



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO SEMIÁRIDO
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO DO CAMPO
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO DO CAMPO**

ARTUR ALAN MELO CARNEIRO DE OLIVEIRA

**TEATRO NA EDUCAÇÃO:
UM CIDADÃO TEATRALIZADO**

**SUMÉ - PB
2018**

ARTUR ALAN MELO CARNEIRO DE OLIVEIRA

**TEATRO NA EDUCAÇÃO:
UM CIDADÃO TEATRALIZADO**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação do Campo do Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado/a em Educação do Campo.

Orientador: Prof. Dr. Bruno Medeiros Roldão de Araújo

**SUMÉ - PB
2018**

O482t Oliveira, Artur Alan Melo Carneiro de.
Teatro na educação: um cidadão teatralizado. / Artur Alan Melo
Carneiro de Oliveira. - Sumé - PB: [s.n], 2018.

56 f.

Orientador: Professor Dr. Bruno Medeiros Roldão de Araújo.

Monografia - Universidade Federal de Campina Grande; Centro
de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido; Curso de
Licenciatura em Educação do Campo.

1. Teatro e educação. 2. Jogos teatrais. 3. Extensão
universitária e teatro. I. Título.

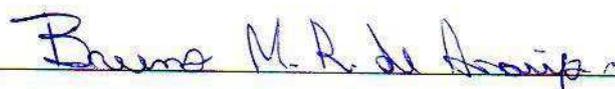
CDU: 37:792(043.1)

ARTUR ALAN MELO CARNEIRO DE OLIVEIRA

**TEATRO NA EDUCAÇÃO:
UM CIDADÃO TEATRALIZADO**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação do Campo do Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação do Campo.

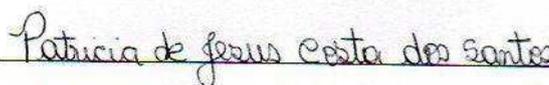
BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dr. Bruno Medeiros Roldão de Araújo
UAEDUC/CDSA/UFCG
Orientador



Profa. Msc. Nadege da Silva Dantas
UAEDUC/CDSA/UFCG
Examinador 1



Profa. Msc. Patrícia de Jesus Costa dos Santos
UNIFACISA
Examinador 2

Trabalho aprovado em: 9 de agosto de 2018.

SUMÉ - PB

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus, por me dar forças de ter chegado até aqui, sem Ele não sei o que seria de mim, pois o trabalho e o esforço foram imensos. Destaco aqui minha família, principalmente minha avó, que também é minha mãe, por cuidar de mim, me incentivar e me ajudar com o que podia para que eu me formasse, pois essa foi a frase que ela me disse “sem estudo as coisas ficam bem mais difíceis”, então este trabalho não é só meu, mas também dela. Por último, mas não menos importante, dedico este trabalho a uma das professoras que mais me fez crescer, não só nesse curso, como na minha vida, Eliane Lisboa, sem a iniciativa dela de realização dos projetos de extensão envolvendo o teatro, bem como esta pesquisa, não existiria. Ela foi mais que uma professora para mim, acredito que minha terceira mãe.

AGRADECIMENTOS

Assim como na dedicatória, agradeço a Deus, a minha família por me apoiar nessa jornada, principalmente a minha avó Maria das Graças Melo Carneiro, mais conhecida como Mesquita e meu pai Laércio de Brito Oliveira. E também quero agradecer ao grupo teatral Arupemba e seus integrantes, onde recebi conhecimentos que foram muito importantes nas minhas práticas durante esse estudo.

Não posso deixar de agradecer aos meus colegas de turma e dos projetos de extensão, com quem compartilhei momentos de tristeza e de alegria. Com isso, também agradeço por nossa amizade e por me aturar todo esse tempo. Peço desculpas para quem eu magoei e digo muito obrigado por tudo que fizeram por mim nesses quatro anos de curso, seja com uma carona ou até se preocupando comigo. Agradeço a Ana Clécia, Ada Priscila, Daiane Feitosa, Edson Oliveira, Eliene Silva, Érica Samara, Felipe Alves, Gabriela Maciel, Gabrielle Macedo, Grace Kelly, Helena Jeane, Jefferson Daniel, Jéssica Rafaelly, Joseane Santos, José Erinaldo, Naiara Silva, Natália Veríssimo, Roger Farias, Romário Batista, Thalita Lopes e Vanessa Braga.

Quero agradecer a CAPES pelo apoio financeiro, através da bolsa de estudos do PIBID Diversidade e a todos os professores que eu amei conhecer nessa trajetória e que vou querer me espelhar neles em minhas práticas. Mestres que me orientaram para seguir pelo caminho correto, professores que não dão apenas lições de casa, mas lições de vida: Alba Wanderley, Aparecida, Carolina de Sá, Denise Coutinho, Denise Xavier, Duílio Cunha, Marcelle Ventura, Marciano Monteiro, Nadege Dantas, Nahum Isaque, Patrícia Costa e Walberto Barbosa. Um agradecimento especial aos professores Eliane Lisboa e Bruno Roldão, que foram os responsáveis pelas orientações dos trabalhos realizados, eles estiveram ao meu lado me ajudando e me ensinando.

Por último, mas tendo também sua importância, agradeço aos meus amigos de fora da universidade, pois, quando eu estava estressado, ou com a cabeça enlouquecida, jogar algumas partidas do jogo de cartas Yu-Gi-Oh sempre me animava e me alegrava para ter mais energia.

Agradeço a todos e, ao mesmo tempo, peço desculpas, por qualquer mal entendido ou por ter esquecido de citar alguém, muito obrigado.

“As pessoas esquecerão o que você disse, as pessoas esquecerão o que você fez... Mas elas nunca esquecerão...Como você as fez sentir.”

Chico Xavier

RESUMO

Este estudo tem como objetivo geral, apresentar, sob a forma de relato de experiência, ações exitosas na aplicação dos jogos teatrais em atividades de extensão do CDSA/UFMG no município de Sumé-PB. Os objetivos específicos foram: a) amparar os docentes em sala de aula a partir das experiências vivenciadas, por meios de orientações, técnicas e estratégias de utilização do teatro e dos jogos teatrais de forma favorável, estimulando o aprendizado, cuidado com o corpo, desenvolvimento cultural, pessoal e a sociabilização dos alunos; b) desconstruir a ambição de apenas criação de espetáculos teatrais com os alunos, o que ignora o processo de construção teatral. Para isso, foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa, tendo como lócus a Casa Grande, que fica localizada no Assentamento Mandacaru (zona rural) e a Academia da Saúde (zona urbana) no Bairro do Alto Alegre, ambas localizadas no município de Sumé-PB, aonde foram realizadas as ações práticas. Os atores sociais da pesquisa foram os alunos dos projetos de extensão, sendo um total de vinte e um (21) alunos, dos quais quinze (15) da zona rural e seis (06) da zona urbana. Foram utilizados como instrumentos para a coleta de dados, um diário de campo, uma câmera filmadora e uma câmera fotográfica, para registrar o que acontecia durante a aula. A partir das observações, foram percebidos formas e meios que poderiam ser refletidos e melhorados na aula seguinte. Percebemos assim, que os jogos teatrais desenvolveram nos alunos sentimentos de aceitação à diversidade e inclusão social, em que seus resultados podem ser observados durante as apresentações, nos quais os jovens participantes do projeto fazem apresentações para a comunidade local.

Palavras-chave: Teatro. Jogos Teatrais. Professor. Aluno.

ABSTRACT

This study has as general objective, to present in the form of an experience report, the successful actions in the application of theatrical games in extension activities of the CDSA / UFCG in the municipality of Sumé-PB. The specific objectives were: a) to support teachers in the classroom based on the experienced experiences, by means of guidance, techniques and strategies to use theater and the theatrical games in a favorable way, stimulating learning, care with the body, development cultural, personal and the socialization of students; b) deconstruct the ambition to only create theatrical spectacles with the students, which ignores the process of theatrical construction. For this, a qualitative research was carried out, having as locus The Large House, located in the Mandacaru Settlement (rural area) and the Health Academy on the neighborhood Alto Alegre, in the municipality of Sumé-PB, where was realized practical actions. The social actors of research were the students of extension projects, being a total of twenty one (21) students, of which fifteen (15) are of the rural zone and six (06) are of the urban zone. Were carried out as instruments for collecting data, a field journal, a video camera and a photographic camera, to record the occurrence during the class. From of the observations, perceived forms and means that could be reflected and improved in the next class. We realize that the theatrical games developed in students feelings of acceptance of diversity and social inclusion, on what their results can be observed during the presentations, in which the young participants of project, making presentations to the local community.

Key Words: Theater. Theatrical games. Teacher. Student.

LISTA DE SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CDSA – Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido

PIBID - Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

UFCG - Universidade Federal de Campina Grande

UAEDUC - Unidade Acadêmica de Educação do Campo

LISTA DE FIGURAS

FOTO 1 – foto do jogo Tempestade, casa e pessoa sendo realizado com os jovens do projeto Teatro no Assentamento Mandacaru.....	33
FOTO 2 – foto do jogo do olhar sendo realizado com os jovens do projeto Teatro no Assentamento Mandacaru.....	34
FOTO 3 – foto do jogo do espelho sendo realizado com os jovens do projeto Teatro no Assentamento Mandacaru.....	35
FOTO 4 – foto da pintura da Casa Grande sendo realizada pelos jovens do projeto Teatro no Assentamento Mandacaru.....	36
FOTO 5 – foto do jogo pirueta, salto, abismo sendo realizado com os jovens do projeto Teatro no Assentamento Mandacaru.....	37
FOTO 6 – foto do jogo máquina sonora sendo realizado com os bolsistas e jovens do projeto Teatro no Assentamento Mandacaru.....	37
FOTO 7 – foto dos objetos reunidos e trazidos pelos jovens do projeto Teatro no Assentamento Mandacaru.....	38
FOTO 8 – foto do ensaio da peça final sendo realizado com os jovens do projeto Teatro no Alto Alegre.....	39
FOTO 9 – foto da primeira formação do grupo de jovens do projeto Teatro no Alto Alegre, após a realização da apresentação do casamento matuto.....	39
FOTO 10 – foto do ensaio e da segunda formação do grupo de jovens do projeto Teatro no Alto Alegre.....	40
FOTO 11 – foto da aula de campo na serra de Sumé realizada com os alunos e bolsistas do projeto Teatro no Alto Alegre.....	41
FOTO 12 – fotos dos alunos e bolsistas reunidos para subir a serra para a aula de campo do projeto Teatro no Alto Alegre.....	44

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1	A História do Teatro.....	15
2.2	O Teatro na Escola.....	16
2.3	Os Jogos Teatrais.....	20
2.4	Teatro e Sociedade.....	24
2.5	Experiências Contemporâneas.....	25
3	MÉTODO.....	27
3.1	Tipo de Estudo.....	27
3.2	Cenário do Estudo.....	27
3.3	Atores sociais da Pesquisa.....	27
2.4	Instrumentos e Técnicas Para Coleta dos Dados.....	28
3.5	Procedimentos Para Análise de Dados.....	28
3.6	Procedimentos Éticos.....	28
4	Resultados e Discussão: Relato de Experiência.....	29
4.1	Relato De Experiência (Projeto Teatro No Assentamento Mandacaru).....	29
4.2	Relato De Experiência (Projeto Teatro No Alto Alegre).....	36
4.3	JOGOS.....	42
4.3.1	Jogo de Aquecimento.....	42
4.3.2	Jogos de Integração.....	43
4.3.3	Jogos de Concentração.....	45
4.3.4	Jogo de Observação.....	46
4.3.5	Jogo de Imaginação.....	47
4.3.6	Jogo de Improvisação.....	47
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
	REFERÊNCIAS.....	50

1 INTRODUÇÃO

Este estudo pretende, de forma teórica, mostrar a importância do teatro na escola, além de colocar opiniões acerca do assunto, a partir de estudos de alguns autores que já trabalharam com esse material, comprovando a eficácia da utilização do teatro, ou melhor, dos jogos teatrais na sala de aula.

O teatro, apesar de ser uma ferramenta transformadora do ser humano, também tem a capacidade de libertá-lo, fazendo-o refletir, construir seu senso crítico, sendo capaz de opinar sobre diversos assuntos, levando-o a participar ativamente de seu papel na sociedade, dessa forma, desmistificar todo tipo de alienação que o indivíduo sofra.

Sua existência é milenar, pois, foi na Grécia Antiga que o teatro ganha sua definição, a partir do momento em que as pessoas criavam diversas maneiras de agradecer aos seus deuses. Foi em uma festa para reverenciar o Deus do vinho, Dionísio/Baco, que um homem embriagado chamado Téspis, começa a agir como o próprio Dionísio. As pessoas presentes ficaram surpresas com aquilo, conseqüentemente, vindo a ser conhecido como teatro.

De acordo com Araujo (1974, p. 14) “o teatro brasileiro ficou inexplicavelmente privado do talvez mais eficiente meio de formação de novas plateias: o contato direto da criança, ao longo da sua vida escolar, com o fenômeno dramático”.

Foi por volta da década de 1500, na época da colonização, que o teatro chegou ao Brasil, através dos jesuítas e padres, que vinham com o objetivo de catequizar os índios, tentando mostrar para eles a sua crença, de modo que os índios abandonassem seu modo de vida e cultura. Além de representar os deuses dos índios de forma maligna e perversa perante a crença portuguesa, o teatro veio ao Brasil como forma pedagógica, com os objetivos de catequização e aculturação indígena.

No século XX, a educação estava sendo desenvolvida por professores que lecionavam durante um período longo de trabalho, ensinando disciplinas que não dominavam e o mesmo processo aconteceu com o teatro. Equivocadamente as pessoas entendiam que qualquer cidadão “mais solto” e/ou desinibido poderia fazer teatro, o que gerou um uso equivocado do teatro nas escolas.

Sendo assim, diretores de teatro viram que havia a necessidade de um ensino adequado, pois as pessoas tinham um pensamento errôneo do que era fazer teatro. Foi a partir daí, que o teatro surgiu como prática para formar atores, o que proporcionou a criação de cursos, profissionalizando atores de qualidade, a partir da forma de ensino adequada criada por profissionais que entendiam da área.

Com o uso de jogos teatrais, proporcionando diferentes objetivos, alguns autores, a exemplo de Viola Spolin e Hilton de Araújo, viram isso como uma alternativa de ampliar o ensino-aprendizagem dos alunos nas escolas positivamente, o que gerou a criação de inúmeros jogos, bem como um maior número de estudos aprofundados neste campo do conhecimento. Por este motivo, o presente estudo, objetiva trabalhar com o teatro e seus jogos na educação, além de mostrar ao educador, o quanto o aluno pode progredir nesse processo educativo.

Além disso, esse estudo vem contribuir com a prática em sala de aula, mostrando ao educador que os jogos teatrais são alternativas para estimular o aluno a aprender e que podem ser utilizados independente da disciplina que se ministra. Com isso, saber o momento ideal de aplicar cada jogo é importante para ajudar no processo, como veremos adiante.

Os jogos teatrais fazem parte do processo de formação para o ator, porém, mesmo quem não pretenda seguir carreira, os jogos ajudam a formar um sujeito crítico, capaz de expressar diversas emoções e sentimentos, controlar a timidez e lutar pelo que busca. Os jogos teatrais ajudam o ser humano conhecer a si mesmo, pois proporcionam a ampliação e utilização dos sentidos corporais, trabalhando visão, audição, tato, voz, exercitando o corpo. Este que deve ser cuidado e trabalhado, pois, a ferramenta primordial do ator é o próprio corpo.

Utilizar os jogos teatrais em sala de aula é proporcionar um espaço para o reconhecimento de si mesmo e do outro, percebendo as diferenças que cada um possui, gerando trabalho em grupo, aceitação, respeito, melhorando assim, o relacionamento em sala de aula.

Sendo assim, serão apresentados relatos de experiências, vivências em campo, em locais e anos diferentes, em que desenvolvemos os projetos de extensão: “Teatro no Assentamento Mandacaru” e “Teatro no Alto Alegre”. O primeiro aconteceu no ano de 2016, e o segundo foi realizado no bairro do Alto Alegre no mesmo município no ano de 2017, tendo como público alvo, jovens com idades entre 15 e 20 anos.

Os projetos de extensão têm a possibilidade de desenvolver a capacidade do aluno explorar os muros além da universidade, pesquisando e realizando trabalhos que atendam a uma necessidade, conhecendo e ajudando os sujeitos alvo do projeto, pois visa construir mais conhecimento entre sociedade e universidade, além de estimular o ensino-aprendizagem, o apoio e colaboração entre forças, pois a extensão forma um ser humano capaz de contribuir com seu meio social.

Sendo assim, ambos os projetos de extensão (Teatro no Assentamento Mandacaru e Teatro no Alto Alegre), com a utilização do teatro, uma arte que humaniza as pessoas, mostrou aos jovens que o teatro é muito mais que decorar falas de um personagem. Os projetos promoveram o auto reconhecimento dos sujeitos e a valorização do lugar onde moram, explorando a história do local e seu cotidiano. Além disso, o teatro incentivou os alunos a buscarem mais conhecimento e a explorarem as habilidades artísticas que cada um possui. Seja dançando, gingando capoeira, declamando poesias, atuando como ator/atriz, tendo o desejo de se espelhar em seus pais, seja agricultor ou cuidador de animais e viver onde nasceram.

O trabalho surgiu a partir da proposta de auxiliar, por meio do teatro, os educadores que tentam inovar em sala de aula. Mostrando a maneira correta de se trabalhar o teatro na educação, seja por jogos teatrais ou por criações de cenas ou peças, pois o teatro é uma ferramenta que merece ser mais explorada pelos professores em sala de aula.

Apesar de ser um instrumento eficaz no campo da educação, é necessário ressaltar que o teatro, usado de forma incorreta ou sem uma atenção no seu uso, pode gerar uma experiência negativa no aluno, por isso, é fundamental, não apenas introduzi-lo nas práticas dos professores, mas também saber a forma como utilizar, de modo favorável ao professor e ao aluno.

Sendo assim, a pedagogia do teatro já é um campo bastante explorado no Brasil, por diversos estudiosos e autores, como Augusto Boal, Viola Spolin, Ryngaert, entre outros, que tiveram experiências no campo educacional.

Por fim, esta pesquisa, além de trabalhar com o uso e a forma de usar os jogos com os alunos em sala de aula ou fora dela, vai ajudar a formar cidadãos que reflitam, critiquem, criem, participem e se libertem do ensino tradicional que ainda hoje existe em escolas do Brasil e que possam viver com voz e vez na sociedade.

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo geral, apresentar, sob a forma de relato de experiência, ações exitosas na aplicação dos jogos teatrais em atividades de extensão do CDSA/UFCG no município de Sumé-PB. Os objetivos específicos são amparar os docentes em sala de aula, estimulando o aprendizado, cuidado com o corpo, desenvolvimento cultural, pessoal e a sociabilização dos alunos e desconstruir a ambição de apenas criação de espetáculos teatrais com os alunos, fazendo-os ir além da apenas aplicação do jogo, levando-os a refletir sobre cada ação desenvolvida e propiciar o desenvolvimento de um aluno teatralizado. Pois, o importante é o processo, em que, o resultado é a consequência desse processo.

Não podemos deixar de mencionar a pessoa que idealizou e deu origem a ambos os projetos, (Teatro no Assentamento Mandacaru e Teatro no Alto Alegre), tendo toda uma construção por parte da Prof^a. Dr^a. Eliane Tejera Lisboa, professora de Teatro no Curso de Licenciatura em Educação do Campo, CDSA, da Universidade Federal de Campina Grande-PB, concluiu doutorado em Teoria Literária pela Universidade Estadual de Campinas (2001). Com o estudo da teatralidade na dramaturgia de Carlos Alberto Soffredini, a Maîtrise d'Information et Communication - Université Paris X, Nanterre (1984) estudando a relação com o público no trabalho de Augusto Boal, e a graduação em Comunicação pela Universidade Federal da Bahia (1983). Tendo o objetivo de atingir as camadas mais carentes e que mais necessitam explorar a arte e da cultura, ela decidiu criar esses projetos. Como consequência, os alunos dos projetos passaram por um processo de aceitação e valorização de sua cultura e do lugar em que vivem. Além disso, estimulou e fez florescer nos alunos algumas habilidades e gostos por diferentes formas de expressão, como a poesia, capoeira, dança, cuidar dos animais e do campo como seus pais. O teatro abriu a porta para que eles pudessem realmente fazer o que gostam. Acreditamos que tudo isso se deu apenas pelo esforço e confiança que a professora Eliane teve em mudar a vida desses jovens e das comunidades, o que mostra o nível de profissional que a professora é, indo além do simples exercício da função e ajudando o próximo, por isso podemos dizer: o que move a profissão não é o salário, mas o amor pela profissão.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A História do Teatro

O teatro, sendo uma arte, é a arte mais humanizada que existe, por trabalhar com o ser humano em seu aspecto social, mental e físico. Através do seu trabalho de observação do mundo, aproveitando dessa observação para criar algo novo e diferente daquilo que existe.

O teatro foi ganhando forma, sendo cada vez mais melhorado, obtendo seu próprio local apropriado para execução de atuações teatrais, conhecido como palco, ganhando diferentes formas e denominações ao longo dos anos.

Além disso, o teatro foi explorando diversos instrumentos que enriqueceram ainda mais sua prática. O figurino, a roupa adequada para determinada atuação, ajudando a identificar os personagens; o cenário, que localiza o tempo e espaço em que a cena acontece; a música, ou sonoplastia, que influencia e ajuda determinada cena, mostrando e fazendo a plateia sentir o que a cena expressa: por meio da música, reflexões para o público; as máscaras, para não identificar os atores, além de definir as características do personagem (alegre, raiva, triste, medo etc.), entre outros instrumentos que complementam o fazer teatral.

Com a utilização do teatro em diversas partes do mundo, foram surgindo diferentes ideias de palcos, muitos autores exploraram o espaço dos atores de modos diversos, tanto com divisão de plateia e atores, quanto com a inserção dos atores em meio ao público. Primeiramente temos o palco italiano, sendo o mais tradicional, onde a plateia fica apenas de frente para os atores. Em seguida, temos o palco semiarena, em que ele avança para próximo do público, ficando em semicírculo. Além do semiarena, temos o palco de arena, que é um pouco parecido com o palco de circo, mas nesse tipo de palco o espectador fica ao redor dos atores, tendo uma relação mais estreita. Por último, temos o palco elisabetano, que consiste em um espaço fechado, com uma grande ampliação do proscênio (parte da frente do palco) em formato retangular ou circular.

Mas foi por volta de 1500, na época da colonização, que o teatro chegou ao Brasil, através dos jesuítas e padres da época, que vinham com o objetivo de catequizar os índios, tentando mostrar para eles a sua crença, de modo que os índios abandonassem seu modo de vida e cultura, além de representar os deuses dos índios de forma maligna e perversa perante a crença portuguesa, com isso, o teatro veio ao Brasil como forma pedagógica, com os objetivos citados acima.

2.2 O Teatro na Escola

O teatro está presente na vida de todas as pessoas, é preciso atuar e ser flexível para viver e vivenciar em diversos lugares, com diferentes pessoas, ou seja, na escola, você tem o papel de aluno, enquanto em casa você tem o papel de filho ou no hospital você é o paciente. Enquanto aluno, você está ali para aprender ou descobrir o que não sabe, enquanto filho, você tem que obedecer seus pais, pois são eles que o sustentam e, enquanto paciente, você deve esperar o momento para ser medicado ou atendido. É preciso ter essa mesma noção de lugar e personagem no teatro, que são princípios básicos que se aprendem e servem para a vida de cada ator.

De acordo com SOARES (2003), “O objetivo do jogo teatral na escola é, portanto, retomar esta primeira experiência de liberdade da criança no espaço, agora apreendida e elaborada de uma maneira consciente e expressiva. Deste modo, a construção da teatralidade na escola consiste em desenvolver, no aluno, este olhar progressivamente consciente, tornando cada gesto e cada ação no espaço, intencional”.

Ou seja, o teatro é um processo contínuo, que deve ser trabalhado com os alunos, de modo que o sujeito possa se aperfeiçoar, ou ampliar, seus conhecimentos a cada dia. Por isso, é importante trabalhar com meios diversificados, chamando a atenção do educando, criando o interesse do mesmo pelo processo e facilitando a assimilação do que está sendo trabalhado.

O teatro na educação vai além do estudo teórico e exercita o fazer, a realização da cena ou do jogo teatral, ou seja, é um espaço de formação, em que ação e reflexão estão apoiados um ao outro. Com isso, a concentração se torna um dos objetivos dos jogos teatrais para criar e manter o foco do aluno (ator), mas esse objetivo deve ser trabalhado de forma que evite o uso excessivo do foco, pois o excesso de concentração faz com que o aluno perca a interação com o grupo e com o outro, sendo um ato indispensável, porque a comunicação e interação em grupo é parte fundamental do processo de ensino-aprendizagem, seja ele teatral ou não.

Segundo MOSHE FEL-DENKRAIS (1904) em seu livro *Consciência pelo Movimento* revela que quando estamos acordados, lançamos mão dos quatro componentes da vigília: as sensações, os sentimentos, o pensamento e o movimento. De acordo com a tarefa praticada, estes componentes estão mais ou menos ativados, mas a falta total de um deles é sintoma garantido de doença ou desequilíbrio.

Então, pode-se perceber que é papel importante do docente, para que ele possa trabalhar de forma proveitosa, produtiva e inovadora sobre o modo de conduzir seus alunos pelo caminho adequado. Não ficar restrito aos modelos tradicionais de ensino, que já estão

ultrapassados. Além disso, trabalhar com técnicas mais significativas de ensino-aprendizagem, pode ajudar a construir um cidadão crítico, criativo e político para a sociedade.

Segundo INGRID KOUDELA (2008), teatro na escola não é escolher uma peça teatral e fazer com que os alunos a apresentem, e sim, utilizar os jogos teatrais nesse processo educacional.

Para um bom trabalho teatral é preciso a repetição do ensaio, podendo ser a repetição de uma cena ou jogo, com isso, o professor que guia o trabalho teatral deve fazer os alunos pensarem sobre as suas performances, levando-os a refletir o que poderia ter sido feito para deixar mais claro e evidente o que foi realizado, além de que o professor pode intervir no momento da atuação dos alunos, orientando e acrescentando elementos no processo, explicando ao aluno para apenas escutar sua voz, mas manter a concentração no trabalho que está sendo realizado.

Além disso, o professor deve ficar ciente que ele é apenas um guia, dessa forma, ele vai orientar os alunos, e estes devem ser os criadores de suas ações. O professor pode explicar um determinado jogo que o grupo não conhece e até dar exemplo, mas deve evitar fazer com que o aluno o imite. Caso o aluno faça questionamentos, falando e explicando como deve ser, o professor deve apenas pedir para que ao invés de falar, faça acontecer, pois o trabalho teatral consiste de experimentação. Apenas experimentando é que vamos saber o que deu certo ou não. Então, é com a experimentação que se pratica e se aprende. Esse é o tipo de repetição adequado para ser trabalhado, em que o inadequado seria o professor fazer e o aluno imitar da forma que o professor fez, sem explorar o seu modo de fazer e de criação. É preciso prática, para chegar à perfeição.

O instrumento do ator é o corpo, é através dele que o ator expõe seus desejos, sentimentos, sons, silêncio e movimentos que se relacionam com o mundo a sua volta, o mundo é sua fonte de inspiração e criação, por isso é importante o ator conhecer o mundo. Para que ele possa explorar de diversas formas, com a ajuda da sua aprendizagem e experiências obtidas ao longo de sua vida. Sendo assim, a subjetividade é a matéria-prima nesse processo de criação, em que o ator vai interpretar e realizar suas ações a partir de seu ponto de vista, sentimentos e entendimento de mundo.

Um dos principais e fundamentais objetivos que os jogos teatrais trabalham para o aprimoramento do ator é a imaginação, é por meio dela que o ator pode iniciar seu processo de criação, imaginando o mundo, os seres, as ações, os sons e as vozes. Com esse processo de imaginação realizado, o ator tem as ferramentas necessárias para prosseguir na construção do seu personagem, exprimindo tudo o que foi imaginando. Com isso, chegamos ao ponto

anteriormente citado, a parte da experimentação, sendo nessa fase onde o ator (aluno) realiza a corporificação de sua criação e o professor vai observar e decidir se aquele trabalho está bom ou pode ser experimentado de outro modo para decidir qual foi a experimentação que mais deu certo e que funcionou. O professor deve sempre ficar atento e evitar utilizar os termos: “certo” e “errado” para não travar o aluno, ou até desestimular, porque ele pode pensar que fez errado e não é capaz de conseguir acertar. Por isso é importante utilizar outros termos como “deu certo”, “vamos tentar de outro modo”, entre outros termos que ajudam a estimular a vontade de aprender e de experimentar, pois o processo de repetição é bem exaustivo e, caso os alunos já estejam cansados, é possível que o professor pule para outra etapa do trabalho, retomando depois ao que estava sendo realizado.

O teatro como ferramenta de ensino-aprendizagem em sala de aula é um estudo recente que vem avançando cada vez mais, e esses avanços são devido aos estudos de grandes autores que ajudam no desenvolvimento dessa prática pedagógica, estando entre eles Johan Huizinga (1872-1945), que estuda as relações entre as formas artísticas, o jogo e a cultura.

Graças aos inúmeros estudos que vêm se multiplicando no campo de estudo teatral e da pedagogia do teatro, há abordagens metodológicas que devem ser levadas em consideração e são as ferramentas fundamentais para a formação do ator, os jogos teatrais e o jogo dramático. Os jogos teatrais podem ser considerados, como “um sistema de aprendizagem do teatro alicerçado nos princípios e experiências artístico-didáticas da pesquisadora norte-americana Viola Spolin junto a grupos de teatro improvisacional nos Estados Unidos, na década de 60”, (SANTOS e SPRITZER, 2012, p. 32).

Alguns aspectos que estão presentes na obra de Spolin são: o princípio do jogo; a construção de um sistema de avaliação com critérios que se fundamentam na responsabilidade do professor e no envolvimento do grupo; interação e cooperação entre os indivíduos do grupo; o sentido da plateia no teatro; característica de criação, viajar entre o real e o ficcional; e a utilização da corporeidade, capacidade de mostrar em cena através do corpo as intenções propostas pelo ator, jogador ou aluno.

No Brasil, houve uma grande repercussão junto a professores e artistas à metodologia dos jogos teatrais, devido ao trabalho pioneiro da professora e pesquisadora Ingrid Koudela, tradutora e estudiosa da obra de Spolin, responsável por parte significativa das pesquisas sobre o tema, sugerindo importantes reflexões e debates sobre o ensino e a aprendizagem do teatro.

Na concepção de Koudela (2010, p. 24), é sugerido que:

[...] o teatro deixa de ser uma técnica ou um domínio de especialistas. O fazer artístico é concebido como uma relação de trabalho. A partir daí pode haver a substituição do tão mitificado conceito de “talento” pela consciência do processo de criação. Nessa medida, o sistema se destina a todas as pessoas: profissionais, amadores ou crianças.

O teatro, e principalmente a arte, fazem parte do currículo escolar obrigatoriamente (Lei n.º. 5.692/71), mas infelizmente, não é o que vemos na realidade e no cotidiano das escolas, pois, devido a alguns fatores, essas disciplinas, que também possuem importância significativa como as demais, perdem espaço nas escolas. Podemos destacar que alguns desses fatores são: falta de qualificação dos professores; criação de propostas que ajudem a mudar esse fato nas escolas; o descaso com a falta de concursos públicos e de contratação de profissionais nas áreas específicas para suprir essa necessidade; a falta de apoio institucional ao trabalho, falta de projetos que estimulem o trabalho artístico, falta de local adequado para as práticas, entre outros fatores.

Entretanto, é fundamental a presença do teatro na escola, seja para apreciar ou fazer teatro, pois desenvolve a interação entre os alunos com os aspectos lúdicos, estéticos e éticos, ampliando a capacidade de percepção do mundo e conscientizando sobre possibilidades transformadoras através de suas ações. Trabalhar os jogos teatrais e dramáticos vai além de uma simples diversão ou momento lúdico, pois o fazer teatral abrange além do lúdico, amplia a visão de mundo e os sentidos corporais, transforma o sujeito inserido, de modo que ele possa ver o mundo com novos olhos e transformá-lo com o seu fazer teatral.

2.3 Os Jogos Teatrais

Como define Caillois (1990), o jogo é uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento, “o jogo é um fim em si mesmo”. Enquanto para Huizinga “jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’ ”. Além disso, de acordo com a classificação dos jogos de Caillois¹(*ibidem*), o jogo teatral encontra-se na categoria *mimicry*, pois ele reflete sobre a realidade e a reproduz através da interpretação, o que acaba sendo uma atividade de imitação e reflexão da nossa vida cotidiana.

Durante a formação teatral do indivíduo, ele deve jogar alguns jogos teatrais que foram criados, no âmbito dele desenvolver as habilidades necessárias, para poder entrar em cena concentrado, confiante e preparado para o que será apresentado. Esses jogos têm seus objetivos que diferem do tipo de trabalho que será realizado com os alunos.

O jogo teatral ou dramático trabalha a atuação dos atores, enquanto o jogo preparativo cria um objetivo para que o jogador atinja esse objetivo e estimule a criatividade, além de abrir a mente dos indivíduos que estão envolvidos, para que sejam desconstruídos preconceitos e estereótipos.

O jogo dramático surgiu na França, por volta da primeira metade do século XX, devido as contribuições significativas dos autores: Léon Chancerel (1941), Jean Chateau (1973), Pierre Leenhardt (1973), Catherine Dasté (1975), Richard Monod (1983), dentre outros, mas foi com a obra de Jean-Pierre Ryngaert (1981-2009) que os estudos ganharam novas formas. Essa metodologia tem como ferramenta a improvisação teatral e valoriza todo o processo de trabalho, estimulando entre os atores e observadores a interação e a comunicação teatral.

Além disso, Ryngaert busca refletir sobre o modo como os sinais convencionais são utilizados no teatro, chamando de “teatralidade assumida”. De acordo com ele, a teatralidade acontece a partir da interação entre os participantes no jogo dramático, utilizando coletivamente os sinais a partir da necessidade que surge em cena, sendo essa a comunicação

¹ Na classificação de Callois, os jogos são divididos em quatro categorias, sendo estas: *Agon*, que é o jogo mais elaborado, com regras, exemplo: Vôlei; *Alea*, que é o jogo de sorte/azar, exemplo: loteria; *Mimicry*, sendo o jogo de imitação, exemplo: jogos teatrais; e *Ilinx*, trata-se do jogo que tira o jogador de seu ponto de equilíbrio, exemplo: Skate.

teatral. Dessa forma, “é utilizado o artifício de afirmar plenamente a teatralidade que o jogo dramático se transforma num instrumento de análise do mundo” (RYNGAERT, 1981, p. 70).

Conforme esse autor, o jogo dramático é “um meio concreto de criação de situações e de aquisição de técnicas, e um meio de reflexão sobre estas situações para chegar à invenção” (p.45), praticá-lo contribui para o exercício do indivíduo se envolver com o abstrato e o lúdico, permitindo ir além de modelos prontos e estereotipados, melhorando a imaginação e a capacidade criativa do indivíduo.

No jogo dramático, uma prática fundamental que não pode deixar de acontecer é o debate, que consiste em um momento de reflexão e compreensão coletivo dos fatos que ocorreram em cena, sendo esse debate após a apresentação de uma improvisação teatral, reunindo o público (espectadores), e os atores para conversar sobre o que foi vivenciado.

Segundo Ryngaert, o debate possui três objetivos, em que o primeiro pode propiciar aos jogadores a reflexão sobre os significados de seus atos em cena, uma vez que o ator vai utilizar como material para seu trabalho o seu cotidiano, indo de notícias de jornais até a aventuras cinematográficas, partindo para a reprodução de um estereótipo, sendo que o debate vai desenvolver a capacidade de rever tais acontecimentos por ângulos diferentes, ampliando o ponto de vista acerca da relação humana na sociedade. O segundo objetivo do debate é possibilitar que os jogadores reconheçam os motivos de suas próprias ações em cena, superando a visão de bem ou mal para o personagem. Além de explorar um universo diferente para aquele personagem, propiciando uma melhor compreensão do mesmo e de seus atos. O terceiro objetivo é revelar os estereótipos, é importante fazer os alunos refletir sobre o que é imposto pela mídia e a cultura em geral, desconstruindo conceitos e preconceitos, além dos alunos identificarem em suas próprias ações cênicas os comportamentos clichê e lugares comuns que são disseminados pelas classes dominantes, com isso, ampliar o universo de possibilidades para o ator.

Sendo assim, é importante o trabalho de familiarizar o grupo com o momento de debate, para que os alunos possam tomar a iniciativa de debater junto com os demais, propondo novas ideias de reflexão. É com isso, que o aluno passa a construir seu conhecimento teatral, conhecimento esse que passa pela aquisição de novos códigos e pela reflexão sobre a teatralidade e permite modificar o olhar dos nossos alunos sobre o mundo.

Os jogos podem ser divididos entre: jogos de aquecimento, que servem para aquecer o corpo e deixar o corpo presente, pronto para os demais jogos; jogo de integração, como o próprio nome já diz, é um jogo que integra os colegas, tornando o vínculo entre o grupo mais forte; jogo de concentração que se baseia em focar e manter a concentração, tanto em grupo,

como individualmente; jogo de observação que consiste em trabalhar com a observação, o olhar, a visão; jogo de imaginação que trabalha com a imaginação do aluno, apesar de ser de imaginação, também exige concentração e silêncio para que o jogo funcione corretamente; e jogo de improvisação que trabalha com a cena, tentar ser o outro e trabalhar com o público.

Um jogo de aquecimento bastante eficaz é o jogo do mosquito que consiste em tentar matar o mosquito, em uma roda, passando de cabeça por cabeça, os colegas que estão ao lado devem tentar matar o mosquito que deverá ser imaginado na cabeça do colega que está no meio, então, o colega do meio deve agachar-se. Dessa forma, o jogo segue na roda. Caso tenham muitos alunos, é possível introduzir mais de um mosquito.

Um exemplo de jogo de integração chama-se Pessoa, Casa e Tempestade, o jogo consiste em ser rápido para não sobrar, pois dois colegas com as mãos dadas e levantadas formam uma casa, e mais um aluno será a pessoa da casa e ficará dentro da casa, deve-se ter várias casas e moradores para que o jogo funcione, porém deve sobrar uma pessoa e o marcador que irá dá os comandos, podendo falar “pessoa”, onde as pessoas que estão formando as casas ficam paradas e as que estão dentro da casa saem, tentando entrar em outras. Se disser “casa”, as pessoas dentro da casa ficam paradas e quem está sendo a casa desmancha e tenta fazer outra casa, em outra pessoa que é o morador com outro colega. O comando final é tempestade, que desmancha tudo, casa e pessoa. Quem é pessoa pode ser casa e quem é casa pode ser pessoa, então, é por meio desses comandos que a pessoa que está sobrando vai tentar ser casa ou pessoa e sempre vai sobrar alguém. Esse jogo é bem divertido e eficaz para gerar uma integração no grupo.

Um exemplo de jogo de concentração é o jogo do espelho, pois, em dupla, um colega fica de frente para o outro, sendo que um deles vai conduzir qualquer movimento e o outro será o espelho e vai produzir o mesmo movimento. É preciso prestar atenção, pois, se o colega que está conduzido levanta o braço direito, quem é o espelho vai ter que levantar o braço esquerdo, porque tem que produzir a imagem como um espelho. Depois de um tempo podem trocar e quem era o espelho dessa vez comanda os movimentos e quem comandava se torna o espelho. Uma observação é que os movimentos devem ser o mais lento que eles puderem para que haja uma sincronia entre ambos, depois, é possível que não tenha mais um que comande fixamente os movimentos, podendo trocar de função na hora em que eles quiserem, mas sem parar os movimentos, pois devem ser contínuos, com o objetivo de chegar a um ponto que eles não saibam quem está conduzindo. O silêncio é essencial, para manter a concentração nos jogos de concentração.

Um exemplo de jogo de observação é formar um círculo e retirar uma pessoa do círculo, então, sem a pessoa que saiu saber, será determinada uma pessoa que fará movimentos contínuos no círculo, podendo mudar os movimentos depois de um tempo, então, os demais jogadores do círculo terão que fazer os mesmos movimentos que quem está conduzindo os movimentos fizer, mas olhando discretamente, pois a pessoa que saiu terá que ficar andando em volta ao círculo e tentar acertar quem está conduzindo os movimentos. A pessoa que irá tentar acertar terá três chances para acertar, então, se a pessoa que está fora acertar ou errar as três vezes, outra pessoa sai do círculo e faz o jogo de novo, até todo mundo ter participado, o que exercita o olhar, pois tem que ser rápido para perceber quem está conduzindo e mudando os movimentos.

Um exemplo de jogo de imaginação é o jogo da prisão, que consiste em todos os alunos se imaginarem em algum lugar preso, podendo ser prisão emocional, mental, entre outros, cada um cuidando de si, então, o marcador terá que conduzir o movimento, estimulando e criando memórias a partir da prisão em que eles estão, levando-os a perceber se é possível se movimentar nessa prisão, fazendo-os perceber que local é esse, a partir de que ponto está verdadeiro (se fazem com verdade) ou falso (se estão desconcentrados e fazendo por fazer) o jogo que cada um está propondo, sempre os levando a tentar se libertar. Para que o objetivo do jogo seja a maneira de se libertarem, esse jogo exige, concentração, silêncio, e que cada um se preocupe apenas com ele mesmo, para que o aluno não perca o foco na proposta que ele está fazendo.

Um exemplo de jogo de improvisação. Em um círculo, alguém vai começar a contar uma história até certo ponto, então, a partir daí, o colega ao lado vai dar uma continuidade à história, até certo ponto, até chegar ao fim do círculo, onde a última pessoa terá que dar um final à história. Com essa história criada, os alunos terão que improvisar uma cena, dividindo os personagens para cada aluno, se alguém ficar de fora, é possível reproduzir a mesma história colocando as pessoas que não participaram.

Enfim, é preciso estimular o aprendizado dos alunos, explorando o que os jogos teatrais têm para oferecer de crescimento na vida do aluno, explicando o modo como cada jogo deve ser trabalhado, além de contribuir para um processo contínuo de humanização que o teatro proporciona na vida de cada indivíduo que é tocado por essa arte contagiante. Sendo assim, é preciso preparar o aluno para que esteja preparado para encenar e viver como outro.

2.4 Teatro e Sociedade

Falar de teatro, intrinsecamente também falamos de público, ou melhor, da sociedade, então, um está ligado ao outro. O teatro contribui para abrir os olhos da sociedade sobre a realidade em que vive, levando mensagens, reflexões, tornando o espetáculo teatral em um espaço de militância que discute os mais diversos temas recorrentes na sociedade.

Mesmo nos primórdios do teatro, os atores discutiam, por meio de encenações, temas que achassem importantes para manter a sociedade informada e atenta ao que acontecia, chegando até a fazer comédias de assuntos sérios para que o espetáculo não se tornasse algo monótono e tenso, enquanto a plateia se divertia e se informava, ao mesmo tempo.

O teatro também ajuda algumas sociedades, no sentido de resgatar histórias, lendas e cultura de determinado povo, transformando em espetáculo, dessa forma, disseminando o que foi resgatado para as gerações que vão surgindo, sendo assim, evitando que histórias, lendas e cultura de uma sociedade sejam esquecidas e se percam com o tempo.

Além disso, o teatro traz para a sociedade ensinamentos que visam quebrar o tabu, desmistificar conceitos e romper preconceitos impostos por diferentes meios de propagação, seja pela mídia ou por pessoas que pregam o ódio e o desrespeito para com as outras pessoas, com isso, fazendo o público reconhecer os seus atos e rever se o que estão fazendo é o correto ou apenas alimentando algum discurso de ódio.

Dessa forma, talvez o teatro tenha surgido exatamente para refletir e discutir ideias e angustias da sociedade, pois, qualquer texto dramático vai conter metáforas que podem ser traduzidas para qualquer período ou época, sendo a vida cotidiana o ponto de partida do teatro. O teatro sempre esteve presente na nossa sociedade, constituindo-se como ferramenta de reflexão e luta política, além de ser uma atividade de entretenimento, em que o Brasil sofreu drasticamente com a ditadura militar, impondo fortes censuras que acabavam impedindo a realização de diversos espetáculos.

Mesmo assim, o teatro se desenvolveu ao mesmo tempo que a sociedade, sendo diferente do teatro e da sociedade de 50 anos atrás, com antigos e novos temas a serem alvos do teatro. Entretanto, o teatro, além de ser espaço de manifestações ideológicas, deve ser um espaço que pense e critique as ideologias colocadas em questão, pois, ainda hoje, é um ato de representar a sociedade, tanto positivamente, como negativamente.

Sendo assim, identificamos que teatro e sociedade estão juntos, e que a sociedade está sempre sendo fonte de inspiração e criação para o teatro, para discutir ideias tidas como necessárias para aquele momento, sempre explorando o senso crítico do público, para que

haja a reflexão e construção de ponto de vista acerca de qualquer tema discutido e representado em cena, de modo que o teatro ajude a sociedade a se desenvolver e crescer na mais possível harmonia, respeito, justiça, aceitação e amor.

2.5 Experiências Contemporâneas

O teatro contemporâneo tem se desenvolvido cada vez mais, ao longo dos anos. Vários estudos ampliaram as qualidades do teatro, contribuindo para a vida do ator e do não-ator, além de estimular o ensino-aprendizagem dos estudantes que praticam o teatro.

Diversos grupos teatrais construíram uma série de espetáculos, abordando diferentes espaços cênicos, indo do teatro de sala até o teatro de rua, além de promover projetos de formação teatral, formando novos atores, realizando cursos e/ou oficinas, entretanto, cada grupo possui uma linguagem diferente, o que influencia na formação do ator, em que grupos nordestinos exploravam mais a cultura popular e o cômico.

Carreira e Oliveira (2003) identificam o teatro de grupo “como uma promessa de permanente reflexão sobre os fundamentos do teatro, bem como do desejo de construir métodos de formação do ator baseados em uma ordem ética para o trabalho coletivo” (p.96).

Com isso, os autores afirmam que os grupos teatrais criados nos anos 1980 e 1990, diferentes de grupos anteriores,

[...] fortaleceram tendências cujos eixos focalizam a busca de linguagens teatrais como forma de construção de identidade cultural. (...) Isto repercute em projetos que implicam estabilidade e uma política pedagógica que difunde os referentes técnicos e ideológicos dos grupos. E o grupo surge com matriz necessária para o estabelecimento de um lugar identitário, funcionando como coesão dos projetos coletivos (CARREIRA; OLIVEIRA, 2003, p.96-97).

Sendo assim, é fundamental que no processo teatral, o trabalho de integração entre o grupo seja feito de forma que leve ao envolvimento completo e total os indivíduos daquele grupo, pois, sem isso, o trabalho não vai se desenvolver, então, é preciso guiá-los no caminho constante em busca de uma identidade grupal. André Carreira (2006) destaca que é importante a atuação de grupos teatrais na formação de atores em contextos regionais. Segundo ele, “esta prática pedagógica vai além do objetivo de ensinar técnicas teatrais, ela se articula como discurso que funda um espaço ideológico e político” (p.56).

Segundo Ingrid Koudela:

O termo pedagogia do teatro visou não apenas ampliar o espectro da pesquisa na área, trazendo para a discussão os mestres do teatro – dramaturgos, teóricos e encenadores, como também, fundamentar a

epistemologia e os processos de trabalho em teatro, inserindo-os na história da cultura (in Santana, 2003, p.17).

Para que ocorra um trabalho envolvendo o campo pedagógico teatral é preciso construir um percurso que permeie todos os envolvidos, seja professores, alunos, artistas ou outros, para que aconteça a assimilação pelas instituições formadoras de atores, professores de teatro, diretores, cenógrafos e teóricos.

O teatro contemporâneo tem como foco criar histórias atuais a partir de improvisos, ou não, da vida cotidiana. E o teatro tradicional trabalha com decorar falas de uma determinada peça já construída e fazer o espetáculo acontecer. Os jogos teatrais ajudam na criação do teatro contemporâneo, além de trabalhar com os sentimentos. É importante elaborar a cena preocupado com o olhar do público, pois é assim que se torna teatral o trabalho realizado, podendo ser constituído como uma construção estética.

Sendo um dos nomes mais importantes do teatro contemporâneo, Constantin Stanislavski foi ator e diretor teatral, tendo contribuído enormemente para a preparação do ator com seus estudos, tendo obras como “A Preparação do Ator” que trabalha a construção interior do ator, além do seu segundo livro que trabalha o exterior do personagem, utilizando técnicas que preparam o corpo, colocando o ator como ser capaz de dominar o personagem por completo, com suas características psicológicas e fazendo o ator buscar, por meio da imaginação, o passado e o futuro do personagem, diferente de muitos métodos tradicionais que fazem do ator um fantoche/máquina, que apenas reproduz as falas.

3 MÉTODO

3.1 Tipo de Estudo

Trata-se de uma pesquisa qualitativa na forma de relato de experiência. A investigação qualitativa teve seu aspecto objetivo e subjetivo, uma vez que sua construção aconteceu, a partir de intervenções de caráter prático, no qual o pesquisador utilizou suas experiências (no campo de pesquisa) para testar suas hipóteses a respeito da utilização didático-pedagógica dos jogos teatrais e relatar como foi o processo.

Além disso, a pesquisa teve como foco retratar especificamente uma realidade, sem o objetivo de generalizá-la. Neste sentido, Minayo (2001) esclarece que a pesquisa qualitativa:

[...] responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 2001, p. 14).

Na pesquisa qualitativa é fundamental o envolvimento do pesquisador no seu campo de estudo, faz dele parte integrante daquele ambiente, entendendo o meio em que está inserido, além de conhecer os sujeitos e suas práticas. Dessa forma, o pesquisador tem experiências que vão além da sala de aula. Só na prática e no cotidiano que é possível compreender o que se passa com os sujeitos do campo de estudo.

3.2 Cenário do Estudo

Os locais escolhidos para a pesquisa foram a Casa Grande, que fica localizada no Assentamento Mandacaru e a Academia da Saúde do Bairro do Alto Alegre, ambas localizadas no município de Sumé-PB, aonde foram realizadas as ações práticas da pesquisa.

Na Casa Grande, as aulas de teatro aconteciam sempre às terças-feiras das 14h00min às 16h00min. Enquanto na Academia da Saúde, as aulas de teatro aconteciam sempre aos sábados das 9h00min às 12h00min.

3.3 Atores Sociais da Pesquisa

Os atores sociais da pesquisa foram os alunos dos projetos de extensão Teatro no Assentamento Mandacaru (zona rural) e Teatro no Alto Alegre (zona urbana), sendo um total de vinte e um (21) alunos, dos quais, quinze (15) da zona rural e seis (06) da zona urbana, da cidade de Sumé, no Estado da Paraíba.

3.4 Instrumentos e técnica de coleta dos dados

Foram utilizados como instrumentos para a coleta de dados um diário de campo, uma câmera filmadora e uma câmera fotográfica, para registrar o que acontecia durante a aula. A partir das observações, eram percebidos formas e meios que poderiam ser refletidos e melhorados na aula seguinte. A técnica de coleta foi a observação não sistemática (FLICK, 2004).

A observação não sistemática ou não estruturada, também denominada assistemática, simples, espontânea, informal ou não planejada, conduz a função do pesquisador atuando como mero expectador. O intuito a ela atribuído se revela pelo conhecimento de uma situação cuja natureza se revela como pública, tais como hábitos de compra, vestuário, frequência a determinados locais públicos, dentre outras circunstâncias.

3.5 Procedimentos para análise dos dados

Foi levado em consideração como forma de analisar os dados, o processo de desenvolvimento dos alunos, as ideias levantadas, objetivos alcançados, análise do conteúdo, trabalhos práticos realizados, experiência e ponto de vista dos autores que contribuiram para esse estudo.

3.6 Procedimentos Éticos

Pelo fato da pesquisa envolver adolescentes, bem como um grupo limitado de profissionais facilitando a identificação dos mesmos, foi necessário utilizar os aspectos éticos que são característicos de uma pesquisa científica, seguindo as recomendações da Resolução nº 510/16 do CNS (BRASIL, 2016). Assim, foram respeitadas as identidades dos participantes, optando-se pela utilização de nomes fictícios para a apresentação dos resultados obtidos. Ressalta-se que as imagens (fotos/figuras) foram utilizadas neste TCC com a devida autorização dos atores sociais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 RELATO DE EXPERIÊNCIA (PROJETO TEATRO NO ASSENTAMENTO MANDACARU)

O projeto de extensão desenvolvido no Assentamento Mandacaru (zona rural) iniciou no dia 17 de maio de 2016, com um público reduzido, formado por jovens da comunidade, realizando, no início conversas sobre o que era o trabalho para os jovens, além de que eles podiam convidar mais amigos da comunidade para participar. As práticas contaram com adolescentes com idade entre 14 e 20 anos, sendo realizado todas as terças das 14h às 16h30min. Os jovens eram estudantes das escolas do município de Sumé, onde estudavam no período da manhã, e durante a tarde, se deslocavam para a Casa Grande, o local de realização do curso de teatro. O assentamento Mandacaru se divide em 4 vilas, e a Casa Grande ficava na segunda vila.

Devido à divulgação do projeto, mais jovens chegavam, interessados para fazer parte do projeto. Isso nos fez refletir que o trabalho estava tendo uma boa recepção para o público e que estávamos indo na direção certa. Durante o início de cada aula, era realizado um trabalho de alongamento, visando o cuidado com o corpo de cada aluno e estimulando o exercício de trabalhar o corpo presente e pronto para realizar os jogos que iriam ser executados no decorrer da aula. De acordo com SPRITZER e SANTOS (2012), “O corpo do ator dá forma a sua arte. Para além do domínio e uso dos movimentos, é o meio de um processo mais amplo e integral de percepção, observação, imitação, compreensão e representação”. Com isso, nos primeiros alongamentos durante o projeto, percebeu-se que os alunos tinham o corpo muito rígido, chegando a escutar estalos e tendo dificuldade para executar alguns dos alongamentos propostos. O professor deve orientar os alongamentos devagar e prestando atenção em seus alunos, para orientar o grupo sobre cada exercício e evitar problemas, pois é um trabalho delicado, que deve ser feito movimentando as articulações de diversas formas para que o corpo torne-se mais flexível, dinâmico e saudável para o trabalho teatral.

Então, após o alongamento, algumas vezes eram realizados jogos de aquecimento, para preparar o corpo e estimular os sentidos corporais, preparando-os e exercitando-os para que os alunos pudessem realizar os jogos sem lesões. Os jogos de aquecimento que podemos citar aqui são: o jogo da bala ou flecha, jogo do mosquito, jogo da tempestade ou toca do coelho, correr e tocar em uma parte do corpo, entre outros que foram desenvolvidos por Spolin e outros autores bastante influentes nos jogos teatrais.

Segundo SPOLIN (2008) “Atletas, cantores, ginastas e outros reconhecem o aquecimento (seja ao equilibrar um bastão, solfejar ou correr) como essencial para sua performance. Os aquecimentos listados em cada ficha de jogo são jogos tradicionais ou jogos teatrais em que o grupo todo participa simultaneamente, por alguns minutos, ao iniciar a oficina. Aquecimentos distendem e relaxam, trazendo todos para o que está por vir”. Sendo assim, o aquecimento requer bastante energia dos jovens, então, após o aquecimento, é recomendável executar um jogo que permita aos jogadores descansarem um pouco, além de conscientizar os alunos sobre a respiração, pois é algo importante a ser destacado, para evitar tontura ou mal-estar. Nesse caso, jogos que podiam ser trabalhados, logo em seguida, são os jogos de concentração.

Após a preparação do corpo com alongamentos e a criação de energia com o aquecimento, no projeto, partimos para os jogos propriamente ditos, que vão trabalhar as habilidades necessárias em cena do ator. Cada jogo possui o seu próprio objetivo específico para ser trabalhado com o ator, então, o professor ou orientador dos jogos fica livre para escolher uma ordem de realização dos jogos, por exemplo: jogo de integração, concentração, imaginação e improvisação respectivamente.

Muitos jogos vão complementar outros, então, é preciso estar atento ao objetivo que se quer trabalhar com os alunos. Em alguns casos, é necessário trabalhar um objetivo mais intensamente que os outros, devido a alguns fatores. Se a turma é dividida em grupos e não se relaciona bem como um único grupo, aqui está a necessidade de trabalhar a integração, para melhorar a sociabilização entre todos. Além da cooperação, o professor deve identificar na sua turma o objetivo que terá que ser mais aprofundado com aquela turma.

Foto 1 – jogo teatral Tempestade, casa, pessoa.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Como no projeto no Assentamento Mandacaru poucos se conheciam, realizamos um jogo de integração que possui vários desdobramentos, ou seja, possui uma evolução, em que, de acordo com o desenvolver do trabalho, esse jogo pode ser utilizado de uma forma inicial até a mais avançada, sendo conhecido como o “jogo do nome”, jogo para fixar o nome de todos que estão envolvidos. Neste, o professor pode fazer parte do jogo, caso ele também não conheça a turma. Os alunos nesse momento, tinham dificuldade de olhar no olho dos outros, alguns olhavam para o chão, outros escondiam o olhar atrás do boné, teve até muitas risadas. Como o trabalho estava no início, tudo o que era realizado era motivo para rir, além do que, eles não conseguiam se concentrar, então, tudo isso era colocado na roda no momento de reflexão sobre o jogo e como eles se sentiram.

Foto 2 – Jogo do Nome.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Além desse jogo também foi realizado outro relacionado com o nome, sendo que, além do nome, também era preciso falar uma palavra qualquer. Percebemos que esses jogos de integração, ajudam a memorizar o nome do outro. Chamar alguém pelo nome, demonstram respeito e ajuda no processo de integração, por isso que é tão importante saber o nome do outro.

Também foi realizado durante o projeto, jogos de esculturas, com temas que abordavam o teatro e a realidade dos alunos da região. De acordo com o tema proposto, um pequeno grupo de alunos, divididos pelo professor, deveria fazer a escultura que traduzisse aquele tema, então, os alunos, a partir de seu entendimento, mostraram a arte de representar, a comédia e a tragédia no teatro. Além de fazer esculturas, expressando o homem do campo

realizando seu trabalho, algo que reflete o que os pais, e até alguns deles, faziam, pois alguns disseram que ajudavam seus pais que são agricultores, em sua maioria. Outro ponto a destacar aqui é a divisão de grupos. É importante que essa divisão seja feita pelo professor, para evitar grupos de “amiguinhos”, para ajudar a explorar uma experiência com o desconhecido, favorecendo no processo de integração e estimulando a execução do exercício mais sério.

Foto 3 – Jogo do Espelho.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Um jogo de concentração, que ajudou na integração entre os alunos, realizado algumas vezes durante as práticas, foi o jogo do espelho, contanto que o professor escolha duplas que não tem muita aproximação, o jogo vai ser realizado conforme seu objetivo, com calma, sem pressa e apreciando o momento de realização do jogo, os alunos vão se sentir diferentes após realiza-lo. Conforme ARAÚJO (1974), a concentração “É a capacidade que nos permite focalizar a atenção em uma área restrita. A essa área chamamos de ponto de concentração[...]. Em termos de Teatro Escolar, o desenvolvimento da concentração vai permitir que a atuação dos alunos seja eficiente, a partir do momento em que eles consigam ‘desligar-se’ de tudo que ocorre a sua volta e pensem apenas em sua participação em cena”. Segundo relatos de alunos, alguns acharam o jogo difícil, pelo fato de interagir com uma pessoa que não tinha muita aproximação, enquanto outros mencionaram que se divertiram com o jogo, chegando a acreditar que estavam realmente em frente a um espelho de verdade.

Outra questão que vem através da concentração, executar músicas calmas durante a realização de jogos como esse, pois permite que os alunos relaxem suas mentes, abandonando

preocupações do cotidiano e prestando mais atenção nas práticas. Músicas que são utilizadas em yoga são as mais indicadas para o relaxamento e execução durante os jogos, sendo esse, outro elemento que foi realizado durante as práticas no projeto.

Foto 4 – Dia da Pintura da Casa Grande com os Alunos.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

O projeto utilizava como apoio estudos de Spolin e outros autores, além da experiência da professora Eliane Lisboa, trabalhando o senso crítico, o resgate das histórias do Assentamento e o auto reconhecimento dos atores sociais como pessoas do campo que são, valorizando sua cultura e seu modo de vida. Os momentos mais importantes do projeto foram os momentos de união de todos do Assentamento em noites culturais, em que os alunos mostravam para a comunidade as habilidades que alguns possuem, e outras que foram desenvolvidas com o projeto, como dança, capoeira, declamações de poesias criadas por eles mesmos ou de outros, além de teatro. Através das ações, o grupo restaurou um pouco da Casa Grande, realizando uma pintura em conjunto com os alunos e a exibição de alguns vídeos que retratavam o teatro. Com isso, a comunidade se tornou parceira do projeto e ajudou com o que podiam. Sendo assim, percebemos que, com este trabalho, os alunos desenvolveram sentimentos de aceitação à diversidade e inclusão social.

Foto 5 – Jogo Pirueta, salto, abismo.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Spolin (1992) explicita que é possível aprender com o ambiente onde se vive, havendo assim, uma permuta de conhecimentos. Neste sentido, foram realizados trabalhos de pesquisa estimulando os participantes a buscarem suas origens através das histórias do local em que vivem, entrevistando seus pais e os moradores mais antigos da região, fazendo com que percebam a importância que as lutas sociais tiveram na conquista da terra onde moram. Foram realizadas também atividades onde os alunos fotografaram suas agrovilas para mostrar os pontos principais para seus colegas dos arredores da vizinhança, fazendo com que os participantes percebessem as belezas naturais de sua comunidade.

Foto 6 – Jogo Máquina Sonora.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Foto 7 – Jogo dos Objetos.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

O projeto “Teatro no Assentamento Mandacaru“ abriu meus olhos mais ainda para o que o mundo do teatro tem para ser explorado. Suas técnicas, seus jogos, suas dinâmicas, entre outras coisas que são importantes para se entender o teatro. Além de ajudar na profissionalização nesse campo do conhecimento que tanto gosto e pretendo mergulhar para adquirir mais saberes, enfim, o projeto também pôde ajudar a saber o modo de se trabalhar com jovens, uma vez que, como futuro educador, isso servirá também para sala de aula, para tornar as aulas mais dinâmicas e menos monótonas.

4.2 RELATO DE EXPERIÊNCIA (PROJETO TEATRO NO ALTO ALEGRE)

O projeto “Teatro no Alto Alegre”, surgiu com o objetivo de levar ao bairro do Alto Alegre, uma forma de trabalho, parecida com o projeto “Teatro no Assentamento Mandacaru”, que valorizasse a cultura e costumes locais, contribuindo com o resgate e reflexão sobre os atos cotidianos dos atores sociais daquela região, além de estimular os alunos a aprendizagem por meio de práticas lúdicas dos jogos teatrais, retirando os jovens da margem de criminalidade que o bairro possui.

Foto 8 – Ensaio teatral.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

O projeto de teatro no Alto Alegre, teve como principal foco os jovens de 14 a 16 anos de idade, que tivessem interessados em aprender sobre o mundo do teatro. Nesse projeto, foram realizados jogos teatrais com os jovens da comunidade, buscando despertar, ao máximo, seu lado criativo, fazendo propostas de jogos de improvisos relacionando as atividades teatrais com as atividades realizadas por eles no seu cotidiano, trazendo assim, a autovalorização da comunidade para os moradores. Além de termos feito uma aula de campo com os alunos na serra, para que ajudasse na encenação criada e vivessem um pouco com a natureza.

Foto 9 – Primeiro grupo de alunos do projeto Teatro no Alto Alegre após a apresentação teatral.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Como em todo grupo de teatro, há sempre a troca de atores no grupo, e aqui não foi diferente. No início do projeto formou-se um grupo com alguns jovens do bairro (6 jovens: 3 meninos e 3 meninas), esses jovens chegaram a se apresentar no período de São João, em que houve uma encenação de um casamento matuto, algo pouco explorado nas quadrilhas de hoje em dia. Levando-os a vivenciar o ato de se apresentar e estar em cena para uma plateia e refletindo a diferença do ensaio, pois o projeto estava no início, e essa foi uma ótima oportunidade para eles sentirem na pele pela primeira vez, como é estar em cena diante de um público.

Foto 10 – Segundo grupo de alunos do projeto Teatro no Alto Alegre ensaiando.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Mas depois, não continuaram, o que ocasionou uma segunda formação do grupo, em que além de jovens daquele bairro, havia jovens de outros bairros (Carro Quebrado e Várzea Redonda) fazendo parte (composta também de 6 jovens: 3 meninos e 3 meninas), e foi essa segunda formação que seguiu até a finalização do projeto. Além disso, os jovens participantes eram motivados a mostrar seus outros talentos, a exemplo da música e da capoeira. Em que essas atividades foram aproveitadas dentro do pequeno espetáculo que foi criado em conjunto e colaboração de todos.

Foto 11 – Aula de campo.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Na segunda formação do grupo, criamos uma peça de teatro com ajuda de todos, em que se buscou discutir questões que são muito exploradas nos dias de hoje. Assuntos do bairro, como o fato de as pessoas serem individualistas, o fanatismo pelo celular, a troca da vida real pela virtual e o assunto central: o tédio, pois, em discussões com eles, os alunos nos falaram o fato de Sumé ser uma cidade pequena, não tem muitos meios de diversão, o que ficou claro na fala deles que é um tédio não ter para onde ir ou o que fazer, então, a peça resolveu mostrar isso. Além disso, mostrou e fez refletir que, com os talentos que eles possuem, não tem como eles ficarem entediados, pois, fazendo música, capoeira e agora o teatro, a vida deles ficou mais interessante e divertida, algo que eles mesmos perceberam, além das novas amizades, pois, antes do projeto, alguns não se conheciam, enquanto outros se viam na escola, mas não se falavam e agora todos são amigos.

Outro ponto em comum com o projeto Teatro no Assentamento Mandacaru foi a utilização da mesma metodologia: aulas dialogadas, jogos teatrais e aula de campo, o que foi reaproveitado e contribuiu significativamente nas práticas teatrais, estimulando cada vez mais,

a vontade dos alunos por fazer parte desse projeto. Além disso, a relação professor-aluno era tida como amizade, todos se divertiam e o erro não era tratado como reprovação, mas como tentativa e teste. Não havia erro, apenas um modo de se fazer, uma experimentação.

Como bem destacamos aqui, alguns dos autores que são referência nesse campo de estudo do teatro na educação, podemos também destacar o trabalho *Jogos Teatrais na Escola Pública: Aspectos do desenvolvimento cultural de pré-adolescentes com a linguagem teatral nas séries iniciais do Ensino Fundamental em São Paulo-SP/Brasil*, de Ricardo Ottoni Vaz Japiassu, no qual, ele percorre brevemente pela história do teatro na educação no Brasil chegando até os dias de hoje. Com isso, ele explora os autores que já mencionamos aqui, (Koudela, Spolin, entre outros), reforçando mais uma vez a contribuição que cada um deles teve nesse campo de estudo que vem crescendo cada vez mais e trazendo o uso dos jogos teatrais como ferramenta para o processo de desenvolvimento cultural e crescimento pessoal.

Segundo JAPIASSU (1998):

Conhecer mais as relações e inter-relações entre jogo dramático, jogos teatrais, aprendizado e desenvolvimento deve contribuir para a construção de saberes sobre as possibilidades de interação entre Teatro e Educação. A investigação de pré-adolescentes em situações de jogo teatral possibilita a coleta de informações relevantes para a compreensão do papel do Teatro no desenvolvimento cultural do ser humano e fornece pistas importantes para a implementação de projetos pedagógicos escolares que pretendam demarcar o espaço das artes em seus componentes curriculares, valorizando-as como formas superiores de ação e funcionamento mental humanas.

É importante destacar aqui o trabalho da *Cultura Corporal nas Escolas do Campo*: O uso dos jogos teatrais como conteúdo integrador de Anderson Batista De Sousa, porque o mesmo possui algumas similaridades com este trabalho, servindo de ajuda para explorar os estudos aqui presentes e ir além, pois trata de um trabalho que tem como foco o trabalho com os jogos teatrais em aulas de cultura corporal. O que vemos também a diferença de um trabalho para o outro, no qual este trabalho visa reforçar o uso do teatro na escola, além do uso dos jogos teatrais. Com isso, podemos ver que cada vez mais estudos voltados nessa área são explorados, destacando aqui que se trata mais um trabalho de Licenciatura em Educação do Campo, em que vem ganhando mais espaço e reconhecimento nacional, colaborando significativamente para tais práticas nas escolas.

Como bem destaca VIEIRA (2010), os jogos teatrais são práticas pedagógicas e terapêuticas que auxiliam no desenvolvimento escolar dos alunos, como uma ferramenta possível na reversão de quadros de fracasso escolar, contribuindo para não apenas o saber, mas indo além, e atingindo a dimensão subjetiva. VIEIRA (2010):

A partir dos resultados obtidos, as autoras concluem que, confirmando hipóteses iniciais, os jogos teatrais se constituem em instrumentos passíveis de utilização com propósitos pedagógicos e, além disso, são agentes capazes de atingir a dimensão subjetiva.

Além disso, podemos destacar aqui a experiência da pesquisa Encontros possíveis: experiências com jogos teatrais no ensino de ciências de Thiago Ranniery Moreira de Oliveira, no qual, sua pesquisa tem como foco unir o ensino de ciências com o teatro, em que, um complementa o outro, então podemos perceber o uso do teatro em uma disciplina em específico. Diferente do estudo aqui realizado, mas que não deixa de ser importante para orientar os professores, a utilizar o teatro em suas práticas, se tratando de um trabalho em que vai além de apenas ensinar ciências através dos jogos teatrais. Outro ponto a destacar, é a utilização dos jogos teatrais, que acontecem em ambas as pesquisas, o que promove uma “transubstanciação” como o próprio autor ressalta, sendo utilizados os jogos teatrais e experimentações de autores como Augusto Boal (1980, 1996, 2005, 2007), Viola Spolin (1999, 2001, 2005), Koudela (1991, 1992, 1996, 2001, 2006), entre outros, sendo este passo, um importante vínculo que se cria entre os estudos aqui mencionados, em que, um reforça o outro.

De acordo com OLIVEIRA (2012) “Os corpos em cena não relatam acontecimentos a serem “entendidos” ou “decifrados”, mas são o próprio acontecimento, o lugar onde este é chamado a se produzir. É por meio do jogo que a matéria é dada para ser transgredida, subvertida, transvalorada, pois é, naquele espaço, que o aluno-ator experiencia diferentes e múltiplas possibilidades de existir. Há de se valorizar no jogo, justamente, os aspectos marginais dos jogos, como o azar, o inesperado, o improvisado, o descontínuo, porque o jogo teatral convoca o que aprendemos a chamar de “saber científico” e a sua experiência de aprendizagem para responder às necessidades do corpo, encarnando-se na vida, deixando-se aberto ao acaso, abrindo-se à liberdade e à dinâmica das forças para não deixar as coisas se assentarem, tirar-lhes do estupor”.

Foto 12 – Alunos e bolsistas do projeto Teatro no Alto Alegre durante aula de campo.



Fonte: arquivo pessoal dos pesquisadores.

Com este trabalho, percebemos que os alunos desenvolveram sentimentos de aceitação a diversidade e inclusão social, onde seus resultados podem ser observados durante as apresentações, no qual os jovens participantes das aulas fazem apresentações para a comunidade local. O projeto Teatro no Alto Alegre abriu os olhos dos alunos para o que o mundo do teatro tem para ser explorado, suas técnicas, jogos, dinâmicas, entre outras coisas que são importantes para se entender o teatro, além de ajudar na vida de cada aluno. Enfim, o projeto também contribuiu para os envolvidos no projeto (bolsistas e voluntários), para aprender um modo adequado para se trabalhar com jovens, uma vez que, tornar as aulas mais dinâmicas e menos monótonas ajuda no ensino-aprendizagem do aluno, indo além do aprender, para o ser.

4.3 JOGOS

4.3.1 Jogo de Aquecimento

Jogo do Mosquito

O “Mosquito” é um jogo de coordenação motora onde forma-se uma roda e o mosquito é solto, sempre pousando na cabeça de quem está ao lado de quem o soltou. A pessoa em cuja cabeça o mosquito pousou, deve se abaixar e os dois jogadores ao lado desse devem tentar matar o mosquito com uma palma, então o mosquito voa para a cabeça ao lado, sempre no sentido escolhido antes de o jogo começar e assim sucessivamente até passar por toda a roda. Não há disputa nesse jogo. Pelo contrário, forma-se um time. Erra-se, ri-se e continua-se tentando apanhar o mosquito.

Tempestade, casa, pessoa²

Participantes: Devem ser múltiplos de três e sobrar um. Ex: 22 ($7 \times 3 = 21$, sobra um).

Material: Para essa dinâmica só é necessário um espaço livre para que as pessoas possam se movimentar

Descrição: Dividir em grupos de três pessoas lembre-se que deverá sobrar um. Cada grupo terá 2 paredes e 1 morador. As paredes deverão ficar de frente uma para a outra e dar as mãos (como no túnel da quadrilha da Festa Junina), o morador deverá ficar entre as duas paredes. A pessoa que sobrar ou o professor/orientador deverá gritar uma das três opções abaixo:

PESSOA!!! - Todos os moradores trocam de “casa”, devem sair de uma "casa" e ir para a outra. As paredes devem ficar no mesmo lugar e a pessoa do meio deve tentar entrar em alguma "casa", fazendo sobrar outra pessoa.

CASA!!! - Dessa vez só as paredes trocam de lugar, os moradores ficam parados. Obs: As paredes devem trocar os pares. Assim como no anterior, a pessoa do meio tenta tomar o lugar de alguém.

² Esse jogo também é considerado como um jogo de integração.

TEMPESTADE!!! - Todos trocam de lugar, quem era parede pode virar morador e vice-versa. Obs: NUNCA dois moradores poderão ocupar a mesma casa, assim como uma casa também não pode ficar sem morador. Repetir isso até cansar...

Conclusão: Como se sentiram os que ficaram sem casa? Os que tinham casa pensaram em dar o lugar ao que estava no meio? Passar isso para a nossa vida: Nos sentimos excluídos no grupo? Na Escola? No Trabalho? Na Sociedade?

4.3.2 Jogos de Integração

Jogo do Nome

1 Versão: nesse jogo todos os jogadores se espalham pelo espaço em que estão e ficam parados, então, uma pessoa inicia o jogo com os seguintes comandos: olha no olho de qualquer pessoa no espaço, diz o seu nome e segue em direção a pessoa que tinha olhado, com isso, a pessoa que realizou os comandos vai ficar no local onde a pessoa que ele olhou estava, sem precisar esperar o jogador que realizou os comandos chegar perto, o jogador que foi penetrado pelo olhar vai fazer a mesma coisa com outra pessoa no espaço e assim por diante.

2 Versão: nessa versão todos os jogadores se espalham pelo espaço em que estão e ficam parados, então, uma pessoa inicia o jogo com os seguintes comandos: olha no olho de qualquer pessoa no espaço, diz o nome dessa pessoa que foi vista e vai em direção a ela para tomar seu lugar, sem precisar esperar o jogador que realizou os comandos chegar perto, o jogador que foi penetrado pelo olhar vai fazer a mesma coisa com outra pessoa no espaço e assim por diante.

3 Versão: nessa versão todos os jogadores se espalham pelo espaço em que estão e ficam parados, então, uma pessoa inicia o jogo com os seguintes comandos: olha no olho de qualquer pessoa no espaço, diz o nome de outra pessoa que está participando do jogo (exceto o nome dela mesma ou o nome da pessoa que ela está olhando), então, o jogador que realizou os comandos vai em direção a ela para tomar seu lugar, sem precisar esperar o jogador que realizou os comandos chegar perto, o jogador que foi penetrado pelo olhar vai olhar para a pessoa que o jogador anterior tinha falado, vai dizer o nome de outra pessoa que estiver participando do jogo e vai em direção a pessoa vista e assim por diante.

Jogo dos Objetos

O jogo dos objetos é um momento que requer bastante amadurecimento grupal, então o recomendado desse jogo é realiza-lo após uma certa quantidade de aulas, quando houver a percepção de que o grupo já se conhece e tem confiança uns nos outros, pois esse momento é sério e requer muito respeito entre todos.

Com isso, o professor pede para que os alunos tragam na próxima aula um objeto que para eles tem um grande valor sentimental, podendo ser qualquer coisa, desde que dê para levar para a aula e que ninguém do grupo saiba qual é o objeto, ele deve ser mostrado apenas no momento do jogo, então de um por um, o professor pede que o aluno conte a história daquele objeto, o porquê que ele é importante, como conseguiu entre outras questões, lembrando que nesse momento o professor deve ficar atento para não ter piadinhas ou brincadeiras de mau gosto dos alunos sobre o objeto de alguém, caso haja, lembrar sobre o respeito em grupo e orientar, os alunos se quiserem podem fazer perguntas relacionadas ao objeto, desde que seja algo importante, evitando como já foi mencionado as piadinhas. Para finalizar o jogo, o orientador do jogo pode pedir para que os alunos organizem juntos todos os objetos da forma que preferir e, logo em seguida, tirar uma foto para registrar o momento.

Esse é um momento de respeito, colaboração, integração, revelação para todos os alunos que fazem parte do grupo, fortalecendo os vínculos e proporcionando o reconhecimento entre eles, pois nem todos se conhecem tão bem, o que reforça a amizade.

Jogo da Máquina Sonora

O jogo consiste em um grupo de jogadores, (duplas, trios, etc.), criar um tipo de máquina abstrata que produza sons, os jogadores devem executar movimentos em conjunto de forma que um movimento dê sentido ao movimento do outro jogador, então cada movimento deve ter um som que o jogador que executa o movimento vai realizar.

Um exemplo, enquanto um jogador realiza o movimento de abrir os braços na horizontal e fechando com o encontro das palmas das mãos, executando qualquer som com a boca ou outra parte do corpo, outro jogador pode entrar como sendo mais uma engrenagem dessa máquina e realizando o movimento de abrir os braços na vertical, realizando também algum som, ao mesmo tempo que o outro jogador fecha o seu movimento, então fecha seu movimento ao mesmo tempo que o outro jogador abre seus braços, e depois o jogador que abriu vai fechar, enquanto que o jogador que fechou vai abrir, e repetindo várias vezes, esse é apenas uma possibilidade de várias outras que podem ser exploradas, podendo utilizar

qualquer parte do corpo para realizar o movimento e executar o som, parecendo realmente com uma máquina sonora.

Floresta de Sons

Em duplas. Um parceiro será o cego e o outro o guia. O guia emite um som, próximo ao cego, com o objetivo de treinar o ouvido do cego que, de olhos fechados deverá apenas identificar aquele som do guia. O guia deverá sair pela sala, emitindo o som, e o cego deverá segui-lo. Quando o som parar o cego deverá parar. Depois trocam-se os personagens. Todos os alunos jogam ao mesmo tempo, pois há o desafio do guia desviar seu colega cego de outro colega, construindo assim a confiança e trabalho em equipe.

Apresentação, Nome e Movimento

Os alunos devem formar uma roda, todos em pé. Um dos alunos inicia dizendo seu nome e simultaneamente fazendo um movimento qualquer que ele escolhe na hora. O aluno ao seu lado no sentido pré-determinado, repete o nome e o movimento do aluno anterior, em seguida fala o seu próprio e cria um movimento diferente, e assim sucessivamente até o último aluno que deverá dizer os nomes e reproduzir os movimentos de todos os participantes da roda.

Variante: Ao invés do movimento pode-se emitir sons ou fazer gestos.

4.3.3 Jogos de Concentração

Jogo da Flecha

Em um círculo com os alunos em pé, inicia com um jogador e depois vai passando de um por um. É bem simples, o primeiro jogador olha nos olhos do colega a sua direita, em seguida, ele manda uma flecha, ele vai bater uma palma, deslizando sua mão em direção ao colega que ele olhou, então o colega que recebeu a flecha vai fazer a mesma coisa, e assim por diante. Conforme o jogo já foi compreendido pelos alunos, o orientador/professor pode pedir para acelerar, além disso, esse jogo possui alguns desdobramentos, o que aumenta as possibilidades de realiza-lo. A segunda versão seria mandando a flecha no sentido oposto que está sendo mandado, ou seja, se estava no sentido horário, muda para o sentido anti-horário. A terceira versão desse jogo seria podendo mandar a flecha para qualquer jogador da roda, aleatoriamente. A quarta versão desse jogo seria que os jogadores podem recusar a flecha que foi mandada para eles, mas para que isso aconteça, é preciso fazer uma careta qualquer, então se o jogador A mandou a flecha para o jogador B e o jogador B fez a careta para recusar a

flecha, o jogador A deve mandar a flecha para outro jogador, caso outro jogador também recuse, o jogador A deve mandar flechas até alguém aceitar e assim por diante. O jogo ainda pode ter mais possibilidades, é só explorar a criatividade.

Esse jogo é muito divertido, como podemos destacar, ele trabalha o olhar entre os jogadores, pois muitas pessoas tem a dificuldade de olhar no olho das outras pessoas por alguns motivos, como a vergonha e por isso que é importante trabalhar isso. Além disso, o jogo proporciona um leve aquecimento corporal, aprimora a agilidade e concentração dos jogadores e contribui para a integração em grupo.

Jogo do Espelho

Objetivo: Desenvolver a atenção/concentração e a criatividade prestada aos gestos de um companheiro e a precisão de seus próprios gestos

- Dividir a turma em duplas e pedir que se espalhem pelo espaço.
- Em dupla/frente a frente, um comanda os movimentos em espaços (livre) usando os três níveis: alto, médio e baixo, enquanto o outro participante, que recebe o comando, copia os movimentos (imita seus gestos). No decorrer da ação, muda-se de comando e/ou de duplas.

Jogo de Esculturas

Nesse jogo, o professor/orientador vai dividir os alunos em grupos e vai propor um tema para todos os grupos ou um tema para cada grupo, fica a critério dele, então, por meio de uma escultura, que serão eles mesmos que se tornarão as esculturas, eles terão que expressar o tema sugerido, após a exposição das esculturas, o professor/orientador pode pedir para fazer uma roda de discussão sobre as esculturas, explorando o que ficou confuso e o que poderia ficar mais claro, estimulando os alunos a refazerem as esculturas de uma forma melhor.

4.3.4 Jogo de Observação

Descobrir As Três Mudanças

Objetivo: Identificar as transformações feitas nos colegas.

FOCO: No outro jogador, para ver onde foram feitas mudanças.

Descrição do jogo: Dividir os alunos em pares. Eles formam duas fileiras, um de frente ao outro. Cada jogador observa cuidadosamente como o colega está vestido, os acessórios, o cabelo etc. Após essa observação, eles viram de costas um para o outro e cada um faz três

mudanças na sua aparência física. Ex: tirar um brinco, soltar o cabelo, dobrar a manga da camiseta etc. Os jogadores voltam a se olhar de frente. Cada jogador deve identificar quais foram as mudanças feitas pelo parceiro e verbalizar suas respostas. Em seguida, trocam de parceiros fazem quatro mudanças e as identificam. A sequência do jogo se dá com os alunos trocando os parceiros após cada mudança até atingir sete, oito, ou mais mudanças. Este jogo propõe regras definidas, ao mesmo tempo permite improvisação, ações e relacionamento entre todos. Aumenta o poder de observação dos jogadores, pois são forçados a olhar e encontrar coisas que seus olhos não viram a primeira vista, isso exige muita atenção dos participantes no jogo.

4.3.5 Jogo de Imaginação

Nesse tipo de jogo, o professor/orientador que vai guiar os alunos a partir de comandos, relaxando e permitindo os alunos viajarem através da imaginação, construindo uma narrativa ou uma situação em que eles estejam inseridos e que possam vivenciar o que for dito com concentração e imaginação, então o professor/orientador deve estar atento para o que os alunos realizam, para que o mesmo possa criar estratégias e meios de estimular a imaginação, fazendo-a aflorar.

4.3.6 Jogo de Improvisação

Criação De Cenas Curtas

Objetivo: Socialização da experiência, por meio de apresentação dos Jogos Teatrais.

Esta proposta pode ser considerada a conclusão com a socialização e apresentação de cenas curtas, baseadas nas experiências dos alunos em relação aos Jogos Teatrais. Como fundamento, a metodologia de Viola Spolin e os temas serão construídos no coletivo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos aprender como se dá o processo pedagógico do Teatro a partir dos jogos teatrais e de outros elementos que a coordenadora Eliane Lisboa foi nos proporcionando ao longo do processo de extensão. Assim, a partir dos jogos teatrais que fomos trabalhando, fomos construindo aspectos pedagógicos teatrais tanto nos jovens quanto em nós como bolsistas. Esse trabalho foi muito importante para mim enquanto futuro professor da área de Linguagens e Códigos do curso de Educação do Campo.

Ao longo do processo, fomos trabalhando com autores dos jogos teatrais como Viola Spolin, Augusto Boal e com as experiências que encontramos nos jogos, o que ajudou na construção da peça, com elementos que apareceram nos jogos de improvisos e histórias desses autores.

Além disso, esses projetos foram enriquecedores para minha formação, e para a formação de futuros professores que não tenham medo de ousar em sala de aula, levando os jogos teatrais para dialogar com a sua disciplina, seja ela qual for. Foi muito importante na formação dos jovens que foram alunos dos projetos, e além da aprendizagem teatral, era algo lúdico para eles, algo para enriquecer mais a vida desses jovens.

Em se tratando dos projetos de extensão, os alunos puderam perceber a mudança que ocorreu com eles, após a inserção nos projetos de extensão, de forma que se identificassem com o local onde vivem, valorizando-o e ampliando o olhar artístico e cultural dos mesmos, o que colaborou para um aprendizado além dos muros da universidade e da extensão. Um aprendizado que será conduzido para a vida de cada aluno.

Os alunos puderam enxergar nas suas habilidades, um meio de lazer e aprendizagem, seja com a capoeira, dança, música, esporte, entre outros, o que contribuiu para que a comunidade onde o projeto estava inserido, olhasse para aqueles alunos de uma nova forma, sendo eles o futuro daquele lugar, além de toda a comunidade também se olhar com outros olhos, pois no projeto do assentamento Mandacaru, havia um mal entendido entre líderes da associação e entre as vilas, e o projeto proporcionou momentos culturais de lazer, que permitiu a integração e participação de toda a comunidade nesses momentos, criando assim, vínculos que antes não existiam.

Como esta pesquisa ocorreu por meio das vivências e experiências que aconteceram nos projetos, (Teatro no Assentamento Mandacaru e Teatro no Alto Alegre), é um dos objetivos deste estudo auxiliar os professores para o uso do teatro em sala de aula, o que podemos perceber que isso seria um assunto para mais estudos, que poderiam compreender as

limitações e necessidades que as escolas possuem para a realização de tais práticas teatrais, além de abranger outros aspectos.

Com isso, podemos considerar que este estudo é apenas o ponto de partida para que outros estudiosos deste campo do conhecimento, abordem e mergulhem a fundo, descobrindo novas ferramentas, estratégias e ampliando cada vez mais o uso do teatro na educação brasileira, saindo dos moldes tradicionais, em que o aluno é uma máquina de reprodução, apenas para repetir as falas do personagem, sem explorar a diversidade de sentidos e utilização do corpo em cena, pois o teatro vai além de um simples espetáculo, somos os protagonistas da nossa história, a história é a nossa vida, então o teatro é vida.

Alguns jogos aqui citados e explicados foram utilizados durante as práticas teatrais dos projetos de extensão, alguns funcionaram, entretanto, outros não contribuíram tanto, com isso, podemos destacar que as práticas teatrais sempre vão ter resultados diferentes, pois o local é outro, os alunos são outros e a realidade também, e só podemos saber se o jogo vai funcionar executando-o, podemos planejar a melhor aula do mundo, mas quando trata-se de executar, nem tudo sai conforme foi planejado, o que aconteceu algumas vezes durante os projetos e nos fez refletir, para sempre estarmos atentos para manobrar esses imprevistos ao nosso favor, então esses jogos teatrais mencionados podem ser utilizados nas práticas de sala de aula, como oportunidade para o professor iniciar o trabalho teatral, sendo assim, o professor não pode ficar limitado apenas a esses jogos, indo em busca de outros, que irão ajudar e ampliar o desenvolvimento artístico, cultural e teatral dos seus alunos, estando sempre preparado para o inesperado e tornando seu aluno um cidadão teatralizado.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Hilton Carlos de. **Educação através do teatro**. Rio de Janeiro: Editex, 1974.

BACCIN, Adriana Nolibos. **Corpo, teatro e educação física: que jogo é esse?** Disponível em:

<http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1172/Baccin_Adriana_Nolibos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 07 ago. 2017.

BLOG SARAIVA. **O Teatro como espelho da sociedade**. Disponível em:

<<https://blog.saraiva.com.br/o-teatro-como-espelho-da-sociedade/>>. Acesso em: 10 maio 2018.

BOAL, Augusto. **Jogos para Atores e Não Atores**. 10. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte**. São Paulo: Ática, 1985. (Série fundamentos).

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 510/16 do Conselho Nacional de Saúde de 07 de abr. 2016. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, nº 98, seção 1, p.44-46, 24 maio 2016. Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/reso510.pdf>>. Acesso em: 27 set. 2017.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**/Secretaria de Educação Fundamental. –Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARREIRA, André. Formação do ator e teatro de grupo: periferia e busca de identidade. In: MALUF, Sheila; AQUINO, Ricardo Bigi de (orgs.). **Dramaturgia em cena**. Maceió/Salvador: EdUFAL/EDUFBA, 2006. p.49-60.

CARREIRA, André; OLIVEIRA, Valéria Maria de. Teatro de grupo: modelo de organização e geração de poéticas. **O Teatro Transcende**, Blumenau, n. 12, p. 95-98, FURB, 2003.

CURRÍCULO LATTES. **Eliane Tejera Lisbôa**. Disponível em:

<<http://lattes.cnpq.br/3108931344106894>>. Acesso em 14 jul. 2018.

FELDENKRAIS, Moshe. **Consciência pelo movimento**. Trad. Daisy A. C. Souza. São Paulo: Summus, 1977.

FLICK, Uwe. **Uma Introdução à Pesquisa Qualitativa**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

FLORENTINO, Adilson; TELLES, Narciso (Orgs.). **Cartografias do ensino do teatro**. Uberlândia: EDUFU, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: perspectiva, 2014.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. Jogos teatrais na escola pública. **Rev. Fac. Educ.**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 81-97, jul. 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 04 jul. 2018.

KOUDELA, Ingrid Dormien. Hífens e reticências... In: SANTANA, Arão Paranaguá (Org.). **Visões da ilha: apontamentos em teatro e educação**. São Luís: Grupo de Pesquisa em Ensino do Teatro & Pedagogia Teatral, 2003. p.15-19.

_____. **Jogos Teatrais**. 4. ed. São Paulo: Papirus. 2002

MACHADO, Maria Ângela de Ambrosis Pinheiro (Org.). O processo de criação do ator: uma perspectiva semiótica. In: **Memórias ABRACE IX: Metodologias de Pesquisa em Artes Cênicas**.

MONOGRAFIAS BRASIL ESCOLA. **Tipos de observação segundo critérios específicos**. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/regras-abnt/tipos-observacao-segundo-criterios-especificos.htm>>. Acessado em 14 ago. 2018.

NAZARETH, Carlos Augusto. **O Teatro na Escola**. Disponível em: <<http://https://www.cepetin.com.br/artigos/o-teatro-e-a-escola/>>. Acesso em: 31 maio 2018.

OLIVEIRA, Thiago Ranniery Moreira de. Encontros possíveis: experiências com jogos teatrais no ensino de ciências. **Ciênc. educ. (Bauru)**, Bauru, v. 18, n. 3, p. 559-573, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132012000300005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 06 jul. 2018.

RUGNA, Betina. **Teatro em sala de aula**. São Paulo: Alaúde Editorial, 2009.

RYNGAERT, Jean Pierre. **Introdução à análise do teatro**. Lisboa: Asa, 1992.

_____. **Jogar, representar: práticas dramáticas e formação**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

_____. **Ler o teatro contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **O jogo dramático no meio escolar**. Coimbra: Centelha, 1981.

SOARES, Carmela. **Pedagogia do jogo teatral: uma poética do efêmero**. O ensino do Teatro na Escola Pública. 2003. 228 p. Dissertação (Mestrado) - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Tradução e revisão: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2010.

_____. **Jogos teatrais na sala de aula: o livro do professor**. Trad. Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2007.

SPRITZER, Mirna. SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos (Orgs.). **Teatro com jovens e adultos: princípios e práticas**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

STANISLAVSKI, Constantin. **A Preparação do Ator**. Trad. Pontes de Paula Lima. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

TELLES, Narciso. **Ensino do teatro: espaços e práticas**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2008.

VIEIRA, Rita de Cássia. Jogos teatrais como instrumentos pedagógicos e transformadores de realidades sociais. **Paidéia**, Belo Horizonte, v. 20, n. 46, p. 279-280, maio/ago. 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v20n46/14.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2018.