

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Centro de Artes – Curso de Teatro-Licenciatura



Monografia

**O JOGO DRAMÁTICO E O JOGO TEATRAL  
NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

**Vanessa Martins da Silva**

Pelotas, 2011.

**VANESSA MARTINS DA SILVA**

**O JOGO DRAMÁTICO E O JOGO TEATRAL  
NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

Monografia apresentada ao Curso de Teatro-Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Teatro.

Orientadora: Vanessa Caldeira Leite

Pelotas, 2011.

A deus que está sempre ao meu lado,  
à minha mãe pelo amor e incentivo,  
ao meu pai pelo companheirismo e carinho,  
ao meu amor com quem compartilho momentos felizes,  
aos demais familiares e amigos pela confiança e carinho,  
aos meus mestres que possibilitaram muitas experiências maravilhosas,  
à minha orientadora que se dedicou a me auxiliar neste processo de trabalho.

Muito Obrigado!

*A vida é uma peça de teatro que não permite ensaio. Por isso, cante, chore, dance, ria e viva intensamente, antes que a cortina se feche e a peça termine sem aplausos.*

Charles Chaplin

## RESUMO

Esta monografia está focada na questão dos jogos dramáticos e jogos teatrais como formadores de conhecimento através das fases da criança e seu desenvolvimento nestas duas modalidades. O objetivo é apresentar as principais contribuições destas abordagens para a formação da criança a partir de pesquisa bibliográfica e do estudo de caso com uma turma de primeira série do ensino fundamental. Para tanto, o aporte teórico principal desta pesquisa foi: Johan Huizinga, Jean Piaget, Peter Slade e Viola Spolin. Contudo, destaco os jogos dramáticos e os jogos teatrais como fonte de liberdade pessoal, de experiências, de autonomia e autoexpressão, além de promover o desenvolvimento e o conhecimento da linguagem teatral.

**Palavras-chave:** Jogo. Jogo Dramático. Jogo Teatral. Criança.

## SUMÁRIO

<b>ONDE TUDO COMEÇOU .....</b>	<b>06</b>
<b>CAPÍTULO 1</b>	
<b>O JOGO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....</b>	<b>11</b>
1.1 <i>Desenvolvimento da criança e Tipos de jogos.....</i>	13
<b>CAPÍTULO 2</b>	
<b>O JOGO DRAMÁTICO INFANTIL .....</b>	<b>18</b>
2.1 <i>As diferentes formas de jogar da criança.....</i>	20
<b>CAPÍTULO 3</b>	
<b>OS JOGOS TEATRAIS .....</b>	<b>24</b>
3.1 <i>Trabalhando com a espontaneidade .....</i>	26
<b>CAPÍTULO 4</b>	
<b>O JOGO COM AS CRIANÇAS .....</b>	<b>32</b>
4.1 <i>Apresentação da escola.....</i>	32
4.2 <i>Desenvolvimento, análise e desempenho na prática com jogos.....</i>	34
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>47</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>50</b>

## **INTRODUÇÃO: Onde tudo começou**

Desde os meus primeiros contatos com o teatro, os jogos dramáticos e teatrais estavam presentes e com eles pude tornar-me uma pessoa mais comunicativa, desinibida e espontânea.

Meu gosto pelo teatro tem início em uma instituição religiosa, quando fazia parte de um grupo chamado: “Infância Missionária” em 2000. Com este grupo aprendi algumas atividades relacionadas com as artes; oficinas, montagens teatrais, danças, desenhos e dobraduras pelo fato da coordenadora deste projeto ser formada em artes visuais.

Durante a minha passagem pelo grupo vivenciei todos estes trabalhos e o que mais me chamava atenção era a forma peculiar da linguagem teatral, que despertava o meu interesse cada vez mais pelo teatro.

Neste período de descobertas sentia que quanto mais eu jogava, atuava com os jogos dramáticos, mais livre me sentia para ser ou fazer qualquer coisa, pois o espaço, a metodologia e o incentivo para estimular o corpo, a mente e a imaginação era produtivo e me conquistava tanto que já não conseguia imaginar minha vida sem artes, jogos e interação.

Uma das maiores alegrias foi passar no vestibular para cursar Teatro – Licenciatura na Universidade Federal de Pelotas, diante do desafio de fazer parte da primeira turma deste curso o que me motivou e me impulsionou até este último semestre.

Os jogos dramáticos e teatrais foram a abertura a este, digamos, “mundo novo”, pois descobri uma forma de viver mais feliz e principalmente, de me colocar no mundo e estabelecer relações básicas como o diálogo, a compreensão e a interação com amigos e colegas.

Desta forma, estudei sobretudo os jogos durante a graduação e em meu estágio na escola notei que há nas crianças um desenvolvimento corporal e social, elas se relacionam com maior facilidade e passam a interagir com os demais colegas a partir dos jogos teatrais.

Parece apenas uma brincadeira. Mas não é. As crianças se divertem, e, sem se darem conta, também estão aprendendo e evoluindo em diversos aspectos. Os jogos dramáticos e teatrais se caracterizam, a meu ver, como uma forma lúdica na

qual, por meio desta “brincadeira”, o participante evolui, tanto no jogo quanto na sua vida pessoal, uma vez que ele acaba por desenvolver suas habilidades de liberdade e/ou espontaneidade, conquistando autonomia, dentro do limite de regras estabelecidas nos jogos teatrais, o que contribui para torná-lo um jogador criativo e uma pessoa mais desinibida.

Apesar de tantos aspectos positivos que trazem aprendizado para a formação do aluno, nem sempre no contexto escolar os jogos parecem ter sua importância reconhecida. A partir do contato com professores e coordenadores da escola na qual realizei meu primeiro estágio do curso de Teatro – Licenciatura, com uma turma de primeira série do ensino fundamental, senti que os jogos não são vistos como práticas que constroem saberes, mas como um mero momento de recreação. A mesma impressão, infelizmente, foi constatada por vários dos meus colegas de faculdade.

Incomodada com esta visão incoerente, que não reconhece os méritos nem a seriedade desta metodologia por falta de conhecimento na área teatral, decidi desenvolver uma pesquisa com a finalidade de ressaltar as contribuições reais – já apontadas pelos principais teóricos de teatro na educação – dos jogos dramáticos e teatrais na formação infantil. Portanto, escrevo esta monografia com o intuito de fortalecer a importância dos jogos como propositores de liberdade intelectual, expressiva e criativa.

Influenciada pelo trabalho da professora Fabiane Tejada da Silveira, que sempre propiciou a discussão e reflexão sobre jogos dentro de suas aulas de teatro-educação, reforçando estas ideias trago o comentário desta educadora: “[...] o teatro sempre foi um estímulo indispensável ao desenvolvimento das capacidades de expressão, por isso agente fundamental de reflexão acerca das formas de interação na sociedade”. (SILVEIRA, 2008, p.93).

Desta forma, destaco a importância desta temática no contexto escolar que, segundo Silveira:

As experiências com movimento expressivo, psicodrama pedagógico, jogo dramático e jogo teatral, apesar de não serem novas descobertas no campo da Educação Dramática, ainda são práticas muito distantes do contexto da escola. Por isso, as pesquisas, visando a compreender os principais fundamentos do ensino-aprendizagem dessa área, no contexto escolar brasileiro, ainda são reduzidas. (SILVEIRA, 2008, p. 96).



Contudo, o jogo ainda pode ser fonte de pesquisa, a fim de ressaltar a sua importância na relação ensino-aprendizagem e também no desenvolvimento social e pessoal do indivíduo, além de ser um mecanismo de autoconhecimento e expressão.

Para a realização deste trabalho escolhi principalmente dois modos de abordagem de teatro na educação: o jogo dramático e o jogo teatral, por atravessarem as várias fases do desenvolvimento da criança e também pela sua contribuição na socialização destes indivíduos com o mundo e com os outros, ou seja, nas relações interpessoais, além de promover o conhecimento específico do teatro e seus elementos constituintes, a partir, por exemplo, de jogos de improvisação.

A improvisação é uma das atividades no meio teatral mais enriquecedora a meu ver, pois possibilita trabalhar a criatividade, a espontaneidade e a imaginação. Estabelece questionamentos durante sua realização, busca a liberdade e autonomia de cada um dentro do grupo e visa à interação, reflexão e aprendizado da linguagem teatral. Portanto, a improvisação está vinculada a espontaneidade e ao tipo de representação não acabada e em constante modificação, onde a plateia faz parte deste processo de transformação, por isso, nos resalta a autora Viola Spolin que é a arte do aqui e agora, viva e expressiva e tão intensa que se transforma a cada cena.

Percebo que os jogos de improvisação também proporcionam uma inserção ao meio social, seja de crianças ou adultos de qualquer faixa etária, sobretudo, destaco a importância do jogo durante o ensino fundamental para o desenvolvimento e aprendizado das crianças em sua formação.

A problematização de minha pesquisa está fundamentada na seguinte questão: Quais as contribuições que o jogo dramático e o jogo teatral oferecem para a formação da criança?

Esta questão sempre esteve presente durante o meu período de formação e muito me incomodava observar que os jogos eram vistos apenas como recreação nos ambientes escolares. Desta forma, acredito que a pesquisa traz informações relevantes sobre o aprendizado que os jogos oferecem às crianças.

Os objetivos deste estudo são: Investigar sobre os conceitos de jogos; apresentar as principais contribuições dos jogos dramáticos e dos jogos teatrais na formação infantil, a partir da análise bibliográfica destes modos de teatralidade na

educação, com base nas fases de desenvolvimento da criança apresentadas por Jean Piaget. E ainda, investigar como a criança se relaciona com os jogos dramáticos e com os jogos teatrais através da análise da minha experiência no estágio curricular com uma turma de primeira série do ensino fundamental.

A abordagem desta pesquisa pode ser considerada do tipo exploratória por não tentar explicar ou descrever fenômenos, mas por objetivar o aprimoramento de ideias e conceitos e proporcionar maior familiaridade com a temática (GIL, 2002). E ainda, este estudo embasou-se em dois procedimentos metodológicos: a revisão bibliográfica sobre jogos dramáticos e jogos teatrais na educação e o estudo de caso com o grupo de alunos com o qual atuei durante o estágio curricular. O caso estudado é sempre bem delimitado, tendo seus contornos claramente definidos durante o desenrolar da pesquisa e possui interesse próprio, constituindo uma unidade dentro de um sistema mais amplo.

Este trabalho está dividido em quatro capítulos que são: O jogo e o desenvolvimento infantil, O jogo dramático infantil, Os Jogos teatrais e O Jogo com as Crianças.

No primeiro capítulo trabalhei com as ideias de jogo com conceitos e definições, para construir estes conhecimentos, utilizei como referencial o autor Johan Huizinga com o livro *Homo Ludens* (2010), logo em seguida algumas noções de jogo, criança e relações interpessoais (crianças e adultos), foram abordadas a partir de Jean Chateau em seu livro *O jogo e a Criança* (1987). A partir da leitura de Celso Antunes no livro *O jogo e a educação infantil* (2003), foram realizadas algumas considerações sobre o desenvolvimento infantil e com Jean Piaget as fases do desenvolvimento infantil com a obra *A formação do símbolo na criança* (1990).

No segundo capítulo foram trazidas as ideias de Peter Slade presentes em seu livro *O jogo dramático infantil* (1978). Com esta obra pude conceituar esta modalidade de jogo, na versão inglesa, e suas características e tipos de jogos referentes às diversas faixas etárias e seus desenvolvimentos.

No terceiro capítulo o suporte teórico em primeiro momento veio de Viola Spolin em *Improvisação para o teatro* (2008), com esta obra conceituei o jogo teatral e discuti suas regras. Com Ingrid Koudela em *Jogos teatrais* (1984) ressaltuei a passagem do jogo dramático para a socialização do jogo de regras e condições de jogo.

No quarto capítulo apresento a escola onde realizei meu estágio curricular com o ensino fundamental em turma de primeira série de uma escola pública. As aulas foram analisadas segundo as referências de jogos abordadas em capítulos anteriores, neste momento, fiz uma reflexão dos oito encontros tentando visualizar a minha ação na escola e as relações práticas e teóricas.

## Capítulo I: O jogo e o desenvolvimento infantil

A discussão sobre jogo que neste capítulo irei desenvolver está vinculada ao sentido de brincadeira e de conhecimento entre os indivíduos, na qual não há vencedores, não se caracteriza como competitivo, ao contrário, é de caráter lúdico e estimula o desenvolvimento e por consequência, o aprendizado.

Em princípio vejamos algumas teorias que buscam dar significado ao jogo:

Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como um desejo de dominar ou competir. (HUIZINGA, 2010, p. 04).

Considerando estas teorias acerca do jogo, podemos constatar que este está ligado a alguma coisa que não é dele próprio, mas para uma finalidade, ou seja, joga-se para evoluir, aprender, adquirir autocontrole, competir, etc. Jogamos para nos relacionar com algo que buscamos conhecer e/ou vivenciar.

Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo. (HUIZINGA, 2010, p.06).

O jogo existe antes das civilizações e se caracteriza como uma atividade irracional como função de uma cultura, visto que até mesmo os animais jogam e se divertem e aprendem para o futuro, da mesma forma se dá com os seres humanos que jogam para aprender e evoluir. “Em toda parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida ‘comum’.” (HUIZINGA, 2010, p.06).

Pode-se dizer que o jogo está entre a seriedade e a brincadeira por estar presente em cultos, sacrifícios e na mitologia, visto que une a fantasia e a imaginação, buscando entender o mundo e se relacionar com ele, notamos assim, o jogo como um elemento comum em toda a humanidade e é uma das principais bases da civilização. “As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”. (HUIZINGA, 2010, p. 10).

De acordo com o autor, existem algumas características no jogo tais como: o jogo como liberdade; o jogo como evasão da vida “corrente” (intervalo da vida cotidiana, visto como uma vida ficcional); o jogo absorve o jogador, a visão de jogo como algo desinteressado constatando que ele não faz parte da vida “comum”, se caracterizando como uma atividade temporária e de autonomia servindo para realizar satisfações pessoais. (HUIZINGA, 2010).

O jogo se estabelece no intervalo da vida, pelo seu período de tempo, sendo assim, limitado e isolado, por possuir um tempo determinado e um espaço definido. Ele é autônomo e não é uma atividade de ócio, mas uma satisfação social e espaço de relações interpessoais, abordado como um fenômeno cultural.

O jogo denominado de “faz de conta” (CHATEAU, 1987) está diretamente ligado ao universo da criança, a sua própria natureza, e ainda ousaria dizer que é através deste “faz de conta” que ela interage com o mundo e se relaciona com as pessoas, para tentar compreender o universo dos adultos.

Não mais pode existir no educador a idéia classificatória de “jogos que divertem” e “jogos que ensinam”, pois se o jogo que se aplica envolve de *forma equilibrada* o respeito pelo *amadurecimento* da criança, exercita e coloca em ação desafios a sua *experiência*, promove sua *relação interpessoal exaltando as regras do convívio*, será sempre um jogo educativo, ainda que possa simultaneamente ensinar e divertir. (ANTUNES, 2003, p. 10-11).

Desta forma, o jogo sempre será importante, pois é por ele que a criança tem as suas primeiras experiências, através de personagens reais ou fictícios que ela representa, com regras que ela mesma estabelece com os amigos durante o brincar e o mais importante: este “brincar” é sério, não é uma atividade sem compromisso, mas um momento especial de vivência dos pequenos.

Nesse caso, o brincar não está apenas ligado ao prazer, mas ao significado desta atividade, visto que, a criança já associa os objetos e dá nome a eles.

A criança quando joga, sobretudo faz esta ação para se divertir, o que provocará sensações de alegria, prazer e motivação, desta forma o jogo pode ser considerado também uma ferramenta pedagógica que estimula relações sociais e desenvolvimento criativo e expressivo.

## 1.1 Desenvolvimento da criança e Tipos de Jogos

Por volta de um ano de idade as crianças já brincam com seu chocalho e brinquedos solitários e com o estímulo dos adultos elas entram em contato com a fala, o tato, o paladar e outros movimentos e sentidos.

Já com dois anos, mesmo que ainda estejam sozinhas na atividade, procuram fazer imitações estimuladas pelos adultos e com aproximadamente quatro anos buscam socializar-se com outras crianças e estabelecer algumas regras neste brincar.

Ainda segundo Chateau (1987), pode-se observar que as crianças com até três anos de idade vêem o jogar como uma atividade que corresponde ao trabalho de um adulto sem que nesta relação percebam qualquer diferença. Realizam tarefas domésticas por acharem divertidas como: ajudar a limpar a casa, participar de pescaria, fazer consertos e etc.

O que podemos nos atentar é que o adulto, sempre deve motivar as crianças para que seu desenvolvimento aconteça de forma significativa e saudável, desde as atividades funcionais<sup>1</sup> estimulando o sensorial, e mais tarde, evoluindo para o faz de conta.

A criança para Piaget<sup>2</sup> percebe o mundo de forma diversa dos adultos, e atua nele de acordo com seus estágios de desenvolvimento, que são vistos como desdobramentos gradativos das habilidades dos indivíduos de construir modelos e manipula-los para tirar conclusões sobre o passado e futuro. Sendo assim, os principais estágios de desenvolvimento da criança abordados por Piaget (1990) são:

A inteligência sensório - motora: (desenvolvida entre 0 a 2 anos), é a evolução das ações reflexas transformando e organizando em ações sensório motoras, fase do egocentrismo (o mundo parte do ponto de vista da criança), o

---

<sup>1</sup> São aquelas que envolvem habilidades utilizadas pelos alunos desenvolvidas através de experiências reais, buscando a cooperação entre eles e os professores em seu planejamento, assim favorecem a aprendizagem significativa dos indivíduos.

<sup>2</sup> Jean Piaget possuía uma grande capacidade de observação. Formado em Biologia interessou-se por pesquisar sobre o desenvolvimento do conhecimento nos seres humanos. As teorias de Jean Piaget tentam nos explicar como se desenvolve a inteligência nos seres humanos. Daí o nome dado a sua ciência de *Epistemologia Genética*, que é entendida como o estudo dos mecanismos do aumento dos conhecimentos.

aprendizado se dá através das imitações e seu jogo está voltado a dramatização e relações simbólicas.

Nesta fase notamos dois mecanismos quanto ao funcionamento do nosso pensamento que são: a *assimilação* e *acomodação* em outras palavras podem-se definir em: *o que* pensamos e *como* pensamos. Então, assimilamos uma experiência e depois acomodamos esta apreensão, assim este esquema está sempre em movimento de transformação.

Chamamos *assimilação* a essa modificação objetiva dos movimentos e posições externas pelos movimentos próprios, bem como a modificação subjetiva que resulta do fato de que a percepção ou a compreensão desses movimentos e posições externos é necessariamente relativa ao “ponto de vista” próprio. (PIAGET, 1990, p.347).

A *assimilação* corresponde à modificação do objeto através de seus movimentos e posições (externos) e também da transformação observada e/ou percebida deste objeto a partir do ponto de vista do analisador. Chegando a *acomodação* que é a apreensão desta modificação a partir do referencial, que neste caso é analisador. “Chamamos de *acomodação* a essa modificação dos movimentos e do ponto de vista próprios pelos movimentos e posições exteriores”. (PIAGET, 1990, p.348).

Segundo Cortney (1980), o jogo e a imitação estão diretamente vinculados ao processo de assimilação e acomodação, e ainda:

Para Piaget, portanto, o jogo é assimilação da experiência nova [...] A imitação é a reprodução de modelos familiares: tendo assimilado o modelo pelo jogo, a criança, então, imita suas partes. Ela não pode imitar modelos visuais, a menos que já os tenha compreendido – brinca com eles para entendê-los. E também, embora a assimilação (através do jogo) e a acomodação (através da imitação) sejam descritas separadamente, devem ser pensadas como simultâneas. (CORTNEY, 1980, p. 270).

**Pensamento Pré–Conceitual:** (desenvolvimento entre 2 a 4 ½ anos), é a evolução da fase anterior (ações sensório-motoras) para o trabalho interior, simbólico e da realidade. Está ainda na fase egocêntrica e brinca com jogos de construção, desenhos e trabalha a fala, sendo ela muito importante nesta fase.

**Pensamento Intuitivo:** (desenvolvimento entre 4 ½ a 7 anos), é o pensamento ligado a ação e percepção da criança.

Operações Concretas: (desenvolvimento entre 7 a 11 anos), neste estágio as ações cognitivas internas são organizadas em agrupamentos e sistemas, surgindo as classificações, os conceitos de números e de tempo e espaço. Todos estes agrupamentos são identificados somente em situações concretas. A imitação se desenvolve de forma consciente, o jogo simbólico dá espaço a jogos com regras.

Operações Formais: (desenvolvimento de 11 ou mais), a criança nesta fase rompe com o real e trabalha com hipóteses e com o mundo externo.

Piaget (1990) ao notar o surgimento do jogo apresenta uma classificação e descreve as suas diferentes formas que se caracterizam como jogos infantis onde são desenvolvidas habilidades a partir de determinados tipos de jogos que são: *jogos de exercícios* são os que proporcionam o pensamento e o sensorio-motor. “Estão presentes nas atividades das crianças e se estendem para toda a vida, sendo praticada sempre que o sujeito possui uma nova habilidade”. (SANTOS, 2002, p 66).

Os *jogos simbólicos* estão ligados ao mundo fantástico do faz de conta ou de ficção (dramatização) que pode chegar até os seis ou sete anos e os *jogos de regras* são o resultado da socialização, deixando o egocentrismo e por consequência trabalhando com a cooperação e a codificação.

Desta forma, escolhi pesquisar os jogos simbólicos e de regras, por serem os tipos de jogos trabalhados em meu estágio curricular onde realizei atividades assim respectivamente caracterizadas como os jogos dramáticos e teatrais.

É possível ainda, verificar que outras definições ou abordagens de jogos são feitas, conforme nos apresenta Antunes (2003): os *jogos receptivos* são jogos que estimulam as crianças a receberem informações e possibilitam a comunicação, envolvem as crianças e adultos e também estimulam a fala e a reflexão, acontecendo a recepção ou inclusão da criança no universo dos adultos. Os *jogos construtivos* que são jogos ligados à construção de símbolos e/ou objetos com materiais naturais como: área, plantas e/ou brincadeiras com blocos. Vão envolver desenhos, e todo o tipo de construção de imagens que explorará a própria natureza e a sensibilidade infantil. Jogos que exigem imaginação e criatividade no manuseio dos materiais podem ser estimulados e também podem contar com a presença de um adulto.



Segundo nos apresenta Antunes (2003), cada autor (Buhler, Piaget, Caillois, Erikson, Maudry e Nekula) vai propor uma divisão para as fases da criança, mas o importante é percebermos que a criança passa por três fases básicas: solitária, imaginária e de socialização. A criança pode passar por estas três etapas em diferentes períodos de idade, não necessariamente como aborda a maioria destes autores, ou seja, para um ou dois anos de idade um novo tipo de atividade ou desenvolvimento, havendo então uma maior flexibilidade com relação às fases e idades.

A criança desde seu nascimento até os dois anos apresenta alguns fatores que constituem seu desenvolvimento, embora ao longo de suas vidas (com o passar de seus anos) possam aprimorar estes fatores que são: o amadurecimento, aprendizagem através da experiência, interação social e o equilíbrio. (ANTUNES, 2003, p. 35-36).

O **amadurecimento** torna a criança curiosa e desejosa por realizar coisas antes impossíveis, os adultos podem neste período estimular a locomoção e os sentidos. É considerada como a fase de descoberta de como se movimentar e se relacionar com os espaços.

Na **aprendizagem pela experiência**, a criança vai descobrindo como os adultos se vestem, como devem comportar-se e assim passam a imitá-los e suas ações levam ao raciocínio e depois a apreensão do que vivenciou.

Com a **interação social** irão aprender juntos da sociedade como viver, brincar e aprender, e através dos exemplos dos sujeitos desta sociedade irão resgatar a bagagem vivida e ainda vão criar novos raciocínios a partir deste contato até atingir a fala.

O **equilíbrio** será o momento de reunião de todos estes fatores antes colocados e a criação de um olhar para o mundo que sempre estará em constante mudança, ao passo que o desenvolvimento destas etapas vai se tornando uma prática recorrente e significativa na vida infantil. “Essas estruturas de pensamento mudam depressa por volta de dois anos quando surge a magia da fala”. (ANTUNES, 2003, p. 37).

Em suma, podemos identificar que o jogo está ligado a alguma coisa que não ele propriamente dito, mas a uma finalidade, jogamos para evoluir e aprender a nos relacionar com algo desconhecido para obter uma nova experiência. Esta

atividade é de caráter irracional e não se caracteriza como um trabalho de ócio, e sim como estimulador de liberdade e autonomia. É através do jogo que a criança interage com o mundo e com as pessoas, e é por ele que ela atinge suas primeiras experiências buscando relacionar-se socialmente e desenvolver-se criativamente e expressivamente.

Desta forma, em cada fase de seu desenvolvimento (apresentadas por Piaget) as crianças irão adquirir certas habilidades, passando pelos jogos simbólicos até os jogos de regras que irei discutir e refletir nos próximos capítulos.

Veamos a seguir a relação dos jogos dramáticos, suas fases e características. A criança com a dramatização ou faz de conta, com estímulos de sons e ideias através de um adulto ou coordenador de grupo.

## Capítulo II: O jogo dramático infantil

O *jogo dramático infantil* (1978), obra escrita por Peter Slade, reflete seu trabalho de investigação sobre a natureza infantil, que está calcada nos jogos dramáticos, ou seja, a criança age *como se fosse* determinado personagem ou objeto (dramatização), e garante o autor que esta forma de jogo não deve ser compreendida como arte teatral visando à relação palco-plateia, mas na busca da personalidade. “Desta forma, acontece uma passagem do faz-de-conta que se dá nos primeiros anos de vida até as dramatizações improvisadas de jovens jogadores”. (PUPO, 2005, p. 222).

O jogo dramático é um dos elos entre a criança e o mundo que ela vive, uma atividade sem diferenciação de real e ficcional tornando-se sua melhor brincadeira, que é inerente a sua fase infantil na qual a fantasia chega à representação, para ela, não há diferença entre quem vê ou faz a ação dramática. “O jogo dramático infantil é uma forma de arte por direito próprio; não é uma atividade inventada por alguém, mas sim o comportamento real dos seres humanos”. (SLADE, 1978, p. 17).

No drama existem duas características que são: a *absorção* e a *sinceridade*. A *absorção* é estar totalmente envolvido na ação de ver ou fazer, se libertando de qualquer coisa que não seja proveniente a esta ação, assim como pensamentos alheios. A *sinceridade* diz respeito ao papel que eu represento no momento, estar imbuído em acreditar na realidade de seu representar e estar absorvido neste procedimento.

Com essas características a criança passa por duas fases em seus momentos de jogos; a primeira seria o *jogo projetado*, em que ela joga usando sua mente, mas de seu corpo ela utiliza mais as mãos e fica normalmente sentada, deitada e/ou de costas. Já, com o *jogo pessoal*, que é a segunda fase, a criança faz o drama como conhecemos em estado de representação e é utilizado o corpo inteiro, com movimentações e gestos.

Estes dois precoces tipos de jogo exercem uma influência importante na construção do Homem, em todo o seu comportamento e na sua capacidade de se adaptar à sociedade. A oportunidade de *jogar*, portanto, significa ganho e desenvolvimento. A falta de *jogo* pode significar uma parte de si mesmo permanentemente perdida. (SLADE, 1978, p.20).

Sendo assim, o jogo proporciona o conhecimento e a adaptação com o mundo e as relações interpessoais, bem como o conhecimento de si mesma através da interação com objetos e mais tarde com personagens e nesta etapa com outras crianças descobrindo também a socialização.

As crianças por serem ingênuas entram com maior facilidade nestas características, pois ao jogar elas vivem e/ou experienciam este momento como real e não vêem diferença para com sua vida, poderíamos dizer que é por elas estarem inteiras e com uma forte crença de que são as próprias figuras que representam.

Desta forma, ela toma o papel para si, se caracterizando por um tipo chamado de *jogo pessoal* onde o indivíduo representa com o corpo inteiro e para isso se movimenta bastante. Já na fase mais precoce do *jogo projetado* ela fica mais na absorção e para isso usa a imaginação, com objetos e a voz.

O jogo pessoal se desenvolve à medida que as crianças atingem maior controle sobre o próprio corpo e mestria sobre os objetos com os quais brincam. Para as crianças, seu próprio tipo de drama significa toda a ação da vida e isso é a sua melhor e mais natural maneira de desenvolver movimentos e linguagem falada. A qualidade que elas desenvolvem nesse tipo de jogo é a *sinceridade*. É uma qualidade profunda de caráter e se destaca já nos anos mais precoces. (SLADE, 1978, p.27).

A criança por sua natureza interage com objetos e mais tarde cria certo domínio de movimentos em seu corpo e isso se dá através de seu brincar, para ela a ação de seus dramas é a sua vida e com a representação ela tenta entender este universo social e busca se relacionar não apenas com objetos, mas com personagens que ela convive na vida real.

O papel dos adultos neste processo é de encorajar as crianças na realização dos jogos, na organização do espaço onde brincam estimulando os sons que eles tanto gostam, desta maneira propiciando a fala e motivando a criança a improvisar as suas histórias imaginárias vividas por eles. Além disso, a contribuição do adulto pode se dar através da participação quando chamado pela criança a entrar na representação com um objeto, embora possa fazer pouco sentido para o adulto, visto que a criança vai ordenando seu pensamento conforme joga e quanto mais pratica, melhor será esta atividade.

## 2.1 As diferentes formas de jogar da criança

As formas de jogar da criança que irei abordar nesta seção referem-se à organização espacial das crianças, contemplando as principais formas através das suas faixas etárias, apoiando-me nos estudos de Slade (1978).

A organização predominante das crianças é o círculo, desde o engatinhar até o correr, por volta dos cinco a sete anos o círculo vai se alargando e se tornando maior e com mais componentes e ainda por volta de sete anos o círculo se divide por turmas em grupos de afinidades e normalmente há um líder em cada agrupamento.

Com crianças entre onze e treze anos o círculo vai se modificando e se alargando e chegando parte do grupo ao palco. Onde os menos inibidos e mais encorajados dentro deste processo terão mais facilidade de chegar neste local de maior visibilidade e nele irão buscar movimentações e gestos.

Ainda existem duas outras formas tais como: a forma espiral que é a utilizada na entrada das crianças dançando e/ou correndo em palcos e salões. E a forma em “S” que é a metade de um “8”, pouco vista em palcos, pois é frequentemente vista em corridas de pura alegria em crianças da pré-escola.

Como podemos perceber em cada momento da vida a criança desenvolve uma forma de se posicionar no espaço e isto possui influência do ambiente e das pessoas envolvidas nesta experiência, possibilitando assim, com que cada indivíduo livremente possa desfrutar destas fases com maior êxito, através do encorajamento e motivação.

Assim, as crianças podem aprender pela experiência, trocando ideias com os colegas e reafirmando que são seres criativos e que não apenas copiam, mas criam novas possibilidades e formas de se expressar em sua vida.

Todas as crianças são artistas criativos. Não pense, só porque elas copiam algumas coisas da vida real, que isto testemunha contra aquela afirmativa; usam a experiência da vida para enriquecimento, experimentação e prova. Mas pense bem antes de ofender-lhes coisas possantes, tais como o nosso teatro, para as copiarem cedo demais na sua vida. (SLADE, 1978, p.35).

Devemos respeitar a formação do intelecto infantil, devendo assim estimular a criança a criar e representar sem medo. Mas se os adultos criticarem a forma de

absorção que eles fazem no jogo de suas vidas e não fizerem perguntas e não participarem deste momento estarão encarando como algo sem importância ou com menor valor.

O respeito às criações do grupo, contudo, não significa que o coordenador não possa intervir e sugerir outro rumo quando achar necessário. O importante é que se mantenha sempre a tensão necessária entre liberdade de criação e interferência crítica do coordenador do processo, numa relação em que os dois pólos são fundamentais. (DESGRANGES, 2010, p. 98).

É importante deixar a criança à vontade para realizar a experiência dramática, porém, quando necessário pode-se fazer comentários que ajudem na cena, mas não de forma impositiva ou mostrando como se faz ou deveria se fazer tal ação, para desta forma, não deixá-la inibida ou desanimada, a regra é “não force nada”.

Para as séries pré-primárias conforme aborda Slade: a estimulação dos sons de instrumentos e os realizados pelas próprias crianças como: de animais, pessoas conhecidas, etc. proporciona o conhecimento das vogais e consoantes, e mais tarde transferem o amor dos sons à fala. Junto com esta metodologia é importante a estimulação do exercício de contar histórias, e ainda a reprodução sonora e de ações (representação) ao mesmo tempo, bem como a colaboração das crianças continuando algumas frases da fábula.

Com crianças do primário até a quarta série, é realizado o mesmo tipo de trabalho, mas com o encorajamento dos jogadores a montarem cenas mais longas e mais complicadas. Neste momento eventualmente dividir os papéis entre as crianças e ainda trocar os sons por jogos de ideias, como por exemplo, cada criança fala uma ideia e consecutivamente as demais farão o mesmo até que se chegue a uma história e possa encená-la.

Por volta dos nove anos de idade as crianças já conseguem criar suas próprias histórias e consecutivamente representá-las, já que suas mentes estão mais ágeis e a partir das experiências e vivências com os colegas e os professores que o orientaram no processo. (SLADE, 1978).

Em torno dos treze anos, as crianças podem sentir vontade de trabalhar com peças escritas, neste caso, o uso de improvisações e de anotações de algumas frases e temas abordados são importantes, pois o professor faz uma seleção com o

grupo e depois repetem as cenas que surgiram desta atividade, seguindo as anotações, porém, é possível alterar algumas coisas nesta repetição e este pode ser um ponto interessante. (SLADE, 1978, p.68).

Com treze a quatorze anos, começam a ir em direção ao palco, a fim de representar as peças escritas, mas nesta fase ainda é pertinente trabalhar a improvisação e seu polimento para aguçar sempre a imaginação e a criação. Nestas idades, a organização de algumas cenas para mostrar aos adultos pode ser interessante, tomando cuidado para não surgir risos em momentos inconvenientes.

O jogo dramático proporciona a observação do mundo e análise através das cenas realizadas com conteúdos vividos no cotidiano e a oportunidade de representarem uma segunda vez de forma a alterar e/ou refazer para modificar o que for necessário, torna esta atividade rica e produtiva, possibilita novas ideias, além de propiciar o diálogo dos envolvidos. “Mas que se fortaleça, nas oficinas, o surgimento de um teatro que analise os gestos e atitudes atuais, e que não se apresente enquanto reproduzidor irrefletido de comportamentos usuais”. (DESGRANGES, 2010, p. 96).

Com tudo isto, consegue-se tornar o jogo dramático uma atividade viva, atual e reflexiva em que os envolvidos não são apenas jogadores, mas, construtores e criadores desta arte que está sempre buscando renovação.

Observamos, então, o comentário que Desgranges (2010) faz a cerca do professor/coordenador que analisa o jogo:

Cabe ao coordenador guiar esta análise, especialmente em fases iniciais, até que o grupo perceba com clareza o que importa na avaliação dos jogos. Isso para que o processo esteja voltado tanto para o pensamento crítico acerca da vida social, que é uma característica marcante e relevante do Jogo Dramático, quanto para o apuro linguístico dos participantes. (DESGRANGES, 2010, p. 108).

O professor/coordenador além de intervir quando achar necessário no jogo, também deve se encarregar de iniciar as discussões sobre a avaliação desta tarefa a fim de tocar nos pontos importantes e assim com o tempo o grupo vai aprendendo como refletir sobre o trabalho, é importante lembrar que a visão do coordenador norteia as próximas cenas e aprimora o jogo até que os jogadores avaliem seu jogar de forma mais crítica.

Pode-se então concluir que, o jogo dramático infantil auxilia na preparação da personalidade, equilibrando o caráter e a confiança em si mesmo, bem como os rendimentos escolares e benefícios nas relações interpessoais e infantis. Da mesma forma, propicia o conhecimento e a adaptação ao mundo e o seu autoconhecimento através do contato com objetos e personagens, assim aprendendo pela experiência.

No próximo capítulo irei abordar o segundo momento do desenvolvimento da criança na qual chamamos *Jogos teatrais*, que é um sistema de atuação de forma improvisada onde os indivíduos buscam a solução de problemas através de mecanismos de atuação dentro do jogo, inserindo o ensino de teatro e estabelecendo a fase de jogo com regras dentro desta proposta de jogos teatrais, possibilitando assim uma maior interação com os participantes.



### Capítulo III: Os Jogos teatrais

Quando se fala em jogos teatrais, logo nos lembramos da norte americana Viola Spolin e de seu sistema de atuação com jogos teatrais, que contém uma metodologia de resolução de problemas (ONDE, QUEM E O QUÊ), o foco, ponto de concentração, instruções e avaliação de cada jogo trabalhado. Compreendido como um método de improvisação de cenas, objetos, lugares, através das ações físicas, envolvimento, espontaneidade e liberdade pessoal.

O sistema de Viola Spolin (KOUDELA, 1984) é o resultado de pesquisas realizadas durante muitos anos junto a grupos de teatro improvisacional, decorrente de processos de criação coletiva que foram consequência de *workshops*. Esses grupos “reinventaram” o fazer teatral, se distanciando do *show business*, que estava em alta na década de sessenta. Neste momento de renovação do teatro, a autora sentiu que seu trabalho estava imerso em intensos experimentos dos elementos essenciais do teatro e do desenvolvimento do processo expressivo do ator. Sempre comprometida com a proposta educacional, seu trabalho se iniciou com crianças e em comunidades do bairro de Chicago; na mesma década, Spolin cria o sistema de atuação.

A autora Viola Spolin foi traduzida no Brasil por Ingrid Koudela, que assim possibilitou a introdução de uma nova obra teatral na língua portuguesa, enriquecendo e ampliando os conhecimentos na área de jogos teatrais.

Os jogadores são os que criam a cena sem o uso de uma dramaturgia e com ajuda de um professor-diretor que irá motivá-los, vão desta forma, explorando as convenções do palco, à medida que se entrosam com o espaço cênico.

Usando uma estrutura de orientação e/ou instrução denominada ONDE, QUEM e O QUÊ, os jogadores podem colocar toda sua espontaneidade para criar cenas. Envolvidos com a estrutura e concentrados para resolver os problemas e alcançar os objetivos dos jogos, os jogadores vão abandonando seus comportamentos mecânicos, estereotipados, suas emoções e entram na realidade do palco.

### 3.1 Trabalhando com a espontaneidade

Neste subcapítulo irei trabalhar alguns aspectos da espontaneidade que considero importantes dentro desta proposta de pesquisa, refletindo juntamente com as autoras Spolin (2008) e Koudela (1984) a cerca desta metodologia.

Se o ambiente for favorável e permitir, qualquer indivíduo pode aprender, através do envolvimento com este espaço e com as pessoas. O talento pouco tem valor neste processo, pode ajudar, mas o treinamento, o comprometimento e a crença são fundamentais para o ator tanto quanto para um jogador que se desenvolve através do seu “jogar”.

Penetrar no ambiente e envolver-se de “corpo e alma”, ou seja, organicamente, faz com que tudo que realizemos fora ou dentro do palco ou no jogo seja mais verdadeiro, assim transcendendo o lado intelectual, passando pelo intuitivo e o emocional que tanto nos revela formas de aprender e trocar experiências. (SPOLIN, 2008).

O intuitivo só pode responder no imediato - no aqui agora. Ele gera suas dádivas no momento de espontaneidade, no momento quando estamos livres para atuar e inter-relacionar, envolvendo-nos com o mundo à nossa volta que está em constante transformação. (SPOLIN, 2008, p. 04).

E poderia também dizer que neste momento de espontaneidade que é o aqui agora e onde estamos mais orgânicos, sentindo-nos mais livres para expressar o que em outros instantes é mecânico ou forçado, por isso não devemos idealizar a cena ou jogo, mas, ir para o espaço e o deixar falar e responder aos impulsos que surgirem. Spolin diz:

A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa. (SPOLIN, 2008, p. 04).

Pensando no que a autora nos traz na citação acima, notamos que a espontaneidade é o instante de liberdade pessoal e agimos em conformidade com ela, é neste instante que vivenciamos e experienciamos com toda nossa criatividade, podemos ainda ressaltar: “O intuitivo só pode responder no imediato – no aqui e

agora”. (SPOLIN, 2008, p. 04). Contudo, podemos acrescentar ao momento de espontaneidade a ação de três níveis tais como: físico, emocional e cerebral, buscando desta forma o gesto mais espontâneo, que tornem vivos e expressivos os objetivos e personagens no jogo.

Para termos liberdade pessoal precisamos ser espontâneos e intuitivos para usar as nossas energias para solucionar os problemas apontados nos jogos. O intuitivo, que é muitas vezes negligenciado, neste método é fundamental e imediato, fica fora do campo intelectual e físico.

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer – é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las. (SPOLIN, 2008, p.04).

Como Viola relata acima, o jogo propicia o envolvimento, a liberdade e experiência, e também desenvolve habilidades e técnicas. Assim, quanto mais nos doarmos e aprendermos através da interação com o outro e da liberdade de poder expressar nossos sentimentos estaremos nos desenvolvendo em vários sentidos se entendermos que todos podem aprender com os jogos.

E quando falamos em liberdade entendemos até as maneiras que cada jogador busca para alcançar seu objetivo, mas sem esquecer-se de seguir as regras do jogo e cada um a sua maneira vai criando suas novas formas de jogar. E ainda deve contar com a liberdade dada pelo grupo para assim poder se expressar do jeito que preferir.

O crescimento acontece no próprio envolvimento do jogador, na resolução dos conflitos, nos acordos com o grupo e na busca de alcançar os objetivos, de forma espontânea e a partir da liberdade pessoal.

Além da liberdade pessoal que seria o primeiro pré-requisito para jogar, devemos experimentar a autoidentidade e a autoexpressão, pois, se soubermos como somos e como nos comunicamos, conseguiremos atingir um todo orgânico mais expressivo e, portanto, crível aos olhos de quem faz a ação e dos que a observam.

Tem-se o enorme medo do julgamento (aprovação/desaprovação) e muitas vezes estes comentários são levados à risca e acabam bloqueando a capacidade criadora e expressiva do participante.

O julgamento por parte do professor-diretor limita tanto a sua própria experiência como a dos alunos, pois ao julgar, ele se mantém distante do momento da experiência e raramente vai além do que já se sabe. Isto o limita aos ensinamentos de rotina, às fórmulas e outros conceitos padronizados, que prescrevem o comportamento do aluno. (SPOLIN, 2008, p.07).

Com isso, deixamos de realizar novas experiências com organicidade e despendemos energias com os julgamentos e pouco com o problema trabalhado no jogo. Nestes sentimentos, já nem sabemos quem somos, e assim podemos estar a um passo de desistir. Uma forma de amenizar este julgamento é ir à cena ou jogo e esquecer que os demais podem desaprovar alguma ação, após a realização da tarefa é interessante ter uma conversa a fim de trocar ideias entre os participantes para enriquecer e qualificar este trabalho. Outro aspecto negativo que deve ser considerado é o fato de sempre utilizar os mesmos conceitos e trabalhar embutido em uma mesma rotina, sendo assim, devemos estar abertos a novos conceitos e ideias sobre o nosso fazer teatral, para manter a vivacidade do jogo para quem realiza e para quem aprecia.

Distanciando-nos do momento da experiência, estaremos nos limitando a não vivenciá-la e com isso não iremos além do que já sabemos e/ou conhecemos, e assim os métodos e ensinamentos serão sempre os mesmos se não houver o envolvimento e a troca de ideias sem preconceitos entre jogadores ou professores/alunos.

A criança tem necessidade de brincar, jogar para se orientar no espaço, para pensar, para comparar, para compreender, para perceber, para sentir. Brincando elas descobrem o mundo, integram-se com o meio em que vivem construindo conhecimento e socializando-se.

Muito se tem falado, estudado nos fundamentos dos jogos, mas o embasamento está em observar o desenvolvimento de uma criança que na sua inocência e vivacidade, vai brincando, descobrindo e desenvolvendo sua inteligência nos primeiros anos de sua vida. Se observarmos, as crianças jogam, criam regras, sentem ansiedades, descarregam suas energias, sendo estas tarefas no universo

deles tão importantes em suas vidas quanto à alimentação e o carinho que recebem dos adultos.

Para existir um bom relacionamento com o grupo cada indivíduo deve contribuir e também ser interdependente, ou seja, conquistar o seu espaço dentro do grupo, buscando sempre ter liberdade para se expressar e contando com o respeito dos colegas. E se um participante for autoritário e tentar dominar o grupo, os demais componentes não atingirão o crescimento e o prazer que se espera neste tipo de atividade, por assim dizer, não existirá.

Todos os jogadores devem ser respeitados independentemente de seus limites e suas habilidades, mesmo que sua contribuição seja mínima, com o envolvimento com os demais e com a motivação do professor ou líder ativando a participação e o crescimento de cada membro do grupo, o trabalho pode ser mais rico.

Outro aspecto da espontaneidade relevante é a plateia que é tão importante quanto o ator e todos os que compõem a cena: figurinista, sonoplasta, diretor, iluminador, elenco, etc., pois é por eles e para eles que dedicamos nosso trabalho para provocar-lhes sentimentos e reflexões sobre assuntos do cotidiano e do extracotidiano.

A plateia é o membro mais reverenciado do teatro. Sem plateia não há teatro. Cada técnica aprendida pelo ator, cada cortina e plataforma no palco, cada análise feita cuidadosamente pelo diretor, cada cena coordenada é para deleite da plateia. Eles são nossos convidados, nossos avaliadores e o último elemento na roda que então pode começar a girar. Ela dá significado ao espetáculo. (SPOLIN, 2008, p.11).

Por assim dizer, fazer teatro pressupõe o contato com uma plateia e tudo que fazemos dentro do palco ou área de jogo é, ou deveria ser, pensando na sua presença, e ainda o encontro do espetáculo com o público é imprescindível para completar esta arte, tornando-a viva e significativa.

Devemos vê-los não só como amigos, juízes ou críticos, mas como pessoas que compartilham uma experiência em dado momento e assim rompe-se o exibicionismo ou o estrelismo que nada contribui, e passa-se a valorizar o treinamento, comprometimento, envolvimento e inteireza que são os mecanismos fundamentais para o jogador/ator.

Seguindo com a metodologia de Viola Spolin, o ponto de concentração (POC) pode ser entendido como o foco do trabalho no qual envolve todos os participantes na ação, além disso, existem alguns passos que auxiliam no processo de trabalho. São eles: o isolamento de técnicas teatrais complexas, dando controle e disciplina em improvisações, propicia o foco em um único ponto dentro da proposta levando ao desenvolvimento das capacidades de envolvimento com o problema e com os jogadores. (SPOLIN, 2008, p.20).

Desta forma, possibilita uma experiência orgânica, onde o jogador deve usar toda a espontaneidade, criatividade e imaginação. E o POC ajuda os participantes a realizarem o trabalho concentradamente para solucionar o problema e melhor percebê-lo.

O Foco define o objetivo comum e elimina modelos de comparação, critérios de qualidade, julgamento de valor e respostas subjetivas. Através do Foco, a avaliação gira em torno da solução de um problema de atuação e não do desempenho de uma cena. (KOUDELA, 1984, p. 46).

A avaliação deve acontecer após o trabalho com o problema de atuação, momento esse de conversa com o grupo e de auxílio de problemas, bem como o esclarecimento do Ponto de Concentração. Com este momento presente no trabalho o medo do julgamento e do bom ou mau e/ou certo e errado vai desaparecendo juntamente com as comparações, dando lugar a confiança.

O professor/diretor se encarrega de passar as instruções para que os jogadores não percam o POC e que desenvolvam dentro do processo a sua auto identidade, espontaneidade e vejam este método como auxílio que deve ser obedecido, para que o grupo se mantenha envolvido no presente e note sua participação individualmente no instante em que o jogo e a ação acontecem.

E ainda outro aspecto a se considerar é o sistema de localização que se estrutura da seguinte forma, o lugar (onde), personagem (quem) e a atividade (o quê), sendo usados dentro da ação visando resolver os problemas de cena que envolve os integrantes do grupo, assim facilitando sua comunicação e fazendo com que todos mantenham o POC.

Certamente, podemos observar que o jogo teatral aparece na vida infantil, após vivências com jogos dramáticos passando do campo subjetivo ao objetivo, ou

seja, para uma forma desta vez consciente de jogo e por consequência desvinculado de suas vidas, o jogador adquire liberdade pessoal e desenvolve seu “jogar”.

O processo de jogos teatrais visa a efetivar a passagem do jogo dramático (subjetivo) para a realidade objetiva do palco. Este não constitui uma extensão da vida, mas tem sua própria realidade. A passagem do jogo dramático ou jogo de faz-de-conta para o jogo teatral pode ser comparada com a transformação do jogo simbólico (subjetivo) no jogo de regras (socialização). (KOUDELA, 1984, p. 44).

A distinção principalmente destas duas formas de jogo conforme Koudela comenta é a passagem do subjetivo à socialização, se antes era necessário usar a imaginação e criatividade, nesta próxima fase de um novo jogar, as regras e acordos de grupo surgem e a interação é a marca do jogo teatral, visto que ele busca a solução de problemas entre os participantes e leva-os a ação alcançando assim a autoidentidade de cada membro.

Para ressaltar as condições vitais para o jogo teatral trago esta citação:

A condição fundamental é a criação coletiva onde os jogadores fazem parte de um todo orgânico motivados pela ação lúdica. Aliada a essa condição está a eliminação dos papéis tradicionais aluno/professor, dicotomia superada pelo princípio de parceria a partir da qual é dissolvido o apelo da aprovação/desaprovação. Não existe certo/errado, nem formas certas ou erradas para a cena. Cada cena é uma cena. (KOUDELA, 1984, p. 147-148).

Estamos acostumados com o certo e o errado, quando encontramos um professor parceiro que mostra aos alunos, que não existe certo/errado, as crianças se motivam para jogar livres e espontâneas, e também sem o sentimento de julgamento.

O sistema de jogos teatrais de Viola Spolin, visa principalmente o ensino de teatro, a transformação do individuo em sua totalidade, possibilitando a sua reflexão, pois ao viver organicamente essa experiência ele se educa para um sentindo mais amplo e cria novas maneiras de ver o mundo e a si mesmo, tornando-o crítico e sujeito do processo.

A autora Pupo nos traz em seu texto a influência de Stanislavski que Spolin sofreu em sua vida e a sua aquisição do método da fisicalização:

Spolin – visivelmente marcada pela influência de Stanislavski no período final de sua vida, quando enfatiza as ações físicas como eixo da formação do ator– formula seus dispositivos de aprendizagem de modo a promover a

chamada *fisicalização*, ou seja, a preocupação em tornar reais lugares, objetos, ações e personagens. A realidade da cena é a matéria com a qual se trabalha; o ato de experimentar a arte do teatro nesses moldes é encarado como formador. Ao entrar em relação com o parceiro de jogo, propondo ações e respondendo simultaneamente às ações do outro, construindo assim fisicamente uma ficção partilhada com as pessoas na platéia, o participante cresce, amplia sua percepção do outro e do ambiente, aprende como se dá a significação no teatro. Desde que a relação lúdica oriente sua prática, o teatro é visto como uma arte preta de possibilidades para o crescimento de quem a experimenta. (PUPO, 2005, p. 219 – 220).

A autora se preocupou com a questão de mostrar a cena, objeto e personagem de forma real, encarando isso com uma maneira de trabalho, a interação com a plateia reforça esta fisicalização e vendo este momento como formação tanto através do método como também as experiências vividas com o ambiente e o público que é sempre renovado. A fisicalização proporciona uma experiência concreta e objetiva entre alunos e professores, devemos então encorajar a liberdade desta expressão física e sensorial aguçando sua percepção.

Portanto, podemos concluir que, os jogos teatrais visam à liberdade pessoal desenvolvida através da espontaneidade, propicia o envolvimento com os demais colegas, a liberdade de vivenciar novas possibilidades e o desenvolvimento de habilidades e técnicas apreendidas no instante em que se joga. Na busca de atingir os objetivos e ao resolver conflitos, um aspecto relevante é o acordo e o respeito grupal com cada participante levando em conta suas habilidades e dificuldades, visto que, cada participante tem sua autoidentidade e expressão particularizada.

No próximo capítulo, irei descrever e analisar as aulas realizadas em meu estágio curricular no ensino fundamental em uma escola pública, com uma turma de primeira série, relacionando com as teorias já abordadas neste trabalho, bem como visualizar o desenvolvimento destes indivíduos do jogo dramático até os jogos teatrais.



## **Capítulo IV: O Jogo com as Crianças**

Neste capítulo irei relatar sobre meu primeiro estágio curricular feito com uma turma de primeira série do ensino fundamental, onde realizei atividades com jogos dramáticos e teatrais. Esses primeiros contatos com a escola foram muito bons, importantes e fundamentais para iniciar meu trabalho como docente.

### **4.1 Apresentação da escola**

A Escola Estadual de Ensino Médio Coronel Pedro Osório, está localizada na zona central de Pelotas, tem fácil acesso e desta forma, atende a crianças e adolescentes de vários bairros da cidade. Possui uma boa infra-estrutura, com boas salas de aula, biblioteca, pátio, quadra, anfiteatro e etc. Contava com monitores comprometidos em manter a ordem e disciplina nos corredores e no recreio.

A escola tem grande interesse pelas artes, o teatro foi recebido muito bem pela equipe diretiva, embora alguns alunos não possuíssem o hábito de fazer jogos teatrais. Existem vários projetos na escola como o Alfa e o Beta, que são mecanismos de aprendizagem através de livros didáticos, fantoches e cartas com todas as letras, que são entregues aos alunos para que eles se posicionem com as cartas penduradas no pescoço formando uma palavra, ficando dispostos um ao lado do outro; ao observar essa aula pude notar que houve a união de cada equipe.

A escola ofereceu muitos recursos na minha sala, por exemplo, tinha água, televisão e colchonetes. Todos esses recursos facilitaram o meu desempenho, pois, o entrar e sair das aulas não era frequente, e para os exercícios de alongamento eram necessários os colchonetes que estavam sempre à disposição, mesmo não tendo para todos os alunos, eles dividiam com o colega.

Quando fui observar a turma em que desenvolveria o estágio, achei-a tranquila, pois a professora tinha domínio de classe e as atividades eram diferentes das que eu iria propor em minhas aulas, mas isso não me assustou em princípio, ao longo das aulas é que as dificuldades foram aparecendo, pois as crianças não tinham trabalhado ainda com a metodologia dos jogos e no primeiro momento achavam que este espaço era para se fazer “qualquer coisa”; com o tempo e o desenvolvimento das atividades propostas este pensamento foi se modificando.

Diante de uma prática pouco expressiva do fazer teatral na escola, a noção que as crianças têm de teatro está vinculada a três fatores: o primeiro está nos modelos de teatro dito infantis que com frequência estão presentes no cotidiano das crianças através da escola e das experiências que a família proporciona, este tipo de arte é entendido e visto pelos adultos como uma representação estereotipada, do senso comum e desconhecem a linguagem teatral, o público e suas características; como segundo fator podemos identificar a mídia, com seus veículos de comunicação (TV, cinema, internet), que são normalmente confundidos com a representação teatral, interferindo na compreensão do teatro como linguagem pela criança e o terceiro fator decorre das práticas no meio escolar é o que pode vir a fazer oposição a estes fatores anteriores, afim de, minimizar as influências negativas. (SANTOS, 2002). Com as atividades abordadas na escola tentei mostrar a importância do teatro no desenvolvimento infantil, mas acredito que isso se dará com o tempo e com os próximos contatos com o teatro.

Promovi atividades para trabalhar em grupo e assim, a respeitar os colegas e ouvi-los, embora nem sempre eles respeitassem as minhas colocações, muitas vezes eu tinha que reforçar o que já havia dito e em tom mais alto do que utilizava normalmente, isso foi um ponto que me chateou, por ter que falar alto para obter o silêncio e a atenção dos alunos.

O número de alunos que trabalhei foi variado, em torno de 15 crianças, mas era difícil todos irem à aula, então este número era reduzido. Por consequência disso, consegui desenvolver mais os conteúdos, observar mais a produção de cada um, para poder ajudar em alguma dificuldade que notasse, além de ficarem mais atentos, dispostos e disciplinados.

A média de idade das crianças era entre oito e nove anos, eram na maioria interessados, mesmo que em alguns grupos separados por eles mesmos em afinidades, ao longo do meu trabalho com o teatro pude notar que esses grupos já estavam mais abertos para trabalhar com outros colegas.

## 4.2 Desenvolvimento, análise e desempenho na prática com jogos.

Em minha primeira aula, levei para a turma o conteúdo Corpo e espaço, trabalhando com este conteúdo os alunos podem tomar consciência da importância de um corpo unificado como Viola (2008) apresenta um organismo vivo, que junta todas as unidades corporais, ou seja, os membros em um todo expressivo e preparado para ser veículo de comunicação, interação e espontaneidade, mas para isso acontecer o indivíduo deve possuir a liberdade pessoal dentro de si e do grupo para se desenvolver, sendo assim, com este conteúdo eles deviam reconhecer eles mesmos e os colegas, os espaços que poderiam ocupar, mas, que normalmente não são utilizados, pensando então em se envolver organicamente com ele e com os envolvidos nesta ação. O objetivo deste encontro foi a busca por reconhecer seu próprio corpo e o dos colegas e relacionar o corpo no espaço.

As atividades propostas foram: alongamento para dar maior mobilidade aos envolvidos, mais agilidade e concentração; *Aquecimento partindo do jogo coelhinho sai da Toca*, este jogo baseia-se no princípio de provocar uma crise entre os jogadores fazendo com que eles busquem a interação para trocar de toca, pois sempre haverá uma toca a menos que o número de participantes, sendo assim, um participante obrigatoriamente ficará sem toca, ele se tornaria o coelhinho. O coelhinho tem a função de determinar a hora de trocar de toca, assim provocando a crise, pois alguém ficará sem toca e será o próximo coelhinho. Além de perceber o espaço e os corpos, a interação e o envolvimento para conseguir trocar de toca e não ser pego é de grande importância e o objetivo desta atividade é desenvolver na criança a noção de espaço, respeito entre os colegas e percepção.

*Caminhada com foco na observação dos colegas e no espaço*: esta caminhada foi feita de forma lenta com o foco na observação do espaço, no próprio corpo e no corpo do colega. Após alguns minutos a caminhada fica mais rápida e o foco está em não andar em círculos, mas em ocupar bem todos os espaços da sala. O objetivo desta atividade é conhecer, explorar e preencher o espaço e ao mesmo tempo, perceber todos os envolvidos e equilibrar as energias, embora não seja uma tarefa muito fácil para crianças entre 7 e 8 anos, houve interesse de se envolver com o ambiente.

Sabemos que através do ambiente e dos indivíduos, qualquer pessoa pode aprender, desde que se envolva com o espaço e as pessoas de forma orgânica e comprometida, para assim, adquirir crença que é fundamental para aquele que busca evoluir no seu jogar. Além de usar nosso lado intelectual, devemos ativar o intuitivo e o emocional que nos proporcionam trocas de experiências e/ou vivências.

Um dos exercícios mais queridos pelo grupo foi o *jogo do espelho* (VIOLA, 2008, p.55), no qual em duplas eles faziam poses e gestos, na frente do colega e de certa forma tinham uma riqueza de detalhes em alguns grupos, com movimentos delicados, bem elaborados, expressivos e buscavam usar o corpo inteiro. O objetivo deste exercício é o envolvimento com o outro, a concentração e a flexibilidade e distensão dos corpos.

No jogo *Gafanhoto e a Rã* (ALLUÉ, 2002), um deles era o gafanhoto que tinha que pegar todas as rãs que se tornariam gafanhotos e cada rã tinha sua gaiolinha e devia saltitar como o Saci-Pererê, o objetivo deste jogo é o resgatar a brincadeira de pegar, a agilidade, a percepção e o trabalho de grupo, ficou contemplado nesta atividade bem como a lenda do Saci-Pererê. Neste jogo podemos perceber que a criança dramatiza essa história conforme aborda Slade (1978), ou seja, ela cria a personagem a partir de suas experiências, visto que cada uma sente-se e comporta-se como determinado animal e revive a lenda do Saci-Pererê enquanto representa seu caminhar, com crença e acreditando que são as figuras que representam. Reforçando a ideia de *absorção* e *sinceridade* respectivamente, onde eles estão envolvidos na ação e acreditando serem estas figuras (crença). E também se destacando como segunda fase de desenvolvimento no *jogo pessoal*, onde eles representam a dramatização com o corpo todo (movimentos e gestos).

Durante a nossa conversa e depois do encontro, a reflexão que fiz e o que percebi é que a timidez foi dando espaço para o envolvimento. Os alunos gostaram muito do aquecimento do *Jogo Coelhinho sai da Toca* e queriam fazer este jogo mais vezes. A *caminhada pelo espaço* foi mais difícil de ser realizada, pois houve uns momentos de dispersão e conversas paralelas dificultando o foco da atividade que era o preenchimento do espaço. O *jogo do espelho* foi importante, pois eles interagiram no início timidamente e depois mais despreocupados, buscaram explorar os seus corpos e o espaço. No *jogo do gafanhoto e da rã* eles gostaram tanto que

repetimos até que todos entrassem no jogo com mais interesse e sentissem liberdade para se expressar tranquilamente sem medo de julgamentos por parte dos colegas.

Como primeiro encontro pude observar que em geral todos os alunos conseguiram desenvolver a expressão corporal e a relação com o espaço, alguns jogos buscavam trabalhar a percepção através das ações e outros as ideias através da dramatização (imitação consciente) a partir de experiências vivenciadas anteriormente fazendo um resgate de suas memórias.

No segundo encontro, o conteúdo principal abordado foi a concentração. Estar alerta e observando todos os detalhes de maneira atenta, não é uma tarefa fácil, mas para nos envolvermos com a ação e o problema, devemos estar engajados em um só objeto, pessoa ou evento enquanto estão absorvidos na ação e na investigação da solução do problema e não despender energias em outros assuntos. Temos ainda o chamado Ponto de Concentração – POC (SPOLIN, 2008) que é o foco do trabalho que está em ação no momento, possibilitando a tão desejada experiência orgânica, onde o jogador deve usar toda a espontaneidade, criatividade e imaginação. E o POC ajuda na realização do trabalho de forma concentrada para solucionar o problema e melhor percebê-lo. O objetivo desta aula foi manter-se concentrado a aula inteira, usar a imaginação e manter o foco.

Por acreditar que a concentração é importante para o aluno e no ambiente escolar resolvi trabalhar alguns jogos que estimulem este trabalho, primeiramente um alongamento corporal como preparação; O jogo *quem iniciou o movimento?* (VIOLA, 2008, p.61). Os jogadores permanecem em círculo. Um jogador sai da sala enquanto os outros escolhem alguém para ser o líder, que inicia os movimentos. O jogador que saiu é chamado de volta, vai para o centro do círculo, e tenta descobrir o iniciador dos movimentos (mexendo as mãos, batendo os pés, balançando a cabeça, etc.). O líder pode mudar de movimento a qualquer momento, mesmo quando o jogador do centro estiver olhando para ele. Quando o jogador do centro descobrir o iniciador, um outro jogador sai da sala e o jogo recomeça. Este jogo propõe como objetivos que a percepção, observação e envolvimento de grupo, sejam estabelecidos, a fim de descobrir quem é o líder da atividade.

Em seguida, *Jogo Qual o objeto?* Em círculo, uma folha de papel será passada a cada participante e cada um deve junto do papel transformá-lo em um

objeto e mostrar como é usado para os demais jogadores. Com esta atividade procura-se estimular a criatividade através da imaginação com uma folha de papel, buscando a liberdade pessoal que é o momento de espontaneidade e autoexpressão, chegando assim ao objetivo da atividade.

E com o jogo *Quem entrou na casa?*(ALLUÉ, 2002) É escolhido um participante para ser o policial. Os demais participantes serão os ladrões. Cada ladrão tem um pequeno objeto, pode ser uma chave, uma bolinha, etc. Durante uns vinte segundos, cada um mostra seu objeto na palma de sua mão. Passando esse tempo, o policial abandona o recinto. Então, o ladrão deixa seu objeto pela sala. O restante esconde seus objetos em suas roupas. O policial retorna ao recinto e deve localizar o objeto e reconhecer a que ladrão correspondia. Os ladrões movimentam-se pela sala misturando-se para despistar o policial. Desta forma, a percepção, memória e criatividade podem ser trabalhadas, assim atingindo o objetivo.

Neste dia, partimos do jogo, *Quem iniciou o movimento?* Este jogo exigiu maior concentração, todos queriam participar, ficavam ansiosos e muito dispostos. No jogo *Qual o Objeto*, os alunos foram bem criativos e alguns eram ainda tímidos e não conseguiam fazer nada com o papel, então dei alguns exemplos e assim, todos conseguiram jogar. Podemos perceber que esta atividade sofreu influência de um tipo de jogo destacado por Slade que é o *jogo projetado*, onde a criança usa sua mente para jogar, porém, de seu corpo ela utiliza predominantemente as mãos, ou seja, sua projeção de imaginário e de dramatização está em torno do papel que se transforma em objeto.

Com o Jogo *Quem entrou na casa?* Os alunos tiveram algumas dificuldades, pois o jogo não funcionou tão bem por falta de atenção, concentração e envolvimento. Para que nas próximas aulas eles procurassem melhorar esses pontos propus que realizassem a atividade uma segunda vez visto que esses são pontos importantes para trabalhos em grupo. Todos falaram que de forma geral foi interessante, que buscaram se mover melhor, ser mais criativos e desinibidos.

Além disso, estes jogos estimulam, sobretudo, a liberdade pessoal para a criação, aflorando a espontaneidade e a criatividade, pois devemos sempre motivar os jogadores a encontrarem alternativas para resolverem problemas e assim chegar ao objetivo e também se mantendo concentrado no foco do jogo, facilitando o processo bem como, fortalecendo o trabalho em equipe e a percepção de cada

participante. Como podemos notar, estas atividades proporcionam o envolvimento e a liberdade de experiências necessárias para se evoluir nos jogos e desenvolver habilidades e técnicas que são apreendidas no próprio ato de jogar e através dos estímulos presentes no jogo.

No terceiro encontro trabalhamos com a improvisação (VIOLA, 2008), podemos entender que a improvisação é algo que está permeada em três eixos (ONDE, QUEM, O QUÊ), no qual devemos criar uma realidade mostrando-a com ações (fiscalização), deve ainda solucionar um problema na atuação, como por exemplo: mostrar quem sou através das ações. O objetivo foi utilizar a espontaneidade e a concentração para improvisar.

A improvisação desta aula visava o trabalho em grupo, o uso da imaginação, espontaneidade e criatividade. Os jogos trabalhados foram os seguintes: *Alongamento* preparação inicial; *Relaxamento*: Deitados de cúbito dorsal deveriam esquecer tudo e tentar deixar a mente como um papel em branco para a criação e imaginação que serão necessárias para os jogos de improvisação. Este relaxamento foi necessário para ativar a concentração e a tranquilidade dos alunos.

No jogo denominado *Imagine e conte sua história* a turma foi dividida em dois grupos, o grupo A recebeu o tema tristeza e o grupo B, alegria, tiveram um tempo para conversar como iriam improvisar em grupo os temas. Logo após cada grupo apresentou sua improvisação. A partir dos temas propostos o encorajamento e a liberdade de autoexpressão foi fundamental para que todos conseguissem entrar nesta história, alguns demoraram mais para entrar no jogo, pois os colegas ficavam fazendo julgamentos, como diz Viola (2008): quem julga se mantém distante do momento da experiência e raramente vai além do que já sabe, ou seja, o julgamento de certo e errado prejudica na participação e engajamento do grupo.

Com o andamento desta aula pude perceber que os alunos menos encorajados e que recebiam com maior frequência críticas de seus colegas, conseguiram participar e de certa forma não levaram muito em consideração os comentários desfavoráveis. E também sempre estimulei para que todos apreciassem e se envolvessem com as atividades propostas, lembrando que cada um tem seu tempo e suas dificuldades, mas que juntos íamos complementando e trocando ideias durante os trabalhos.

No encontro seguinte, trabalhei com o *Jogo da Troca*: A partir de um tema escolhido através de sorteio os participantes iniciam uma cena de improviso, um participante ao ser orientado pelo propositor deverá dizer “Troca”, então o participante deve mudar/trocar sua última fala. Neste exercício a concentração trabalhada na aula passada é fundamental mantendo o POC/ FOCO, a espontaneidade que se dá no momento de liberdade pessoal no qual já tenho minha autoidentidade dentro do grupo. O crescimento acontece no próprio envolvimento do jogador, na resolução dos conflitos, nos acordos com o grupo e na busca de alcançar os objetivos, de forma espontânea e a partir da liberdade pessoal.

Este encontro foi muito proveitoso, pois os alunos se envolveram nas tarefas e conseguiram entrar na atividade com organicidade, tornando-a viva e intensa, além disso, acreditaram em seu desempenho tendo sentimento de fé e verdade, ou seja, crença de que estavam fazendo o seu melhor e os julgamentos foram desaparecendo nesta aula. A dramatização e/ou imitação (experiências anteriores) esteve presente com o estímulo das ideias, e também com o estabelecimento do jogo de regras e da socialização.

Nesta dramatização pude observar que os mecanismos de *sinceridade* e *absorção* foram utilizados, a *absorção* residia no fato deles estarem envolvidos nas ações que viam ou realizavam e a *sinceridade* porque acreditavam naquele momento serem as figuras que representavam. Neste momento propicie o envolvimento das crianças com cenas mais longas, elaboradas, a divisão dos papéis e o estímulo para o uso de ideias dos próprios participantes. Ao chegar neste terceiro encontro pude perceber que as atividades até este momento realizadas, preparam a personalidade de cada indivíduo, bem como o caráter e a confiança durante o seu jogar, fortalecem as relações entre o grupo e com as demais pessoas e auxiliam no rendimento escolar, visto que, a criança já consegue se relacionar com o ambiente escolar e com os envolvidos de forma integrada e a partir de seu modo de ser (personalidade).

Em nosso quarto encontro, nos envolvemos com a Expressão Corporal. Com este conteúdo buscamos o corpo inteiro, unificado e orgânico. Um corpo veículo, porta voz da experiência teatral e da espontaneidade. Que esteja livre e não controlado, para alcançar o foco desejado com movimentos limpos e sem vícios do cotidiano, bem como uma grande máquina que tem todas as engrenagens



trabalhando juntas e uma a favor da outra. (VIOLA, 2008). O objetivo com este conteúdo é conhecer o corpo, tornando-o expressivo e promover o conhecimento de suas habilidades.

Para contemplar esse desenvolvimento de um corpo inteiro e vivo foram trabalhadas as seguintes atividades: *Caminhada com intensidade*: Esta caminhada começa lenta e vai aumentando com os níveis que vai do “0” ao “10”, de lenta a rápida e depois o inverso; *Caminhada em diferentes solos*: A caminhada vai se dar nos diversos solos tais como: terra, piso frio, piso quente, na lama, na areia, em uma pista de gelo, piso molhado; *Caminhada dos animais*: Enquanto eles caminhavam eu falava o nome de um animal para eles expressarem corporalmente, como: elefante, gato, rato, coelho, porco, cachorro, sapo e leão.

*Moldando o corpo do colega* (BOAL, 2004): Em duplas o participante A vai moldando o corpo do participante B, ao final o colega B, ficará na posição corporal que o participante A pretendia e depois trocam-se os papéis na dupla; *Caminhar no espaço* (SPOLIN, 2008, p. 73-74): foi pedido para que os alunos se movessem, dando substância ao espaço à medida que iam caminhando, assim, pedi para que mostrassem o material que neste caso foi estabelecido ser os elementos: terra, água, fogo e ar; no final de cada elemento a interação com o mesmo foi tão intensa e expressiva que eles se tornaram o próprio elemento.

Nesta aula notei que em todas atividades trabalhadas, a concentração, a imaginação, a criatividade e agilidade são desenvolvidas, desde que o grupo tenha por objetivo manter o foco em seu corpo e no corpo no colega, para isso, a confiança e alguns dos aspectos da espontaneidade, como nos apresenta Viola, ajudam nesta tarefa desde a espontaneidade adquirida, a autoexpressão e o acordo de grupo para que a experiência seja viva e intensa.

Sem julgamentos e com o uso de regras e respeito com o crescimento e o tempo de cada indivíduo este processo de jogo, cultiva a interdependência entre os participantes e o abandono de um líder dominador que exclui os de diferente tempo de experiência.

Chegando ao quinto encontro, abordamos a Expressão Vocal, este conteúdo ajuda as crianças a emitir sons e obter uma melhor dicção e fluidez dos diálogos. “O diálogo deve ser usado para favorecer a tensão entre os atores e não para impedi-

la. A construção do diálogo caminha lado a lado com a construção da ação”. (SPOLIN, 2008, p. 161).

Como nos apresenta a citação, o diálogo deve favorecer no momento da atuação sustentando a tensão através do tipo de voz emitida, possibilita uma melhor visibilidade quando se usa na criação de um personagem, pois a voz pode indicar algumas características importantes do personagem e ajuda na construção de suas ações físicas formando uma partitura completa. O objetivo do trabalho com a voz é conhecer melhor as possibilidades da voz, variações de tom e intensidade.

Foram trabalhados: *Alongamento* para preparação da voz, com vários exercícios para a região do pescoço e garganta, exercícios com a língua e também massagem facial passando pelos seguintes pontos: testa, nariz, bochechas e queixo; *Relaxamento*: este instante ajuda a manter a concentração, bem como deixa sair qualquer som que o aluno quiser expressar; *Trabalhando com os ressonadores através das vogais*: “Os ressonadores são diferentes espaços do corpo para onde é direcionada a vibração do som, dando qualidades diferentes para a voz”. (STEIN, 2009, p.65).

Os alunos falavam as vogais e iam sentido as vibrações na cabeça, boca, pescoço, peito e barriga. A atividade foi realizada em duas etapas, primeiramente com som agudo e depois grave, assim passando pelas vogais e ressonadores; *Trabalhar com três tipos de voz*: voz do guerreiro forte e grave, voz materna mais calma e a da criança com voz aguda, que são diferentes vozes arquetípicas<sup>3</sup>, neste exercício, os alunos tentaram elevar a voz e buscar qualidades de tons e assim foram descobrindo como cada um projeta sua voz e as qualidades individuais de sons.

Seguindo com as atividades vocais; *Blablação*: (Vender) Um jogador, falando em blablação, vende ou demonstra alguma coisa para a plateia.

A blablação é uma expressão vocal que acompanha uma ação, não a tradução de uma frase portuguesa. O significado de um som na blablação não deve ser compreendido, até que o ator o transmita por meio da ação, expressões ou tom de voz. É importante que tudo isso seja descoberto pelo aluno. (SPOLIN, 2008, p. 108).

<sup>3</sup> São estímulos vocais feitos através de energias associadas a ressonadores, os mais encontrados são: os arquétipos da criança, do amante, do guerreiro e da mãe; manifestando em cada indivíduo suas formas particulares. Esta atividade visa ampliar as capacidades expressivas e criativas e o contato com emoções e energias. (STEIN, 2009).

Além disso, Slade (1978) em seus trabalhos com crianças utiliza-se de sons e faz com que elas dramatizem com os instrumentos e suas próprias falas (gritos, barulhos), ou seja, sua forma de comunicação. Desta maneira ela passa a ter o gosto por sons e instrumentos e logo transfere este amor para a fala.

Durante esta aula pude notar que os alunos perceberam os vários tipos de sons que poderiam emitir e com variações de intensidade, e que cada posição requer uma maneira especial de projetar a voz e de articulá-la. Por isso, é importante sempre trabalhar a voz junto com o corpo para que ela não fique comprometida em função da movimentação em cena/jogo.

Na nossa sexta aula, conversamos sobre Os sentidos e os praticamos. “Dentre todos os sentidos, a visão é o mais monopolizador. Porque somos capazes de ver, não nos preocupamos em sentir o mundo exterior através dos demais sentidos, que ficam adormecidos ou atrofiados”. (BOAL, 2004, p.154).

De acordo com o que nos apresenta Augusto Boal, abordamos nesta aula alguns jogos que procuram desenvolver todos os sentidos e promovem um contato sensorial, para isso a percepção e imaginação estiveram presentes, estimulando e inteirando os alunos de quais são os sentidos e como podemos usá-los. Os objetivos lançados a eles foram para conhecer e diferenciar os cinco sentidos, compreender a importância de cada sentido e perceber suas diferenças e aproximações.

No início das atividades, para estimular o tato, começamos com o *Alongamento*, para dar maior mobilidade e agilidade preparando os jogadores para as atividades; *Relaxamento*: em círculo os alunos fizeram massagem no colega da frente assim, recebem uma massagem do colega que está atrás formando um círculo de tranquilidade e relaxamento de pontos tensionados.

*Jogo a Cruz e o Círculo:*

Pede-se que façam um círculo com a mão direita, grande ou pequeno, como puderem: é fácil, e todo mundo faz. Pede-se, depois, que façam uma cruz com a mão esquerda: é ainda mais fácil todos conseguem. E por fim que façam as duas coisas o que é quase impossível. (BOAL, 2004, p.90).

Neste jogo podemos perceber o quanto é difícil chegar ao objetivo e fazer estes dois movimentos no ar com as mãos, mas ninguém conseguiu fazê-lo, todos acharam interessante e chegaram a repetir para que ficasse o mais próximo possível

do que foi orientado; neste momento a percepção do movimento e a concentração no foco foram aspectos fundamentais para esta atividade.

*Jogo de ritmo e movimento:* formam-se duas equipes, a primeira equipe a partir de um sinal do professor/diretor, começa a fazer individualmente todos os tipos de sons e movimentos rítmicos que lhe ocorrerem. Os componentes desse grupo devem em poucos segundos unificar seus movimentos, ritmos e sons. O segundo grupo começa então a reproduzir os movimentos e ritmos do primeiro, em seguida transforma-os em ritmos individuais, reunifica-os, passa-os para o outro grupo, e assim por diante.

Estimulando o olfato; *Jogo Fila de Cego:* duas filas, face a face. Os alunos/atores de uma das filas devem fechar os olhos e, com as mãos, examinar o rosto e as mãos dos colegas à sua frente, na outra fila. Estes, em seguida, se dispersarão na sala, e os cegos deverão encontrar a pessoa que estava na sua frente, tocando faces e mãos.

*Jogo O odor das mãos:* Uma fila de alunos se aproxima de um cego (colega com os olhos fechados), cada um lhe dá uma das mãos para cheirar, enquanto lhe diz o seu próprio nome. Depois que todos tiverem passado (cinco, por exemplo), eles retornarão, numa ordem diferente, e o “cego” deverá dizer o nome da pessoa, procurando reconhecer o odor das mãos; *Jogo Descobrir o objeto:* Com os olhos tapados e as mãos para trás, utilizando todas as partes do corpo, o ator trocará e procurará descobrir qual o objeto que lhe é apresentado: cadeira, lapiseira, copo, folha de papel, flor etc. Este exercício estimula intensamente a sensibilidade de todas as partes do corpo que se relacionam com o objeto.

Com esta aula pude observar que eles conseguiram explorar os sentidos e compreender como cada um funciona, principalmente a visão, o tato e a audição. Os alunos perceberam como é difícil trabalhar sem poder enxergar e tentaram utilizar os outros sentidos para realizar a proposta, diferenciaram alguns dos sentidos com mais facilidade como a visão e o tato e concluíram que todos os sentidos são importantes para a vida.

Em nossa sétima aula, abordamos o tema Coordenação Motora, a coordenação serve para termos maior domínio do corpo e nossos movimentos tornando-os mais expressivos e melhor desenvolvidos, mantendo o equilíbrio e a harmonia, possibilitando trabalhar de forma comprometida os sentidos: sentir tudo

que se toca, escutar tudo que se ouve e ver tudo que se olha (BOAL, 2004). Para isso faz necessário conhecer os sentidos e ter uma boa coordenação motora e conseguir realizar as atividades sem esbarrar em objetos e conseguir explorar os sentidos na hora solicitada.

As atividades foram as seguintes: *Alongamentos e relaxamento* corporal para preparação do corpo para as próximas atividades. *O caminho dos presos* (ALLUÉ, 2002): Antes de começar, definiu-se o trajeto a ser percorrido especificando os pontos aos quais deverão chegar e em que ordem isso acontecerá. Os pares ficam de costas um para o outro. Após o sinal combinado, todos os pares começam o trajeto percorrendo-o mais rápido possível, passando por todos os lugares combinados. O par que chegar primeiro ao lugar de partida tem o privilégio de marcar o próximo trajeto a ser percorrido.

*Rinha de Galos* (ALLUÉ, 2002): Os participantes ficam acorados de frente um para o outro a uma distância de dois metros em um terreno plano. Após o sinal, avançam dando pulinhos na direção do outro, com as mãos diante do peito para empurrar o adversário. O primeiro a desequilibrar o adversário, fazendo com que ele toque o chão com as mãos ou o traseiro, será o ganhador. Se houver mais de dois participantes, todos poderão lutar entre si somente quando estiverem cara a cara um com o outro.

*Palmas de Papel* (ALLUÉ, 2002): Os participantes ficam em pé formando um círculo, segurando uma folha de papel entre as palmas das mãos, que são mantidas juntas em sua frente. Dado o sinal, todos começam a aplaudir, com cuidado para que a folha não caia no chão quando as mãos se separarem. Os participantes que deixarem a folha cair retiram-se da brincadeira. Os outros continuam aplaudindo. O barulho é ensurdecador. A atividade termina quando restar somente um participante aplaudindo com a folha de papel entre as mãos.

*Caminhada com Obstáculos*: Cada jogador deve realizar sua caminhada passando pelos obstáculos sem tocar ou derrubar. O ganhador será o que fizer a caminhada em menos tempo sem mexer nos obstáculos.

Pude observar que, a coordenação motora auxilia-nos no equilíbrio de nosso corpo, nos dando maior domínio e precisão em nossos movimentos, assim todos os alunos conseguiram desempenhar as atividades sem muitos problemas, com exceção de algumas batidas nos obstáculos na última proposta de exercício,

notando que de forma geral eles possuem boa agilidade e velocidade durante os jogos.

Na oitava aula, trabalhamos a Apreciação Teatral que é um componente dos três eixos da metodologia triangular que está previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) que são: o produzir, apreciar e contextualizar. “A apreciação e o estudo da arte devem contribuir tanto para o processo de criação dos alunos, como para a experiência estética e conhecimento da arte como cultura”. (KOUDELA, 2002). Desta forma, em todos os encontros tentei estimular para que além de jogadores eles apreciassem o trabalho dos colegas para identificar a linguagem teatral que trabalhamos ao longo de todos os encontros.

Reforço esta ideia através do comentário:

A apreciação e análise, por parte das crianças e jovens, de espetáculos teatrais de qualidade, bem como a participação em eventos artísticos, é uma forma de trabalhar a construção de valores estéticos e o conhecimento de teatro. (KOUDELA, 2002, p. 234 – 235).

Neste último encontro os alunos assistiram a apresentação do esquete “Jogo do Osso” representado por atores do Grupo de Teatro do IFSUL Cem Caras (direção de Flávio Dornelles), os alunos puderam perceber os objetos em cena e o trabalho corporal e vocal dos atores, além de perceberem a importância que o público tem na concretização da obra de arte, pois é neste encontro que o teatro adquire sentido e significação. “A plateia é o membro mais reverenciado do teatro. Sem plateia não há teatro.” (SPOLIN, 2008, p.11).

Após a realização de qualquer tipo de tarefa o diálogo é imprescindível, através dele descobriremos como a criança se sentiu fazendo esta tarefa, ou assistindo a algum filme e/ou peça, o que ela identificou deste contato, esta reflexão entre o adulto e os pequenos é importante para o desenvolvimento infantil.

Uma peça teatral, por exemplo, que aborda a amizade, empatia, solidariedade, união tem valor se assistir, mas esse valor aumenta se, após a apresentação, se proporcionar, através de perguntas bem colocadas, reflexões e debates, idéias e projetos. (ANTUNES, 2003, p. 31).

Não importa qual for a ação, jogar, assistir a uma peça, ou qualquer outra atividade, o fundamental é o diálogo sobre o que foi trabalhado junto de todos os

envolvidos, para que o crescimento aconteça nos dois planos: o individual e o coletivo, pois escutar o outro e vivenciar a troca de experiências é um momento valioso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No meu ponto de vista, o tempo de atuação na escola foi pequeno, em oito aulas não consegui trabalhar da forma que gostaria, mas creio que todos gostaram das experiências que tiveram nas aulas, pois quando disse a eles que as aulas estavam terminando, a maioria ficou triste, com carinho de quero mais teatro.

Durante este processo trabalhamos em primeiro momento o corpo e o espaço, a fim de relacioná-los e conhecê-los melhor, tornando este corpo espontâneo e inteiro, equilibrado no espaço. Também desenvolvemos atividades que buscavam a dramatização, com isto, percebi que os alunos foram adquirindo liberdade para expressão de sua criatividade e de forma espontânea, tentando sempre interagir com os colegas e de certa maneira afirmar seu espaço e aceitação.

Nosso segundo tópico foi a concentração, que tem muita ligação com o comprometimento e por consequência com trabalho em grupo. Se nos mantivermos concentrados chegaremos mais rapidamente ao objetivo e aos problemas em cena e/ou jogo, além de proporcionar maior união com o grupo e mobilização para o foco da atividade.

Nosso terceiro enfoque foi a improvisação, onde eles se sentiram inibidos, então o encorajamento e a liberdade pessoal para a realização das tarefas propostas foi de valiosa importância, alguns julgamentos apareceram nesta aula, mas com a continuação da aula todos se engajaram e entraram em cena.

Em nosso quarto encontro trabalhando com a expressão corporal, acredito que os alunos tentaram usar todo o seu corpo de forma engajada, orgânica e viva. O acordo de grupo e o respeito são características importantes para um trabalho expressivo e provavelmente foi neste momento que os julgamentos foram desaparecendo e a instituição de regras foi salientada.

Com a expressão vocal em nosso quinto encontro, juntos observamos que cada um possui um tipo particular de voz, porém se trabalharmos nossa voz ela pode adquirir outras qualidades de timbre, intensidade e fluidez. E antes disto o alongamento e massagem na face e região do pescoço foram fundamentais para relaxar e manter nosso aparelho vocal protegido.

Com o estímulo aos sentidos no sexto encontro verificamos que não nos damos conta que usamos principalmente a visão no nosso dia a dia e os demais



sentidos ficam esquecidos, então dediquei esta aula para que os alunos conhecessem, se envolvessem com os sentidos, percebendo a importância de cada um.

Sobre a coordenação motora que vimos no sétimo encontro, serviu para que os alunos tomassem consciência de sua importância no equilíbrio, na expressividade dos movimentos e na sua qualidade, adquirindo um maior domínio do corpo no espaço.

No último e oitavo encontro foi apresentada a esquete “Jogo do osso”, muitos fizeram perguntas aos atores sobre a peça e o papel do ator, senti que foi neste momento que perceberam onde o teatro pode chegar, a uma peça ou a um esquete, mas que antes disso temos que conhecer a linguagem teatral e jogar, para depois fazer uma montagem.

Nesse mesmo dia conversamos sobre a esquete, e também sobre os processos que propus a eles, a fim de mostrar de forma sucinta que quase tudo o que eles viram na esquete, eles trabalharam em aula, porém sem a pretensão de representar algo no final, por falta de tempo dentro do período proposto para meu estágio. O diálogo foi fundamental para que todos pudessem colocar suas observações, reflexões, ideias e dúvidas.

Neste período de trabalho pude observar alguns aspectos importantes: o amadurecimento das crianças a partir do seu envolvimento e curiosidade durante as tarefas, a aprendizagem pela experiência enquanto estavam desenvolvendo as ações, a melhora na comunicação entre eles e a interação social que se tornou mais rica pelo envolvimento de todos os participantes nos jogos.

Neste momento retomo a problematização da pesquisa a fim de respondê-la.

Quais as contribuições que o jogo dramático oferece para a formação da criança?

Podemos constatar que o jogo está intimamente ligado à vida infantil, pois é através dele que a criança tem suas primeiras experiências, adquirindo liberdade e autonomia, se desenvolvendo socialmente e culturalmente, bem como busca o aprimoramento da criatividade e espontaneidade. A partir do seu desenvolvimento a criança irá passar por várias etapas em seu jogar como: jogos simbólicos e de regras, trabalhando com a imitação e/ou dramatização e chegando ao jogo regrado onde ela atinge responsabilidade e habilidades pessoais e coletivas.

Com o jogo dramático infantil a criança passa por duas fases; uma delas onde ela se envolve com os objetos a sua volta, na fase seguinte se relaciona com o corpo e o movimento através de estímulos sonoros e de ideias, assim este indivíduo interage com o mundo e com a sociedade, criando sua personalidade (individualidade), desenvolvendo seu caráter e confiança, e motivando o trabalho interpessoal. Promovendo o conhecimento de mundo, o autoconhecimento e a adaptação através de vivências.

O ambiente favorável ajuda no desempenho da criança, se ela trabalha em um ambiente arejado, com um bom espaço físico e com pessoas carinhosas com quem ela se sinta afetivamente acolhida.

Quais as contribuições que os jogos teatrais oferecem para a formação da criança?

Com o jogo teatral, o indivíduo desenvolve sua capacidade de interação e envolvimento dentro de um grupo, adquire liberdade pessoal e espontaneidade em meio a atividades de regras onde o convívio com os colegas e o respeito à individualidade e expressão de cada um deve ser levado em conta, assim o grupo junto consegue solucionar seus problemas e chegar aos objetivos com maior domínio e tranquilidade, também é de fundamental importância o aprimoramento de suas técnicas e habilidades que se dá nesta relação e com o jogo, bem como a consciência de suas ações durante seu jogar.

Desta forma, propicia principalmente o ensino de teatro, a transformação do indivíduo em sua totalidade através do meio que está inserido, possibilita aguçar a sua reflexão e também novas alternativas de ver o mundo e a si mesmo, buscando ser um sujeito crítico-reflexivo durante seu processo teatral.

Podemos finalizar dizendo que jogar é uma fonte de reabastecimento de nossas capacidades expressivas, criativas e espontâneas, possibilita que nos afirmemos no mundo mostrando nossa personalidade, nos fazendo apreender através de nossas experiências e a respeitar as diferenças entre as pessoas, afirmando o caráter e a confiança em si.

## REFERÊNCIAS

- ALLUÉ, Josep Maria. *Jogos para todo o ano*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2002.
- ANTUNES, Celso. *O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir*. 2ª edição. Petrópolis: Vozes, 2003.
- BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não-atores*. 6ª edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.
- BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais de 1ª a 4ª Séries: Arte*. Secretaria de Educação Fundamental, Brasília: MEC/SEF, 1997.
- CHÂTEAU, Jean. *O jogo e a criança*. Volume 29. São Paulo: Summus, 1987.
- CORTNEY, Richard. *Jogo, teatro e pensamento – As bases intelectuais do teatro na educação*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- DESGRANGES, Flávio. *A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo*. 2ª edição. São Paulo: Hucitec, 2010.
- GIL, Antonio Carlos. *Métodos e Técnicas de pesquisa social*. 5ª edição. São Paulo: Ed. Atlas S.A, 1999.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. *A nova proposta de ensino do teatro*. Sala Preta. Departamento de Artes Cênicas. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo n.2, 2002. p. 233-239.
- \_\_\_\_\_. *Jogos Teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 1984.
- SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos. *Brincadeira e conhecimento: do faz-de-conta à representação teatral*. Porto Alegre: Mediação, 2002.
- SILVEIRA, Fabiane Tejada da. *O Jogo Teatral na Escola: uma reflexão sobre a construção de sujeitos históricos*. Pelotas: Ed. Universitária UFPEL, 2008.
- SLADE, Peter. *O jogo dramático infantil*. Volume 2. São Paulo: Summus, 1978.
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- STEIN, Moira. *Corpo e palavra: caminhos da fala do ator contemporâneo*. Porto Alegre: Movimento/ EDUNISC, 2009.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S.A, 1990.

\_\_\_\_\_. *O nascimento da inteligência na criança*. 4ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. Para desembaraçar os fios. In: *Educação e realidade*. Porto Alegre: Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005.