

Versão Online ISBN 978-85-8015-038-4
Cadernos PDE

VOLUME II

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS
DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
Produção Didático-Pedagógica 2007

**SECRETARIA DO ESTADO DE EDUCAÇÃO – SEED
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO – SUED
DIRETORIA DE POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS - DPPE
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL – PDE**

**Arte Cênica e os Jogos Dramáticos
Uma proposta para a Educação Especial**

Professora PDE: Doraci Tereza Roso Stokmann

**Capanema – PR
2007**

SUMÁRIO

ARTE CÊNICA E OS JOGOS DRAMÁTICOS - Uma proposta para a Educação Especial.....	2
O QUE É ARTE? POR QUE ARTE?	2
Sobre os Jogos Dramáticos	5
Em Relação aos Alunos com Necessidades Educacionais Especiais	9
O TEATRO NA HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO.....	11
ALGUNS CONCEITOS CHAVE DO TEATRO	15
OS FANTOCHES, BONECOS E MÁSCARAS.....	17
Fazendo um teatrinho de boneco.....	20
ATIVIDADES DE JOGOS TEATRAIS	22
Atividades de Relacionamento.....	24
Atividades de Espontaneidade.....	26
Atividades de Imaginação	27
Atividades de Observação e de Percepção	31
A ORGANIZAÇÃO DAS SESSÕES.....	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35

ARTE CÊNICA E OS JOGOS DRAMÁTICOS

Uma proposta para a Educação Especial

Professora: Doraci Tereza Roso Stokmann

Caros Professores, este material pedagógico tem a função de servir como apoio para a Educação Especial nas atividades de Artes. Trata-se de um conjunto de informações com o propósito de incentivar a utilização das atividades artísticas, especificamente o jogo dramático, como exercício de desenvolvimento pessoal e social para alunos com necessidades educacionais especiais. O ensino da arte como linguagem, nas interpretações de signos verbais e não verbais.

Primeiramente, procurou-se demonstrar a importância dos jogos dramáticos através do pensamento de vários autores. A seguir, segue um breve relato da história do teatro na educação; um pequeno glossário de palavras chave do teatro; o fantoche e a máscara como instrumento importante nesta atividade e, por fim, uma relação de atividades de jogos teatrais.

Este material foi todo embasado em autores como: Alberto Souza, Ana Mae Barbosa, Anna Maria Clara Machado, Ana Maria Lunardi Padilhs, Augusto Boal, Demerval Saviani, Herbert Read, Lev Semenovitch Vigotsky, Olga Reverbel, Ricardo Ottoni Vaz Japiassu e nas Diretrizes Curriculares da Educação Especial para a Construção de Currículos Inclusivos, como também nas Diretrizes Curriculares de Artes e Artes para a Educação Básica do Estado do Paraná.

O QUE É ARTE? POR QUE ARTE?

Diante de um mundo com tantos incentivos visuais, auditivos, da pluralidade múltipla de informações, de avanços tecnológicos, de infindáveis formas de expressar criatividade, nos perguntamos e, com certeza, muitos dos homens passados também procuraram responder a pergunta: o que é arte?

Buscou-se em Herbert Read (2001, p. 16) sua resposta a esta questão. “A Arte é uma dessas coisas que, como o ar ou o solo, estão por toda a nossa volta, mas que raramente nos detemos para considerar. Pois a arte não é apenas algo que encontramos nos museus e nas galerias de arte, ou em antigas cidades como Florença e Roma. A arte, seja lá como a definimos, está presente em tudo o que fazemos para satisfazer nossos sentidos.” O mesmo autor diz:

A arte é representação, a ciência é explicação da mesma realidade. [...] A educação é incentivadora do crescimento, o crescimento só se torna aparente na expressão – signos e símbolos audíveis ou visíveis. A educação pode ser defendida como o cultivo dos modos de expressão – é ensinar as crianças a produzir sons, imagens, movimentos, ferramentas e utensílios. O homem que sabe fazer bem estas coisas é um homem educado. Se ele é capaz de produzir bons sons, é um bom falante, um bom músico, um bom poeta; se conseguir produzir boas imagens é um bom pintor, ou escultor; se pode produzir bons movimentos, um bom dançarino ou trabalhador; se boas ferramentas e utensílios, um bom artesão. Todas as faculdades, de pensamento, lógica, memória, sensibilidade e intelecto, são inerentes a esses processos, e nenhum aspecto da educação está ausente neles (READ, Herbert. 2001, p.12).

As Diretrizes Curriculares de Arte e Arte Para a Educação Básica (2006, p.29), apontam que

Toda linguagem artística possui uma organização de signos que propicia comunicação e interação. Essa organização é estruturada segundo princípios que cada cultura constrói, expressos numa simbologia particular que é determinada histórica, política e socialmente. Essa expressividade artística é concretizada nas manifestações/ produções por meio dos sons, de formas visuais, de movimentos corporais e de representações cênicas, os quais são percebidos pelos sentidos humanos. Tais percepções ensejam leituras pelo sujeito tanto em sua condição de ser social quanto de ser singular, o que lhe abre a possibilidade de transformações em suas relações interpessoais e sociais.

Pode-se enfatizar tais considerações com palavras de Saviani:

Porque o homem não se faz homem naturalmente; ele não nasce sabendo ser homem, vale dizer, ele não nasce sabendo sentir, pensar, avaliar, agir. Para saber pensar e sentir; para saber querer, agir ou avaliar é preciso aprender, o que implica o trabalho educativo. Assim, o saber que diretamente interessa à educação é aquele que emerge como resultado do processo de aprendizagem, como resultado do trabalho educativo. Entretanto, para chegar a esse resultado a educação tem que partir, que tomar como referência, como matéria-prima de sua atividade, o saber objetivo produzido historicamente (2005, p.7).

A linguagem artística como comunicação, interação, ação e relação numa reflexão social para, conforme Paulo Freire (DCE Arte. 2006, p.20),

“oferecer aos educandos acesso aos conhecimentos de cultura para uma prática social transformadora”.

Inspirou-se em Ana Mae Barbosa (2006), escritora da arte educação, ao dizer que a função social da arte, é, entre outras coisas, levar o indivíduo a reconhecer o que tem de comum com os outros seres humanos, aqui, agora e através dos tempos. Levando-o a preservar a espontaneidade, inserindo-o na historicidade para tornar-se conseqüente.

As formas de linguagem estão entrelaçadas às verbais e atos sociais de caráter não verbal como gestos e expressões simbólicas. O papel da linguagem é ser expressiva e de significado para si e para o outro, quer seja na palavra (som), no ato (gesto, expressão corporal), no grafismo (escrita, desenho). Segundo Padilha (2007) ao citar Bakhtin, afirma que a consciência corporal é fundamental para a linguagem do corpo. Diz a autora:

Quando abraçamos o corpo, abraçamos também a alma encerrada neste corpo e que se expressa por ele. A alma tem expressão no corpo. O corpo do deficiente mental, muitas vezes não consegue revelar ou expressar sua alma porque está caído, desarrumado, desarmônico, inexpressivo. É preciso desenvolver a consciência de si para que seja possível expressá-la nos movimentos do corpo, ao mesmo tempo em que os movimentos do corpo ajudam a tomar consciência de si (p 116).

A linguagem artística encerra esta possibilidade de estar junto com o outro como instrumento cultural, numa perspectiva histórica de sujeito que significa o mundo, dá sentido a sua existência e a existência do outro.

O relacionamento do homem com o mundo tem, pois, no teatro, um forte aliado neste exercício.

A partir deste entendimento, surge a necessidade de integrar as partes que compõem esse sujeito, desenvolver a intuição e a razão por meio das percepções, sensações, emoções, elaborações e racionalizações, com o objetivo de propiciar ao aluno uma melhor maneira de conviver consigo e com os outros, valendo-se da dramatização, que é por natureza, intrínseca no ser humano. Assim, o professor deve trabalhar o aluno com o conceito de que o teatro é uma linguagem que amplia a sua visão de mundo, sob a perspectiva de que a dramatização é inerente ao homem em seu processo de desenvolvimento (DCE Arte 2006).

Este trabalho que contempla a arte e, especialmente a arte cênica, tem o propósito de valorizar os Elementos Básicos da Linguagem do Teatro apontadas nas DCE de Arte (p.32), em resumo:

- *Personagem* – com os recursos de expressão corporal, expressão gestual, expressão vocal e expressão facial; além da caracterização do personagem (figurinos, maquiagem, acessórios).
- *Espaço Cênico* – com os recursos de cenografia construir os espaços cênicos, com objetos e área disponível.
- *Ação Cênica* – enredo (histórias existentes, conhecidas, criadas pelo aluno – metáfora das relações humanas, nos gestos, mímicas, falas); roteiro (a organização das cenas).

Dentro de todas as possibilidades que encerram o teatro educação, estaremos abordando especificamente neste material os “jogos dramáticos” considerando vários autores que tratam do assunto.

Sobre os Jogos Dramáticos

Pesquisou-se Japiassu (2006) que aborda o sistema de jogos teatrais de Viola Spolin, atriz, professora e diretora de teatro norte americana, dizendo que a pedagogia do sistema de jogos teatrais criado por Spolin, enfatizou a dimensão improvisacional do fazer teatro e destacou a importância das interações intersubjetivas na construção do sentido da representação cênica e na apropriação de algumas convenções teatrais (p 41). Diz também que os sistemas de jogos teatrais de Spolin têm sido utilizados não apenas no treinamento de atores, mas em programas de estudo para a conscientização da comunicação não verbal e para dinâmicas de grupo. Spolin experimentou seu método com estudantes e profissionais de teatro, com professores e alunos do ensino fundamental e médio, em programas educacionais de crianças portadoras de necessidades especiais, em cursos para o estudo de idiomas, religião, psicologia em centros de reabilitação de crianças delinquentes. Constatou que seu sistema de jogos teatrais era um processo aplicável a qualquer campo, disciplina ou assunto por “possibilitar um espaço possível para interação e comunicação verdadeiras entre sujeitos”. (ibidem

p.42). Sua técnica permite, sobretudo, reivindicar o espaço do teatro como conteúdo relevante em si na formação do educando. Este trabalho pedagógico da metodologia de ensino do teatro possibilita que os alunos experimentem o fazer teatral (quando estão a jogar), a desenvolverem a apreciação e a compreensão estética da linguagem cênica (quando assistem e outros jogam) e contextualizem historicamente seus enunciados estéticos, principalmente quando fazem a avaliação coletiva e sua auto avaliação.

A técnica Spolin (dos jogos teatrais) tem sido pesquisada no Brasil pelo grupo de pesquisadores em teatro educação da Universidade de São Paulo sob liderança das professoras Koudela e Pupo (Japiassu 200, p. 42).

Japiassu (2006) apresenta uma diferenciação entre jogo teatral e jogo dramático. Dizendo, “é preciso lembrar que a palavra teatro tem sua origem no vocabulário grego **theatron**, que significa `local de onde se vê´ (platéia). Já a palavra **drama**, também oriunda da língua grega, quer dizer `eu faço, eu luto´. No jogo teatral, o grupo de sujeitos que joga pode se dividir em equipes que se alternam nas funções de “jogadores” e de “observadores”, isto é, os sujeitos jogam deliberadamente para outros que os observam. Na ontogênese, o jogo dramático (faz-de-conta) antecede o jogo teatral. Essa passagem do jogo dramático ao jogo teatral, ao longo do desenvolvimento cognitivo e cultural do sujeito, pode ser explicada como “uma transição muito gradativa, que envolve o problema de tornar manifesto o gesto espontâneo e depois levar a criança à decodificação do seu significado, até que ela utilize conscientemente, para estabelecer o processo de comunicação com a platéia” (idem ao citar Koudela p. 25).

Diferentemente do jogo dramático, o jogo teatral é intencional e especificamente dirigido para uma platéia que assiste. Porém, tanto no *jogo dramático* como no *jogo teatral*, o processo de representação dramática ou simbólica no qual se envolvem os jogadores, desenvolve-se na ação improvisada e os papéis de cada jogador não são estabelecidos a priori, mas emergem das interações que ocorrem com os indivíduos envolvidos durante o jogo.

O autor afirma que a finalidade do jogo teatral na educação escolar é o crescimento pessoal e o desenvolvimento cultural dos jogadores por meio do domínio da comunicação e do uso interativo da linguagem teatral, numa

perspectiva de improvisação ou lúdica. O princípio do jogo teatral é o mesmo da improvisação teatral, ou seja, a comunicação que emerge da espontaneidade das intenções entre sujeitos engajados na solução cênica de um problema de atuação.

Japiassu fala também sobre Boal, que ao desenvolver um projeto de alfabetização para o povo proletário no Peru, com o objetivo de alfabetizar em todas as linguagens possíveis, especialmente artísticas, como o teatro, a fotografia, o cinema etc, partiu desse pressuposto, para afirmar que o teatro é concebido como linguagem capaz de ser utilizada por qualquer pessoa, independentemente de ela ter ou não “talento” para o palco. (Japiassu 2006, p. 47).

Conforme o autor, o projeto de Boal para a formação das pessoas nesta linguagem teatral, conhecida como “Teatro do Oprimido”¹ foi estruturado em quatro etapas distintas que brevemente relatamos:

1) *Conhecimento do corpo* – seqüência de exercícios em que o sujeito começa a conhecer o próprio corpo, suas limitações e possibilidades.

2) *Tornar o corpo expressivo* – refere-se a uma seqüência de jogos em que cada pessoa começa a se expressar intuitivamente através do corpo, abandonando as formas prontas de comunicação e compreensão.

3) *Teatro como linguagem* – é a prática teatral improvisada propriamente dita. Pode-se subdividir esta fase em outras como, por exemplo, da mímica, da participação da platéia na solução dos problemas da cena, do teatro-debate ou teatro-fórum (neste caso o espectador atua na cena).

4) *Teatro como discurso* – consiste em formas dramáticas e teatrais de atuação originalmente formuladas por Boal. Algumas delas: *Teatro-jornal*: diversas técnicas em que permitam a transformação da notícia do jornal em cenas teatrais. *Teatro-invisível*: consiste em atuar em lugares públicos sem que as pessoas que estão nestes lugares tenham conhecimento destas

¹ Augusto Boal (1931-), dramaturgo, diretor teatral e político brasileiro, criou durante a década de 1960, à frente do Teatro de Arena em São Paulo, uma poética teatral inspirada na *estética brechtiana* e na *pedagógica libertadora* formulada pelo educador pernambucano Paulo Freire. A pedagogia teatral de Boal foi denominada por ele mesmo de *teatro do oprimido*, tomando emprestada a expressão utilizada por Paulo Freire para designar sua radical proposta educativa (pedagogia do oprimido). O teatro do oprimido consiste, basicamente, num conjunto de procedimentos de atuação teatral improvisada, com o objetivo de, em suas origens, transformar as tradicionais relações de produção material na sociedade capitalista pela conscientização política do público (Japiassu, 2006,p.43).

apresentações. Esta é a proposição mais radical e polêmica de Boal. *Teatro-mito*: consiste em descobrir o que está por trás dos mitos. Conta-se uma fábula, de modo a identificar as relações de produção material e de poder “ocultas” na narração original. *Rituais e máscara*: consiste no estudo dos condicionamentos histórico-culturais impostos ao repertório gestual e comportamental do sujeito. Os participantes são convidados a experimentar cenicamente um determinado ritual utilizando-se de uma máscara (de padre, de pai de família, de professora em sala de aula de aluno). (Japiassu 2006, p. 47 -52).

O autor confere que devemos reconhecer que a poética estritamente brasileira de Boal, mesmo com marcas de mestres consideráveis como Brecht, Moreno, Viola Spolin, está sendo conhecida e estudada por pesquisadores que investigam a dimensão pedagógica do teatro internacionalmente. Sua pedagogia teatral tem inspirado experimentações e investigações do uso do teatro na educação formal de crianças, jovens e adultos por todo o país.

Sobre o jogo e sua forma imaginativa, Souza (2003) ao citar Vigotsky, afirma que esta é uma atividade que desenvolve de maneira especial as capacidades de pensamento abstrato, por levar a criança a conceber imaginariamente ações e objetos que não estão imediatamente presentes na sua percepção do real. O autor diz que o jogo dramático é a representação de papéis, em que a criança pode pôr em evidência o tipo de relações que estabelece com o mundo que a rodeia, pode jogar o papel do outro, pode criar papéis imaginados de domínio simbólico. O relacionamento do indivíduo com o mundo social efetua-se através do desempenho de papéis. Todos temos um “papel” a representar em nossa vida familiar, de trabalho, de relações sociais. A vida social exige que cada pessoa se situe e seja situado na sua rede de interações e nos diferentes espaços sociais em que convive. Considera-se este autor quando reforça o valor do jogo dramático nas palavras:

falar de expressão dramática é falar do eu e do eu partir para os outros... a nossa função é ir descobrindo e transformando. A expressão dramática é um retirar de máscaras, é estabelecer o equilíbrio entre o mundo exterior e o mundo interior do homem, ou seja, é harmonizar a vida social e a essência do homem.... Permite aos jovens exercerem-se, falarem das suas angústias, frustrações, desejos. Não só através do corpo, da voz ou de improvisações. Os exercícios servem para se encontrarem a eles próprios. Encontrando-me consigo, encontro-me com os outros. A passagem do mundo interior para o mundo exterior, eis a função do jogo dramático (p. 20).

Em Relação aos Alunos com Necessidades Educacionais Especiais

Nesta abordagem, que inclui o jogo de suma importância para o desenvolvimento da pessoa, do educando, recorreremos a Padilha (2007), que dedicou um trabalho essencialmente focado em uma jovem com necessidades educacionais especiais e que ao abordar a constituição do sujeito simbólico diz:

para jogar é preciso seguir regras, compartilhar objetos, fazer das mãos um instrumento cultural dirigido a certos fins. Jogar é brincar, no sentido que Vigotsky afirmou 'fator muito importante do desenvolvimento; permeia a atitude em relação à realidade'. [...] A essência do brinquedo [jogar é brincar] é a criação de uma nova revelação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais (p.129).

Para os educandos com necessidades especiais, o jogo é, evidentemente, uma rede de experiências de interpretar e produzir significados que garantem uma participação efetiva na sua vida social, nas suas relações do dia a dia. Neste mesmo pensamento a autora segue Vigotsky que determina que a 'formação da mente é social', e ainda, Bakhtin, de que 'as formas de comunicação verbal está absolutamente entrelaçada a outras formas de comunicação e se faz, num crescendo, no terreno comum da situação de produção e que graças a esse vínculo concreto com a situação, a comunicação verbal é sempre acompanhada por atos sociais de caráter não verbal entre os quais estão os gestos, os rituais e os atos simbólicos'. Enfim, o jogo com as múltiplas possibilidades de organizar o pensamento no tempo e no espaço, revelando problemas e as soluções que a cada aluno é permitido compreender o mundo e fazer-se compreender.

Acredita-se nas atividades do jogo dramático para educandos com deficiências numa perspectiva histórico-cultural do desenvolvimento, porque considerando Padilha (2007), que ao citar Vigotsky, nos diz que as funções psíquicas surgidas no processo de interação com as pessoas de seu meio são as esferas que permitem atenuação das conseqüências da deficiência e apresenta maiores chances de influência educativa. Reforçando tal intenção, a autora continua sua afirmação ao dizer que

O movimento de produzir significado supõe a ação do outro, acontece com o outro e então é possível produzir sentido com o gesto, o silêncio, a expressão facial, com a prosódia acompanhando a oralidade, e com a lembrança do

passado incorporada ao presente. É possível fazer previsões de ação – organização do tempo e do espaço que estão postos na cultura. Pensar sobre si, para si e para o outro, dizer as coisas de um certo modo – é a linguagem organizando, comunicando, nomeando, regulando a ação e o pensamento. O lugar patológico é para Vigotsky um lugar importante para se pensar a relação entre linguagem e cognição, porque, segundo ele, seria impossível haver linguagem fora dos processos de interação entre os homens (p. 49).

As relações acontecem no encontro do eu com os outros, o simbólico constrói nossa história e lhe dá significado. O significado nem sempre é igual ao pensamento expresso em palavras. Mas não existe signo sem significado, nem significado sem relação dialógica, é preciso sempre considerar o outro. Compreender o outro significa penetrar nos motivos, na intenção, que o interlocutor expressa. Neste entender, o jogo dramático tem função destacável no desenvolvimento da pessoa com deficiência, Padilha (2007) se refere a Vigotsky que afirma que “a validade social é a finalidade da educação” (p.109). E para ele, o que é cultural é social, os signos são sociais, as ferramentas são sociais, todas as funções superiores desenvolvem-se de modo social, as significações são sociais, a base da estrutura da personalidade é social. Portanto, a escola precisa ser esta possibilidade de desenvolvimento social para que efetivamente os alunos com deficiência vivenciem atividades que lhes permitam a integração no sentido amplo da palavra, ou seja, participando historicamente com apropriação dos elementos culturais. Este pode ser o papel da escola e da disciplina de arte: empenhar-se com recursos diversos na esfera do simbólico para o desenvolvimento pessoal e social dos alunos com deficiência.

Pode-se continuar destacando o significado do jogo, especificamente para o aluno com deficiência mental ao reportar-se ainda a Padilha (2007), quando afirma que o ato da criança/aluno jogar para brincar, competir, distrair-se, amplia as possibilidades de estar com pessoas de sua idade que jogam. O jogo é uma das esferas do simbólico, é uma das manifestações culturais. É muito importante que o jogo esteja nos planejamentos de aulas dos professores muito mais como material didático do que simplesmente como conteúdo de entretenimento e lazer. A autora cita Fabiany (apud Padilha 2007, p.128) que apresentou através de pesquisa o papel do jogo na educação especial para deficientes mentais com as seguintes conclusões:

- a) O jogo como modelador de atitude (para desenvolver hábitos de vida em grupo);
- b) O jogo como estratégia para o desenvolvimento motor (controle do corpo);
- c) O jogo meio para o desenvolvimento cognitivo (explorar o potencial dos objetos);
- d) O jogo como meio de alfabetização (para ensinar matemática, para ensinar a leitura e escrita);
- e) O jogo para dominar a vontade (esperar a vez, se colocar no lugar do outro).

Se as condições de desenvolvimento não são as mesmas para todas as crianças, sejam elas deficientes ou não, se o meio ambiente, sobretudo os das pessoas, pode favorecer, ou não, a criança, na construção de si mesma, de sua auto-organização, pois para Vayer e Roncin,

As condições de um desenvolvimento harmonioso são sempre, quer a criança seja deficiente que não, vinculadas ao meio que fornece ao sujeito os sentimentos de segurança, de poder agir e de ser autônomo. A única diferença entre uns e outros é que a criança denominada normal consegue encontrar soluções para realizar seu Eu com mais facilidade, mesmo quando o contexto não lhe facilita as coisas, ao passo que para a criança denominada deficiente esse mesmo contexto, especialmente a qualidade do relacionamento com as pessoas, assume um valor vital (s/d p.29).

Entende-se e destaca-se esta possibilidade dos “jogos” na Educação Especial, por que é preciso valorizar a criatividade de atividades de desenvolvimento pessoal e social para alunos com necessidades educativas especiais com o objetivo de que exerçam sua cidadania, como sujeitos participantes e construtores da sua historia.

O TEATRO NA HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO

Buscou-se em Reverbel (1989), Japiassu (2006) e Souza (2003) uma pesquisa bibliográfica para apontar que a arte a serviço da educação vem de longos caminhos e que teve seu inicio na Grécia, no século V a.C. Vemos na educação grega, através de Platão, uma grande valorização pelo teatro, a música a dança e a literatura. Este filósofo já dizia que todas as crianças

deveriam participar de todas as formas de jogo para sua idade, pois estas atividades lúdicas, possibilitariam que fossem adultos educados e bons cidadãos. Aristóteles também deu grande destaque ao jogo na educação, acreditava que educar era preparar para a vida, proporcionando ao mesmo tempo, prazer. Aristóteles entendia a imitação como um comportamento natural da espécie humana, tinha, pois, o teatro em elevada consideração, cabendo-lhe o mérito de ter sido quem primeiro chamou a atenção para as suas capacidades em provocar a “*catharsis*” das emoções do público sentado na platéia. Para que possamos entender esta palavra, catarse, que é citada por muitos autores na arte cênica, recorreu-se a Vigotski pelo conjunto expressivo da definição, que diz:

Seja qual for a interpretação dessa enigmática palavra catarse, nunca estaremos seguros de que ela corresponde ao conteúdo que lhe atribuía Aristóteles, porém isso não importa para os nossos fins. Entendemos como Lessing, a catarse como o efeito moral da tragédia, a conversão das paixões em inclinações virtuosas ou, com E. Müller, como passagem do desprazer para o prazer, e assim temos a interpretação de Bernays, segundo quem essa palavra significa cura e purificação no sentido médico, ou a opinião de Zeller, para quem a catarse representa uma tranquilização da emoção. [...] ainda assim supomos que nenhum outro termo dentre os empregados até agora na psicologia, traduz com tanta plenitude e clareza o fato, central para a reação estética, de que as emoções angustiantes e desagradáveis são submetidas a certa descarga, à sua destruição e transformação em contrários, e de que a reação estética como tal se reduz, no fundo a essa catarse, ou seja, à complexa transformação dos sentimentos. Sabemos que a descarga de energia nervosa, que constitui a essência de todo sentimento, realiza-se nesse processo em sentimento oposto ao habitual e que a arte assim se transforma em um poderosíssimo meio para atingir as descargas de energia nervosas mais úteis e importantes (VIGOTSKY. 2001, p. 269-270).

A imitação do teatro, era para os romanos, um propósito educacional para ensinar lições morais. Horácio considerava o teatro uma forma não só de entretenimento, mas de educação, pois era louvável o poeta que unia informação e prazer ao iluminar seu leitor.

Na Idade Média, durante um longo período, os senhores da Igreja, condenavam o teatro fundamentado em três fatores: o mimo romano satirizava a Igreja; os costumes pagãos continham um elemento minimétrico e dramático; o pensamento neoplatônico estabelecia um conflito entre o mundo e o espírito. Havia, portanto, três fortes objeções: uma emocional, uma religiosa e uma filosófica.

Carlos Magno, coroado rei do Sacro Império Romano-Germânico, no século IX, fundou escolas monastérios em toda a Europa, ali os trabalhos de

Aristóteles foram novamente estudados e o teatro foi reavaliado. São Tomás de Aquino adaptou a filosofia aristotélica à fé católica, dando então aprovação plena à representação, desde que fosse puramente recreação. O ensino do teatro propagou-se pelas escolas. Por cinco séculos, as encenações dos mistérios e das moralidades propiciaram às massas sua educação.

Na Renascença, surgiram numerosas academias, onde os estudiosos das obras clássicas encenavam peças latinas. Os membros dessas academias tornaram-se professores, e o teatro na escola começou a florescer. Cultivava-se a arte de falar, prática essa realizada através de diálogos. Em função desse tipo de ensino, os espetáculos escolares eram muito valorizados.

Rabelais criou 316 jogos para “exercitar a mente e o corpo”. Além disso, introduziu o teatro, a dança, o conto, a modelagem, a pintura, o estudo da natureza e os trabalhos manuais nas escolas da França. Nas escolas inglesas, o estudo dos clássicos e as atividades artísticas, sobretudo a dramática, eram considerados excelentes recursos para o aprendizado da linguagem.

Em meados do século XVI à metade do século XVII, o teatro, atacado pelos puritanos, era apenas tolerado nas escolas, e ainda assim com a imposição de ser moralmente sadio e apresentado somente em latim. Na última metade do século XVI, com a expulsão dos puritanos, a educação tornou-se mais liberal, incluindo-se nas escolas inglesas e na França, teatro e dança para as meninas.

Montaige, diz que “Jogos de criança não são esportes e deveriam ser sua mais séria ocupação”. Leibniz apoiava o teatro com a condição de que fosse instrutivo. Locke, afirmava que o conhecimento advinha da percepção dos sentidos, estando implícita a idéia de que a arte deveria ser prática.

Para Rousseau, cujo pensamento influenciou profundamente as teorias de Fröbel, Pestalozzi, Montessori e Dewey, defendia que a primeira fase da educação da criança deveria ser quase inteiramente baseada em jogos; “Ame a infância; estimule seus jogos, seus prazeres, seus encantamentos instintos. Considere o homem no homem e a criança na criança. A natureza deseja que as crianças sejam crianças antes de serem homens. Se tentarmos inverter a ordem, produziremos frutos precoces, que

não terão nem maturação nem sabor, e logo estarão estragados” (Reverbel 1989, p.14).

Com a teoria evolucionista de Darwin, acrescentou-se uma base científica às observações de Rousseau e Fröbel. Hoje, sabe-se que a criança é um ser em desenvolvimento e, que cada fase de seu crescimento pode ser estimulado pelo jogo, que é para a criança prazer, trabalho, dever e essência de vida.

Vemos em Japiassu (2006), que a pedagogia original de Rousseau em que enfatizava a atividade da criança no processo educativo, defendia a importância do jogo como fonte de aprendizado. A repercussão do movimento por uma educação ativa foi intensa em muitos países, e no Brasil, este movimento passou a ser conhecido como Escola Nova defendida por Anísio Teixeira. A sistematização de uma proposta para o ensino do teatro, por meio dos jogos teatrais, foi elaborada primeiramente por Viola Spolin (idem p.25). Foi nos anos 70 que esta idéia repercutiu na educação brasileira, após uma experimentação de um grupo de pesquisadores em teatro educação da ECA/USP.

Souza (2003), considera a educação de um modo lato, como algo que tem por objetivo a formação equilibrada da personalidade e que é efetuada sobretudo através do estabelecimento dos laços inter-relacionais que o indivíduo estabelece com o mundo das pessoas, família, professores, amigos, colegas, vizinhos, e com o mundo das coisas, TV, escola, cidade, clima, meios de informação; as artes, como todos os outros elementos culturais, fazem parte desta educação, influenciando-a mais ou menos, conforme são consideradas pelo contexto sociocultural em que a pessoa vive. Há, portanto, e sempre houve, arte na educação, nestas circunstâncias, desde a pré-história aos nossos dias, por diferentes povos e culturas, cada uma com o seu tipo de educação, o seu tipo de arte e, portanto, com as suas representações teatrais específicos: protocolos políticos, rituais religiosos, cerimônias sociais, no dia a dia de cada ser humano.

O autor relata que o teatro sempre esteve presente na vida humana. Em cavernas da Europa e da América podem-se ver pinturas pré-históricas representando homens vestidos de animais, em cenas que poderão ter tido

caráter religioso ou lúdico, mas que patenteiam um modo de representação, um desempenho de papéis fictícios.

ALGUNS CONCEITOS CHAVE DO TEATRO

Os Jogos teatrais têm sua estrutura inspirada na natureza do teatro. Por isso, a linguagem usada nas atividades é uma linguagem cênica. Para melhor entender esta linguagem, elegeu-se algumas definições de palavras chaves dos jogos teatrais segundo a autora Olga Reverbel (1989)

- *Ação* - Tudo o que acontece numa peça de teatro, numa representação, tudo o que fazem os personagens, o modo de expressão que não consiste só em palavras, mas em pessoas que se movimentam na cena empregando palavras.

- *Atividades Globais* - Diferentes atividades que se inter-relacionam formando um todo. No caso das atividades globais de expressão, estabelece-se uma íntima relação entre os elementos do teatro, da música e das artes plásticas.

- *Ato* - Divisão externa da peça teatral em partes sensivelmente iguais, relativas ao tempo e ao desenvolvimento da ação.

- *Ator* - Pessoa que possui uma faculdade natural de imitação, de expressão e de identificação com a personagem que representa numa peça teatral.

- *Cena* - O termo cena, no decurso da história do teatro, vem sendo empregado para designar diversos aspectos dramáticos do cenário, do espaço cênico e do palco: divisão do ato da peça teatral, momento de uma peça. Nas atividades de expressão desenvolvidas em sala de aula, cena é um conjunto de ações sucessivas em torno de um tema.

- *Cenário* - Conjunto de elementos organizados no espaço cênico (palco), representando o lugar, ou lugares, onde acontecem as ações dramáticas interpretadas pelos atores.

- *Espaço Cênico* - Espaço concretamente perceptível pelo público e que consiste em cada uma das unidades de ação de uma peça. Lugar onde as personagens se movimentam: palco, estrado, tablado, etc.

- *Espaço Cenográfico* - É o espaço que engloba o espaço cênico e o dos espectadores; define-se pela relação entre os dois e pela maneira como a sala e a platéia percebem a cena e esta se manifesta ao público.

- *Figurino* - Conjunto de vestimentas e seus acessórios usados pelos atores em cena.

- *Iluminação* - A iluminação no teatro deve estar adequada ao texto a ser interpretado e possui três funções: a) iluminação das personagens em ação; b) iluminação dos ambientes criados pela cenografia; c) efeitos luminosos em geral. Na escola, raramente se trabalha com iluminação devido a falta de materiais adequados. No entanto, podemos usar lanternas, velas, papel celofane para conseguir variações de cor. O importante é despertar no aluno o valor da iluminação como recurso.

- *Imitação* - Representação que consiste na reprodução exata de uma pessoa, de um animal ou de uma ação. No teatro, a perfeição de um espetáculo fundamenta-se na imitação precisa de uma ação pelo ator, fazendo-a parecer para o espectador.

- *Improvisação Dramática* - Técnica ou jogo dramático pela qual o ator interpreta alguma coisa imprevista, não preparada anteriormente, inventada no momento da ação.

- *Improvisação Espontânea* - Técnica aplicada nas atividades de expressão dramática. Consiste na criação espontânea a partir de um fato, situação ou ação proposta.

- *Improvisação Planejada* - Técnica aplicada nas atividades de expressão dramática, em dois momentos: primeiro, um ou mais alunos criam uma cena a partir de um tema, situação, personagem, etc.; segundo, eles próprios elaboram um roteiro da cena, a ensaiam e a apresentam aos espectadores.

- *Interpretação* - Jogo do ator em cena a partir do texto criado pelo dramaturgo. Há diversos métodos de interpretação. Sendo os mais importantes o de Stanislavski e o de Bertold Brecht.

- *Jogo Dramático* - Improvisação a partir de temas ou situações. O jogo dramático, também denominado jogo teatral, é uma criação e representação coletiva, aplicada sobre tudo na escola.

- *Marcação* - Movimentação dos atores em cena, em função do texto da peça teatral: entradas, saídas, posturas. A marcação pode ser representada por anotações gráficas (desenhos) ou maquetes.

- *Mímica* - Conjunto de expressão fisionômica que tem uma função paraverbal (comunicação de um sentimento ou sensação). Na escola, a mímica engloba os gestos e os movimentos faciais, utilizados nas atividades de expressão. A linguagem mímica também é denominada linguagem de ação.

- *Pantomima* - Peça teatral ou ação interpretados somente através de gestos, normalmente exagerados, o que a aproxima do burlesco. A pantomima é uma arte independente e um importante componente de toda a representação teatral, particularmente nos espetáculos que exigem a exteriorização máxima do jogo do ator.

- *Personagem* - Papel interpretado pelo ator numa peça. O ator não é a personagem, mas representa para o espectador, assumindo a personalidade, os traços psicológicos e morais da pessoa criada pela imaginação do dramaturgo.

- *Protagonista* - Principal personagem de uma peça dramática. Pessoa que ocupa lugar de destaque num acontecimento.

- *Roteiro* - Plano de seqüências de uma peça que descrevem uma montagem cênica ou uma improvisação, incluindo todos os aspectos da linguagem teatral: texto, ação, cena, marcação, sonoplastia, cenografia.

- *Sonoplastia* - Conjunto de sons vocais ou instrumentais (música, ruídos), criados para sublinhar ações de uma cena, num texto dramático ou não dramático. Desde a pré-escola, as crianças acentuam com sons as ações imitadas do cotidiano.

OS FANTOCHES, BONECOS E MÁSCARAS

Para este assunto, pesquisou-se Machado (1970), Reverbel (1989) e Souza (2003), que apontam que desde os tempos mais remotos e desde muito pequenos as crianças estão em contato com os bonecos, formando um binômio inseparável em que a realidade e fantasia se unem para proporcionar um mundo mágico onde tudo é possível, onde tudo pode ser criado e onde todas as emoções são expressas.

O boneco é a primeira evasão de uma realidade incompreendida e geralmente opressiva. O jogo com bonecos tem ótimo desempenho porque ele serve à criança de máscara, de escudo, de proteção, convertendo-se num modo de expressão dos seus problemas e tensões. A criança expressa-se de todas as formas com maior facilidade através do seu boneco. Quando a criança dá uma palmada na boneca porque esta não quer comer a sopa, está fazendo a compensação de qualquer situação semelhante. A expressão do boneco é a projeção da personalidade da criança. O boneco é essencialmente um intermediário entre a criança e ela mesma.

O fantoche é um boneco, mas um boneco com características especiais. É apalhaçado, burlesco, disparato, inconseqüente, cheio de força e energia, possuindo, portanto atributos que muito são do agrado da criança, ela pode no faz de conta, fazer e dizer tudo o que está vedado a ela.

O fantoche possui também a vantagem de poder servir de escudo protetor de crianças tímidas. Escondida atrás dele o aluno consegue uma melhor comunicabilidade e uma maior expressividade, sentindo também uma maior autoconfiança por se situar dentro de um contexto imaginário criado por si e onde tudo é possível de realizar.

Os fantoches podem ser desde um dedo pintado com olhos, nariz e uma boca; uma pequena caixa de remédios em que se pintou uma cara e se enfia na mão; um cabide de madeira com uma bola a servir de cabeça e um pano pendurado nos braços e que a criança manipula segurando na base do pau vertical; uma meia velha vestida na mão com os olhos e a boca de retalhos de tecido colados.

As qualidades principais dos fantoches e bonecos são a simplicidade e a facilidade de manipulação, que os torna muito acessíveis para alunos pequenos e porque não, com deficiência intelectual.

A criança é um ser que acredita. Quando começa a deixar de acreditar finge que acredita. É o faz-de-conta. O teatrinho de bonecos é um canal por onde se escoia a imaginação, a capacidade de crer no irreal, e de viver dentro dele tão próprio do espírito infantil.

Com vestes largas, panos, fitas, cachecóis, cabelos soltos, com diversas cores, sempre que se move um fantoche, há uma profusão de agitação e de colorido muito decorativa, alegre e motivador de movimento. A criança dá-lhe movimento, mas sobre tudo, corre, salta e rodopia com ele. São excelentes elementos incentivadores de expressão verbal, no desenvolvimento do ritmo, da fala, da interação social.

Maria Clara Machado (1970), diz que desde o mais simples espetáculo até o mais requintado, são os fantoches, uma fonte inesgotável de criação artística, de trabalho em conjunto, de educação e prazer. Os bonecos tanto podem transmitir a poesia de Shakespeare, como os anseios infantis de Chapeuzinho Vermelho. Tanto podem agradar a um público refinado de adultos, como meia dúzia de meninos, mas é, sobretudo, a alma da criança que a mensagem dos bonecos atinge mais profundamente.

As máscaras também desempenham o importante papel de desinibir o aluno e lhe permitir grande exercício de imaginação. Um aluno que tem dificuldade de se expor em público ou de desempenhar um determinado papel, como por exemplo, o do lobo, usando uma máscara vivenciará o mesmo com muito mais intensidade. A máscara nos encobre, esconde nossos medos e faz florescer outras possibilidades de como ser.

As máscaras podem ser construídas nos mais diversos materiais, num prato de papelão, num saco de papel para pão, moldado com papel maché, entre tantos outros materiais. Devem ter sempre a abertura para os olhos e para a boca e um elástico para prender a máscara na cabeça da criança/aluno. Devem ser enfeitadas a gosto, com tintas coloridas, colagem de papéis, acessórios como cabelos, bigodes, brincos, dentes, etc.

Hoje em dia existem muitos exemplares de fantoches a disposição no mercado, que são de grande valor educativo. Porém, quer-se deixar uma palavra de incentivo e apreço para que os professores “construam” e “criem” os seus bonecos e máscaras com seus próprios alunos.

Este exercício de criação dos bonecos desperta na criança, um aprendizado rico e insubstituível que não encontrarão em outras experiências escolares. Um pedaço de pano, um papel pintado, um punhado de fios para os cabelos, um chapéu, as mãos amassando e modelando o papel “maché” é um mundo mágico que se faz acontecer com um poder de comoção, de interação, maior do que aquele que os atores em carne e osso podem despertar.

Fazendo um teatrinho de boneco

Existem vários tipos de bonecos para teatrinhos. Marionetes: são bonecos que se movem por meio de fios feitos com articulações. Os marionetes são os mais difíceis de manipulação, porém, comportam até peças de teatro clássicos.

Tratar-se-á aqui, brevemente, do Boneco de Luva, o mais “clássico” dos modelos:

- *Bonecos de Luva* - Na França chama-se Guignol, na Itália: Polichinelo, no Brasil é também chamado: Mamolengo, vindo de Pernambuco, onde já há muito tempo entraram na história popular com os bois-bumbás, os frevos e maracatus. Este boneco é composto de cabeça e luva. A cabeça pode ser confeccionada de materiais diversos: madeira, borracha, pano, cartolina, e o mais tradicional dos materiais, o papel maché. O papel maché é uma pasta de papel, feita de papel picado, água e cola. Para construir a cabeça, esta pasta de papel maché é aplicada camada por camada sobre uma bola de borracha (balão), ou papel, ou saco plástico com serragem, que preso a uma vareta deve ser espetado numa lata de areia para poder ser manejado e depois secado. Deve-se começar pelo pescoço, com uma saliência nas bordas para poder segurar a luva (vestimenta/camisola) do boneco. Para formar as bochechas, queixo, testa, boca, nariz, deve-se ir aplicando porções de massa na quantidade desejada para dar forma aos traços fisionômicos do boneco. Para os olhos usar sementes, botões, cartolina. Deixar secar, depois de seca (demora alguns dias), esvaziar a bola e pintar a cara conforme o personagem, com tinta plástica ou guache. – Vestimenta do boneco de Luva: luva é a parte do boneco que se adapta à mão do manipulador. Pode ser feita inteiriça em

tecido tipo camisola, com pescoço e dois braços. O pescoço da camisola deve ser colado no boneco franzindo o excesso e arrematando bem para não se soltar da cabeça. Sobre esta camisola pode se criar à vontade a vestimenta do personagem, como casaco, calças, suspensórios, capas, até as próprias mãozinhas do boneco podem ser feitas de feltro preenchida com retalhos de panos ou algodão ou com emborrachado. Para o pescoço ficar firme pode-se introduzir um canudo de cartolina para assim obter melhor manejo da cabeça. Pronto o boneco, calce-o na sua mão direita, se for destro: indicador na cabeça, polegar e médio nos braços/mãos do boneco. Exercite os movimentos do boneco. O dedo indicador para os movimentos da cabeça: para baixo, para cima, para os lados. Dedos polegar e médio para os braços: movimento de abaixados, em riste, batendo palmas, etc.

- *O Palco* - O palco mais simples é feito num vão de porta, numa janela ou em qualquer armação improvisada de mesas e cobertores. O importante é ter uma boca de cena para poder esconder os artistas que manipulam os bonecos/fantoches. Pode-se ainda construir um palco para colocar sobre uma mesa com armação de madeira e forrado com papel ou tecido ou ainda, feito em uma grande caixa de papelão.

- *Os cenários* - Os cenários devem ser os mais simples possíveis. A atenção das crianças deve ser atraída para o jogo de cena do que para os cenários, pois estes servem apenas para sugerir lugares ou situações. Devem ser pintados em cartolinas, papelões ou tecidos e presos a um cabo de madeira no fundo do palco, atrás do espaço para manipulação dos bonecos.

- *Iluminação* - Nos palcos portáteis, uma única lâmpada é suficiente para iluminar o palco do teatro de fantoches. Pode ser usada em cima do palco (numa vareta que o atravesse) ou nos lados na boca da cena. Papel celofane, lanternas, servirão para mudar a cor, dando impressão de anoitecer, amanhecer, etc.

- *Efeitos Especiais* - Pequenos buracos debruados de negro, no cenário de trás, dão a impressão de pirilampos, se, por trás, no escuro, se acende e se apaga uma lanterna. Pedaco de zinco sacudido dá idéia de trovoadas. Uma caixa de fósforos e um elástico em volta, puxando e soltando o elástico, se tem o coaxar de sapo. Numa cena de bruxaria, para se conseguir

uma fumaça azul, pode-se usar uma porção de açúcar com meia porção de clorato de potássio (colher de sopa) bem misturados num recipiente de vidro.

- *Sonoplastia* - O ideal para o teatro de fantoches são os instrumentos de percussão: tambor, triângulos, reco-recos, pois são estes instrumentos que melhor se adaptam aos fantoches pela improvisação, características que lhe são próprios, já a música reproduzida de disco dá impressão inadequada.

- *A História* - Uma história para fantoches deve ter as seguintes qualidades: ação rápida, diálogos curtos e poucos personagens em cena. Cada gesto no teatro de bonecos deve ter uma significação; nenhum é inútil. O palco não deve ser um lugar onde se narre uma história, mas onde se vive uma história. Os fantoches não serão bons artistas se não fizerem rir. Grandes correrias, pancadarias, sustos, desmaios, são fatores sempre presentes num bom teatrinho de bonecos. Os temas devem ser simples e curtos para o sucesso do teatrinho. Dois bonecos em cena podem ajudar as crianças a contar, somar, diminuir. O boneco pergunta, as crianças respondem. Os diálogos podem ser improvisados e inúmeras histórias podem ser inventadas ou adaptadas para o teatro de fantoches.

Estas informações foram pesquisadas em Machado (1970), Reverbel (1989) e Souza (2003).

ATIVIDADES DE JOGOS TEATRAIS

Este material contém algumas atividades de jogos dramáticos para os professores de artes, de educação especial, desenvolverem com seus alunos com a finalidade de:

- 1) Oferecer atividades capazes de estimular o conhecimento do próprio corpo;
- 2) Desenvolver a capacidade de expressão: espontaneidade, imaginação, observação e percepção;
- 3) Oferecer atividades capazes de desenvolverem o relacionamento social através da cooperação, de esperar e respeitar a vez do outro, de dar sua própria opinião e de se colocar no papel do outro;

4) Oferecer atividades para desenvolver sua comunicação, seja através da voz ou de gestos, visando a significação pelo outro.

O Professor deve ter sempre em mente que a relação com o aluno evolui principalmente com a qualidade de diálogo, com o respeito à autonomia e a segurança que transmite aos mesmos. Deve respeitar o aluno na suas peculiaridades, nas suas limitações, nas suas necessidades de ser ajudado, sustentado para enfrentar uma dificuldade que pretende ser superada.

Lembrar que é uma atividade coletiva, onde todos devem ser respeitados na sua individualidade.

Quando houver a participação de um aluno com dificuldade motora ou que não possua a linguagem, como exemplos, o professor deve orientar o aluno para que participe da atividade conforme sua capacidade, respeitando sua peculiaridade, adaptando sua forma de participação. Exemplo: movimentar-se na cadeira de rodas; balbuciar o seu nome ou emitir um som ou gesto que simbolize sua apresentação. Todos devem estar envolvidos sem nenhuma exclusão.

Estes exercícios sugeridos demandam um pequeno espaço físico, podendo ser a própria sala de aula e de um curto período de execução. O professor deve trabalhar com alunos na faixa etária mais próxima possível – que não tenham muita diferença de idade. Deve também ter o bom senso de variar o exercício proposto ou mudá-lo quando se fizer necessário diante das particularidades do grupo e imprevistos.

O sucesso do trabalho depende do empenho do professor e da motivação que ele apresenta na proposta das atividades.

Para este material organizou-se quatro grupos de atividades de jogos dramáticos conforme segue:

- **1º. Atividades de Relacionamento;**
- **2º. Atividades de Espontaneidade;**
- **3º. Atividades de Imaginação;**
- **4º. Atividades de Observação e de Percepção.**

Atividades de Relacionamento

A adaptação de cada aluno ao grupo com o qual irá conviver é de vital importância. Estão previstos exercícios de apresentação pessoal, contatos com os companheiros, aquecimento, descontração. Estas atividades contemplarão a expressão gestual, verbal, corporal, ritmo, expressão plástica, música.

Objetivo: Apresentação Pessoal, descontração, relacionar-se com o grupo.

- **Exercício nº 01 – Apresentação pessoal:**

Os alunos caminham livremente, em ritmo rápido, tentando ocupar o maior espaço possível. Cada um fala bem alto, mantendo o ritmo da caminhada, procurando responder sempre a três questões: seu nome, sua idade e o que gosta de fazer.

Exemplo: Eu me chamo Marina, tenho 12 anos e gosto de andar de bicicleta.

Cada um vai repetindo sua própria frase ao mesmo tempo. Depois de algum tempo peça aos alunos que alterem o ritmo durante a caminhada, tornando-o rápido, normal e lento. A altura da voz também deve ir diminuindo conforme o ritmo da caminhada, ir decrescendo até ficarem estáticos e em silêncio.

Sempre que houver necessidade, o professor sempre poderá marcar o ritmo do exercício batendo em um tambor ou em outro instrumento.

Sentados em círculo, um aluno de cada vez caminha ao redor do círculo, parando em frente a um colega. Deve dizer o seu nome, e fazer um gesto de saudação (por exemplo: tocar no ombro) de escolha do aluno e dizer: Oi Pedro, como está? É a vez de Pedro levantar, deixar seu lugar para o colega que o saudou e fazer sua caminhada ao redor do círculo e saudar outro colega. Assim todos devem ser saudados, com o cuidado de não esquecerem de nenhum colega.

Avaliação do Grupo: Como é um exercício de primeiro contato e de apresentação pessoal, o professor pode encerrar a atividade propondo que, sentado na roda, cada um ofereça ao colega da sua direita algum objeto ou

doce (combinar para que cada aluno traga algo de casa para este dia) como confraternização.

- **Exercício nº 02 - Contato com os companheiros**

Divida os alunos em dois grupos. Primeiro trabalhe com um grupo; o outro fica observando. Organize o primeiro grupo de dois a dois, um em frente ao outro, em duas filas paralelas. Após um sinal combinado, um aluno da dupla modela a outra conforme sua vontade, como se fosse um escultor. Exemplo: dobra a perna esquerda e a apóia no joelho direito, coloca a mão esquerda no nariz e mão direita no joelho esquerdo. Quando a fila dos componentes estiver pronta, inverta os papéis do modelador.

Avaliação do grupo: O aluno modelado conservou a criação do modelador. O aluno modelado não deve contribuir com idéias para a modelagem, apenas deixar-se modelar e manter sua pose até que todos fiquem modelados.

- **Exercício nº 03 - Confiança no companheiro**

Organize a turma em grupo de cinco alunos. Cada membro do grupo permanece de pé com os braços esticados para frente, à altura dos ombros. Um dos alunos se joga, de costas, nos braços dos companheiros que o sustentam.

Deve ser feito um rodízio dentro do grupo, para que todos participem do exercício.

Avaliação do Grupo: Conversar sobre o que realizaram. Deixe-os falar de seus sentimentos e sensações durante o trabalho. O professor pode ajudar perguntando: - Como se sentiram durante a atividade? Ficaram com medo? Perderam o equilíbrio? Sentiram confiança no companheiro? Foram segurados com firmeza?

- **Exercício nº 04 – O amigo oculto...**

Disponha os alunos no chão em círculo. Escolha um para sair da sala. Ele será o detetive. Combine com os que ficaram quem vai ser o amigo oculto. Peça para o detetive retornar à sala. Solicitar que cada aluno do círculo dê uma dica que possa indicar as características e gosto do amigo oculto: a cor do

cabelo... do que gosta de brincar... qual seu transporte até a escola... O detetive deve descobrir quem é o colega que representa o amigo oculto. E assim, consecutivamente, o detetive deve ir se alternando.

Avaliação do Grupo: Conversar com os colegas questionando como observamos nossos colegas, as pessoas com quem convivemos. Reconhecemos os pontos altos e baixos de cada um? É importante prestar atenção às características de cada um? Por quê?

Atividades de Espontaneidade

Quando a pessoa se comporta espontaneamente e naturalmente ela se auto-aceita, favorecendo suas capacidades expressivas. Estão previstos exercícios de expressão gestual, improvisação planejada, improvisação espontânea, expressão corporal, expressão gestual, expressão verbal.

Objetivo: Desenvolver a espontaneidade, criando cenas a partir de locais imaginados e conferindo-lhes significados.

- **Exercício nº 01 - Os Animais Caminham**

Esta atividade pode ser realizada com o grupo todo numa só vez. Os alunos caminham pela sala, cada um imitando um animal de sua livre escolha.

A um sinal combinado, eles se imobilizam e se observam mutuamente. Um animal que estava sendo representado é escolhido para ser imitado por todos. A caminhada continua agora, com todo o grupo imitando um único animal.

Podem ainda eleger outros animais para que todo o grupo imite, modificando a representação do animal dormindo, comendo, lutando, caçando, amestrados em circo ou animais de locomoção e tração.

Avaliação do grupo: as imitações foram feitas com clareza ou foi difícil de reconhecer o animal imitado? O que é necessário para imitar bem um animal. Quem tem um animal em casa, quais são eles?

- **Exercício nº 2 – Vestindo Pessoas**

O professor coloca num canto, diversas roupas, chapéus, guarda-chuvas, bengalas, óculos, capas, perucas, barbas, fitas, malas, sacolas, binóculos, sapatos, bonecas, pasta e demais objetos para caracterizar um personagem.

Os alunos formam duplas. Cada dupla vai ao local onde estão os materiais e escolhe, pensando em caracterizar um personagem, o que desejar. Na dupla um aluno ajuda o outro a vestir-se e devem criar seus personagens opostos. Quando as duplas estiverem prontas, o professor pede que criem um cena muda, respeitando as características dos personagens que vestiram.

Determina um tempo de 10 minutos para ensaiar as cenas. Após, cada dupla faz sua apresentação.

Pode-se variar o exercício, formando-se novos grupos de quatro personagens.

No final, o professor pede que criem um única cena com o grande grupo, para facilitar pode dar um tema. Exemplo: dia de feira. A cena pode ser falada ou muda dependendo da iniciativa do grupo.

Avaliação do grupo: Foi possível entender todas as encenações das duplas? Qual foi a maior dificuldade? É mais fácil coordenar um trabalho em dupla ou em grande grupo?

- **Exercício nº 03 - A Festa é**

Organize os alunos em grupos de 5 a 6 pessoas.

Cada grupo escolhe um bilhete (em segredo) sugerindo uma festa. Festa Junina, Festa de aniversário, Natal. Cada grupo terá cinco minutos para discutir a apresentação usando o espaço e objetos disponíveis no local.

Enquanto um grupo se apresenta os outros observam.

Avaliação do grupo: A linguagem foi adequada à cena? Houve clareza na expressividade? Foi possível identificar as características de cada festa? Quem já participou destas festas? Viu algo que não foi encenado aqui?

Atividades de Imaginação

A imaginação está diretamente ligada à observação, à percepção e à memória como produto de uma ação do pensamento, sugeridas aqui como atividades globais de expressão através de: criação de roteiro, jogral, texto não dramático, charada, construção de personagens, poesia, prosa, elementos plásticos.

Objetivo: Desenvolver a imaginação através da reprodução de postura às sensações propostas.

- **Exercício nº 01 - Forças da Natureza**

Para este exercício, é bom que o grupo não seja muito grande. Caso a turma seja numerosa, o professor pode dividi-la, e trabalhar primeiro com um grupo.

Solicite que os alunos caminhem pela sala livremente em todas as direções. Enquanto eles caminham, avise-os de que eles serão expostos às forças da natureza, que deverão primeiro senti-las e, em seguida, procurar reagir, livrar-se delas.

Após a explicação, deixe que o grupo caminhe por uns três minutos. Depois, lentamente, vá enumerando os fenômenos meteorológicos, dando um tempo para que o grupo possa se manifestar. Exemplo:

- Sintam um vento forte vindo pela direita... pela esquerda... pelas costas...
- Chove na rua por onde vocês caminham, carregando sacolas e pacotes.
- Agora vocês estão enfrentando uma tempestade de areia.
- Neste momento surgem relâmpagos e trovoadas muito fortes e vocês estão num campo aberto.
- Outras sugestões do professor.

Avaliação do grupo: Como vocês conseguiram proteger o que carregavam? Quem esqueceu do que estava carregando? Como podemos nos proteger melhor destas forças da natureza? Quem já enfrentou alguma situação parecida?

- **Exercício nº 02 - Telejornal**

O professor combina com a turma para que tragam para esta aula uma notícia atual de jornal ou revista.

Organize a turma em no máximo quatro grupos. Cada grupo escolhe uma notícia trazida dentre todos que deverá ser repassada aos colegas em forma de telejornal. Cada integrante do grupo deve ter uma função na atividade. Um ou dois serão os repórteres, outro jornalista, outro iluminador, outro sonoplasta.

Definir um tempo de 10 minutos para ensaio para depois fazer a apresentação.

Variante: pode ser utilizado como recurso cenográfico um “televisor” construindo previamente com uma grande caixa de papelão.

Avaliação do grupo: As notícias foram transmitidas com clareza? Todos conheciam a notícia. Todos tiveram uma participação importante na apresentação? O que aconteceria se faltasse um dos integrantes na apresentação, qual o prejuízo?

- **Exercício nº. 03: - Pequena história A**

O grupo recebe uma pequena história para dramatizar. Exemplo: Crianças estão brincando de fantasma. No meio da brincadeira, ouve-se barulho vindo de fora. O medo torna-se real. Resolvem se esconder atrás dos móveis. Entra um ladrão dentro de casa, as crianças em grande alvoroço aparecem vestidas de fantasma e o ladrão apavorado foge.

Avaliação do Grupo. Qual a maior dificuldade encontrada para dar veracidade ao personagem interpretado? Na vida real, ao sermos interpelados por um ladrão qual deve ser nossa atitude? Tentar assustá-lo como as crianças fizeram no teatrinho? Esta interpretação foi motivo de riso? Na vida real também é engraçado? Quem conhece história real de assalto vivenciada por alguém da família?

- **Exercício nº 04 - Pequena história B**

O professor pode eleger duas pequenas histórias para serem interpretadas figurando cinco elementos do teatro: personagens, cenas, cenário, iluminação, música e ruídos.

Organize a turma em dois grupos e distribua para cada um os seguintes temas:

a) Um dia de pesca

Personagens	Cenas	Cenário	Iluminação	Música	Ruídos
Cinco pescadores	Lançamento de rede	Barco, Mar	Luz amarela	Samba	Águas, Motor, Gritos

b) Um dia no parque

Personagens	Cenas	Cenário	Iluminação	Música	Ruídos
Uma família pobre; Três pessoas	Ajuntam papéis; pessoas caminham, outra sentada	Sacos, Lixeiros, papéis, Banco, árvores,	Luz amarela	Música clássica	Vento, buzinas, conversas,

Variante: usar uma anedota ou charada.

Guiando-se pelo roteiro os alunos trabalham na criação do cenário, figurino, seleção de música, plano de iluminação, trilha sonora. Essas tarefas podem ser distribuídas de acordo com as preferências individuais.

Neste exercício, mais complexo, pela confecção do cenário, por exemplo, o prazer da criação está relacionado com o processo e não com o produto final. É o prazer do ato de fazer que a estimula. A expressão artística em qualquer nível de idade é altamente individual. Inicialmente há uma etapa apenas de compreensão do significado do produto final do trabalho.

A aquisição de um novo meio de expressão artística constitui um estímulo vital num momento em que o aluno precisa convencer-se de que pode dominar um problema, neste momento é importante a ajuda do professor para avançar nas dificuldades que se apresentam para se alcançar os resultados.

Avaliação do grupo: os temas apresentados são reais em nosso dia a dia? Qual a maior dificuldade encontrada para o desempenho das funções de cada elemento? Quando está ausente um dos elementos, por exemplo, a sonoplastia, o diálogo, há um comprometimento da mensagem? É possível entender o fato? E se a história se desenvolvesse somente no campo do som, sem as imagens?

- **Exercício nº. 05: - Jogando com as Profissões**

Um aluno sai da sala e cria uma personagem numa determinada profissão. Não poderá usar nenhum objeto e nenhum figurino específico. Apresenta sua criação ao grande grupo. O aluno que descobrir primeiro a profissão deverá fazer a próxima criação. As profissões não devem ser repetidas.

Variante: sortear bilhetes com a profissão a ser interpretada.

Avaliação do grupo: Qual profissão foi mais fácil de descobrir? E a mais difícil? Quem saberia interpretar de outra forma? Qual a profissão que você gostaria de exercer? Qual a profissão do seu pai/mãe?

Atividades de Observação e de Percepção

A observação é um ato dramático quando ele possibilita o jogo, servindo de ponto de partida para a criação. A percepção por sua vez, está diretamente ligada aos nossos sentidos. A necessidade de comunicação desenvolve-se paralelamente com a organização da capacidade de percepção. Percepção em relação a si mesmo e ao mundo que o rodeia.

Objetivo: Desenvolver a percepção através de atividades que exijam o reconhecimento de detalhes, percepção e possibilidades corporais, percepção espacial, seleção e criação.

- **Exercício nº 01 - Foi isto que eu vi?**

Leve para a sala de aula diversos objetos: brinquedos, colheres, panelas, etc. Peça aos alunos que se organizem em duplas.

Dê a cada dupla um objeto que deve observá-lo e manipulá-lo por 1 minuto.

A seguir vende os olhos dos dois alunos e um deles descreverá o objeto. Exemplo: - É uma bola de plástico de cor branca. O segundo aluno vai completando a descrição: - É uma bola de brinquedo que não serve para jogar futebol e nem basquete, ela tem manchas de barro.

O resto da turma que observou a atividade da dupla, falará no final, acrescentando algum detalhe do objeto que não foi mencionado. E assim, sucessivamente, para todas as duplas.

Variante: a mesma atividade pode ser realizada substituindo-se o objeto por uma pessoa. Neste caso a atividade é individual. O aluno olha o colega por 30 segundos e, com os olhos fechados, faz a sua descrição.

Avaliação do grupo: Explicar aos alunos que o ato de utilizar todos os sentidos (quais são eles?) para verificar os detalhes de um objeto é uma capacidade chamada percepção.

- **Exercício nº 02 – Superando dificuldades do corpo**

O professor deve realizar esta atividade com toda a classe, trabalhando diversas partes do corpo, de forma isolada:

- *Pés:* peça aos alunos que iniciem uma caminhada pela sala em ritmo normal. A seguir, sugira-lhes que passem a caminhar como se estivessem com os pés amarrados.

- *Mãos:* peça aos alunos que se deitem no chão, de bruços, e que, em seguida, se locomovam com as mãos, sem utilizar as pernas. Podem imaginar que as pernas estejam engessadas.

- *Braços:* os alunos devem se locomover utilizando só os braços. Diga-lhes, para facilitar a concentração, que eles se imaginem com as pernas e mãos engessadas ou lambuzadas de cola, não é possível encostá-las no chão.

- *Tronco:* a caminhada agora deve ser realizada com o tronco. Os alunos devem imaginar que suas pernas, mãos e braços estão paralisados.

Avaliação do grupo: Houve dificuldade para se locomover diferentemente de como somos acostumados? Todos os nossos membros são importantes na função de determinadas ações? Podemos nos adaptar de outra forma quando não temos todos os membros ativos?

- **Exercício nº 03: - Líder da Banda**

Disponha os alunos em círculo. Um aluno deve se prontificar para sair da sala. Dentre os que ficam dentro da sala é eleito um aluno para se o primeiro líder da banda. Este começa a fazer gestos com um ritmo dinâmico (pode se usar fundos musicais diversos), como bater os pés, as mãos, fingir tocar uma corneta, movimentar os braços, enfim, usar sua criatividade para criar seus movimentos, que deve ser mudado a todo momento e imitado pelos demais. Entra o colega que tinha se afastado e este deve identificar o líder da

banda, tendo para isso três chances. Se acertar entra na roda e o antigo líder fica em seu lugar.

Avaliação do Grupo: Conversar a respeito de “imitar” as pessoas. Quem nós mais imitamos? Os artistas da TV? Nossos pais? Quem gosta de alguém e procura imitar esta pessoa em quais aspectos? Ou não é saudável imitar e que os outros fazem? Por quê?

Estes exercícios foram pesquisados em Reverbel (1989), Japiassu (2006), Boal (2005), além de outros sugeridos pelos próprios professores do grupo de rede.

A ORGANIZAÇÃO DAS SESSÕES

Conforme Reverbel (1989) e Souza (2003), as sessões devem ser realizadas com prévia organização do professor, e para tanto sugere algumas orientações:

- O ambiente deve ser alegre e desinibido, que estimule a espontaneidade;
- Desenvolver nas pessoas a capacidade criadora, muitas estão contidas pela inibição;
- É importante que o professor deixe amplo espaço para a “solução dos problemas” pelos próprios alunos;
- Evitar as críticas, sobretudo na fase das “tempestades” e das apresentações de “idéias”. Não usar as palavras: *certo* e *errado*;
- Cada educando deve ter liberdade para sugerir e assim aproximar-se da liberdade de pensamento. As sugestões funcionam como um estímulo para a percepção de uma nova perspectiva;
- É fundamental esclarecer que o trabalho é em equipe, nada de individualismos, cooperando todos para o fim comum. Uma sugestão dada pode sempre ser útil em outra oportunidade;
- As sessões não devem exceder o período de uma aula;
- Iniciar sempre com uma boa acolhida, um momento de sentar-se em círculo e alongar-se;

- O professor pode sempre usar aquele exercício de espreguiçar-se como um gato;

- Depois passar para um exercício de aquecimento como jogos de andar: com passos grandes, pequenos, depressa, devagar, triste, contente, zangado, furioso, com cócegas, distraído. Imitando macaco, urso, elefante, polícia, palhaço, senhora vaidosa, idoso, gigante, bebê, monstro, correr depressa, devagar, patinadores, aviões, carros de corrida, saltar grande, saltar pequeno, saltar comprido, saltar curto, laterais.

- A partir de um aquecimento, pode pedir a atenção para iniciar as atividades programadas;

- No final da aula, reservar um tempinho para o relaxamento;

- O objetivo do relaxamento é fazer com que o corpo volte à sua situação de funcionamento normal, à calma inicial;

- O professor pode usar sua criatividade e trabalhar vários exercícios. O fato de deitados, fecharem os olhos e ouvir uma música suave já proporciona um relaxamento. Se tiver condições poderá fazer um exercício mental de “visitar um belo jardim”; “deitados na grama sob o sol”; “pedrinhas de gelo a derreter-se no sol”; “roupas estendidas no varal a secar”, exercícios que estimulem as sensações;

- Os temas de relaxamento devem ser acompanhados com uma música e um tom de voz suave para levar a descontrair e acalmar os alunos para uma interiorização.

Com relação a toda dinâmica do Teatro ou dos Jogos Dramáticos, deve-se sempre levar em conta o perfil de cada pessoa envolvida, tanto do professor quanto dos alunos, no que se refere à criatividade, na adaptação da sua realidade (social, econômica, geográfica), no contexto histórico em que vivem, participam e constroem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae. **Arte educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005

JAPIASSU, Ricardo. **Metodologia do Ensino do Teatro**. Campinas, SP: Papyrus, 6ª Ed. 2006.

MACHADO, Maria Clara. **Como Fazer Teatrinhos de Bonecos**. Rio de Janeiro: Agir, 1970.

PADILHA, Anna Maria Lunardi. **Práticas Pedagógicas na Educação Especial: a capacidade de significar o mundo e a inserção cultural do deficiente mental**. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação, Superintendência da Educação. **Diretrizes Curriculares de Artes e Artes para a Educação Básica**. Curitiba: SEED, 2006.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Departamento de Educação Especial. **Diretrizes Curriculares da Educação Especial para a Construção de Currículos Inclusivos**. Curitiba: SEED, 2006.

READ, Herbert. **A Educação pela Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

REVERBEL, Olga. **Jogos Teatrais na Escola – Atividades Globais de Expressão**. São Paulo, Scipione, 1993.

REVERBEL, Olga. **Um caminho do teatro na escola**. São Paulo: Spicione, 1989.

REVERBEL, Olga. **Oficina de Teatro**. Ministério da Cultura, Secretaria do Livro e Leitura. Porto Alegre: Kuarup 2002.

SOUSA, Alberto B. **Educação pela arte e arte na educação**. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget, 2003.

VAYER, Pierre e RONCIN, Charles. **Integração da Criança Deficiente na Classe**. São Paulo: Manole. Governo do Paraná, Biblioteca do Professor.

VIGOTSKI, Lev Semenovitch. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.