 3.088, de 23 dez. 2011 institui a Rede de Atenção Psicossocial para pessoas com sofrimento ou transtorno mental e com necessidades decorrentes do uso de crack, álcool e outras drogas, no âmbito do Sistema Único de Saúde. Dentre as unidades que compõem essa rede em João Pessoa estão 2 CAPS- SM, 2 CAPS-ad, 1 CAPS infanto-juvenil, um Pronto-Atendimento em Saúde Mental – PASM, e duas residências terapêuticas. Todas são responsáveis pela realização de acolhimento, escuta qualificada e atenção em situações de crise aos usuários de drogas e seus familiares, entre outras atividades desenvolvidas por uma equipe multiprofissional.

3.3.2 Alcoólicos Anônimos

Os Alcoólicos Anônimos – AA são grupos apolíticos, sem fins lucrativos, que não se ligam a nenhuma religião, instituição ou Organização Não Governamental (ONG), tampouco vinculam seu nome ao apoio de causa alguma, sobrevivendo financeiramente de contribuições voluntárias próprias. Para ser aceito no grupo, é requerido como única exigência que o proponente tenha realmente o desejo íntimo de parar de beber, e não seja apenas levado pela vontade de outrem. O propósito que os fundamenta é a manutenção do estado sóbrio, conjuntamente com a ajuda para com os outros que tenham este mesmo ideal. A intenção é sugerir um programa útil para quem quer que se preocupe com um problema com bebidas alcoólicas (Alcoólicos Anônimos, 2001).

Atualmente, de acordo com o inventário atualizado de cadastro, disponível no site nacional dos Alcoólicos Anônimos, há grupos de AA distribuídos em 25 estados do Brasil, organizados em 567 distritos e 38 áreas de abrangência, 82 Escritórios de Serviço Locais – ESLs, em 86 setores, totalizando 4.978 grupos, com 11.587 reuniões semanais. Na Paraíba, sua distribuição acontece em duas áreas, com respectivamente 69 e 47 grupos ativos e com

endereços registrados, somados a mais 4 grupos sem endereços catalogados.

O grupo de AA Amor e Paz funciona ordinariamente no anexo da Paróquia Santa Júlia, no bairro da Torre, em João Pessoa-PB. Esse grupo é aberto à visitação e conta com uma rede de membros de ambos os gêneros e idades.

3.3.3 Comunidade Terapêutica Fazenda da Esperança

A Fazenda da Esperança é uma entidade filantrópica, do tipo comunidade terapêutica, com cunho religioso (Vieira, 2007; Santos, 2009). Abriga dependentes químicos, entre outros casos adversos, objetivando uma nova forma de viver sem qualquer vício, antes, baseado no amor divino e no desapego as adições. O trabalho dessa organização se dá em diversos campos sociais, mas o principal é direcionado aos que desejam se abster do álcool e das drogas.

A Fazenda da Esperança está inserida dentro da Política Brasileira sobre Drogas, a qual é gerida pela Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas (SENAD). A SENAD é responsável por definir o dever da União, por meio do Sistema Nacional de Políticas Públicas sobre Drogas (SISNAD), de articular, integrar, organizar e coordenar as políticas de prevenção, atenção, tratamento e reinserção social de usuários e dependentes de substâncias psicoativas, sendo os estados e municípios os executores dessas políticas, além de contribuir com o financiamento das comunidades terapêuticas, mediante a publicação de editais de chamamento público (SENAD, 2006).

A CT Fazenda da Esperança tem capacidade atual para 50 internos. Seus principais produtos laborais desenvolvidos são a agricultura, a apicultura, o artesanato, a fabricação de biscoitos e cocada e o material de limpeza. Seu escritório local funciona na Igreja Santa Júlia, localizada na Avenida Júlia Freire, no Bairro da Torre, João Pessoa-PB, Brasil.

Existem certas práticas cotidianas que passam a ditar a vida dos indivíduos, que buscam nestes espaços uma forma de deixar para trás sua vida de drogadicção. Para ser aceito nesta comunidade é preciso, por regra, que o próprio jovem interessado em mudar sua forma de viver escreva uma carta de próprio punho pedindo ajuda e contando sua experiência de vida. Em seguida, a administração local para a qual o interessado deseja entrar emite uma carta-resposta explicando toda a dinâmica da comunidade, para que o jovem saiba que existem regras e formas de se viver ao longo do dia neste espaço, como também o ritual pelo qual deve se submeter voluntariamente. O período mínimo de recuperação na Fazenda da Esperança dura um ano.

Faz parte da filosofia da Fazenda da Esperança que seus internos recebam uma estrutura rígida diária e semanal de afazeres: religiosos, laborais, domésticos e sociais. Esses afazeres

constam desde estar presentes nas missas às 07h da manhã, até participar de diversas missões organizadas pela coordenação local. Essas tarefas são contínuas e obrigatórias, e objetivam ensinar a conviver em comunhão para que possam permanecer harmoniosamente juntos no espaço.

A Fazenda da Esperança localiza-se em 16 países. No Brasil, se espalha pelas 5 regiões e possui 73 unidades, distribuídas por 24 Estados e no Distrito Federal. Ela não oferece ajuda por meio de medicamentos, mas sim, uma nova maneira de ver e lidar com a realidade, mediante práticas cotidianas, ligadas ao trabalho, à espiritualidade e à convivência, nas quais os internos buscam praticar uma frase do evangelho cristão por dia.

O trabalho é um item levado muito a sério dentro dessas Fazendas, com o qual o próprio jovem passa a gerar rendimento e sustentação para si mesmo e para seus pares. Como resultado das atividades desenvolvidas, todos os meses são produzidos cestas com produtos fabricados por eles, no valor de um salário mínimo, que as famílias compram e passam a vender na cidade onde moram, como forma de divulgar o trabalho da Fazenda e participar da recuperação dos internos. Essa ajuda é a contribuição que a família pode ofertar pelo trabalho do jovem, responsabilizando-se também por ele.

3.4 PARTICIPANTES

Contamos ao total com a participação de aproximadamente 50 participantes no CAPS-AD III, 11 participantes no grupo de Alcoólicos Anônimos Amor e Paz e 18 internos na Fazenda da Esperança. Estes últimos, após sofrerem seleção devido à aplicação dos critérios de exclusão, reduziram-se para 5 participantes, com suas produções analisadas.

3.5 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Foram adotados como critérios de inclusão ser dependente químico em reabilitação e participar da leitura coletiva do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), bem como assiná-lo. Para realizar a análise total dos dados coletados, os critérios de exclusão assumidos foram faltar a duas Aulas-Laboratório pela Pedagogia da Corporeidade (ALPCs), ser analfabeto, não ter participado de alguma etapa descrita no TCLE e se ausentar definitivamente do convívio coletivo.

3.6 INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS

Para conseguirmos coletar os dados foram usados os seguintes instrumentos:

1. Questionário Sociodemográfico e Cultural (Apêndice B), aplicado durante a intervenção. Esse instrumento consistiu em identificar informações referentes ao estado civil, escolaridade, religião, variedade de drogas utilizadas na vida, entre outras informações, visando a conhecer o contexto social de origem do Dependente Químico (DQ) e a caracterização geral de todos os participantes.
2. Roteiro de Observação da Aula-Laboratório pela Pedagogia da Corporeidade - ALPC (Apêndice D). Esse instrumento foi utilizado pelos jogadores em todas as aulas e consistiu da composição de indicadores correspondentes aos três níveis que compõem a ALPC. Cada jogador ou grupo analisou outro jogador ou grupo de jogadores, em todas as sessões de jogos. Esses roteiros foram realizados, em cada ALPC, logo após o jogo principal, de maneira individual.
3. Roteiro de Entrevista Semiestruturada final (Apêndice C), aplicado ao fim de cada ALPC e ao fim de todo o programa. De acordo com Oliveira et al. (2010), a entrevista foi escolhida por ser uma técnica eficiente para obtenção de dados em profundidade acerca do comportamento humano, podendo ser aplicada com pessoas que possuam limitações, permitindo um contato mais próximo com o participante, o que nos possibilitou identificar dúvidas e estabelecer uma relação de confiança necessária nessa pesquisa. Esse roteiro de entrevista semiestruturada visou a conhecer aspectos como: a) emoções que os participantes relataram ter experimentado ao longo da vivência dos jogos; b) análise acerca do vivido e modificações que ocorreram em suas vidas que poderia ser anotadas; c) autorrelato de efeitos percebidos durante o jogar; d) possíveis contribuições para a vida; e) nível de satisfação/felicidade na vida após ter participado do programa de jogos ofertado; f) opinião sobre o papel que a Fazenda exerce em sua vida, e g) relato sobre o que influencia a permanência dele como interno. As entrevistas foram realizadas pela pesquisadora com a técnica de gravação em áudio, no mesmo local de jogo, de maneira individual, em cada ALPC e após o término de 4 ALPCs.

3.7 ESTRATÉGIA PARA ANÁLISE DE DADOS

Nossa análise de dados se organizou em três fases:

- 1) Pré-análise: organização de todos os documentos produzidos na coleta em campo;
- 2) Exploração dos dados: Após a visualização e análise dos jogos pela técnica de gravação em vídeo, realizamos a leitura e transcrição das ações, com o direcionamento dado pelos indicadores contido no roteiro de observação da ALPC, a fim de classificá-las posteriormente. Depois foi realizada a transcrição dos relatos em áudio tomados nas ALPCs e do roteiro de entrevista semiestruturada final, para podermos analisar o conteúdo e realizar a codificação e identificação dos núcleos de sentido.
- 3) Tratamento dos resultados: construção de quadros de análise com as categorias analítica e empírica, bem como as unidades de contexto e de registro e subunidades de registro que identificamos nos jogos.
- 4) Inferência e interpretação dos dados: descrição e explicação dos efeitos semióticos produzidos pelos jogos, discussão com a literatura especializada, correlação entre os quadros de análise de conteúdo e interpretação dos resultados desses à luz da teoria do Bem-Estar Subjetivo.

Para análise das informações coletadas em roteiros, utilizamos a proposta de Análise de Conteúdo de Bardin (1977), a qual se caracteriza como um conjunto de técnicas de análise de dados informacionais e comunicativos, visando à obtenção de indicadores que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições e objetivos de descrição do conteúdo trazido por esses dados observados em campo.

Para observar e expor os efeitos semióticos provocados nos jogadores pela participação nas ALPCs, fizemos uma análise semiótica da análise de conteúdo, orientando-nos através da percepção do jogador, a partir da ação do interpretante dinâmico.

Para a captura do Bem-estar Subjetivo (BES), utilizamos os relatos dos jogadores advindos das entrevistas em cada aula e após todo o programa de jogos. A literatura diz que “o método mais usual de mensuração do BES consiste no uso do autorrelato, no qual o indivíduo julga sua satisfação com relação a sua vida e relata a frequência de emoções afetivas recentes de prazer e desprazer” (Diener et al., 1984; Scorsolini-Comin; Santos, 2010, p. 444).

De acordo com a pesquisa realizada por Albuquerque e Tróccoli (2004), os autorrelatos parecem ser o que existe de mais apropriado para conhecer o BES, pois consideram o sentimento direto do indivíduo acerca da experimentação de seus prazeres e desprazeres e sobre o que ele julga estar satisfatório ou não na sua vida.

Esses mesmos autores ainda preconizam que a observação sobre o BES “deve ser administrada sob condições constantes ou sistematicamente variadas, pois a situação de observação pode influenciar as respostas” (Albuquerque; Tróccoli, 2004, p. 155). Dizem ainda que se deve ter atenção especial com a ordem dos itens oferecidos para colher os autorrelatos, o estado de humor momentâneo ao responder ao instrumento, entre outros fatores situacionais. Por isso, optamos por utilizar entrevistas para captar diretamente, no discurso do participante, suas emoções.

3.8 ASPECTOS ÉTICOS

A pesquisa atende aos novos preceitos regulamentares das pesquisas que envolvem seres humanos, dispostos na resolução nº. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), e foi aprovada pelo CEP, do Centro de Ciências da Saúde (CCS) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), sob o Parecer Final nº. 1.080.746.

3.9 ESTRUTURAÇÃO DO PROGRAMA DE AULAS-LABORATÓRIO DA PEDAGOGIA DA CORPOREIDADE – ALPC

3.9.1 Intervenção inicial

Com a finalidade de conhecer o espaço e a população desse estudo, bem como seu perfil comportamental, fizemos, inicialmente, 4 visitas ao CAPS-AD III. Nessa unidade aconteciam, uma vez por semana, reuniões abertas de escuta e aconselhamento, lideradas por um psicólogo, momentos em que pudemos perceber os dilemas, angústias e conflitos existentes na realidade dos usuários de álcool e outras drogas. Na terceira e quarta visitas, fizemos uma explanação sobre a pesquisa e atuamos com dinâmicas lúdicas utilizando os jogos dos 6 nomes e do maestro. Notamos, então, que havia características desfavoráveis à aplicação de um programa de jogo teatral, a saber: espaço descoberto e participação de familiares não adictos nas reuniões, o que acabou nos obrigando a pensar em outro local para executar a intervenção planejada.

3.9.2 Intervenção Piloto

Pelas razões acima citadas, chegamos ao Grupo de Alcoolicos Anônimos Amor e Paz. Percebemos que era um grupo organizado e acessível. Estabelecemos, assim, 8 visitas, sendo 4 para participação das reuniões ordinárias do grupo e 4 para aplicação de uma intervenção piloto em alcoolistas voluntários. Foram vivenciados os seguintes jogos, numerados de acordo com suas respectivas fichas: “jogo dos 6 nomes” (A50), “siga o seguidor” (A17), “construindo uma história” (A76), “parte do todo” (A25), “jogo do desenho” (A60) e “mímica do desenho” (variação do jogo anterior), “jogo do quem” (B21), “espelho” (A15), em duplas, e “jogo do Onde sem objetos” (B9).

Foram ainda aplicados um Questionário Sociodemográfico e uma Escala de Satisfação com a Vida (Simões, 1992), a qual foi descartada para a intervenção principal, sendo que alguns de seus itens serviram de base para elaborarmos as perguntas abertas do roteiro de entrevista. Os roteiros de entrevista semiestruturada final e o de observação das ALPCs não foram aplicados nesse estudo piloto.

Descobrimos também que dois jogos por aula eram o número suficiente para que os jogadores realizassem o estudo, sem haver dispersão e desinteresse. Dessa forma, chegamos à escolha de dois jogos por sessão, que tivessem características mais objetivas e com os quais se pudesse trabalhar de uma maneira mais competitiva. Percebemos também que as características dos jogos teatrais de improviso eram incompatíveis com a pequena sala disponível para realizá-los. Com a devida atenção às características apresentadas nesse estudo, foi possível pensarmos na estruturação de um programa de jogos para a intervenção final.

Após a realização da intervenção piloto, contatamos novamente o grupo de AA para realizar a intervenção final, mas não obtivemos adesão para prosseguirmos com o estudo. Dessa forma, a coleta sofreu uma interrupção.

3.9.3 Intervenção final

Com a interrupção da coleta de dados sofrida ainda no grupo de alcoolicos anônimos, pensamos, nesse momento, em intervir em alguma CT existente na Paraíba. Contatamos a CT Cidade Viva, porém, esta não permitia a visita de pesquisadores do sexo feminino. Contatamos, em seguida, os coordenadores locais da Fazenda da Esperança, com os quais obtivemos resposta positiva, nos oferecendo a parte masculina para aplicarmos nossa intervenção.

Então, durante os meses de junho a setembro de 2015, retomamos a coleta de dados

visitando a Fazenda da Esperança. Com o objetivo de conhecer o espaço, os internos e o modo de convivência da Instituição, realizamos uma reunião com todos os presentes, para explicar do que se tratava o estudo e como seria realizada a pesquisa. Em seguida, breves apresentações entre todos aconteceram, além da retirada de dúvidas que surgiram. Depois de feito o convite para a participação no programa de jogos, foram decididos dia e horário em que seria possível a realização das aulas. Ficou combinado também que a primeira ALPC seria para experimentar os jogos, o roteiro e a interação entre os participantes.

Sendo assim, quatro ALPCs foram ofertadas, sendo a primeira em caráter experimental, para verificar a disponibilidade física, emocional, energética e cognitiva dos participantes, bem como a efetividade do Roteiro de Observação da ALPC (Apêndice D). Nessa ocasião, notamos que esse roteiro precisaria sofrer algumas alterações, a fim de se tornar mais preciso e de fácil execução. Nas próximas 3 ALPCs, conseguimos aplicá-lo, já com as devidas modificações.

Mais adiante, seguimos explicitando os procedimentos didático-metodológicos adotados para cada ALPC de jogo executada. Para compor o bloco de 4 ALPCs, escolhemos os jogos que continham os elementos da estrutura dramática aliada ao improviso.

3.10 PROGRAMA DE JOGOS

Todos os jogos e atividades presentes nas ALPCs foram planejados pensando no comportamento adicto e na possibilidade de trabalhar emoções dentro dos jogos teatrais que remetessem à história de vida individual, com seus conflitos e valores, bem como toda a carga de subjetividade associada à vivência interna na CT.

As aulas-laboratório (Apêndice A) possuem uma estruturação característica, advinda da fundamentação teórica da Pedagogia da Corporeidade (PC). Entretanto, seu formato é flexível e abarca as necessidades de cada público a que se destina, por meio do planejamento atento do professor.

Para tanto, tentamos ao máximo adequar essas aulas às necessidades específicas do grupo pesquisado. Em anexo, expomos toda a estruturação do programa, dividida por aula, para melhor compreensão dos elementos trabalhados em cada nível de sua estruturação.

Todos os resultados desse estudo estão discriminados no volumes 3 e 4.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, A. S.; TRÓCCOLI, B. T. **Desenvolvimento de uma Escala de Bem-Estar Subjetivo**. *Psic.: Teor. e Pesq.*, Brasília, v. 20, n. 2, p. 153-164, mai./ago. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/ptp/v20n2/a08v20n2>. Acesso em: 05 out. 2014.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edição 70, 1977.

BETTI, M. **“Imagens em ação”**: uma pesquisa-ação sobre o uso de matérias televisivas em programas de educação física do ensino fundamental e médio. *Movimento*, Porto Alegre, v. 12, n. 02, p. 95-120, maio/ago., 2006. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2898>. Acesso em: 15 jan. 2016.

BRASIL. Ministério da Saúde. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. Resolução - RDC 29, de 30 jun. 2011. Dispõe sobre os requisitos de segurança sanitária para o funcionamento de instituições que prestem serviços de atenção a pessoas com transtornos decorrentes do uso, abuso ou dependência de substâncias psicoativas. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, DF, 1 jul., 2011. Disponível em: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/anvisa/2011/res0029_30_06_2011.html. Acesso em: 26 jan. 2015.

DIENER, E. Subjective well-being. *Psychological Bulletin*. Illinois, v.95, n. 3, 542-575 1984.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2006.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, L. F. de; CAVALCANTE, L. O. **Jogos teatrais**: uma proposta lúdica para o desenvolvimento infantil. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 24, n. 1, p. 105-114, jan./mar. 2010.

PEREIRA, E. M. A. Professor como pesquisador: o enfoque da pesquisa-ação na prática docente. In: SERALDI, C. M. G.; FORENTINI, D.; PEREIRA, E. M. A. (Org.). **Cartografias do trabalho docente**: professor(a)-pesquisador(a). Campinas: Mercado das Letras; ALB, 2000. p. 153-182.

SANTOS, C. A. **Já aconteceu... e se espalhou**: a história, o carisma e a espiritualidade da Fazenda da Esperança. Guaratinguetá-SP: Retorno à vida, 2009.

SIMÕES, A. **Ulterior validação de uma escala de satisfação com a vida (SWLS)**. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, v. 26, n. 3, p. 503-515, 1992.

SCORSOLINI-COMIN, F.; SANTOS, M. A. **Avaliação do Bem-Estar Subjetivo (BES)**: Aspectos Conceituais e Metodológicos. *R. Interam. Psicol.*, v. 44, n. 3, p. 442-448, 2010. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28420658005>. Acesso em: 10 ago. 2014.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1988.

VIEIRA, C. **A Comunidade Terapêutica:** da integração à reinserção. *Toxicodependências*, Lisboa, v. 13, n. 3, p. 15-22, 2007. Disponível em: http://www.sicad.pt/BK/RevistaToxicodependencias/Lists/SICAD_Artigos/Attachments/46/2007_03_TXT2.pdf. Acesso em: 11 nov. 2015.

APÊNDICE A – Aulas-laboratório Pedagogia da Corporeidade

Aula-laboratório Pedagogia da Corporeidade (ALPC N. 00 – Fase inicial)

Esta primeira aula configurou-se com um cunho didático-exploratório, a fim de ser observada por todos a capacidade de compreensão e execução dos três níveis da ALPC, bem como a experimentação prática dos jogos e dos instrumentos de coleta de dados a ser preenchido pelos jogadores. Portanto, diferencia-se em volume e estruturação das demais, a que chamaremos, então, de fase inicial. As demais aulas (1, 2 e 3) fazem parte de uma segunda fase do programa, chamada de fase secundária.

1º Nível – SENTIR

Atividades:

Massagem nos pés e automassagem na cabeça. Alongamento dinâmico.

Procedimentos:

- 1 - Sentados no chão, dispostos em círculo, o jogador massageia um pé do colega ao lado, ao mesmo tempo em que um de seus pés é disponibilizado para ser massageado pelo colega do lado oposto. Quando se chega na metade da circunferência do círculo de apresentações pessoais, trocam-se os pés. A automassagem na cabeça ocorre de forma individual, voluntária e simultaneamente.
- 2 - Deitados ao chão, executam-se expansões e contra apoios corporais livremente.

Objetivos: apresentar-se e socializar-se entre os elementos presentes no ambiente.

Foco: nas massagens que transmite e recebe, e nas informações expostas pelos colegas.

Observações parciais: há o trabalho de foco difuso, distribuído em várias atividades ao mesmo tempo. Há também uma ambientação, na qual o encontro entre professora, atividades, participantes e ambiente acontece. Significa um momento em que primeiras cognições acerca desses elementos são estabelecidas em todos.

2º Nível – REAGIR (aproximadamente 50 minutos)

Atividade A: Jogo do Cego (Ficha B52 - Adaptado). Fizemos adaptações visando a deixá-lo menos complexo.

Objetivos: movimentar-se na área de jogo de olhos fechados ou vendados como se pudesse ver, deixando ser guiado por sua dupla, e vice-versa; estabelecer uma relação de confiança e

cuidado mútuos.

Foco (igual ao objetivo primário).

Procedimentos: de pé, um de olhos fechados enquanto outro o conduz em deslocamentos e movimentações livres ao som de músicas aleatórias até que se formem estátuas representativas e o som seja interrompido.

Observações parciais: não tem.

Atividade B’: jogo do “Quem ouve seu nome bate; quem apanha fala um outro nome”.

Objetivos: voltar a atenção ao que está acontecendo aqui e agora; estimular a memória. **Foco:** perceber os colegas em cena enquanto se é percebido por eles.

Procedimentos: todos de pé em deslocamento pela área de jogo, vão um por vez emitindo em voz alto o nome de alguém que não seja o nome do próprio emissor. A quem foi chamado terá que imediatamente ofertar um toque nas costas de outro colega. Esse que recebeu o toque terá que imediatamente chamar em voz alta um nome de outro colega, e assim sucessivamente, até que se erre essa distribuição.

Observações parciais: não tem.

Atividade B’: jogo do “Quem” (Ficha B21 - Adaptado) em grupos de 4 participantes com temas sugeridos e escolhidos aleatoriamente pelos grupos participantes.

Objetivos: criar uma personagem; executar ações exibindo a personagem ora criada; experimentar gestos, voz, intenção e ação da personagem criada.

Foco: deixar o Quem revelar-se por si mesmo.

Procedimentos: todos receberam as seguintes coordenadas: I - se deslocar pelo espaço, II - se comunicar, e III - usar a voz. Pediu-se que se distribuíssem em grupos aleatórios e criassem pequenos improvisos cênicos na qual fosse preciso incluir as coordenadas dadas, e que houvesse a colaboração entre todos do mesmo grupo para tal.

Avaliações das cenas e improvisos: grupos se avaliam mutuamente e se reúnem para uma nova execução dos improvisos cênicos avaliados.

Observações parciais: nesse momento é dada a chance de dialogar sobre a cena executada, a fim de encontrar possíveis formas que melhor comuniquem as ações improvisadas em cena. A avaliação é realizada no Roteiro de Observação da ALPC. Pede-se, então, que se reelabore e se reproduza novamente a mesma cena, agora, avaliada. Nesta vez, filma-se a execução.

3º Nível – REFLETIR (aproximadamente 30 minutos)

Atividade A: pintura.

Objetivos: Pintar para representar o que se aprendeu na aula do dia.

Foco: não tem.

Procedimentos: pinta-se livremente em folha de papel A3.

Atividade B: verbalização pessoal acerca do que foi produzido na pintura e do que sentiu a partir do vivido.

Observações parciais: a etapa das produções em pintura é fotografada e a etapa dos depoimentos individuais é gravada em áudio.

Observações finais: não houve.

Aula-laboratório Pedagogia da Corporeidade – (ALPC n.01 - Fase secundária)

1º Nível – SENTIR (aproximadamente 40 minutos)

Atividades: massagens em grupo guiadas pela professora.

Procedimentos: de pé, formam-se grupos que colocam um ao centro de cada grupo, que fica de olho fechado enquanto os que ficam ao seu redor oferecem a ele massagem da cabeça aos pés guiada pela professora.

Objetivos: reconhecer sensorialmente as partes do corpo; promover socialização entre os participantes.

Foco: promover relaxamento ao colega.

Observações parciais: há o trabalho de percepção e sensibilização por meio da percepção tátil.

2º Nível – REAGIR (aproximadamente 50 minutos).

Atividade A: jogo do Gato e Rato com figurino (Ficha A55 – Pegador – Adaptado). **Objetivos:** aquecer física e cognitivamente; atentar para agir e mudar bruscamente de correr para pegar no braço do colega que lhe salva.

Foco: comunicar sendo gato ou rato.

Procedimentos: formam-se trios com os cotovelos abduzidos entrelaçados e mãos na cintura formando um gancho. Dois pegadores soltos em uma área delimitada. Estes serão o gato e o rato. O gato tentará pegar o rato que estará correndo entre os trios. O rato só se salvará se entrelaçar seu braço no braço de um jogador de um dos lados extremos do trio. Caso isso ocorra, o jogador do outro lado extremo do trio será agora o novo gato, transformando imediatamente o antigo gato em rato, e assim sucessivamente, até que o rato seja pego.

Observações parciais: deve-se ter cuidado com o tamanho da área de jogo e seu piso.

Atividade B: jogo do Onde especializado (Ficha B44).

Objetivos: construir um lugar imaginário usando objetos que lhe sejam característicos; executar ações nesse lugar fictício; mostrar o Onde, por meio do relacionamento com os objetos físicos.

Foco: mostrar o Onde mediante o uso de objeto físicos.

Procedimentos: todos receberam as seguintes coordenadas: 1 - se deslocar pelo espaço; 2 - se comunicar; e 3 - usar a voz. Pede-se que se distribuam em grupos aleatórios e criem pequenos improvisos cênicos nos quais seja preciso incluir as coordenadas dadas, e que haja a colaboração entre todos do mesmo grupo para tal.

Observações parciais: não houve.

Atividade B: jogo do “Quem” (Ficha B21 - Adaptado), em grupos de 4 participantes com temas sugeridos e escolhidos aleatoriamente pelos grupos participantes.

Objetivos: ser outra pessoa; criar e apresentar uma personagem; executar ações exibindo a personagem criada.

Foco: deixar o Quem revelar-se por si mesmo.

Procedimentos: todos receberam as seguintes coordenadas: 1 - Estabelecer um início; 2 – Reviravoltar; e 3 - Preparar um fim. Pede-se que se distribuíssem em grupos aleatórios e criem pequenos improvisos cênicos nos quais seja preciso incluir as coordenadas dadas, e que haja a colaboração entre todos do mesmo grupo para tal.

Avaliações das cenas e improvisos: grupos se avaliam mutuamente e se reúnem para uma nova execução dos improvisos cênicos avaliados.

Observações parciais: é dada a chance de dialogar sobre a cena executada, a fim de encontrar possíveis formas que melhor comuniquem as ações improvisadas em cena. A avaliação é realizada no Roteiro de Observação da ALPC. Pede-se, então, que se reelabore e se reproduza novamente a mesma cena, agora, avaliada. Nesta vez, filma-se a execução.

3º Nível – REFLETIR (aproximadamente 30 minutos)

Atividade A: pintura.

Objetivos: Pintar para representar o que se aprendeu na aula do dia.

Foco: não tem.

Procedimentos: pinta-se livremente em folha de papel A3.

Atividade B: verbalização pessoal acerca do que foi produzido na pintura e do que sentiu a partir do vivido.

Observações parciais: a etapa das produções em pintura é fotografada e a etapa dos depoimentos individuais é gravada em áudio.

Observações finais: não houve.

Aula-laboratório Pedagogia da Corporeidade – (ALPC n. 02 - Fase secundária)

1º Nível – SENTIR (aproximadamente 40 minutos)

Atividades A: jogo Ouvindo o ambiente (Ficha A3).

Procedimentos: sentados em silêncio com os olhos fechados, tem-se que escutar todos os sons presentes no ambiente. Após o tempo de escuta, tem-se que registrá-los.

Objetivos: estar atento ao som presente.

Foco: ouvir o máximo de sons possíveis no ambiente imediato.

Atividades A: ouvir, entender e explicar a música chamada “Mãe” do artista Emicida.

Procedimentos: sentados em silêncio, tem-se que escutar e compreender a música tocada no ambiente. Após o tempo de escuta, tem-se que registrar do que se tratava a canção.

Objetivos: descobrir o enredo da história narrada na música.

Foco: ouvir e entender o enredo da história musicada.

Observações parciais: há o trabalho de percepção e sensibilização por meio da percepção sonora.

2º Nível – REAGIR (aproximadamente 50 minutos) Atividade A: jogo “Stan”.

Foco: na profissão escolhida.

Objetivos: aquecer física e cognitivamente; atentar para agir e mudar bruscamente de ação de correr para a ação de pular sobre um colega.

Foco: atenção em não ser pego, ao mesmo tempo que provoca a mudança de um novo pegador.

Procedimentos: jogo do STAN (aquecimento): Todos estão abaixados batendo no chão. Dois outros estão de pé: um sendo o pegador e o outro o corredor. Este último deve pular sobre alguém. Esse alguém agora vai ser o pegador e quem estava pegando, agora, vai fugir.

Observações parciais: deve-se ter cuidado com o tamanho e flexibilidade dos jogadores.

Atividade B: jogo do “O que faço com...” (Ficha A66 adaptado).

Objetivos: pensar numa atividade fictícia, com a qual suas ações em cena consigam ser identificáveis; e mostrar quem é por meio das ações.

Foco: estar demonstrando ser alguém mediante as ações.

Procedimentos: todos receberam as seguintes coordenadas: 1 - Esconder, 2 - Vender e 3 - Emprestar. Pede-se que se distribuam em grupos aleatórios e criem pequenos improvisos cênicos nos quais seja preciso incluir as coordenadas dadas, e que haja a colaboração entre todos do mesmo grupo para tal.

Observações parciais: não tem.

Avaliações das cenas e improvisos: grupos se avaliam mutuamente e se reúnem para uma nova execução dos improvisos cênicos avaliados.

Observações parciais: é dada a chance de dialogar sobre a cena executada, a fim de encontrar possíveis formas que melhor comuniquem as ações improvisadas em cena. A avaliação é realizada no Roteiro de Observação da ALPC. Pede-se, então, que se reelabore e se reproduza novamente a mesma cena, agora, avaliada. Nesta vez, filma-se a execução.

3º Nível – REFLETIR (aproximadamente 30 minutos)

Atividade A: pintura.

Objetivos: Pintar para representar o que se aprendeu na aula do dia.

Foco: não tem.

Procedimentos: pinta-se livremente em folha de papel A3.

Atividade B: verbalização pessoal acerca do que foi produzido na pintura e do que sentiu a partir do vivido.

Observações parciais: a etapa das produções em pintura é fotografada e a etapa dos depoimentos individuais é gravada em áudio.

Observações finais: não houve.

Aula-laboratório Pedagogia da Corporeidade – (ALPC n. 03 - Fase secundária)

1º Nível – SENTIR (aproximadamente 40 minutos)

Atividades A: conversa de mesa. **Objetivos:** contar estória de improviso. **Foco:** criar uma narração oral fictícia.

Procedimentos: sentados à mesa, um por vez, falam uma frase, sobre a qual o outro da vez deve elaborar uma continuação, mantendo a lógica escolhida previamente.

Observações parciais: há o trabalho de criação por meio da possibilidade de se construir uma realidade fantástica.

2º Nível – REAGIR (aproximadamente 50 minutos)

Atividade B: jogo “Construindo uma estória” (Ficha A76) com temas feitos pelos jogadores, depositados e escolhidos aleatoriamente no saco mágico, através do preenchimento da ficha de improviso, em que continha as seguintes perguntas,, a serem preenchidas individualmente: 1- Se eu fosse um(a); 2-E estivesse em um (a); e 3- O que eu faria com um(a). Cada questão era

respectiva a um elemento dramático: 1- Personagem; 2- Lugar; e 3- Ação.

Objetivos: contar estória de improviso.

Foco: criar uma narração oral fictícia.

Procedimentos: sentados à mesa, um por vez, falam uma frase, sobre a qual o outro da vez deve elaborar uma continuação, mantendo a lógica escolhida previamente.

Observações parciais: não tem.

Atividade B: jogo Parte do todo (Ficha A26#2).

Objetivos: improvisar.

Foco: mostrar uma atividade fazendo parte dela, deixando que outros também a componham.

Procedimentos: todos receberam as seguintes coordenadas: 1 - Propor ações (tema escolhido no saco mágico); 2 - Interagir improvisando com outros; e 3 - Reagir às ações improvisadas pelos colegas. Pede-se que um jogador inicia a cena com uma ação, até que se torne logicamente conhecida por alguém da plateia, que se dirigirá para o interior da cena a fim de propor uma nova ação, compondo então a estória que está sendo contada por meio de ações.

Observações parciais: não tem.

Avaliações das cenas e improvisos: o grupo todo se avalia mutuamente e se reúne para uma nova execução da cena escolhida pelos jogadores.

Observações parciais: é dada a chance de dialogar sobre a cena executada, a fim de encontrar possíveis formas que melhor comuniquem as ações improvisadas em cena. A avaliação é realizada por meio do Roteiro de Observação da ALPC. Pede-se, então, que se reelabore e se reproduza novamente a mesma cena, agora, avaliada. Nesta vez, filma-se a execução.

3º Nível – REFLETIR (aproximadamente 30 minutos)

Atividade A: pintura.

Objetivos: Pintar para representar o que se aprendeu na aula do dia.

Foco: não tem.

Procedimentos: pinta-se livremente em folha de papel A3.

Atividade B: verbalização pessoal acerca do que foi produzido na pintura e do que sentiu a partir do vivido.

Observações parciais: a etapa das produções em pintura é fotografada e a etapa dos depoimentos individuais é gravada em áudio.

Observações finais: não houve.

APÊNDICE B – Roteiro de Observação da ALPC

Roteiro de Observação do Jogo Teatral para o Jogador-Ator	
Meu nome: _____	
Data de hoje: _____	
Qual é o Jogo: _____	
PC	Indicadores
Características do Jogo	
Os jogadores se comunicaram, uns com os outros, com todo o espaço e objetos, por meio de voz e ações em cena? De que forma: _____	A silenciou/sentiu/olhou/ouviu/esperou/ entendeu/se dispôs/ pausou/ respondeu/ se expos/ usou a voz/ se deslocou/ percebeu o ambiente e objetos/comunicou-se com o ambiente e objetos/relacionou-se/
Os jogadores conseguiram criar ações e improvisar junto com os colegas durante o Jogo? De que forma: _____	B mantive o foco/propôs ações/inventou/pertenceu ao todo/
Os jogadores agiram com verdade e naturalidade uns com os outros no Jogo? De que forma: _____	C foi espontâneo/ esteve presente no aqui e agora/pareceu real

Legenda: Marque com um **X** ou ☐ o nome na coluna de Indicadores que você acha que conseguiu observar no jogador durante a apresentação do jogo.

APÊNDICE C – Roteiro de entrevista semiestruturada

Participante:

Data:

1. Como você se sentiu ao ter participado desse programa de jogos? Diga o porquê.
2. Se fosse possível, você teria feito algo para modificar/melhorar seu desempenho durante os jogos?
3. Quais as emoções que você experimentou ao longo das atividades vivenciadas?
4. Ocorreu alguma modificação na forma de sentir, agir e refletir enquanto estive na Fazenda da Esperança durante a participação nos jogos?
5. Que efeito (s) você percebeu que esse Programa de Jogos Teatrais causou em você?
6. Os Jogos vivenciados contribuíram para diminuir sua vontade/necessidade em usar drogas? De que forma?
7. Que papel tem a Fazenda da Esperança na sua vida? E o que te faz permanecer aqui?
8. Quão feliz ou satisfeito você se sente com sua vida atual?
9. Você tem alguma meta de vida?
10. Há algo mais que queira nos contar?

ANEXO A – Produções icnográficas

Desenhos do Jogador 1

FIGURA 1: PINTURA DO J1 NA ALPC 0



FIGURA 2: PINTURA DO J1 NA ALPC 1



FIGURA 3: PINTURA DO J1 NA ALPC 2



FIGURA 4: PINTURA DO J1 NA ALPC 3

Desenhos do Jogador 2

FIGURA 5: PINTURA DO J2 NA ALPC 0



FIGURA 6: PINTURA DO J2 NA ALPC 1



FIGURA 7: PINTURA DO J2 NA ALPC 2



FIGURA 8: PINTURA DO J2 NA ALPC 3

Desenhos do J3

FIGURA 9: PINTURA DO J3 NA ALPC 0



X

FIGURA 10: PINTURA DO J3 NA ALPC 1

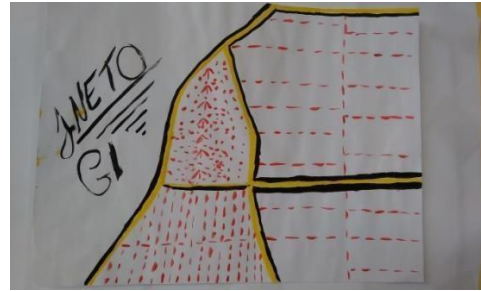


FIGURA 11: PINTURA DO J3 NA ALPC 3

Desenhos do Jogador 4

FIGURA 12: PINTURA DO J4 NA ALPC 0



X

FIGURA 13: PINTURA DO J4 NA ALPC 1

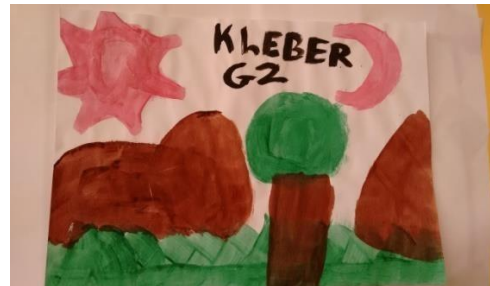


FIGURA 14: PINTURA DO J4 NA ALPC 3

Desenhos do Jogador 5

FIGURA 15: PINTURA DO J5 NA ALPC 0



FIGURA 16: PINTURA DO J5 NA ALPC 1

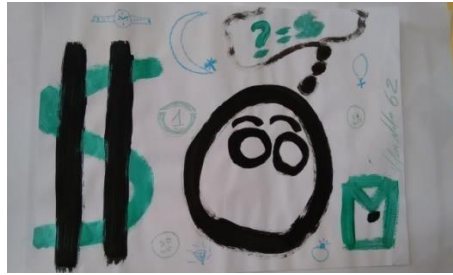


FIGURA 17: PINTURA DO J5 NA ALPC 2



FIGURA 18: PINTURA DO J5 NA ALPC 3

