

**ESCOLA SUPERIOR DE ARTES CÉLIA HELENA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES DA CENA**

FERNANDO ANTONIO PERINA CARDOSO

JOGOS TEATRAIS NA ESCOLA: APRENDIZAGEM EM CENA

**LINHA DE ATUAÇÃO: PROCESSOS PEDAGÓGICOS EM
ARTES DA CENA.**

SÃO PAULO

2020

**ESCOLA SUPERIOR DE ARTES CÉLIA HELENA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES DA CENA**

FERNANDO ANTONIO PERINA CARDOSO

JOGOS TEATRAIS NA ESCOLA: APRENDIZAGEM EM CENA

**LINHA DE ATUAÇÃO: PROCESSOS PEDAGÓGICOS EM
ARTES DA CENA.**

Trabalho de pesquisa sobre os jogos teatrais na escola e suas possibilidades de aprendizagem, do Mestrado Profissional em Artes da Cena da Escola Superior de Artes Célia Helena.

Orientadora: Profa. Dr.^a Elisabete Vitória Dorgam Martins.

SÃO PAULO

2020

AGRADECIMENTOS

Um trabalho de pesquisa não se faz sozinho, é um processo minucioso tecido por muitas mãos, portanto são inúmeros os agradecimentos que devo fazer.

Primeiro, quero agradecer ao Célia Helena Centro de Artes e Educação, que potencializou minhas aprendizagens e ampliou minhas experiências com as Artes da Cena e suas possíveis relações com a Educação.

Todo meu respeito, admiração e aplausos para minha orientadora Elisabete Vitória Dorgam Martins (Bete Dorgam), que acreditou no meu projeto e soube entender todos os desafios e obstáculos que foram surgindo ao longo do processo.

Agradeço também a professora Sonia Goussinsky que com seu olhar atento e propositivo sugeriu a criação de um jogo teatral de tabuleiro.

Aos queridos Abel Lopes Xavier e Lígia Cortez, pela leitura cuidadosa do meu trabalho e pelas orientações estruturantes. Foram aprendizagens mais do que especiais as que construímos juntos.

Aos amigos e aos professores do Célia Helena, por traduzir o sentido de parceria, respeito e aprendizagem significativas. Foi muito bom poder dividir as angústias e as descobertas com vocês.

Minha família: Sandra, Pamela, Antonio, Alexandre, Anderson, Theo e Uilian que sempre me enxergam muito melhor do que realmente sou e entendem minhas ausências, cansaços e irritações. Obrigado por cada papel recortado, por opiniões compartilhadas e por serem cobaias das minhas ideias mirabolantes.

Obrigado Escola Viva por tantos anos de parceria, crescimento e descobertas.

RESUMO:

Grande parte das escolas contemporâneas têm prometido a formação de alunos competentes e sensíveis, que tenham capacidade de produzir conhecimentos em ambientes colaborativos. Os jogos teatrais, dentro do currículo escolar, podem colaborar significativamente na formação deste sujeito, uma vez que são extremamente sociais, afinal são jogados de forma coletiva e apresentam problemas a serem solucionados. Este trabalho de pesquisa buscou entender quais são as habilidades e competências que os jogos teatrais podem desenvolver na escola. O produto final foi à criação de um jogo teatral de tabuleiro que pode ser utilizado em escolas ou em diferentes ambientes de aprendizagens. Produzimos também uma versão virtual do mesmo jogo para facilitar o acesso, por meio desta contemporânea linguagem.

A intenção é viabilizar a implementação e o uso dos jogos teatrais, como recurso didático, dentro das escolas brasileiras.

PALAVRAS-CHAVE: jogos teatrais; currículo escolar; habilidades e competências.

ABSTRACT:

Most contemporary schools have promised to train competent and sensitive students who have the capacity to produce knowledge in collaborative environments. Theatrical games, within the school curriculum, can significantly collaborate in the formation of this subject, since they are extremely social, after all they are played collectively and present problems to be solved. This research work sought to understand what are the skills and competences that theatrical games can develop at school. The final product was the creation of a theatrical board game that can be used in schools or in different learning environments. We have also produced a virtual version of the same game for easy access, using this contemporary language.

The intention is to enable the implementation and use of theatrical games, as a didactic resource, within Brazilian schools.

KEYWORDS: theatrical games; school curriculum; skills and competences.

“Como professor crítico, sou um `aventureiro` responsável, predisposto à mudança, à aceitação do diferente. Nada do que experimentei em minha atividade docente, deve necessariamente repetir-se. Repito, porém, como inevitável a franquia de mim mesmo, radical, diante dos outros e do mundo. Minha franquia ante os outros e o mundo mesmo e a maneira radical como me experimento como ser cultural, histórico, inacabado e consciente do inacabamento”.

(Paulo Freire)

Sumário

1. É só mais um trabalho sobre jogos teatrais?.....	08
2. Os jogos e seu poder didático.....	09
3. E onde entram os jogos teatrais?.....	14
4. O mestrado.....	23
5. Que tal um tabuleiro de competências e habilidades?.....	28
6. As regras do jogo: Uma aventura cênica.....	40
7. É o fim do jogo?.....	46
8. Referências.....	49
9. Anexos.....	51

1. É SÓ MAIS UM TRABALHO SOBRE JOGOS TEATRAIS?

Preciso concordar que não é necessário muito esforço para se encontrar um vasto referencial teórico e prático sobre este tema.

Contudo, um *projeto/processo* de pesquisa significativo, potente e transformador só é possível de ser realizado quando ele faz parte do seu *projeto/processo* de vida. No meu caso, eu sempre gostei de jogos, passei boa parte da minha infância na rua criando e recriando regras de jogos e brincadeiras que já existiam e de outros tantos que eram inventados.

Quando eu jogava, me sentia livre, feliz e me sentia parte de um grupo. Não foram poucas as vezes que me deparava com o desejo de criar um jogo e depois convidava meus amigos para colocar em prática; quando dava certo, um sucesso, se não funcionava, fazíamos os ajustes necessários.

Tive a sorte de crescer em Mogi Guaçu, cidade do interior de São Paulo, em uma rua na qual moravam muitas crianças. Chegava da escola, fazia a lição de casa e já me preparava para ficar brincando na rua até o sol ir embora.

Foi na escola, na adolescência, que conheci as múltiplas possibilidades do teatro, e obviamente o encantamento pelos jogos teatrais foi instantâneo e propulsor na escolha da minha carreira profissional.

Ao longo deste trabalho, buscamos apresentar uma análise que tem como proposta avaliar qual a importância e os impactos dos jogos teatrais no currículo escolar, além de propor uma situação prática de jogo teatral de tabuleiro que visa o desenvolvimento de habilidades e competências de alunos do quinto ano do Ensino Fundamental.

Ou seja, é só mais um trabalho sobre jogos teatrais?

Não, é uma investigação teórica, acompanhada de uma proposta prática que convocam alunos e professores a construir, criar, experimentar e produzir saberes, a partir de exercícios cênicos. Este trabalho parte da premissa de que a ampliação e a produção de conhecimentos devem transcender os limites e as fronteiras curriculares, ou seja, devem passar pela percepção, pela criação individual e coletiva, pela investigação, pela construção de saberes fundamentais para uma participação crítica e ativa na sociedade.

2. OS JOGOS E SEU PODER DIDÁTICO

Iniciamos este trabalho apresentando a concepção geral de *jogo*, para depois especificarmos melhor a concepção de jogos teatrais que nos propomos discutir.

Huizinga (2002) propõe o jogo como fenômeno cultural e seus estudos apresentam uma perspectiva histórica. Para este autor é no jogo e pelo jogo que toda civilização surge e se desenvolve, o jogo está presente em todas as partes, ao jogar as pessoas estão agindo com qualidade e suas ações são determinadas e muito diferentes das ações que realizamos no dia a dia e isto tem uma função social e civilizadora.

O jogo quando é proposto com determinada intencionalidade é capaz de promover aprendizagens amplas, enquanto aluno aprendi muitas coisas jogando, principalmente a me relacionar melhor com o mundo e com as pessoas.

Desde a antiguidade os seres humanos jogavam, podemos chegar a esta conclusão porque alguns registros em formas de desenhos foram encontrados nas paredes de cavernas (RANGEL; DARIDO, 2005).

O jogo confere um sentido para a ação, todo jogo tem um significado e as pessoas são capazes de entender que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que não consigam definir um termo geral por meio de sua linguagem (HUIZINGA, 2002).

O referido autor define a noção de jogo da seguinte forma:

O 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” (HUIZINGA, 2002, p. 33).

DeVries e Kamii (1991) trazem uma importante contribuição em relação à capacidade das crianças jogarem por meio da teoria piagetiana. De acordo com elas, Piaget encontrou quatro estágios desta capacidade infantil ao observar os detalhes de como as crianças jogavam bolinhas de gude na Suíça, sendo eles:

1. Jogo motor e individual – a criança sozinha faz uma variedade de coisas com as bolinhas de gude; neste estágio a criança tem por volta de três anos e não é capaz de perceber a necessidade de seguir uma regra;

2. Jogo egocêntrico – ocorre entre 2 a 5 anos, quando a criança imita seus amigos mais velhos, no entanto ainda jogam sozinhas ou quando jogam com outros não tem a necessidade de ganhar;
3. Cooperação incipiente – aparece entre 7 e 8 anos, sua principal característica é a tentativa de vencer; neste estágio aparecem as regras para tornar as ações passíveis de comparação. No momento em que surge a competição a cooperação é o caminho para se chegar num acordo sobre as regras do jogo; nesta fase a criança continua egocêntrica e entende a regra como quer;
4. Codificação de regras – por fim, neste estágio as crianças cooperam com o objetivo de unificar as regras, elas começam a sentir prazer em elaborar regras complicadas que podem ser inseridas nas diversas situações imaginadas por elas.

Assim, podemos perceber que o jogo é uma importante ferramenta para ser utilizada na prática pedagógica. Em minha própria prática docente, percebia que quando ensinava um conteúdo por meio de jogos, meus alunos construíam saberes que iam além das expectativas traçadas em meu planejamento, tal fato tem estreita relação com a afirmação de DeVries e Kamii (1991) de que durante uma situação de jogo, os participantes estão mentalmente mais ativos do que quando realizam um exercício numa folha de caderno, mas evidentemente o valor dos jogos na sala de aula está articulado com a maneira como o professor intervém. Enquanto jogam espera-se que as crianças confrontem ideias e tomem decisões com os adultos e os seus amigos, nas mais diversas situações do dia a dia, contribuindo assim para que a aprendizagem tenha relevância no seu desenvolvimento.

Os jogos como conteúdos escolares podem ser considerados como um dos que apresentam maiores facilidades de aplicação por diferentes razões, entre elas:

- Não são desconhecidos das crianças, uma vez que a maioria já participou de diferentes jogos e brincadeiras;
- Não exigem espaço ou material sofisticado (embora possam existir jogos com tais exigências);
- Podem variar em complexidade de regras, ou seja, desde pequeno pode-se jogar com poucas regras ou chegar a jogos com regras de altíssimo nível de complexidade;
- Podem ser praticados em qualquer faixa etária;
- São divertidos e prazerosos para os seus participantes (a menos que sejam levados a extremos de competição).

(RANGEL; DARIDO, p. 158, 2005).

Isto posto, de acordo DeVries e Kamii (1991) é esperado que com os jogos em grupos e com regras, as crianças desenvolvam sua autonomia, por meio de relações seguras onde o poder do adulto seja o mínimo possível; que desenvolvam sua habilidade de descentrar e coordenar diferentes pontos de vista e fiquem: atentas, curiosas, críticas, e confiantes na sua capacidade de pensar e de dizer o que pensam; que tenham iniciativa para levantar ideias, problemas e perguntas interessantes onde todas as coisas estejam relacionadas.

Sendo o jogo algo extremamente ligado à ação, La Taille (2002) cita que podemos considerar que a ação remete ao fazer, já a dimensão cognitiva ou intelectual corresponde ao saber fazer e a dimensão afetiva ao querer fazer.

Isto porque quando jogam, as crianças se submetem a situações muito diferentes das que realizam normalmente no seu dia a dia, durante as situações de jogo elas acabam exercitando o convívio social e mesmo sem perceber estão sujeitas a refletir sobre a opinião de todos os envolvidos nesta ação.

Segundo Freire (2016) ao propor uma atividade educativa, o docente deve sempre considerar em sua prática o movimento dinâmico, dialético, entre o fazer e o pensar sobre o fazer, eis aí o saber da experiência. É pensando de maneira crítica na sua prática de hoje ou de ontem que o professor tem condições de melhorar a sua próxima prática.

Vale também a reflexão de que não é só na prática do professor que esse movimento dinâmico pode acontecer, a própria prática do jogo teatral, possibilita este fazer e pensar sobre o fazer. Com base na perspectiva dos jogos teatrais de Viola Spolin, o fato de o grupo se dividir entre “atuar” e ser “plateia” e o de experimentar situações de “avaliação”, os alunos também estão fazendo e pensando sobre este fazer.

Para DeVries; Kamii (1991, p. 5) um bom jogo, só é possível de acontecer quando:

1. propõe alguma coisa interessante e desafiadora para as crianças resolverem.
2. permite que as crianças possam se autoavaliar quanto a seu desempenho.
3. permite que todos os jogadores possam participar ativamente, do começo ao fim do jogo.

As autoras revelam que existem dois princípios básicos de ensino que são possíveis de retirar da teoria piagetiana¹, primeiro que os jogos, dentro da escola, devem ser modificados para se ajustarem à maneira como a criança pensa e segundo que se deve diminuir ao máximo a autoridade do adulto.

Bons jogos são aqueles em que as crianças jogam juntas de acordo com uma regra estabelecida que especifique algum clímax preestabelecido (ou uma série deles) a ser alcançado e o que cada jogador deveria tentar fazer em papéis que são interdependentes, opostos e cooperativos (DEVRIES E KAMII, 1991).

Quando consideramos o jogo como um recurso didático potente no processo de ensino e aprendizagem, encontramos consonância com o pensamento de Paulo Freire (2016) que entende a educação como um processo permanente que se estrutura na inconclusão do ser. Para o educador brasileiro, tornamo-nos “educáveis” quando tomamos consciência do nosso inacabamento. A nossa capacidade de aprender e de ensinar se amplia quando somos sujeitos e não objetos das nossas experiências de aprendizagens.

Por que jogos teatrais?

Segundo Benjamin (2009) o teatro pode construir saberes críticos e reflexivos, enquanto recurso didático, afinal realidade e jogo podem fundir-se por meio dos exercícios cênicos gerando uma não submissão e não aceitação de tudo sem o devido questionamento.

Isso porque todo processo educativo deve considerar o aluno e toda a sua história de vida dentro de um terreno delimitado. Ou seja, o uso do teatro e dos jogos teatrais em situações de aprendizagens possibilita aos educadores abarcar toda a história de vida da criança. Para os estudantes, isso se configura como uma oportunidade de viverem novas experiências por meio de uma educação dialética (BENJAMIN, 2009).

¹ Jean Piaget (1896-1980) biólogo suíço, autor do campo de investigação denominado epistemologia genética. Piaget se interessou em estudar como surge e evolui o conhecimento, considerava impossível separar o processo de crescimento orgânico do processo de desenvolvimento psicológico da criança. Foi a partir disto que se interessou pela epistemologia genética do desenvolvimento e estabeleceu uma divisão dos estágios cognitivos pelos quais todos os seres humanos passam para poder evoluir. Sendo eles: 1. Estágio Sensório-Motor, 2. Estágio Pré-Operatório, 3. Estágio Operatório-Concreto e 4. Estágio Operatório-Formal. Piaget concluiu que a aprendizagem acontece no desequilíbrio entre o sujeito e o novo objeto e propôs 3 conceitos fundamentais a Assimilação (incorporar o novo as ideias que já existem), a Acomodação (modificação dos esquemas que foram estabelecidos anteriormente para poder lidar com a nova informação) e a Equilibração (acontece a partir da relação entre os dois processos anteriores e as necessárias adaptações que o meio ambiente impõem).

De acordo com Freire (2016), é fundamental saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou para sua construção.

Como educadores, temos o desafio de formar alunos por meio de contextos significativos que tenham objetivos claros e recheados de sentido, de forma crítica e reflexiva, seja na esfera pública ou na esfera privada. Eis aí a justificativa do título deste capítulo, é por tudo isso que os jogos podem ser entendidos como um excelente recurso didático, sobretudo pela sua característica coletiva, cooperativa, reflexiva e emancipadora.

3. E ONDE ENTRAM OS JOGOS TEATRAIS?

Buscando com afincos justificar a importância dos jogos teatrais dentro da escola, nos baseamos em autores como Viola Spolin (estudiosa e pesquisadora que desenvolveu a metodologia dos jogos teatrais), Olga Reverbel, Ingrid Koudela, Hilton Carlos de Araujo, dentre outros.

Conforme citado anteriormente, grande parte das escolas que se propõem a desenvolver o seu currículo baseado na concepção da teoria crítica do currículo, tem como propósito formar pessoas competentes e sensíveis, que sejam capazes de produzir conhecimentos em ambientes colaborativos e gerar soluções inovadoras para a diversidade do mundo contemporâneo. Como artistas e educadores, acreditamos que o jogo teatral possa ser uma das estratégias didáticas perfeita para colaborar na formação destes sujeitos.

De acordo com Corazza (1997), a concepção de um currículo crítico é aquela que faz críticas à reprodução social das escolas e que valoriza os aspectos que surgem dos interesses, das necessidades morais e das capacidades cognitivas dos alunos. Sendo assim, sua principal função é a de se adaptar ao contexto específico dos alunos para que estes compreendam, nos costumes e nas práticas do outro, uma relação de diversidade e respeito. Nesta concepção de currículo o foco não está no fazer tecnicista, mas sim na formação do sujeito. Em suma, são pedagogias cuja prática é constituída no seu fazer, num espaço de contestação e de lutas culturais.

Tais escolas buscam mobilizar os alunos para explorar o seu potencial de aprendizagem e criatividade ao máximo e a construir trajetórias de aprendizagens potentes e significativas.

Para Paulo Freire (2016) o educador tem o dever de reforçar, por meio de sua prática docente, a capacidade crítica dos seus alunos. Cabe ao educador estimular a curiosidade, a não submissão, o desejo de se aproximar daquilo que pode ser conhecido, ou seja, ensinar não se esgota em abordar conteúdos, mas sim em possibilitar condições para que os alunos percebam que aprender criticamente é possível.

Por meio da minha experiência profissional² em uma escola da rede particular da cidade de São Paulo, que tem no seu currículo aulas de jogos teatrais para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, surgem as seguintes questões problema: Qual é de fato a importância dos jogos teatrais no currículo escolar? Como os alunos e os professores desta escola percebem esta área do conhecimento dentro do currículo?

Reverbel (1974, p. 12), afirma que já faz muito tempo que pesquisadores e educadores tentam encontrar caminhos para colocar a arte a serviço da educação. A autora faz uma rápida revisão da arte e da história do pensamento educacional e aponta que o processo é longo, afinal começou a ser trilhado na Grécia, século V a. C.

A seguir faremos um resgate histórico, com o intuito de justificar a importância de se trilhar novos caminhos para a inserção e reflexão dos jogos teatrais dentro da escola como prática pedagógica. Se os professores contemporâneos somarem as suas ideias e as suas reflexões às ideias dos grandes pensadores e cientistas que já discutiam o assunto, podemos conferir às artes seu verdadeiro papel na educação, papel este que já havia sido apontado pelos gregos no início desde nosso resgate histórico.

Segundo Reverbel (1974) desde a época de Platão, a educação grega valorizava o teatro, a música, a dança e a literatura. O próprio Platão considerava o jogo fundamental na educação. Platão afirmava que mesmo as crianças menores deviam participar de todas as formas de jogo, desde que fossem adequadas ao seu nível de desenvolvimento, pois sem essa atmosfera lúdica, elas jamais seriam adultos educados e bons cidadãos. O filósofo acreditava também que a educação deveria começar de maneira lúdica e sem qualquer ar de constrangimento, sobretudo para que as crianças pudessem desenvolver a tendência natural do seu caráter (REVERBEL, 1974).

Curioso é pensar que um assunto tão importante como este, ao invés de ganhar força e se expandir ao longo do tempo, foi sendo ignorado, esquecido ou

² Comecei a trabalhar na Escola Viva, situada na Zona Sul da cidade de São Paulo no ano de 2010, fui professor de Educação Física no período da manhã e estagiário no período vespertino durante a graduação em Pedagogia. Trabalhei de 2012 até 2019 como professor polivalente de 5º ano do Ensino Fundamental e atualmente sou coordenador pedagógico dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

entendido de maneira errônea e arbitrária. Contudo, outros filósofos também argumentavam a importância dos jogos, como por exemplo, Aristóteles, que assim como Platão, deu grande importância ao jogo na educação, afinal ele acreditava que educar era preparar para a vida, proporcionando ao mesmo tempo prazer, e que o jogo proporcionava experiências transformadoras, tanto no âmbito das relações, quanto nos âmbitos das tomadas de decisões e das resoluções de problemas (REVERBEL, 1974).

Já os romanos acreditavam que o teatro era uma imitação que teria um propósito educacional desde que pudesse ensinar lições morais. Horácio, por exemplo, considerava o teatro uma forma não só de entretenimento, mas também de educação: “Todo louvor obtém o poeta que une informação com prazer, ao mesmo tempo iluminando e instruindo o leitor” (REVERBEL, 1974).

Na Idade Média, o teatro foi condenado pelos senhores da igreja, no entanto Carlos Magno, coroado rei do Sacro Império Romano-Germânico, por volta do século IX, fundou escolas nas quais os trabalhos de Aristóteles foram novamente estudados e o teatro reavaliado. Foi São Tomás de Aquino que adaptou a filosofia aristotélica à fé católica, aprovando o teatro na escola, desde que fosse recreação pura (REVERBEL, 1974).

Na Renascença surgiram academias nas quais estudiosos das obras clássicas encenavam peças latinas, estes estudiosos tornaram-se professores e o teatro na escola, começa a florescer. A arte de falar era cultivada através dos diálogos e em função disto, os espetáculos escolares eram muito valorizados (REVERBEL, 1974).

Outros filósofos de diferentes épocas da história destacaram o ensino do teatro através de jogos de expressão. Olga Reverbel (1974) destaca alguns deles, como por exemplo, *Montaigne* que acreditava que jogos de criança não são esportes e deveriam ser sua principal ocupação; *Leibniz*, que apoiava o teatro se ele fosse instrutivo, segundo ele, a melhor tragédia purificava a autocompaixão e produzia o altruísmo; *Locke* que defendia que o conhecimento advinha da percepção dos sentidos, portanto a arte deveria ser prática; *Rousseau*, que acreditava que a primeira fase da educação da criança deve ser quase que inteiramente baseada em jogos, afirmava o filósofo: “Ame a infância, estimule seus jogos, seus prazeres, seus encantadores instintivos. Considere o homem no homem e a criança na criança (...)”.

Vale ressaltar que o pensamento de Rousseau³ influenciou as teorias de Froebel⁴, Pestalozzi⁵, Montessori⁶ e Dewey⁷.

De acordo com Koudela (2017) ensinar teatro na escola foi revolucionário a partir do movimento da Escola Nova, movimento que se propunha a rever as formas tradicionais de ensino. A ideia evolucionista do desenvolvimento infantil e a convicção de que a mente da criança é qualitativamente diferente da mente adulta, considera a infância uma fase essencial do desenvolvimento humano e não apenas como uma condição transitória que vai preparar alguém para a vida adulta.

Freire (2016) afirma que professores e escola tem o dever de respeitar os saberes que os educandos trazem consigo, afinal são saberes construído socialmente na prática comunitária e têm uma relevância fundamental na construção de saberes significativos e aprofundados. Sendo assim, ao propor um exercício de jogo teatral dentro da Escola, é nestes saberes que os alunos se apoiam para construir o jogo cênico e resolver os desafios que lhes são propostos.

E podemos ir além, após jogar, o professor pode discutir com seus alunos a razão deste saber em relação com o ensino dos mais diferentes conteúdos escolares. Os jogos teatrais como recurso didático fazem com que o professor possa aproveitar as experiências de vida dos seus alunos para compor com as novas descobertas que estão sendo construídas.

Teóricos do jogo enfatizam o seu caráter insubstituível nas aprendizagens, uma vez que o jogo, enquanto recurso didático, oportunizam uma espécie de experimentação sem os riscos da realidade e isto faz com que as crianças se envolvam profundamente com o processo e com a experiência (RYNGAERT, 2009).

Koudela (2017) afirma que os jogos teatrais que são utilizados na escola se originaram dos jogos de salão, das brincadeiras espontâneas que geralmente eram organizadas nos encontros familiares. Os primeiros jogos teatrais

³ Rousseau (1712-1778), considerado um dos principais filósofos do iluminismo e um dos pioneiros do romantismo.

⁴ Froebel (1782-1852), educador alemão que considerava o início da infância como uma fase de importância decisiva na formação das pessoas.

⁵ Pestalozzi (1746-1827), suíço que considerava a escola como uma extensão do lar, para ele a função principal do ensino é levar os alunos a desenvolver suas habilidades naturais e inatas.

⁶ Montessori (1870-1952), médica e pedagoga, criadora do método de ensino montessoriano.

⁷ Dewey (1859-1952), professor e filósofo americano, defendia a importância de unir a teoria e a prática no processo de ensino.

traziam o desafio de tornar real o imaginário, a grande diferença entre o jogo teatral e o jogo de mímica tradicional é a intencionalidade que o jogador aplica no gesto.

Para a pesquisadora, enquanto o jogo dramático ou o jogo de faz de conta é simbólico (subjetivo), o jogo teatral se estrutura em regras a serem socializadas e propõe a solução de determinado problema.

Peter Slade (1978) é quem propõem a terminologia “jogo dramático”, o autor justifica que quando joga cada pessoa é ator e também é plateia. E esta é a importância da palavra drama, que na sua origem grega significa “eu faço, eu luto”. Desta forma, fazendo e lutando a criança descobre a vida e a si mesma, através de experiências emocionais e físicas e depois através da prática repetitiva, que é por essência o jogo dramático.

Slade considera o jogo dramático como uma parte vital da vida jovem, ou seja, para este pesquisador o jogo é uma experiência de vida. Segundo Slade (1978), quando joga, a criança tem a oportunidade de pensar, de comprovar, de relaxar, de trabalhar, de lembrar, de experimentar, de criar e de absorver. Cabe ao adulto, oferecer as oportunidades, o encorajamento e criar a atmosfera propícia para este jogo acontecer.

Koudela (2017) cita que Viola Spolin⁸ propõe uma diferença entre jogo dramático e jogo teatral:

“Como o adulto, a criança gasta muitas horas do dia fazendo jogo dramático subjetivo. Ao passo que a versão adulta consiste usualmente em contar histórias, devaneios, tecer considerações, identificar-se com as personagens da TV etc., a criança tem, além destes, o faz de conta onde dramatiza personagens e fatos de sua experiência, desde cowboy até pais e professores. Ao separar o jogo dramático da realidade teatral e, num segundo momento, fundindo o jogo com a realidade do teatro, o jovem ator aprende a diferença entre fingimento (ilusão) e realidade, no reino de seu próprio mundo. Contudo, essa separação não está implícita no jogo dramático. O jogo dramático e o mundo real frequentemente são confusos para o jovem e – ai de nós – para muitos adultos também” (KOUDELA, p. 46, 2017).

Slade (1978) entende que para pensar no jogo dramático infantil como uma forma de arte, é preciso levar em consideração o que a criança faz na realidade e o que podemos entender como teatro, afinal a raiz do jogo dramático é a brincadeira de representar.

⁸ Viola Spolin sistematizou os jogos teatrais como um método para o ensino do teatro, que tem como objetivo ser desenvolvido e utilizado por todos os que desejam se expressar através do teatro, desde os atores profissionais até crianças.

O autor completa seu raciocínio propondo algumas sugestões:

1. Coisas simples como tinta e papel são infinitamente melhores do que brinquedos caros.
2. Encoraje a criança a participar do jogo dramático e nunca force.
3. Planeje os espaços e os objetos que podem ser usados durante uma situação de jogo, as crianças podem querer recorrer a eles.
4. Cuidado para não ridicularizar as ações dramáticas esquisitas ou os movimentos de danças diferentes, você pode interromper um processo criativo potente.
5. Deixe objetos estranhos em lugares esquisitos, isto estimula a imaginação e a criatividade.
6. Encoraje as crianças a improvisarem falas, situações, contextos e histórias.

O jogo dramático infantil é uma forma de arte por direito próprio; não é uma atividade inventada por alguém, mas sim o comportamento real dos seres humanos (SLADE, p. 17, 1978).

Todo ser humano tem em maior ou menor grau, a capacidade de criar, embora nem todos sejam ou desejem ser “artistas”. Os jogos teatrais pressupõem criação e criatividade, portanto envolvem a pessoa que cria, que realiza algo novo, com seus próprios recursos e dentro de suas possibilidades, já o resultado, deste processo não pode ser o ponto final daquilo que nos propomos a realizar, ele deve disparar novas perguntas, novas reflexões e novas possibilidades de continuar criando.

Como educador, eu sempre valorizei as boas perguntas. Acredito que uma boa pergunta convoca o aluno a descobrir o mundo com mais profundidade. As boas respostas também são importantes e devem ser consideradas, no entanto elas encerram o raciocínio. Então é preciso que uma nova boa pergunta seja elaborada, para que o caminho das múltiplas aprendizagens esteja sempre em curso.

Os jogos teatrais fazem com que os alunos se conheçam melhor, ao jogar não adquirem apenas habilidades performáticas, mas desenvolvem a imaginação e a intuição, além de descobrir novas possibilidades para agir em situações que não são familiares. Jogos teatrais não desenvolvem apenas habilidades cênicas, eles são úteis nas mais diferentes situações de aprendizagem e de vida (SPOLIN, 2017).

Quando jogam, as crianças têm a oportunidade de desenvolver uma espécie de flexibilidade de reações, isto porque, a situação de jogo diminui as defesas e multiplica as relações entre o fora e o dentro. Sendo assim, podemos considerar também os jogos teatrais como um recurso contra ações rotineiras, contra ideias

concebidas, contra respostas esperadas e prontas para situações novas e desafiadoras (RYNGAERT, 2009).

De acordo com Koudela (2017) a referência dos estudos sobre o teatro na educação está na psicogênese, área da Psicologia que investiga a origem e o desenvolvimento dos processos mentais, tais estudos começam no entendimento do teatro como um ritual desde os gregos.

A autora ainda completa que para se chegar a uma definição dos objetivos específicos do teatro no processo educativo, é fundamental verificar como o desenvolvimento da inteligência se relaciona com a linguagem e com o discurso. Neste sentido, o jogo teatral reforça a passagem da representação em ato para a representação em pensamento e seu princípio se estrutura no jogo simbólico.

Segundo Piaget citado por Koudela (2017), a função simbólica é a capacidade de representar aquilo que está ausente, seja um objeto ou um acontecimento, por meio de uma representação. Um bom exemplo é o poema “mentira”, de Mário Quintana:

Mentira?
A mentira é uma verdade que se esqueceu de acontecer.
Mentiras
Lili vive no mundo do faz de conta... Faz de conta que isto é um avião.
Zzzuuu... Depois aterrissou em piquê e virou trem. Tuc tuc tuc tuc...
Entrou pelo túnel, chispando.
Mas debaixo da mesa havia bandidos. Pum! Pum! Pum!
O trem descarrilou. E o mocinho? Onde é que está o mocinho? Meu Deus! onde é que está o mocinho?!No auge da confusão, levaram Lili para a cama, à força. E o trem ficou tristemente derrubado no chão, fazendo de conta que era mesmo uma lata de sardinha. (QUINTANA, p. 10, 2005).

A proximidade entre jogo e símbolo se evidencia na gênese do ser humano. A “função simbólica” é constituída a partir do momento em que a criança representa um ato, uma ação, na ausência do seu contexto habitual. (Koudela, p. 34, 2017).

Falando em termos de teatro escolar, vale enfatizar que o desenvolvimento ou a atrofia da criatividade, dependem de diferentes fatores, dentre eles podemos destacar a mediação dos professores, que podem censurar ou estimular os processos criativos dos seus alunos. Muitos professores não dão a merecida importância aos processos criativos, para fazer das crianças e dos jovens

sujeitos mais confiantes da sua capacidade inventiva, realizadora, e, sobretudo, renovadora (ARAUJO, 1974).

Para Spolin (2017) ao jogar as crianças se submetem a situações muito diferentes das que realizam normalmente no seu dia a dia. Durante as situações de jogo elas acabam exercitando o convívio social e mesmo sem que percebam estão sujeitas a refletir sobre a opinião de todos os envolvidos nesta ação.

Quando acontecem na escola, os jogos teatrais se tornam um espaço onde professor e aluno podem se encontrar como parceiros, ao jogar envolvem-se um com o outro, entram em contato, se comunicam, experimentam novas situações, respondem questões inusitadas e fazem descobertas surpreendentes (SPOLIN, 2017).

Os jogos teatrais estão longe de serem passatempos do currículo, eles devem ser entendidos como complementos para a aprendizagem escolar, eles ampliam a consciência de problemas e ideias e colaboram para o desenvolvimento intelectual dos alunos, eles desenvolvem a habilidade de comunicar-se através do discurso e da escrita, e de formas não verbais. Além de se articular com várias áreas de estudo, colaboram no aprimoramento da concentração, ampliam as possibilidades de resolver problemas de forma criativa e estimulam a interação (SPOLIN, 2017).

Ryngaert (p. 68, 2009), cita que o jogo teatral é um lugar privilegiado, fechado, em que as tarefas programadas não são habituais para os participantes (jogar, improvisar).

De acordo com Koudela (2017) é por meio do envolvimento criado pela situação de jogo que os alunos têm a possibilidade de desenvolver sua liberdade pessoal, dentro do limite de regras que foram acordadas por todos os participantes, e desta forma, cria técnicas e desenvolve as habilidades pessoais necessárias para o jogo acontecer. Na medida em que as experiências vão sendo interiorizadas, ele se transforma em um jogador cada vez mais espontâneo e criativo.

Por meio das pesquisas e do cotidiano da escola, entendi que para estimular o desenvolvimento de diferentes aprendizagens, durante as situações de jogos com regras, os professores devem possibilitar situações em que as crianças expressem suas opiniões para que os outros alunos do grupo possam refletir, analisar e dar seu parecer sobre todas as questões apresentadas. Já para o desenvolvimento da autonomia é importante que a criança se sinta à vontade para questionar as regras

e as ações do docente em ambientes lúdicos e colaborativos. Que os jogos tenham regras claras e que estas façam sentido para todos os jogadores, além de promover situações nas quais os alunos precisem tomar pequenas decisões.

O jogo é democrático! Todos podem aprender jogando! O jogo estimula vitalidade, despertando a pessoa como um todo – mente e corpo, inteligência e criatividade, espontaneidade e intuição – quando todos, professor e alunos unidos estão atentos para o momento presente (SPOLIN, p. 30, 2017).

Spolin (2017) completa afirmando que os jogos teatrais oferecem às crianças a oportunidade de interferir na realidade, que na maioria das vezes é controlada pelos adultos. Oferecem aos alunos a possibilidade de exercer sua liberdade, de respeitar o outro e de criar noções de responsabilidade dentro da comunidade da sala de aula.

Para a autora podemos inclusive considerar os jogos teatrais, dentro da escola, como uma atividade altamente social, uma vez que para acontecer geralmente é proposto um problema que deve ser solucionado de forma coletiva e este objetivo comum proporciona a aprendizagem de muitas habilidades sociais.

Todo desempenho infantil orienta-se não pela “eternidade” dos produtos, mas sim pelo “instante” do gesto. Enquanto arte efêmera, o teatro é arte infantil (BENJAMIN, p. 117, 2009).

Como último parágrafo do capítulo, destacamos a reflexão de Olga Reverbel (1974, pág. 15), vamos jogar o jogo, como fazem as crianças. Se não der certo, recomeçaremos...

Que tal?

4. O MESTRADO

Um novo desejo então começa a ganhar forma, seria possível fazer uma pesquisa de Mestrado que unisse jogos e teatro? Seria possível resgatar uma memória afetiva tão significativa na minha trajetória de vida?

Se o mundo contemporâneo exige formas criativas e reflexivas para desenvolver aprendizagens profundas e significativas, eu poderia sim escrever um projeto de pesquisa a partir de perguntas como: Qual importância dos jogos teatrais no currículo escolar? Como os alunos e os professores percebem esta área do conhecimento dentro do currículo?

E a primeira afirmação com a qual encontrei consonância e que já foi citada aqui anteriormente, foi a de Koudela (2009) que propõe que os jogos teatrais no currículo escolar possibilitam aos alunos a exploração de inúmeras habilidades pessoais para o jogo acontecer, ao interiorizar estas habilidades e a espontaneidade, ele potencializa seu processo criativo e potencializa saberes contextualizados e significativos.

Além disto, os alunos têm a oportunidade de desenvolver a liberdade pessoal, contudo tal liberdade é orientada pelas regras estabelecidas e isso possibilita a criação de técnicas e habilidades que são necessárias para a realização do jogo. Ao interiorizar tais habilidades e liberdade, o aluno se transforma em um jogador criativo. A autora ainda completa que os jogos teatrais são sociais e devem ser baseados em problemas a serem resolvidos, a resolução deste problema é o objeto do jogo, já as regras estão relacionadas á estrutura (onde, quem, o que) ao objeto, que é o foco, e aos acordos do grupo (KOUDELA, 2009).

Grande parte das escolas que se propõem a desenvolver o seu currículo baseado na concepção da teoria crítica do currículo têm como propósito formar pessoas competentes e sensíveis, que sejam capazes de produzir conhecimentos em ambientes colaborativos e gerar soluções inovadoras para a diversidade do mundo contemporâneo.

Já citei ao longo deste trabalho que acredito na importância de formar pessoas competentes e sensíveis, que sejam capazes de produzir conhecimentos em ambientes colaborativos e gerar soluções inovadoras para a diversidade do mundo contemporâneo. Portanto, é a partir dessa premissa que surge a ideia de investigar

os jogos teatrais como um recurso didático que pode potencializar aprendizagens significativas.

Desde o começo, a concepção de jogos teatrais que eu queria investigar pautava-se nos estudos realizados por Viola Spolin⁹, isso porque, na minha época de estudante, esses jogos me despertaram encantamento e me proporcionaram experiências tão significativas que me transformaram como sujeito e como profissional.

Para Spolin (2017) ao trabalhar com aulas de jogos teatrais dentro do currículo, o professor deve considerar a intuição como algo vital para a aprendizagem acontecer. Na maioria das áreas do conhecimento a intuição é negligenciada e muitas vezes entendida como algo que surge de natureza mística, mas todos nós já experimentamos momentos em que a resposta certa surgiu do nada. O intuitivo só pode ser sentido no momento da espontaneidade, no momento em que somos libertos para agir e nos relacionarmos com o mundo que está em constante movimento e transformação.

Considero importante retomar neste capítulo que, de acordo com Koudela (2009) todo processo de jogos teatrais tem como objetivo passar do jogo dramático (simbólico) para a realidade objetiva do palco. A autora propõe que passar do jogo dramático para o jogo teatral pode ser entendido com a transformação do jogo simbólico (subjetivo) no jogo de regras (socializado), e completa afirmando que o jogo teatral sugere um esforço de acomodação, por meio da solução de problemas de atuação.

Até aqui inúmeras ideias surgiram, pensamos em construir um currículo de jogos teatrais para ser compartilhado com escolas do Brasil. Depois pensamos em escrever um livro de jogos a partir das experiências das crianças, até que em uma das aulas do Mestrado, a professora Marília Velardi nos apresenta o livro "Queria Ter Ficado Mais", este livro é composto por 12 histórias escritas por mulheres em diferentes cidades do mundo no formato de cartas. Fascinado com a ideia, resolvo produzir "cartas" que relatem as experiências das crianças e dos professores com os jogos teatrais na escola.

⁹ Viola Spolin (1906-1994), aluna de Neva Boyd, diretora norte-americana, percebeu a necessidade de criar um sistema de fácil compreensão para o ensino do teatro. Foi professora na Brandeis University, fundou o Spolin Theater Games Center. Desenvolveu jogos teatrais, tanto para preparar atores profissionais, quanto para serem utilizados dentro da escola. Teve sua vida dedicada ao teatro-educação.

O próximo passo foi investigar o que alunos e professores pensavam sobre tudo isto? Como os principais envolvidos neste contexto enxergam a importância dos jogos teatrais no currículo escolar?

Para responder estas perguntas coletamos e registramos o depoimento de alguns alunos e professores do 5º ano de uma escola particular da cidade de São Paulo. Os relatos foram:

Professor 1 – Professora Polivalente do 5º ano

Os jogos teatrais se aproximam bastante de uma linguagem lúdica, afinal os alunos são convocados a criar personagens, a criar cenas, dos jogos simbólicos que são tão presentes na infância e nas relações que a criança vai estabelecendo com os outros e com o mundo.

Então, quando eu penso nas aulas de jogos teatrais eu acredito que além de possibilitar novas vivências eu penso que é um instrumento de trabalho poderoso para que a criança se coloque no lugar do outro, veja outros pontos de vista, outras vivências, experimentar construções de personagens e cenários.

Eu acho que inclusive um jogo teatral é tão complexo que para poder fazer parte dele a criança precisa se envolver com todo o processo, com tudo o que é necessário para o jogo acontecer, além disso, eu penso também na questão do teatro como Arte, é uma excelente oportunidade para as crianças se aproximarem desta linguagem que é transformadora. É uma linguagem expressiva, de criação, de interação, de criatividade que possibilita trabalhos interdisciplinares, desde a construção de um discurso, de uma narrativa, trabalho em equipe, negociação, respeitar as diferentes opiniões e os pontos de vista. É uma excelente oportunidade dos alunos desenvolverem habilidades e competências para a vida dentro e fora da escola (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Professor 2 – Professora de Artes Visuais

A importância da aula de jogos teatrais é a oportunidade de ter dentro de um coletivo heterogêneo, que é o ambiente escolar, a oportunidade de vivenciar outras personas, outras realidades, experimentar ser quem você não é, viver uma cena diferente num momento importante de formação do sujeito. Acho também que enriquece as relações, a identidade e o olhar para o outro (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Professor 3 – Professor de Música

A primeira coisa que vem na cabeça é a improvisação, que é algo que eu trabalho muito nas aulas de música e acho que tem tudo a ver com o teatro. Quando eu pergunto para os alunos se eles sabem o que é improvisar, muitos citam o exemplo do ator que esquece o texto e precisa improvisar. O Koellreutter que é um super educador musical que viveu no Brasil um tempo, fala que a improvisação é uma atividade autogerida, que trabalha a autonomia, o aluno aprende a se colocar e a ter criatividade (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Professor 4 – Professor polivalente do 5º ano

Potencializa o reflexo do aluno, a intuição, a criatividade, o improviso. Nas aulas de jogos teatrais o aluno aprende a responder rápido ao estímulo que é dado e isto ajuda qualquer outro

assunto que será discutido na sala de aula. Já na vida, quando o aluno tem que resolver uma situação problema, ele pode encontrar recursos disponíveis nas vivências que teve nestas aulas, que tem como foco o respeito ao coletivo. Eu acho que acaba deixando o aluno mais preparado para lidar com situações diferentes, a exposição acontece naturalmente nos jogos teatrais e isto vai preparando o aluno a lidar com estas situações, como por exemplo, quando tem que apresentar um seminário, deixa o aluno mais desinibido. Sem contar que potencializa as questões de sociabilização e integração, para o jogo acontecer você muitas vezes tem que acolher a opinião do outro, o aluno aprende a ouvir, a respeitar e a saber a hora de falar (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Sob a ótica dos professores é possível perceber que em linhas gerais, eles entendem os jogos teatrais como uma linguagem que proporciona diversos tipos de relações, estimula a criatividade, possibilita um trabalho interdisciplinar dentro do currículo, oportuniza o trabalho coletivo, o respeito ao outro, enriquece as relações, favorece a autonomia, é potente na resolução de conflitos e ensinam o exercício da escuta.

Mas o que dizem os alunos sobre isto? Será que as percepções se encontram ou se distanciam?

Aluno 1

As aulas de jogos teatrais ajudam a perder a vergonha a se soltar e também no começo parece chato, mas você depois começa “tipo” a perceber que a sua integração com as pessoas melhora. Você aprende a trabalhar em grupo, porque nos jogos teatrais não é só você, precisa da sala toda. O legal é que quando alguém erra o grupo inteiro errou e você começa a perceber que todo mundo pode errar, diferente dos jogos nas aulas de Educação Física que quando alguém erra o grupo inteiro fica bravo com aquela pessoa (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Aluno 2

Você começa a se colocar no lugar de outras pessoas, porque em alguns jogos você vive, sente e até interpreta. Eu comecei a ir melhor nos trabalhos em grupo das outras matérias, comecei a me expressar melhor e até a falar na frente da minha sala sem ficar com tanta vergonha (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Aluno 3

A gente fica quase o tempo todo na sala de aula sentado, quando chega a aula de jogos teatrais muda a sala, não tem lousa, cadeiras e um monte de lição. Você aprende fazendo, você fica até mais amigo de algumas pessoas. Na aula de jogos teatrais você faz um monte de coisas com seu corpo e com a sua voz e vai descobrindo que isso pode ser legal, porque antes de experimentar eu ia achar chato, mas agora acho muito legal (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Aluno 4

Na aula de jogos teatrais você aprende a expressar os seus sentimentos – sou muito poética, não sou? (risos) – eu aprendi a ter opinião própria e poder falar isso para os meus amigos. O mais legal é trabalhar em grupo, as vezes você escolhe com quem vai trabalhar e as vezes é a professora que escolhe. Quando a professora escolhe você conhece gente nova, quer dizer não novo

na sala, mas novo como grupo de trabalho e é legal saber como é trabalhar com pessoas que você não é tão amigo (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Aluno 5

Eu aprendi a perder um pouco a vergonha, você vai aos poucos tirando a vergonha. E se você tiver que fazer um seminário você não vai ficar tão nervoso. Eu, por exemplo, aprendi a falar melhor nas aulas de jogos teatrais (RELATO FEITO EM FEVEREIRO DE 2019).

Constatamos que na verdade a importância dos jogos teatrais na ótica dos alunos encontra consonância com o relato feito pelos professores.

De forma sintética, podemos dizer que os alunos entendem que as aulas de jogos teatrais no currículo colaboram para o aprimoramento do trabalho em grupo, valorizam o erro como uma possibilidade de aprendizagem, ajudam os alunos a se expressarem melhor nas mais diversas situações e exploram a aprendizagem a partir do fazer.

Tal qual foi apontado pelos alunos, Koudela (2009) relata que não existe certo ou errado, cada jogo é um jogo que vem recheado de significados. A passagem do jogo dramático para o jogo teatral marca a transformação do egocentrismo em jogo socializado. Desta forma, o aluno vai desenvolvendo o senso de cooperação e passa da relação de dependência para a relação de independência.

Durante um compartilhamento de ideias sobre o andamento do meu trabalho de pesquisa com os outros colegas do Mestrado, a professora Sonia Goussinsky sugere: Por que você não transforma todas essas ideias em um jogo de tabuleiro?

Desafio dado, desafio aceito!

5. QUE TAL UM TABULEIRO DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES?

Naquele momento entendi que um jogo teatral de tabuleiro, além de inovador, poderia convocar muito mais alunos e estudantes a experimentarem os jogos teatrais dentro da escola.

Mas como concretizar isto? Como produzir algo assim?

Seguindo as discussões com a minha orientadora, Elisabete Vitória Dorgam Martins, surgiu então uma pergunta problema que trouxe nova luz para a pesquisa: Quais são as habilidades e competências que os jogos teatrais podem desenvolver?

A nova problematização surge pelo fato de ter que pensar e investigar quais habilidades e competências um estudante pode desenvolver ao jogar um jogo teatral de tabuleiro.

Nosso interesse partiu do princípio de que os jogos teatrais, dentro do currículo escolar, são potentes para o desenvolvimento de habilidades e competências de alunos do Ensino Fundamental.

Hoje a BNCC, Base Nacional Comum Curricular, um documento oficial de caráter normativo que orienta a construção dos currículos das escolas do Brasil, prevê o desenvolvimento de 10 competências gerais ao longo de toda a educação básica. Por este motivo, podem ser consideradas como fios condutores de todos os componentes curriculares e do desenvolvimento de habilidades e de aprendizagens essenciais.

Segundo a LDB, Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Artigos 32 e 35), na educação formal, é importante que os resultados das aprendizagens se expressem e se apresentem por meio de possibilidades de se utilizar o conhecimento em situações que requerem aplicá-lo para tomar decisões pertinentes, sendo assim, elegemos mais uma vez os jogos teatrais como uma real possibilidade para que isso aconteça. É a esse conhecimento mobilizado, operado e aplicado em situações contextualizadas, desafiadoras, aplicadas e investigativas que se dá o nome de competência (BRASIL, 2019).

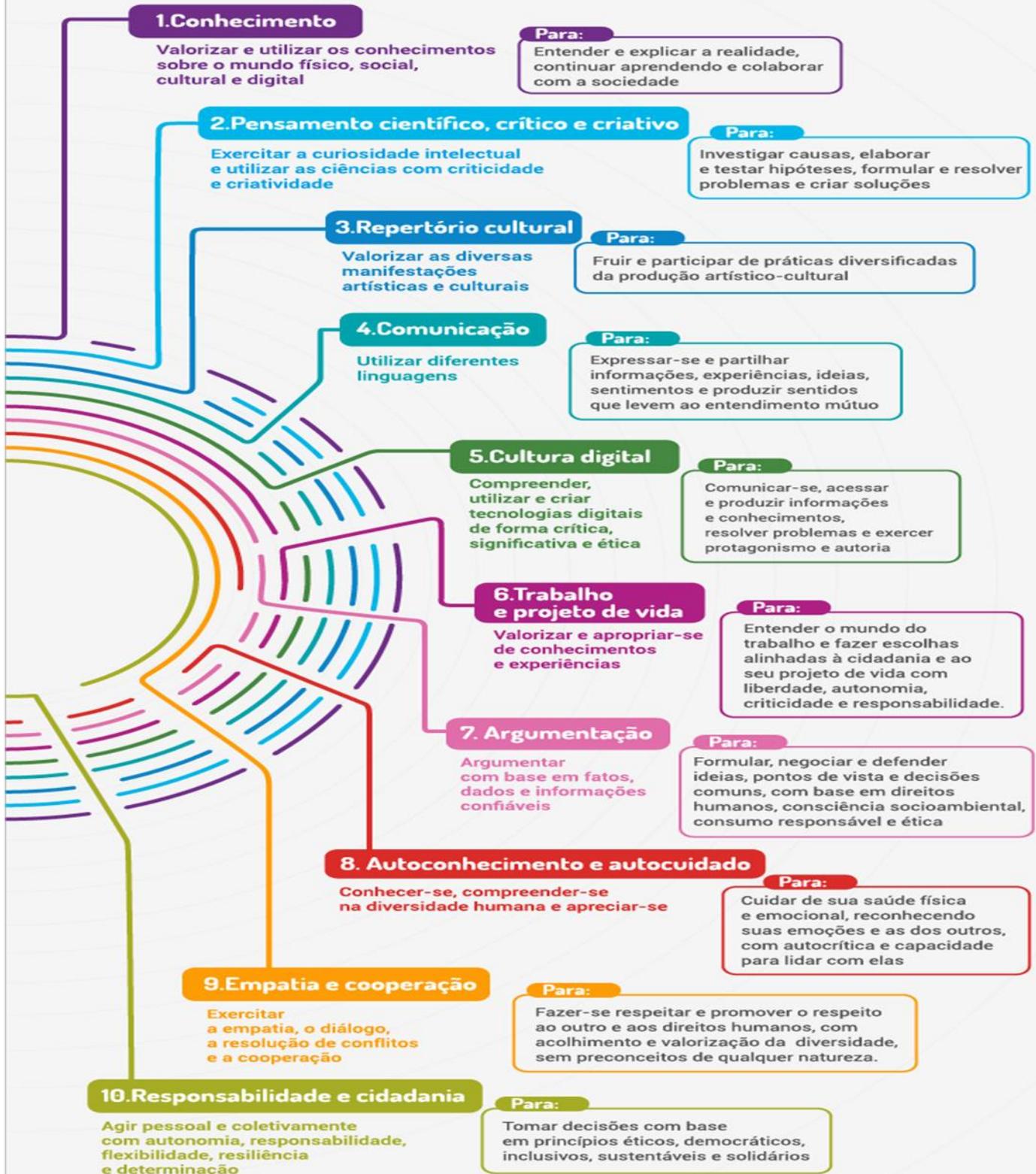
Estamos falando de uma experiência de formação que contempla todas as dimensões do desenvolvimento humano: A dimensão intelectual, a dimensão social, a dimensão física, a dimensão emocional e a dimensão cultural. É importante

que as escolas tenham os seus currículos focados em desenvolver conhecimentos, habilidades e atitudes (BRASIL, 2019).

O Instituto Porvir construiu um infográfico que deixa bastante claro quais são as 10 competências apresentadas pela BNCC.

COMPETÊNCIAS GERAIS

Base Nacional Comum Curricular



COM O PROPÓSITO DE:

Contribuir para a construção de uma sociedade mais ética, democrática, responsável, inclusiva, sustentável e solidária, que respeite e promova a diversidade e os direitos humanos, sem preconceitos de qualquer natureza.

Analisando o infográfico e comparando as expectativas de aprendizagens das aulas de jogos teatrais que acontecem na escola que trabalho, reafirmei minha hipótese de que quando a escola insere no seu currículo esta linguagem está trabalhando o desenvolvimento de competências significativas que estão alinhadas com as orientações da BNCC.

Para desenvolver a parte prática deste trabalho, observei as aulas da professora Beatriz Morelli¹⁰.

As aulas de jogos teatrais fazem parte da malha curricular do 5º ano, acontecem uma vez por semana e tem a duração de 60 minutos.

Após as observações das aulas de Morelli, algumas cartas de exercícios cênicos foram desenvolvidas, estas cartas exploram situações que visam o desenvolvimento de habilidades e competências.

É importante deixar claro que no âmbito da BNCC, habilidade não é a mesma coisa que competência. De forma simplificada, podemos entender habilidade como *saber fazer* por meio de atitudes mentais ou físicas. As habilidades são descritas a partir de verbos específicos, como por exemplo, identificar, relacionar, experimentar. Em suma, é um caminho para o desenvolvimento de uma competência (Brasil, 2019).

Já noção de competência é utilizada no sentido da mobilização e aplicação dos conhecimentos, que de forma ampla, podem ser entendidos como habilidades, conceitos, procedimentos, valores e atitudes. Desta forma, ser competente significa ser capaz de utilizar conhecimentos construídos para se resolver diferentes situações problema que a vida cotidiana oferece.

Podemos entender que as competências têm uma estrutura mais ampla, são conjuntos de habilidades, de conhecimentos e de atitudes que precisamos desenvolver e que estão conectadas aos desafios que o mundo contemporâneo oferece. Por exemplo, não adianta simplesmente o aluno saber ler, se ele não sabe escutar, se não consegue se posicionar e emitir suas ideias com clareza, se não sabe argumentar, se não sabe se comunicar, etc.

As cartas desenvolvidas foram:

¹⁰ Beatriz Morelli é atriz, diretora, bailarina, arte-educadora, professora Atelierista e preparadora de elenco paulistana, formada pela PUC-SP em “Comunicação das Artes do Corpo”, com habilitação em Teatro e Pós-graduada em Direção Teatral pela “Escola Superior de Artes Célia Helena”. Na Escola Viva é professora Atelierista, professora de Artes Visuais e professora de Jogos Teatrais para as turmas do 5º ano.

CARTAS TÔ EM CENA



Quem joga: Toda equipe

Pegar uma carta e a partir das orientações (Onde? Quem? O que?), a equipe toda faz uma cena com começo, meio e fim.

Os jogadores das outras equipes serão plateia e ao final da cena devem analisar, expressando verbalmente “sim” ou “não”, se a equipe atingiu o objetivo proposto.

Se mais de 50% dos jogadores votarem “sim”, a equipe que encenou pode jogar o dado e avançar o número sorteado na trilha. Se a maioria votar “não”, a equipe passa a vez e não avança na trilha.

A equipe que realizou a cena pode escolher um jogador que foi plateia para justificar o seu voto.

As orientações e os encaminhamentos do professor/mediador devem ser respeitados.

CARTAS EXPRESSA AÍ!



Quem joga: Toda equipe – Um jogador fará as mímicas e o restante tenta adivinhar

Uma pessoa do grupo sorteia uma carta de expressão idiomática e o objetivo é fazer com que os outros jogadores da sua equipe descubram qual é esta expressão por meio de mímica.

Podem usar objetos e outros jogadores na cena para compor a atuação, não podem emitir som ou fazer desenhos. Se a opção for usar jogadores para compor a cena, é importante que eles não saibam a resposta e enquanto estiverem participando do exercício não podem tentar adivinhar.

A equipe terá 90 segundos para descobrir, quando acertam podem jogar o dado e avançar o número sorteado na trilha. Se a equipe não acertar passa a vez e não avança na trilha.

Combinar antes quem será responsável por controlar o tempo.

As orientações e os encaminhamentos do professor/mediador devem ser respeitados.

CARTAS SOLILOQUIANDO



Quem joga: Um jogador da equipe

O jogador sorteia uma carta com a figura de um objeto. Ele deve transformar este objeto em outra coisa, explicar o que é e como funciona, por fim tentar convencer ao menos uma das equipes, usando argumentos claros e bem construídos, que o objeto transformado é realmente aquilo que ele diz ser. Quando o jogador finalizar sua argumentação, cada uma das equipes se reúne e decidem se validam ou se invalidam o novo objeto apresentado.

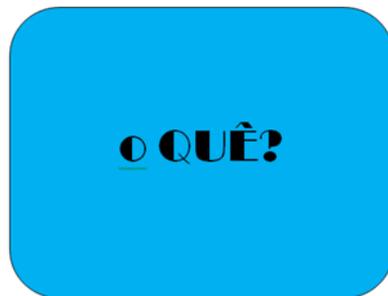
Se um dos grupos adversários validar o novo objeto, a equipe que está jogando, tem a chance de lançar o dado e avançar o número sorteado na trilha. Se nenhum grupo validar, a equipe passa a vez e não avança na trilha.

Importante: Ao se reunir para discutir a validação ou a invalidação do objeto transformado, o grupo deve chegar a um consenso único e eleger dois argumentos que sustentem essa tomada de decisão coletiva.

Possibilidade: É também possível variar o exercício e desafiar todos os jogadores da mesma equipe a transformar o objeto sorteado sem repetir a sua nova função.

As orientações e os encaminhamentos do professor/mediador devem ser respeitados.

CARTA O QUÊ?



Quem joga: Uma dupla

Um jogador desafia o concorrente da equipe adversária para jogar. O desafio é a construção de um diálogo a partir de perguntas. Não pode ter nenhuma resposta ou afirmação. A carta é quem diz o contexto no qual estas perguntas devem ser feitas. Se o jogador desafiado vencer, a sua equipe avança uma casa no tabuleiro, mas se o jogador desafiador vencer é a sua equipe que tem a chance de jogar o dado e avançar o número sorteado na trilha. As orientações e os encaminhamentos do professor/mediador devem ser respeitados.

Retomando a afirmação de Viola Spolin (2017) não são apenas habilidades sociais ou cognitivas que os jogos teatrais desenvolvem, quando os alunos estão focados no jogo, conseguem transformar objetos, são capazes de criar ambientes de forma espontânea que surgem do nada. Estas transformações desenvolvem a criatividade e despertam a espontaneidade, ou seja, desenvolvem uma série de habilidades que irão compor o desenvolvimento de potentes competências.

No relato de trabalho sobre as aulas de Jogos Teatrais com os alunos do 5º ano A, a professora Beatriz Morelli deixa claro o desenvolvimento de diversas habilidades e outras que ainda podem ser trabalhadas.

RELATO DE TRABALHO

Jogos Teatrais – Bia Morelli

5º Ano A – 2019

O que são jogos Teatrais?

Qualquer estrutura de jogo que possa ser utilizado no teatro, seja dramático (a partir de textos de teatro), cenas, esboços ou improvisações, ou também na forma de jogos lúdicos ou brincadeiras.

O termo foi desenvolvido pela diretora teatral norte-americana, Viola Spolin (1906-1994), para definir dinâmicas coletivas que desenvolvam a atenção, a escuta, a imaginação e a consciência corporal dos alunos.

Como professora desta disciplina na área de Corpo e Movimento, a partir da minha formação como atriz, busco a verticalização da experiência do trabalho colaborativo, coletivo e autoral, em que os alunos possam explorar desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

As práticas desenvolvidas estimulam os alunos a exercitarem a imitação e o faz de conta, resignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de imagens, textos, músicas e conflitos de forma intencional e reflexiva.

Como o Teatro pode transformar o espaço?

Como o teatro pode me transformar?

Como o teatro pode transformar o outro?

O 5º ano A é uma turma muito criativa, interessada, carinhosa, com alunos que adoram participar e “ficar no foco de atenção”, porém com o desafio de escutar o outro, o que é muito comum nessa fase de desenvolvimento que eles estão passando.

A partir do reconhecimento e da apreciação de diferentes manifestações teatrais, os alunos aprendem a ver e a ouvir histórias dramatizadas, cultivando a percepção de si, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Nas aulas de Jogos Teatrais, trabalhamos diferentes temas que emergem a partir de conflitos e experiências vivenciadas pelo próprio grupo, em notícias de jornais ou ainda questões sociais latentes da atualidade que são trazidas por eles. Por meio de improvisações, eles podem se colocar no lugar do outro e buscar diferentes formas de solucionar os conflitos e trazer reflexões. Nos momentos reservados para as apresentações, exercem duas funções de igual importância: a de espectadores (que escutam, assistem e aprendem com o trabalho dos colegas); e a de atores, que vivenciam diferentes personagens, “se colocam no lugar do outro” e estão com o foco de atenção.

Também é um espaço onde referências teatrais são mostradas, ampliando o repertório dos alunos, como cenas do cinema mudo de Charlie Chaplin, trechos coreográficos da Cia.

de dança criada por Pina Bausch, cenas de Romeu e Julieta do Grupo Galpão, entre outras. Ao final do ano, será desenvolvida uma performance coletiva, inspirada no símbolo do grupo, para ser apresentada no evento de passagem do 5o ano, um momento muito especial para todos.

Vamos em frente! A união faz a força!

Um abraço carinhoso,

Bia Morelli

(RELATO ESCRITO EM MAIO DE 2019).

Ao retomar nossa pergunta problema: Quais são as habilidades e competências que os jogos teatrais podem desenvolver? E ao analisar os dados que constam no relato de trabalho da professora Beatriz Morelli, é possível perceber que, as aulas de Jogos Teatrais para os alunos do 5º A provocaram o desenvolvimento das seguintes habilidades e competências:

- A habilidade de improvisar;
- Trabalhar de forma colaborativa;
- Trabalhar em grupo;
- Exercitar a autoria;
- Explorar gestos e ações do cotidiano, a partir de elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais;
- Exercitar imitação;
- Explorar o faz de conta;
- Resignificar objetos e fatos;
- Compor e encenar acontecimentos, por meio de imagens, textos, músicas e conflitos de forma intencional e reflexiva;
- Potencializar a criatividade;
- Apreciar diferentes manifestações teatrais;
- Ser capaz de ver e a ouvir histórias, cultivando a percepção de si, o imaginário, a capacidade de simbolizar e de construir um repertório ficcional;
- Colocar-se no lugar do outro;
- Buscar diferentes formas de solucionar conflitos e propor reflexões;
- Ampliação do repertório cultural.

A professora identifica claramente que o desafio do grupo é *escutar o outro*, o que é muito comum nessa fase de desenvolvimento que eles estão passando.

Reavendo a parte prática do presente trabalho, que conforme citado a cima, resultou em um jogo teatral de tabuleiro composto por cartas de exercícios cênicos, que visam o desenvolvimento de habilidades e competências para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, consideramos possível que as mesmas habilidades e competências identificadas por Morelli sejam desenvolvidas ao jogar, explorar, vivenciar e problematizar o nosso jogo teatral de tabuleiro.

O Teatro instaura a experiência artística multissensorial de encontro com o outro em performance. Nessa experiência, o corpo é lócus de criação ficcional de tempos, espaços e sujeitos distintos de si próprios, por meio do verbal, não verbal e da ação física. Os processos de criação teatral passam por situações de criação coletiva e colaborativa, por intermédio de jogos, improvisações, atuações e encenações, caracterizados pela interação entre atuantes e espectadores. O fazer teatral possibilita a intensa troca de experiências entre os alunos e aprimora a percepção estética, a imaginação, a consciência corporal, a intuição, a memória, a reflexão e a emoção (BRASIL, p. 196, 2019).

Por meio da concepção defendida pela BNCC de que a educação básica deve ter como foco a formação integral e o desenvolvimento humano global, para que os estudantes aprendam a aprender, a atuar com discernimento e responsabilidade, a resolver problemas, a atuar com autonomia para tomar decisões e a ser proativo, estamos falando de competências que se contrapõem com a ideia de aprender de forma apostilada, progressiva, linear e rasa (BRASIL, 2019).

Ao refletir sobre a observação das aulas de Jogos Teatrais feitas para elaborar o jogo teatral de tabuleiro, retomando o relato da professora Beatriz Morelli para articular com as 10 competências gerais da BNCC, elencamos as seguintes competências gerais como possíveis de serem desenvolvidas utilizando os jogos teatrais como recurso didático, sobretudo o nosso jogo teatral de tabuleiro:

Competência 3 – Repertório Cultural

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural (BRASIL, p. 9, 2019).

Em outras palavras, a terceira competência fala sobre a importância de criar situações e possibilidades para que os alunos tenham acesso aos bens culturais, às artes e suas múltiplas linguagens. A ideia é planejar situações nas quais os estudantes tenham oportunidade e capacidade de usufruir e também de serem

produtores de arte e cultura. Sempre valorizando as diversas produções artísticas e culturais.

Competência 4 – Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, p. 9, 2019).

Destacamos o trabalho com esta competência por meio do jogo teatral de tabuleiro, uma vez que ao jogar, os alunos estão se expressando, estão partilhando diferentes informações, estão construindo relações e sentidos para diferentes coisas e situações e exercitando ideias individuais e coletivas. A quarta competência diz respeito a essa capacidade de comunicação, ou seja, os estudantes precisam ser capazes de escutar, de compreender o outro, de argumentar, de expressar ideias, sentimentos e opiniões, utilizando diferentes linguagens, como por exemplo, verbal, corporal, sonora, etc.

Por fim, a Competência 9 – Empatia e Cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza (BRASIL, p. 10, 2019).

A nona competência está extremamente relacionada ao trabalho com jogos teatrais na escola. Tanto no relato da professora Morelli, quanto nos objetivos dos exercícios cênicos desenvolvidos para o jogo teatral de tabuleiro, percebemos que nosso jogo pode convocar as crianças a exercitar a empatia, a construir diálogos de forma respeitosa, a resolver os conflitos e a cooperar uns com os outros. Os jogos teatrais, por sua natureza cooperativa naturalmente promovem o respeito ao outro. Esta competência pressupõe o desenvolvimento social, o aluno é convocado para ser solidário, colaborativo e a conhecer o mundo em que vive para poder transformar sua realidade.

Com o intuito de ampliar a possibilidade de acesso ao jogo teatral de tabuleiro e possibilitar aprendizagens cada vez mais sólidas e profundas, produzimos

também uma versão virtual do jogo que será compartilhada com escolas e educadores e que pode ser acessada a partir do link:

<https://scratch.mit.edu/projects/402514440/fullscreen/>

A versão virtual foi programada por Ricardo Elias Delgado¹¹ sob a nossa orientação e supervisão.

A plataforma utilizada para o desenvolvimento da versão virtual foi o Scratch. De acordo com o site, com o Scratch, você pode programar as suas próprias histórias, jogos e animações interativos – e partilhar as suas criações com outros na comunidade em linha. O Scratch ajuda os jovens a pensar de forma criativa, a raciocinar sistematicamente e a trabalhar colaborativamente — competências essenciais à vida no século XXI. O Scratch é um projeto do Lifelong Kindergarten Group do MIT Media Lab. É disponibilizado gratuitamente (Texto retirado do site <<https://scratch.mit.edu/about/>>. Acesso em 10 de junho de 2020).

Na fase final de nossa reflexão, compartilhamos a percepção de que ao longo do tempo, somente homens raros e geniais descortinaram uma vista para as formas que as crianças se expressavam (BENJAMIN, 2009). No entanto, os jogos teatrais se configuram como uma excelente oportunidade para se observar o desenvolvimento de diferentes formas de expressão.

Sendo assim, podemos entender que o teatro garante para as crianças a realização de sua infância, os exercícios cênicos podem ser considerados uma grande composição criativa para o trabalho educacional. Desta forma, novas aprendizagens ganham sentido, corpo e espaço provocam a liberdade de expressões, de sentimentos, de sensações e de percepções (BENJAMIN, 2009).

¹¹ Ricardo Elias Delgado é professor responsável pelo laboratório de Oficina Maker da Escola Viva.

6. AS REGRAS DO JOGO: UMA AVENTURA CÊNICA

Jogo teatral de tabuleiro: Uma Aventura Cênica

Idade: a partir de 10 anos – 5º ano do Ensino Fundamental

Participantes: 20 ou mais alunos divididos em 4 equipes

Componentes do jogo: 1 tabuleiro - cartas vermelhas (TÔ EM CENA) - cartas amarelas (EXPRESSA AÍ!) - cartas verdes (SOLILOQUIANDO) - cartas azuis (O QUÊ?) - 4 peões - 1 dado colorido - 1 dado numérico.

OBJETIVOS

Levar o peão da sua equipe até a última casa do tabuleiro “F”.

Realizar os desafios cênicos propostos ao longo do jogo.

Desenvolver competências e habilidades por meio dos jogos teatrais.

AS CARTAS

CARTAS VERMELHAS

TÔ EM CENA

Quem joga: Toda equipe



Pegar uma carta e a partir das orientações (Onde? Quem? O que?), a equipe toda faz uma cena com começo, meio e fim.

Os jogadores das outras equipes serão plateia e ao final da cena devem analisar, expressando verbalmente “sim” ou “não”, se a equipe atingiu o objetivo proposto.

Se mais de 50% dos jogadores votarem “sim”, a equipe que encenou pode jogar o dado numérico e avançar o número sorteado na trilha. Se a maioria votar “não”, a equipe passa a vez e não avança na trilha.

A equipe que realizou a cena pode escolher um jogador que foi plateia para justificar o seu voto.

As orientações e os encaminhamentos do professor/mediador devem ser respeitados.

Exemplo:

Onde: Um teatro abandonado

Quem: Artistas de circo

O que: Brincam em um cenário de velho Oeste

CARTAS AMARELAS

EXPRESSA AÍ!

EXPRESSA AÍ!

Quem joga: Toda equipe – Um jogador fará as mímicas e o restante deve tentar adivinhar

Uma pessoa do grupo sorteia uma carta de *expressão idiomática* e o objetivo é fazer com que os outros jogadores da sua equipe descubram qual é esta expressão por meio de mímica.

Podem usar objetos e outros jogadores na cena para compor a atuação, não podem emitir som ou fazer desenhos. Se a opção for usar jogadores para compor a cena, é importante que eles não saibam a resposta e enquanto estiverem participando do exercício não podem tentar adivinhar.

A equipe terá 90 segundos para descobrir a expressão idiomática sorteada, quando acertam podem jogar o dado numérico e avançar o número sorteado no tabuleiro. Se a equipe não acertar passa a vez e não avança na trilha.

Combinar antes quem será responsável por controlar o tempo.

As orientações e os encaminhamentos do professor/mediador devem ser respeitados.

Exemplo:



Entrando pelo cano

CARTAS VERDES SOLILOQUIANDO



Quem joga: Um jogador da equipe

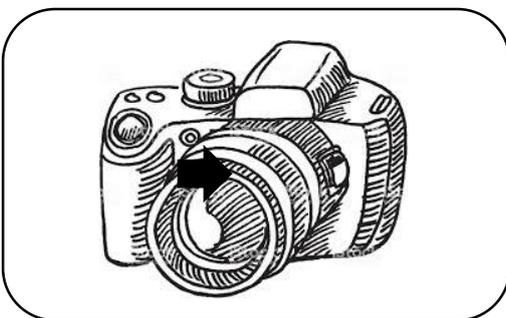
O jogador sorteia uma carta com a figura de um objeto. Ele deve transformar este objeto em outra coisa, explicar o que é e como funciona, por fim tentar convencer ao menos uma das equipes, usando argumentos claros e bem construídos, que o objeto transformado é realmente aquilo que ele diz ser. Quando o jogador finalizar sua argumentação, cada uma das equipes se reúne e decidem se validam ou se invalidam o novo objeto apresentado.

Se um dos grupos adversários validar o novo objeto, a equipe que está jogando, tem a chance de lançar o dado e avançar o número sorteado na trilha. Se nenhum grupo validar, a equipe passa a vez e não avança na trilha.

Importante: Ao se reunir para discutir a validação ou a invalidação do objeto transformado, o grupo deve chegar a um consenso único e eleger dois argumentos que sustentem esta tomada de decisão coletiva.

Possibilidade: É também possível variar o exercício e desafiar *todos* os jogadores da mesma equipe a transformar o objeto sorteado sem repetir a sua nova função.

Exemplo:



Isto é uma luneta interplanetária que adivinha o futuro, observe as pessoas através deste fabuloso objeto e descobrirá o que vai acontecer com ela no próximo ano. Tem certeza que você quer saber?

CARTA AZUL**O QUÊ?****O QUÊ?****Quem joga: Uma dupla**

Um jogador desafia um amigo da equipe adversária para jogar. O desafio é a construção de um diálogo a partir de perguntas. Não pode ter nenhuma resposta ou afirmação. A carta é quem diz o contexto no qual estas perguntas devem ser feitas. Se o jogador desafiado vencer, a sua equipe avança uma casa no tabuleiro, mas se o jogador desafiador vencer é a sua equipe que tem a chance de jogar o dado numérico e avançar o número sorteado no tabuleiro.

As orientações e os encaminhamentos do professor/mediador devem ser respeitados.

Exemplo:

CONTEXTO: Uma casa velha

Exemplo de construção do diálogo:

Jogador 1 – Quantos anos tem esta casa?

Jogador 2 – Qual a relevância desta informação?

Jogador 1 – Você não fica curioso?

Jogador 2 – Não acha que é exagero da sua parte?

[...]

E seguem até alguém da dupla errar.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Os jogadores devem ser divididos em equipes – no mínimo duas e no máximo quatro. Não há limite de jogadores para cada equipe.

O tabuleiro deve ser colocado no centro de uma mesa.

Cada equipe deve escolher uma cor de trilha e posicionar o seu peão no tabuleiro, seguindo um critério qualquer.

Cada vez que jogam, as equipes devem alternar seus “jogadores” que executam o desafio, com exceção das propostas TÔ EM CENA, afinal todos jogam.

As cartas devem ser divididas em 4 montes de acordo com a sua cor, embaralhadas e colocadas no centro da mesa com as faces do desafio a ser feito voltadas para baixo.

O jogo inicia na primeira casa do tabuleiro “i”, seguindo a cor da sua equipe.

O grupo deve escolher, a partir de um critério qualquer, a equipe que irá começar e seguir o jogo no sentido horário.

OS DADOS

Dado 1 – colorido

Determina qual a cor da carta que a equipe deve pegar para jogar, ou se a equipe passa a vez.

Se cair na cor verde = carta verde.

Se cair na cor vermelha = carta vermelha.

Se cair na cor amarela = carta amarela.

Se cair na cor azul = carta azul.

Se cair na cor preta = a equipe pode escolher a cor da carta a ser sorteada.

Se cair na cor branca = a equipe perde a vez de jogar.

Dado 2 – numérico

Determina a quantidade de casas que a equipe avança no tabuleiro.

O JOGO

A primeira equipe a jogar lança o dado colorido e pega uma carta da cor indicada pelo dado. Se o dado cair na cor branca a equipe passa vez, se o dado cair na cor preta a equipe escolhe a cor da carta que quer pegar.

O grupo deve realizar o desafio apresentado pela carta.

Se conseguirem atingir o objetivo, lançam o dado numérico e avançam o peão de acordo com o número sorteado na trilha escolhida.

Quando a equipe não está na sua vez de jogar, deve se portar como plateia e colaborar com os integrantes da outra equipe de forma coerente e justa.

REGRAS GERAIS

Cada equipe jogará apenas uma vez por rodada, ao final do desafio deve passar a vez para a próxima, mesmo que seu objetivo não seja atingido.

A cada jogada, a equipe deve alternar os participantes que executam a proposta, de modo que todos participem.

CONCLUIR O PERCURSO

Conclui o jogo quem chegar à última casa da trilha primeiro “F”.

Obs. Não é necessário obter o número exato de pontos no dado para entrar na última casa do tabuleiro.

IMPORTANTE

Uma vez combinado novos critérios para o bom andamento do jogo, todos deverão manter-se fiéis a eles pelo resto da partida, usando-os para qualquer situação duvidosa.

7. É O FIM DO JOGO?

De forma alguma! Este é só o começo.

Para iniciar nossas considerações finais, gostaria de retomar minha experiência com os jogos. Jogar sempre foi uma atividade que me fazia feliz, que me trazia a sensação de pertencer a um grupo. O fato de crescer em Mogi Guaçu, cidade do interior de São Paulo, cercado de amigos, foi fundamental para que esta vivência acontecesse.

Na fase escolar, conheci as múltiplas possibilidades do teatro, e obviamente o encantamento pelos jogos teatrais foi imediato e uma relação de afeto e de muitas aprendizagens foi estabelecida.

Ao longo de nossa investigação, foi possível entender que a importância de se considerar os jogos teatrais no currículo escolar, se justifica pelo fato de que é no jogo e pelo jogo que toda civilização surgiu e se desenvolveu. Os jogos estão presentes em vários lugares e em diversas culturas, além disso, tem uma função social e civilizadora.

O grande impacto dos jogos teatrais no currículo escolar é que durante uma situação de jogo, geralmente os estudantes estão mentalmente mais ativos do que quando realizam um exercício numa folha de caderno, em uma apostila ou em um livro didático.

Durante a pesquisa, percebemos que enquanto jogam as crianças precisam confrontar ideias e tomar decisões junto com os adultos e seus pares, contribuindo assim para que a aprendizagem tenha relevância e sentido.

Os bons jogos são aqueles em que as crianças jogam juntas, que têm regras claras e acordos validados por todos. É muito importante que cada jogador experimente papéis que são interdependentes, opostos e cooperativos.

Todo jogo teatral tem um significado, sendo assim ao jogar é possível produzir conhecimentos em ambientes colaborativos e gerar soluções inovadoras para a diversidade e para as exigências do mundo contemporâneo.

Sempre que se propor os jogos teatrais dentro da escola ou em ambientes educativos como recurso didático, cabe aos professores e a própria instituição o dever de respeitar os saberes que cada aluno já possui, afinal estes saberes têm uma relevância fundamental na construção de saberes significativos e

aprofundados. Sendo assim, os educadores devem aproveitar as experiências de vida que os alunos têm para compor com as novas descobertas que estão sendo construídas.

Em relação ao desenvolvimento de competências e de habilidades, os jogos teatrais pressupõem criação e criatividade, portanto envolvem a pessoa que cria, que realiza algo novo, com seus próprios recursos e dentro de suas possibilidades reais. Quando jogam, as crianças podem desenvolver uma espécie de flexibilidade de reações, isto porque, a situação de jogo diminui as defesas e multiplica as relações entre o fora e o dentro.

Destacamos também que competências têm uma estrutura ampla, que são conjuntos de habilidades, de conhecimentos e de atitudes que precisamos desenvolver e que estão conectadas aos desafios que o mundo contemporâneo oferece. Quando acontecem na escola, os jogos teatrais se tornam um espaço onde professor e aluno podem se encontrar como parceiros, ao jogar envolvem-se um com o outro, entram em contato, se comunicam, experimentam novas situações, respondem questões inusitadas e fazem descobertas surpreendentes (SPOLIN, 2017).

O jogo teatral é uma atividade altamente social, isto porque geralmente é proposto um problema que deve ser solucionado de forma coletiva e este objetivo comum proporciona o desenvolvimento de muitas habilidades sociais.

Os exercícios cênicos propostos na parte prática deste trabalho contemplaram situações baseadas em problemas a serem resolvidos de diferentes formas e com diversas composições de agrupamentos.

Entendemos que um jogo teatral de tabuleiro, que tem uma versão virtual, além de inovador, pode convocar muito mais alunos, estudantes e educadores a experimentarem os jogos teatrais dentro da escola e conseqüentemente possibilitar o desenvolvimento de inúmeras competências e habilidades.

Vale lembrar mais uma vez que ao jogar, os alunos estão se expressando, estão partilhando diferentes informações, estão construindo relações e sentidos para diferentes coisas e situações e exercitando ideias individuais e coletivas. As crianças são convocadas a exercitar a empatia, a construir diálogos de forma respeitosa, a resolver os conflitos e a cooperar uns com os outros. Os jogos teatrais,

por sua natureza cooperativa e democrática naturalmente promovem o respeito ao outro.

Em síntese, se faz necessário afirmar mais uma vez que os jogos teatrais desenvolvem a habilidade dos alunos de se comunicarem por meio da oralidade, da escrita e também de formas não verbais. Além de aprimorar as habilidades de concentração, resolução de problemas e conflitos e interação em grupo (SPOLIN, 2017).

Para Ramaldes e Camargo (2017), os jogos teatrais de Viola Spolin foram desenvolvidos para acontecerem por meio da experiência e pela experiência, vivenciando o jogo por meio de sensações diversas que são organizadas e reorganizadas, refletidas e vivenciadas de forma significativa. As experiências significativas são aquelas que se unem, se agrupam, se constroem e reconstroem na vivência prática, na troca entre os sujeitos e o meio.

Os autores acima citados completam ainda afirmando que os jogos teatrais dentro da escola e também as práticas coletivas, buscam transformar o ambiente escolar em um lugar vivo de produção de pensamento, sem separar o mental do físico, o sujeito do objeto. Não tem como se aprender jogos e práticas populares se não for por meio da experiência do trabalho em grupo. Uma das características da proposta de jogos teatrais feita por Viola Spolin é a reflexão sobre o trabalho em grupo, uma vez que a autora acreditava na construção do conhecimento através da troca de experiências produzidas por diferentes pessoas e por meio da resolução de problemas.

O desafio do jogo teatral é fazer com que todos os jogadores se envolvam com o resultado do jogo, apoiando um ao outro, em um processo de colaboração mútua, com o objetivo de se tornar parte de um todo (SPOLIN, 2017).

Portanto, não é o fim do jogo!

E aí, quer jogar?

REFERÊNCIAS:

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Tradução: Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** (Educação Infantil e Ensino Fundamental). Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/12/BNCC_19dez2018_site.pdf>. Acesso em: 06 outubro 2019.

CORAZZA, Sandra Mara. Planejamento de ensino como estratégia de política cultural. In: MOREIRA, Antonio Flavio B. (Org.). **Currículo: questões atuais**. Campinas: Papirus, 1997. p. 103-143.

DARIDO, S. C; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na Escola: Implicações para a Prática Pedagógica**. Guanabara Koogan, 2005.

DEVRIES, R; KAMII, C. **Jogos em Grupo na Educação Infantil: implicações da teoria de Piaget**. Tradução: Marina Célia Dias Carrasqueira. São Paulo: Trajetória Cultural: 1991.

FRANÇA, S. A. M. Autoridade e autonomia: fundamentos do mundo dos homens. In: AQUINO, J. G. (Org.). **Autoridade e autonomia na escola**. São Paulo: Summus, 1999, p. 155 – 168.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens - O jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

KOUDELA, I. D. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

NOVELLY, M. C. **Jogos teatrais: Exercícios para grupos e sala de aula**. Campinas: Papirus, 1994. (tradução Fabiano Antonio de Oliveira).

REVERBEL, O. **Um caminho do teatro na escola**. São Paulo: Editora Scipione, 1974.

QUINTANA, M. **Lili inventa o mundo**. 9. ed. São Paulo: Global, 2005.

RAMALDES, K; CAMARGO, R. C. **Os jogos teatrais de Viola Spolin (uma pedagogia da experiência)**. Goiânia: Kelps, 2017.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**. São Paulo: Cosacnaify. 2009.

SCRATCH. Imagine, program, share. Disponível em: < <https://scratch.mit.edu/>>. Acesso em: 10 jun.2020.

SLADE, P. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1978.

SPOLIN, V. **Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor.** Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2017.

SPOLIN, V. **O jogos teatral no livro do diretor.** Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo Amos. São Paulo: Perspectiva, 2008.

TAILLE, Y. de La. Cognição, afeto e moralidade. In: OLIVEIRA, Marta Kohl de; REGO, Teresa Cristina & SOUZA, Denise Trento R.. (orgs.). **Psicologia, Educação e as temáticas da vida contemporânea.** São Paulo, 2002, p. 135-158.

VINHA, T. P. **Considerações sobre a elaboração de regras na escola.** Artigo publicado nos ANAIS do XVI Encontro Nacional de Professores do Proepre. Campinas, SP: Faculdade de Educação, Unicamp, 1999 e no livro PROEPRE: fundamentos teóricos da educação infantil II. Organizadores: Orly Z. Mantovani de Assis e Mucio Camargo de Assis. Campinas, SP: LPG/Faculdade de Educação/Unicamp, Graf.FE, 2002.

ANEXOS

Estrutura das cartas e do tabuleiro do jogo.

Importante: São apenas exemplos e sugestões de atividades que podem e devem ser ampliadas. É fundamental considerar as realidades regionais e culturais e quando necessário alterar as imagens e os desafios do jogo, para que tenha sentido e potencial didático.

VERSO



TÔ EM CENA



TÔ EM CENA

VERSO

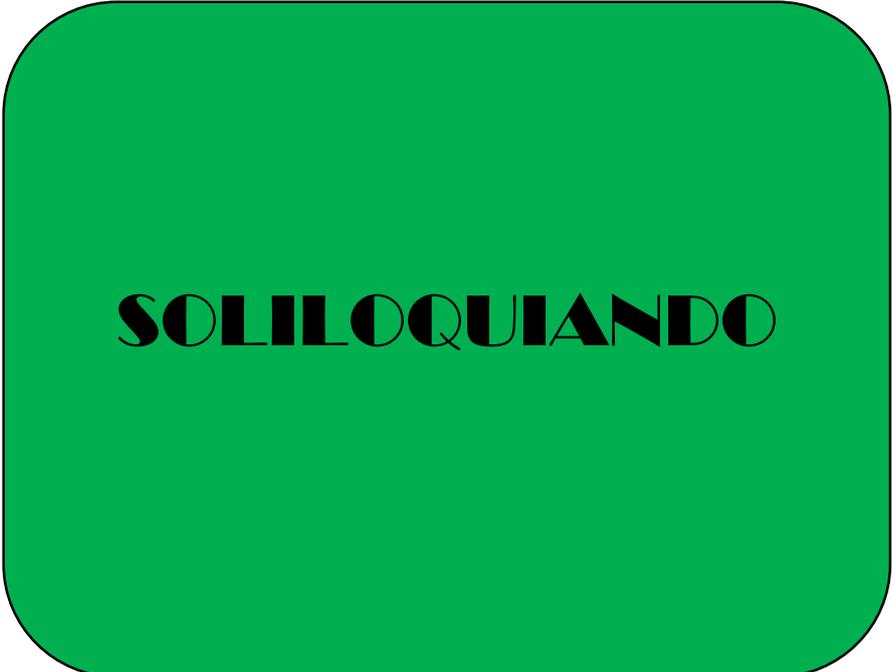


EXPRESSA AÍ!

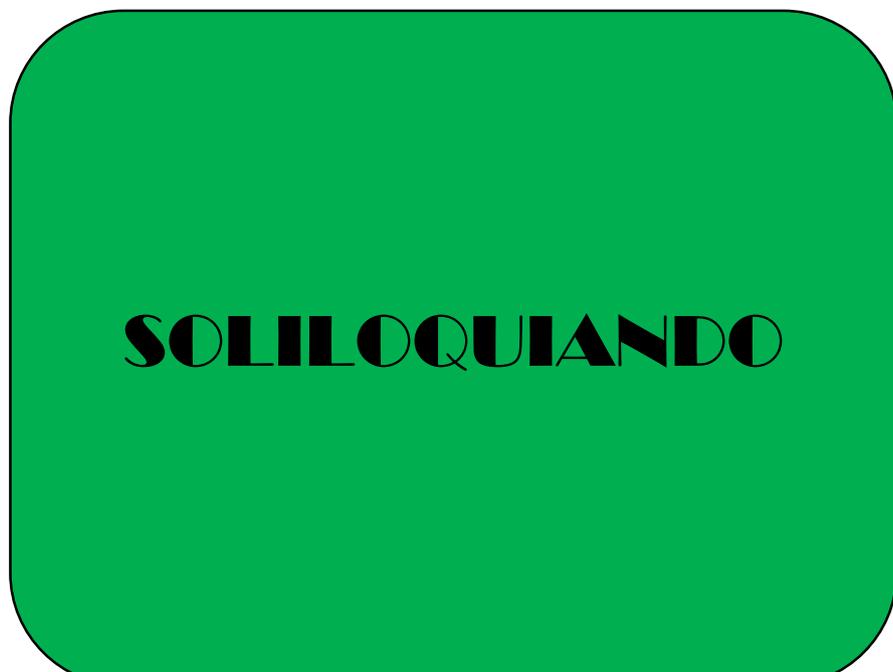


EXPRESSA AÍ!

VERSO

A large green rounded square with a thin black border, containing the text "SOLILOQUIANDO" in a bold, black, serif font.

SOLILOQUIANDO

A large green rounded square with a thin black border, containing the text "SOLILOQUIANDO" in a bold, black, serif font.

SOLILOQUIANDO

VERSO

○ QUÊ?

○ QUÊ?

FRENTE – TÔ EM CENA

ONDE: Praia

QUEM: Melhores amigos

O QUE: Encontraram uma garrafa com uma
mensagem de um náufrago

ONDE: Supermercado

QUEM: Extraterrestres

O QUE: Pesquisam e experimentam comida
congelada

FRENTE – TÔ EM CENA

ONDE: Campo de futebol

QUEM: Idosos

O QUE: Tiram fotos e encontram uma joia
preciosa

ONDE: Castelo

QUEM: Os animais do reino

O QUE: Trocam de lugar com os seres
humanos

FRENTE – TÔ EM CENA

ONDE: Floresta

QUEM: Personagens dos contos de fadas

O QUE: Discutem um plano infalível

ONDE: Parque de diversão

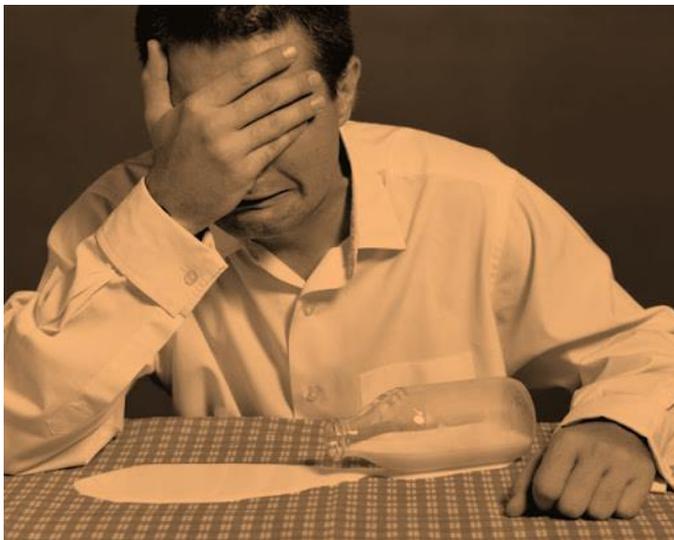
QUEM: Palhaços

O QUE: Fazem experimentos científicos

FRENTE – EXPRESSA AÍ



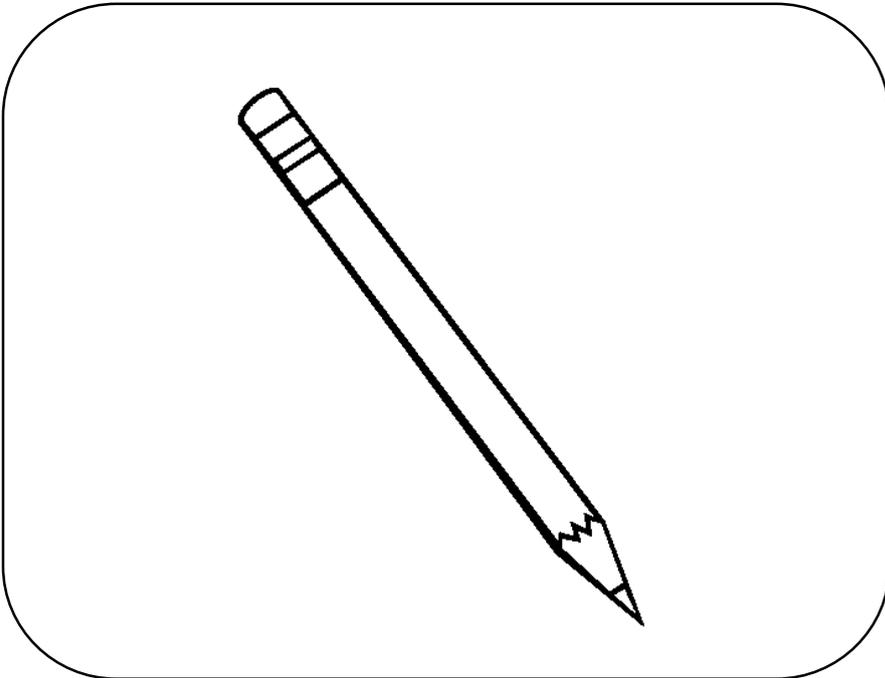
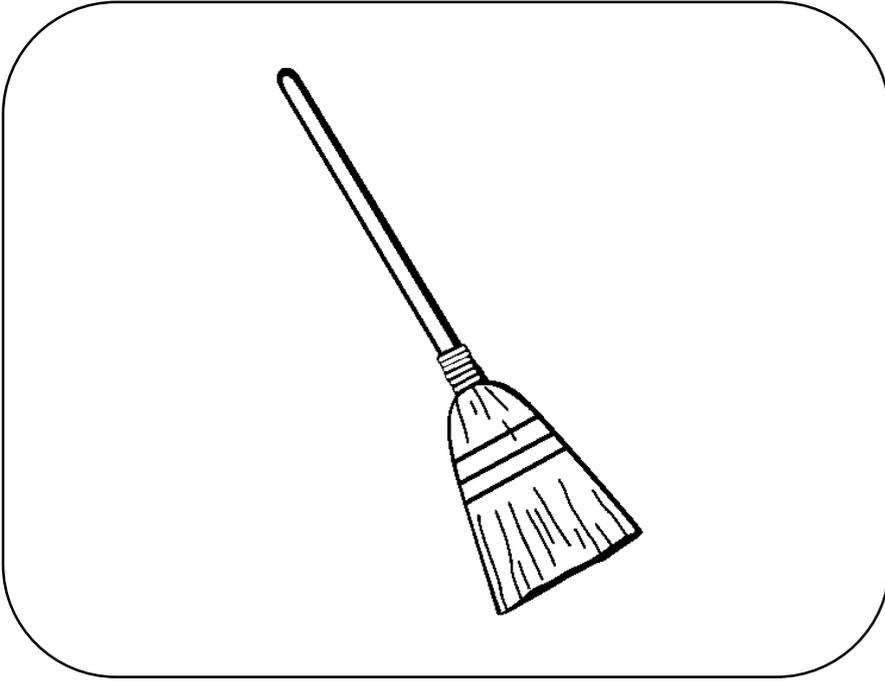
FRENTE - EXPRESSA AÍ



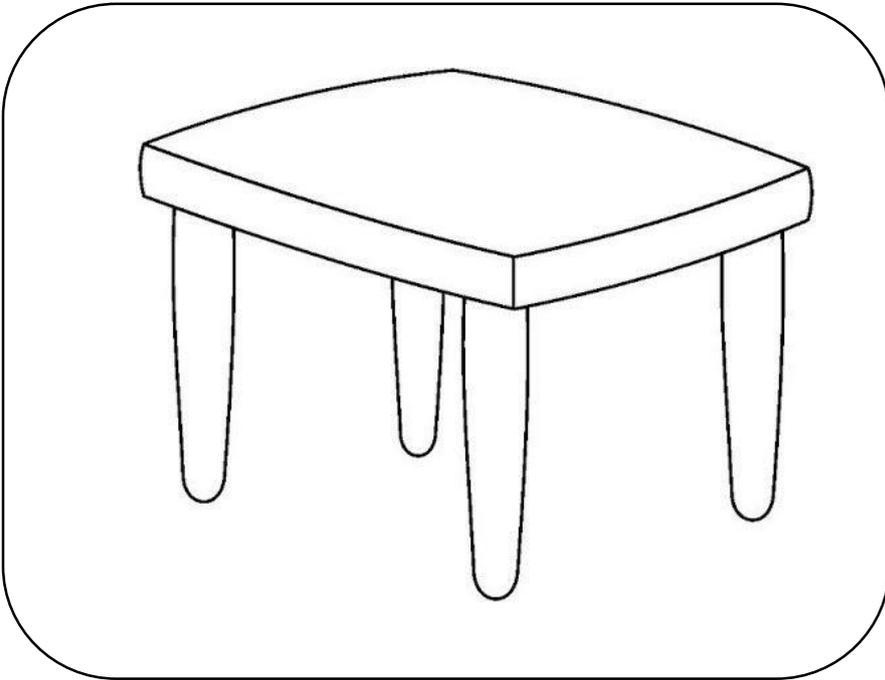
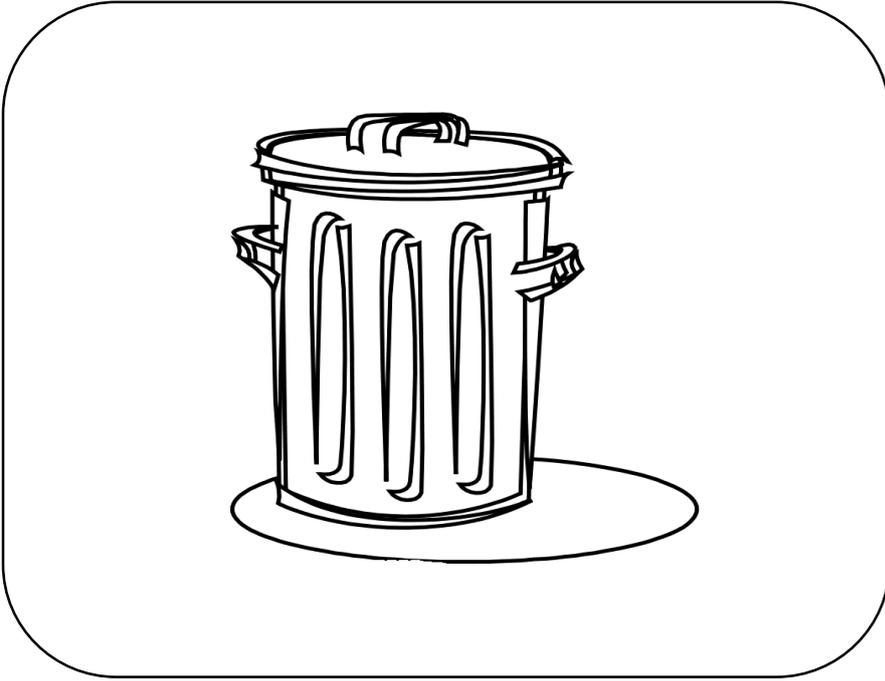
FRENTE - EXPRESSA AÍ



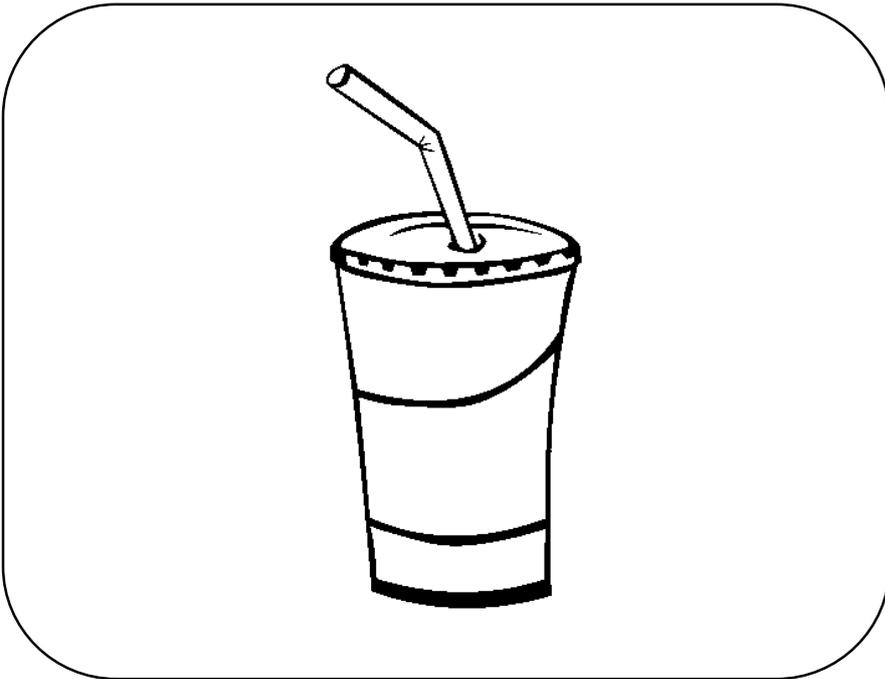
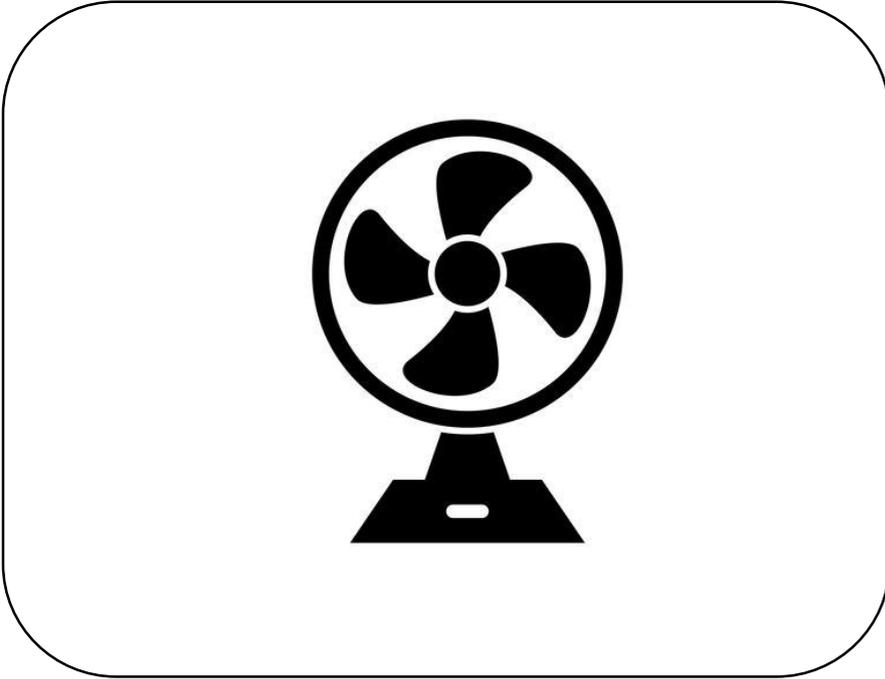
FRENTE - SOLILOQUIANDO



FRENTE - SOLILOQUIANDO



FRENTE - SOLILOQUIANDO



FRENTE – O QUÊ?

CONTEXTO: Cinema

CONTEXTO: Festa de aniversário

FRENTE – O QUÊ?

CONTEXTO: Shopping

CONTEXTO: Praça

FRENTE – O QUÊ?

CONTEXTO: Viagem

CONTEXTO: Zoológico

TABULEIRO

