

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

From play to theatrical game
Reflections on teaching practice

por *Naiara Alice Bertoli*

RESUMO

Esse artigo pretende relatar e refletir a minha primeira prática como docente de teatro no ambiente escolar. Essa experiência esteve inserida dentro da disciplina de Estágio Curricular Supervisionado: Teatro na Escola I da graduação e foi desenvolvida no Núcleo de Desenvolvimento Infantil (NDI) na cidade de Florianópolis, durante o período de março a julho de 2010. Buscando atrelar minha prática artística à pedagógica, visava desenvolver uma metodologia para trabalhar na sala de aula que dialogasse com os meus questionamentos enquanto artista, sobre a importância e potência do teatro ligado a sua característica de *jogo*. Encontrei na prática desenvolvida pela Cooperação Criativa, em São Paulo, algo que me permitiu uma aproximação a esse entrelaçamento. O objetivo foi então proporcionar a imersão do aluno em atmosferas ficcionais trazidas através de narrativas, para que pudesse vivenciar, encenar e jogar a partir dessas histórias e assim, através da instauração desse universo ficcional, as crianças da turma, de 5 e 6 anos, poderiam *jogar* profundamente na narrativa a fim de que pudessem lançar um novo (mesmo que mínimo) olhar sobre a realidade.

Palavras-chave *jogo teatral, educação estética, aprendizado*

ABSTRACT

This article aims to report and reflect my first practice as a drama teacher. This experience has been inserted within the discipline of Supervised Practices, in graduation, and it was developed at the Center for Child Development (NDI) in Florianopolis during the period from March to July 2010. In order to connect my artistic and teaching practices, one of my aims was to develop a methodology to work in the classroom that would create a dialogue with my questions as an artist, about the importance and potential of the theatre in relation to its game characteristics. I found in a practice developed by Creative Cooperation in Sao Paulo, something that allowed me to approach this a twist. The aim was to provide the student's immersion in fictional atmospheres brought through narratives, so he could live, stage and play from these stories, and so, through the establishment of such fictional universe, children of the group of 5 to 6 years, could play deep in the story and launch a new (though minimal) look upon reality.

Keywords *theatrical game, aesthetics education, learning*

Da brincadeira ao jogo teatral Reflexões sobre uma prática pedagógica

*Ensinar exige compreender que educação
é uma forma de intervenção no mundo.*

Paulo Freire

TATEANDO CAMINHOS

Diante do desafio de dar aulas pela primeira vez dentro do ambiente escolar e do desejo de trabalhar com crianças pequenas, para desenvolver a proposta que esteve inserida na disciplina *Estágio Curricular Supervisionado: Teatro na Escola I*, oferecida na 7ª fase do curso de Licenciatura e Bacharelado em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), o local escolhido foi o Núcleo de Desenvolvimento Infantil (NDI) UFSC, localizado na cidade de Florianópolis.

A primeira questão: como introduzir o teatro na escola? Dentre tantas possibilidades de trabalhá-lo, qual seria interessante para o grupo escolhido – crianças de 5 e 6 anos? Diante das minhas inquietações enquanto artista, o que mais me interessa pesquisar é a grande potência do teatro em conseguir instaurar através do jogo uma cerimônia capaz de fundir palco e platéia. Interessa-me investigar maneiras de alcançar esse ideal, onde através do prazer pelo jogo teatral, atores e espectadores são arrebatados para o universo ficcional e têm despertada a sensibilidade, sendo capazes de perder a consciência das limitações do teatro e de participar emocionalmente e intelectualmente desse novo mundo.

Qual metodologia então trabalhar a fim de que essas questões pudessem permear o trabalho visando que as crianças pudessem na prática experimentar essa potência do teatro?

Diante da possibilidade de estagiar em duplas, eu e minha colega de turma Gabriela Giannetti resolvemos nos juntar. Essa combinação foi muito enriquecedora. Gabriela sugeriu de nos apropriarmos de uma metodologia da qual ela tinha conhecimento utilizada pela Cooperação Criativa em São Paulo. A Cooperação Criativa é um núcleo artístico multidisciplinar que desenvolve desde 1998, uma pesquisa em arte educação voltada para crianças de 4 a 9 anos. Trata-se de um curso livre de circo, que mescla brincadeiras, narrativas de histórias, teatro e atelier de artes. Todas as atividades físicas e artísticas são sugeridas e vivenciadas pela história que vai ser contada.

Encontrei nessa metodologia uma proposta que respondia aos meus desejos de trabalhar o teatro na escola: instaurar um universo ficcional a ser profundamente vivenciado pelos alunos a fim de que pudessem lançar um novo (mesmo que mínimo) olhar sobre a realidade. Definimos então como objetivo geral do processo proporcionar a imersão do aluno em atmosferas ficcionais trazidas através de narrativas, para que pudesse vivenciar, encenar e jogar a partir dessas histórias.

Em diálogo com os fundamentos da escola, (estudos oriundos da psicologia, antropologia e sociologia) baseado na idéia da criança não como um ser passivo, mas

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

como produto e produtora dos processos sociais, utilizamos a psicologia da educação como base para desenvolvermos a prática teatral com a turma 7B vespertina, do professor Adirson.

A faixa-etária das crianças da turma, 5 e 6 anos, de acordo com Vygotsky (2007) corresponde ao estágio de desenvolvimento referente ao *jogo de papéis*, onde a atividade principal é o jogo ou brincadeira. É nessa fase que a criança através da brincadeira está se projetando nas atividades adultas de sua cultura e, dessa forma, ensaia seus futuros papéis e valores.

A partir dela [da brincadeira], a criança apropria-se do mundo concreto dos objetos humanos, por meio da reprodução das ações realizadas pelos adultos com esses objetos. As brincadeiras das crianças não são instintivas e o que determina seu conteúdo é a percepção que a criança tem do mundo dos objetos humanos. O principal significado do jogo é permitir que a criança modele as relações entre as pessoas. Possibilita também que a criança possa fazer suas primeiras abstrações, pois na brincadeira ela pode realizar ações e resolver a contradição entre a necessidade de agir e a impossibilidade de executar as operações exigidas pela ação (Projeto Pedagógico NDI).

O desenvolvimento do *jogo de papéis* está diretamente relacionado aos fatores psíquicos, como a memória, a atenção, a linguagem, o pensamento, a imaginação e o sentimento. Este desenvolvimento está, portanto, vinculado ao desenvolvimento da criança, desde o desenvolvimento da consciência e o afetivo-emocional até o desenvolvimento de capacidades e traços de caráter e a própria formação moral (Projeto Pedagógico - NDI).

Como o teatro então poderia estar auxiliando nesse processo de desenvolvimento através da educação estética? Explorando a encenação de narrativas e a instauração e vivência do *faz-de-conta*, procuramos oportunizar a criança a recriar determinadas esferas da vida social através de ações que partem da esfera da imaginação, além de estarem desenvolvendo a comunicação cênica e a comunicação através de diferentes sistemas simbólicos da linguagem (verbal, não verbal, visual). Além disso, atentamos para a importância do professor, o agente mediador, para que estivesse sempre questionando as atitudes assumidas nas personagens – tanto por nós como pelas crianças -, não permitindo a reprodução de estereótipos de comportamentos sociais, estimulando uma análise mais crítica do entorno.

A PRÁTICA REFLETINDO A TEORIA

As primeiras quatro aulas foram realizadas dentro da ficção do conto *Shabush* retirado do livro: “Contos da Arábia”. Escolhemos outra sala para realizar as aulas, já que a escola tinha estrutura para isso, visto que tínhamos que montar uma ambientação para a história escolhida. Antes de conduzir os alunos até essa sala eles eram convidados a se transformarem em “aventureiros” para poderem entrar

Da brincadeira ao jogo teatral Reflexões sobre uma prática pedagógica

na história. Uma fita verde presa envolta da cabeça ou do braço era a simbologia para essa transformação e preparação para a história chegar.

Na sala, um canto com tendas de pano para demarcar o canto da história do *Shabush*. No mesmo canto um baú (Seu Baú), objeto simbólico que guarda as histórias. Depois do ritual de abertura do baú (acordá-lo chamando pelo nome e cantando a música para as fadas fazerem viver uma história) uma narradora retira elementos (lenços, incenso, lamparina) do baú que antecipam um universo a fim de sensibilizar os sentidos para as crianças poderem imaginar de que história esses elementos poderiam ser. Então a narradora conta um trecho da história. Eu e a Gabriela intercalávamos o papel de narradora por aula.

Depois de contada essa parte da história, uma das professoras vestidas de um dos personagens aparece para ser a mediadora para o início dos jogos teatrais dentro do universo ficcional. Eram jogos propostos a partir das narrativas ou adaptados para dialogar com os temas e momentos da história. Para citar um exemplo: na primeira aula a personagem Eugênia - que eu estava interpretando - apareceu e convidou os aventureiros para brincarem com ela no jardim do palácio. Eugênia tocava sua flauta e ao parar a música todos deveriam ficar em estátua. Depois Eugênia começou a mostrar seus lenços e falar de como achava lindo os movimentos que eles faziam e tentou reproduzir nas partes do seu corpo esse movimento. Desafiou os aventureiros a tentarem também.



Foto da Aula 1.
Momento em que
Eugênia fala sobre
os lenços.

Por fim Eugênia pede ajuda aos aventureiros para preparar um grande banquete ao Rei:

Jogo de cooperação: *as crianças desenham as frutas e têm que levar para a cesta que está do lado oposto da sala. Todos fazem uma fila e então este percurso deverá obedecer aos poderes de Gênia: (Cênico Simbólico: para que eu consiga transformar essas frutas do papel em frutas de verdade, vocês também serão contaminados pela minha magia, assim a magia entra em vocês e então entra nos desenhos. Um por vez vai se*

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

encaminhar até essa cesta. Eu ficarei aqui, em cima dessa árvore jogando os poderes em vocês. O primeiro, com os poderes da gênio, vai caminhar como... - personagens e animais que apareceram na história até aqui. Tchanablapucapistou!!! Pode vir) (Plano da Aula 1).

Depois que o último entregou o desenho na cesta, repentinamente aparece o personagem Rei – interpretado pela Gabriela - pelo lado de fora da janela perguntando o que Eugênia estava fazendo em cima da árvore. Porém, como já havia sido narrado, o Rei havia se comprometido a nunca perguntar a Eugênia o que ela estava fazendo, pois dessa forma ela voltaria ao Mundo dos Gênios. Essa foi a condição para que se casassem. Eugênia então sai correndo da sala e desaparece. Gabriela já está novamente na sala como narradora e então prossegue com o ritual de finalização.

Esse ritual é feito com as crianças novamente sentadas de frente para o canto da história e a narradora abre o Bauzinho, onde contém um desafio a ser cumprido para a que o Seu Baú continue contando a história na aula seguinte.

No primeiro dia ensinamos as músicas e explicamos o que era ser um aventureiro. Quando entrei de personagem as reações foram imediatas. Uns pareciam um pouco amedrontados ou fascinados e outros ficaram desconfiando e falando que era eu quem estava vestida. Eu respondia: *quem? Eu sou a Rainha Eugênia, moro aqui nesse castelo com o Rei. Meu marido governa todo esse reinado. É um homem de muita importância...* Durante esse primeiro encontro os alunos ainda ficaram um pouco desconfiados da proposta. Fizeram os jogos, mas sem se permitir entrar realmente na ficção. Jogavam com certo distanciamento em função de um dos motivos citados anteriormente, não se deixando levar pelo prazer do jogo.

Percebendo que as crianças dessa faixa-etária cansam rapidamente dos jogos e sempre estão prontas esperando uma novidade, e com o objetivo de um maior envolvimento delas, na segunda aula propusemos explorar um novo lugar – o auditório – para a parte da vivência da história que possibilitasse jogos mais dinâmicos e também pensamos num jogo que fosse de suspense, o caça ao tesouro, para que a cada nova pista e comando, eles se estimulassem a jogar.

Funcionou muito bem. A procura pelas novas pistas e o cumprimento de todas foi realizado com muito entusiasmo. A cada novo personagem que entrava – feito por mim já que a Gabriela estava personificada de Shabush e conduzindo os jogos - a atenção e participação aumentavam consideravelmente.

Depois dessa segunda aula e com a ajuda do professor Adirson, que percebemos dar continuidade a nossa proposta durante os outros dias de aula, seja cantando as músicas ou lembrando os acontecimentos da história, as crianças começaram a ficar mais envolvidas. No início de cada aula, antes de abrir o Seu Baú para continuar a história, relembávamos a parte que eles já conheciam. Os mínimos detalhes eram lembrados. Esperavam ansiosamente pelo novo trecho que seria contado e pela vivência do mesmo com a aparição de personagens.

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

Gostaria de chamar a atenção para um dos jogos propostos na terceira aula. O jogo era *O coelhinho sai da toca*: jogo infantil onde as pessoas devem trocar de tocas sem que a pessoa que está no centro a pegue. Trazendo para o universo da história e transformando-o para fins estéticos, o jogo passou a ser assim: Shabush introduz o jogo conforme jogava no Mundo dos Gênios, dizendo que em cada toca as pessoas deveriam imitar um animal corajoso. O personagem então diz os nomes dos animais mais corajosos do seu Reino (*Kihuteremoniadus*, *Alinoferdinomia* e *Locusfazinho*) mas como ninguém conhece, escolhem os animais mais corajosos conhecidos pelos aventureiros. Os animais escolhidos foram dinossauro, leopardo e leão. Os alunos então entraram nas tocas demarcadas com cordas no chão e na hora de começar o jogo, aparece o personagem Mussa - escravo da Rainha má, que cumpria suas ordens fazendo o mal pelo Reino. Shabush então convida Mussa para jogar e ele será a pessoa que ficará sempre no meio do jogo, pegando os animais.

A figura de Mussa como o pegador tornou o jogo muito interessante. As crianças ou o ataçavam ou tinham medo de trocar de toca. Medo tamanho que as crianças com muito esforço superaram, umas com a ajuda de pessoas mais velhas (professor, bolsistas, professor-personagem), outras preferiram enfrentar sozinhas. Utilizando aqui o jogo no sentido atribuído por Huizinga, tomo suas palavras para descrever a relação da criança no jogo:

A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é a “imaginação”, no sentido original do termo (HUIZINGA, 1990, p.17).

As crianças entregaram-se de corpo e alma a esse jogo teatral e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo como que passou para segundo plano. A alegria ligada ao jogo transformou-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento (HUIZINGA, 1990). Foram arrebatadas para e pelo jogo.

O envolvimento das crianças nesse encontro foi bastante profundo e ficou ainda mais evidenciado no momento final da aula através do Bauzinho. O desafio para que a história pudesse continuar na aula seguinte era que os aventureiros espantassem seus medos. Shabush diz que na terra da mãe dele, Mundo dos Gênios, eles costumam desenhar as coisas que têm medo para poder espantá-las. Então todos desenham seus medos para entregá-los ao Seu Baú. Antes do momento de entrega do desenho, todos falam em roda qual o medo que desenharam. E eis que foi surpreendente o grau de intimidade exposto, medos bastante pessoais apareceram como medo dos pais separarem, medo de ficar sozinho, medo do buraco negro.

O jogo acima relatado permitiu através da ficção que as crianças experimentassem outros papéis e pudessem assumir posturas diferentes das suas habituais. Um animal corajoso pedia que eles tivessem coragem. O aprendizado foi possível a partir

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

da experiência de assumir esses papéis. Aí a singularidade do teatro, o conhecimento obtido através da alteridade, dos sentidos e das sensações, a aprendizagem através da experiência estética.

Esse jogo vai além do *faz-de-conta* pois transforma o livre brincar da criança em um jogo de regras. Ao invés do puro jogo dramático, adicionamos a este o *jogo de regras*, como propõe Viola Spolin e daí a nomenclatura *jogo teatral* que ela estabelece. O *jogo teatral* representa a transformação do egocentrismo (na brincadeira) em jogo socializado. Ingrid Koudela salienta que o desenvolvimento progressivo da atitude de colaboração leva à autonomia da consciência e a criança passa da relação de dependência para um ser autônomo.

No jogo teatral, por meio do processo de construção da forma estética, a criança estabelece com seus pares uma relação de trabalho em que a fonte da imaginação criadora – o jogo simbólico – é combinado com a prática e a consciência da regra do jogo, a qual interfere no exercício artístico coletivo. O jogo teatral passa necessariamente pelo estabelecimento do acordo de grupo, por meio de regras livremente consentidas entre os parceiros. [...] O trabalho com a linguagem do teatro desempenha a função de construção de conteúdos, através da forma estética (KOUDELA, 2008, p.25).

Assim, através da imersão no jogo ficcional foi possível que os alunos repensassem ao menos minimamente as suas posições diante dos fatos reais através dessa autonomia da consciência. Esse contato com as potencialidades criativas é capaz de transformar a capacidade de compreensão do mundo, construindo novas formas de relação, vínculos, pensamento e aprendizagem com o seu entorno.

Os alunos de início tinham dificuldades em entender algumas regras do teatro, como um exemplo, uns tinham medo das personagens, acreditando que eram figuras vivas e outros iam contra o *fazer-de-conta*, se negavam a acreditar que nós professoras nos transformávamos em personagens. O ponto intermediário entre esses dois, as crianças terem consciência que éramos nós professoras atuando as personagens e então se deixarem mergulhar na ficção foi sendo compreendido ao longo das aulas. A partir desse ponto é que a criança pôde se deixar penetrar na história, consciente de que se tratava de um jogo teatral.

Tanto o feiticeiro como o enfeitado são ao mesmo tempo conscientes e iludidos. Mas um deles escolhe o papel de iludido. “O selvagem é um bom ator, capaz de deixar-se absorver inteiramente por seu papel, tal como a criança quando brinca; e, também tal como a criança, é um bom espectador, capaz de ficar mortalmente assustado com o rugido de uma coisa que sabe perfeitamente não ser um verdadeiro leão” (BOAS apud HUIZINGA 1990, p.27).

Conforme as palavras de Huizinga se pode perceber que essas matrizes das religiões primitivas, as quais ele faz referência, são as mesmas que regem o jogo

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

teatral. E ainda considerando a facilidade de jogar da faixa-etária que trabalhamos, foi possível em muitos momentos que fossem arrebatadas para o jogo. E quando isso acontece há um momento de transcendência, uma centelha de vida que brota na cerimônia teatral!

Para citar um acontecimento que exemplifica essa passagem, na quarta e última aula com a história do Shabush, no momento onde o personagem Mussa estava disfarçado de uma velha senhora para tentar enganar Shabush mandando-o para a toca do leão para ser devorado, conforme ordens da Rainha Má, as crianças não deixavam o Shabush seguir os conselhos dessa suposta senhora. Apontaram o sapato que a senhora estava vestindo dizendo que era de Mussa. Esse foi o único elemento do figurino de Mussa que deixamos aparecer entre o figurino da velha. Depois de um tempo lutando para Shabush não ir em direção à toca do leão, ouvi uma das alunas dizer a outras que imploravam para Shabush não cair na armadilha da velha: - *Calma, ela tá fingindo, ela sabe que é o Mussa, mas a história tem que continuar, vai dar tudo certo, vamos lá pra caverna com ele!* Os alunos sabiam que se tratava de teatro, mas em momentos como esse fica evidente o grau de envolvimento a que eram tomados.

Porém,

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à “vida cotidiana” reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto (HUIZINGA, 1990, p.24).

Portanto, o cuidado com os figurinos, com a plasticidade dos elementos que trazíamos para dentro do Seu Baú, o próprio Seu Baú e o Bauzinho, os sons e objetos para ambientar os jogos, todo o cuidado em combinar com a Gabriela os detalhes de entrada e saída de personagens, quem era responsável por o quê durante os jogos (ligar som, esconder objetos), visando um mínimo de deficiência estética, assim como o respeito pelas regras estabelecidas pelos jogos, foram todos muito pensados a fim de conseguir instaurar o universo ficcional em vários níveis, não só através da contação da história, como também através das sensações.

Uma dificuldade foi como trazer os alunos com necessidades especiais para dentro desse mesmo universo. Com a atenciosa ajuda das bolsistas e do professor não precisamos nos preocupar especificamente com eles, pois a experiência daqueles, mais capacitados a saber como atraí-los nos ajudou imensamente.

O aprendizado desse processo se deu, portanto, com foco na educação estética. Conforme o artigo *Relações estéticas, atividade criadora e constituição do sujeito: algumas reflexões sobre a formação de professores(as)* (CABRAL et al., 2006), a experiência estética é uma possibilidade de vivenciar novas formas de relação no processo de ensinar e aprender. Relações pautadas na imaginação e no fazer criativo em contraposição a práticas e relações excessivamente técnicas e reprodutoras.

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

Vygotsky (2007) destaca a importância da imaginação no ser humano:

Toda atividade humana que não se limite a reproduzir fatos ou impressões vividas, mas que crie novas imagens, pertence a esta segunda função criadora ou combinadora. O cérebro não se limita a ser um órgão capaz de conservar ou reproduzir nossas experiências passadas, é também um órgão combinador, criador, capaz de reelaborar e criar com elementos de experiências passadas novas normas e possibilidades... É precisamente a atividade criadora do homem que faz dele um ser projetado para o futuro, um ser que contribui ao criar e modifica seu presente (VYGOTSKY apud CABRAL et al., 2006).

A relação estética deve ser vista então, como uma espécie de instrumento para ampliação dos sentidos e os processos psicológicos superiores, onde sujeitos se reconheçam nas relações que estabelecem com suas produções, com a realidade e com seus semelhantes ali presentes; podendo, a partir de atividades criadoras, ressignificar seu passado e projetar-se para futuros, percebendo a polissemia da realidade em que vivem e do que esta pode vir a ser (CABRAL et al., 2006).

Possibilitar o redimensionamento do sentir, do pensar e do fazer do sujeito para perceber a riqueza e mutação da realidade é investir na formação ética deste sujeito. A partir das experiências de relação estética voltadas para olhares outros sobre a realidade, compreendendo-a enquanto múltipla, complexa, multifacetada, plural, os sentidos são redimensionados de uma forma qualitativamente diferente, permitindo perceber a diferença, o movimento, a contradição, os quais antes pareciam sem qualquer relação. O sujeito pode então experimentar outras relações, ciente das condições objetivas que o subjetivam, ciente de que muitos outros o constituem neste rico e complexo processo de significações e ressignificações que constroem a realidade humana e o próprio ser humano singular (CABRAL et al., 2006).

A educação estética, portanto, trabalha para uma nova sensibilidade através da ressignificação dos sentidos e da história de vida, o que permite criar novas formas de projetar-se para o futuro e de se ver no mundo. Possibilita enfim, um enriquecimento do imaginário e da sensibilidade do ser humano, assim como um novo olhar sobre o cotidiano que tende a nos automatizar através dos hábitos que vamos construindo.

Depois das aulas com foco no conto do Shabush, em função de trocas de horário da nossa aula, acabamos modificando um pouco o planejamento e ao invés de entrar numa outra história, fizemos três aulas refletindo sobre esse processo. Vimos nessa alternativa uma forma para que as crianças pudessem se apropriar mais dos elementos constitutivos do teatro. Elas escolheram trechos da história vivida, desenharam o que mais gostaram e depois, em grupos, com figurinos, votaram num desses momentos dos desenhos para ser improvisado por eles. Assim, com um

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

quem, o quê e onde definidos, eles tinham um problema a ser resolvido na improvisação. Aqui também destaco a importância do esforço em chegarem a possíveis soluções para esse problema como um processo de aprendizagem.

Nessa atividade eles tiveram bastante dificuldade em pensar no público, em mostrar algo para o outro que estava assistindo. Justo a transição do livre brincar para o jogo teatral. Daí a importância que demos para a conversa ao final das improvisações, chamando a atenção para algumas questões técnicas do teatro.

E para finalizar, fizemos a vivência de uma nova história para que os pais também pudessem participar. Já era um desejo nosso desde o início e o professor Adirson nos incentivou percebendo o interesse dos mesmos em entender e acompanhar o processo.

Infelizmente nem todas as crianças e pais puderam participar. Essa aula foi pensada com menos jogos e mais encenações com as personagens assim como um tempo maior para a narração, visto que seria uma história inteira para somente um encontro. Convidamos uma amiga para nos ajudar e fazer uma personagem. Ela surgiu como um elemento surpresa para as crianças, pois era uma personagem aparecendo sem precisar eu ou a Gabriela estar ausente. As crianças estavam todas bastante envolvidas, mas senti falta da posição ativa que sempre assumiam, já que nesse encontro com menos jogos a proposta era mesmo que ficassem mais passivas. Isso foi pensado em função da participação dos pais, para que pudessem vivenciar a história com seus filhos, mas sem tanto comprometimento. Dentro das possibilidades a que esse encontro se propunha, não ser uma noite de jogos, mas uma continuação do horário de aula onde os pais pudessem acompanhar um pouco o que foi o processo, acredito que tenha sido muito válido.

ENSAIANDO CONCLUSÕES

Por fim, concluindo o nosso percurso, em relação às dificuldades técnicas ligadas a deficiência estética, acredito que por se tratar de uma adaptação da metodologia original, sendo o foco aqui o teatro e não a aprendizagem dos números do circo como é na Cooperação Criativa, isso não tenha tanta relevância quanto aos resultados obtidos, até porque no nosso caso o esforço pelo *faz-de-conta* foi tratado de forma mais aberta. Estávamos fazendo teatro e a tentativa deles em entrar no jogo já era parte do processo.

Promover a criatividade, a criação e a apreciação artística na escolarização significa estimular o desenvolvimento de uma atuação tipicamente humana, que vai auxiliar a criança a entender melhor sua condição de ser criador, simbólico, cultural, histórico, em processo permanente de (co)laboração social (JAPIASSU, 2007, p.24).

Da brincadeira ao jogo teatral Reflexões sobre uma prática pedagógica

Atingimos assim, explorando a capacidade de jogo da faixa-etária escolhida, o objetivo de através do lúdico dos jogos teatrais instaurar um novo mundo, um mundo ao mesmo tempo social e imaginário onde é possível às relações que ultrapassem e se sobreponham às relações da vida cotidiana. Um mundo com força a oportunizar um diálogo sobre o mundo corrente e assim, todos os envolvidos, alunos, professores, bolsista e pais, através da experiência estética, poderem se ver no mundo, repensar a sua maneira de estar e ainda, vislumbrar mudanças.



Foto da Aula 4.
Momento em que todos devem fazer um grito da coragem para espantar o leão de dentro da caverna.

Da brincadeira ao jogo teatral

Reflexões sobre uma prática pedagógica

BIBLIOGRAFIA

- > CABRAL, Marcelo Grimm; DA ROSS, Sílvia Zanatta; MAHEIRIE, Katia; SANDER, Lucilene. TITON, Andréa Piana; URNAU, Lílian Caroline; WERNER, Francyne Wolf; ZANELLA, Andréa Vieira. **Relações estéticas, atividade criadora e constituição do sujeito: algumas reflexões sobre a formação de professores(as)**. Cad. psicopedag. v.6 n.10. São Paulo: 2006. Endereço eletrônico: http://pepsic.bvs-psi.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-10492006000100002&lng=pt&nrm=1 Acessado em 13 de março de 2010.
- > HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- > JAPIASSU, Ricardo. **A linguagem teatral na Escola: Pesquisa, Docência e Prática Pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- > MOREIRA, Roseli Kietzer. **Conceitos sobre a educação estética: contribuições de Schiller a Piaget**. Linguagens - Revista de Letras, Artes e Comunicação ISSN 1981 - 9943 Blumenau, v. 1, n. 2, p. 158 - 169, mai./ago. 2007 Endereço eletrônico: <http://proxy.furb.br/ojs/index.php/linguagens/article/view/687/603> Acessado em 13 de março de 2010.
- > OLIVEIRA, Eunice Eichelberger de. **Piaget, Vygotsky e Winnicott: relação com jogo infantil e sua aplicação na área da psicopedagogia**. Revista da ABPP. Novembro/2006. Endereço eletrônico: <http://www.abpp.com.br/artigos/61.htm> Acessado em 13 de março de 2010.
- > **PROJETO PEDAGÓGICO/2007**, Núcleo de Desenvolvimento Infantil (NDI), Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina. Endereço eletrônico: http://www.ndi.ufsc.br/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=55 Acessado em 13 de março de 2010.
- > SILVEIRA, Fabiane T. **O jogo teatral na escola: reflexões sobre uma prática pedagógica emancipatória e suas contribuições para construção do sujeito histórico**. Endereço eletrônico: http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/grupo_estudos/GE01-2860--Int.pdf Acessado em 29 de maio de 2010.
- > SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- > ZANELLA, Andréa Vieira. **Educação estética e constituição do sujeito: reflexões em curso**. Florianópolis: Ed. da UFSC 2007.

Naiara Alice Bertoli, graduanda da 8ª fase do curso de Licenciatura e Bacharelado em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC.

naiara_bertoli@yahoo.com.br