Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-076-6
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE

2013

Artigos

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

OS JOGOS TEATRAIS DE VIOLA SPOLIN COMO POTENCIAL PARA A FORMAÇÃO DO ESPECTADOR

Fernanda Faria Hilmann[1]
Robson Rosseto[2]

Resumo
Este artigo apresenta uma reflexão sobre o processo de pesquisa e intervenção realizado no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) promovido pelo Governo do Estado para os professores da rede pública de ensino. O estudo abarcou a disciplina de artes, especificamente o ensino do teatro, cujo projeto foi desenvolvido com alunos do 6º ano do Colégio Estadual Shirlene de Sousa Rocha na cidade de Rio Branco do Sul. O objetivo foi investigar a formação do aluno espectador por meio da teoria dos jogos teatrais de Viola Spolin. Ao longo do trabalho, constatou-se que os estudantes envolvidos alcançaram melhor entendimento sobre a linguagem teatral, reflexão artística, capaz de estimulá-los ao pensamento reflexivo sobre a recepção teatral, a fim de estabelecer um diálogo produtivo e investigativo sobre as diversas leituras.

Palavras-Chave: formação do espectador; jogos teatrais; arte; Viola Spolin.

O estudo de Arte no ensino fundamental proporciona ao aluno “condições de apreciar o fazer artístico e de interpretar as proposições do artista, ampliando assim as possibilidades de perceber o mundo sob diferentes perspectivas” (PARANÁ, 2008, p. 56). Dentre as várias formas de manifestação artística, o teatro é a que possibilita a leitura e interpretação do mundo de maneira mais intensa. Isso porque a representação exige a incorporação de personagens utilizando-se de expressões corporais, vocais, gestuais e faciais e o uso da ação e do espaço para transmitir uma mensagem.

No ambiente escolar, ainda é possível constatar que o acesso dos alunos à produção artística é restrito, o que dificulta e por vezes até inviabiliza a formação do senso crítico, a noção da estética e da linguagem multissensorial que é inerente às quatro áreas da cadeira Arte: artes visuais, música, dança e teatro. Os professores compreendem a suma importância de proporcionar situações de aproximação do

---

[1] Graduada em Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas pela Faculdade de Artes do Paraná. Professora de Arte da Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná. Pós Graduada em Tecnologias Aplicadas à Educação pela Faculdade Integradas Espírita.
[2] Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena, do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas/UNICAMP. Mestre em Teatro pela Universidade Estadual de Santa Catarina/UDESC e docente da Universidade Estadual do Paraná/UNESPAR, *campus* de Curitiba II.

aluno com o universo da Arte, para que ele possa aprender a conhecer e apreciar estilos e técnicas distintas, e compreender a proposta que cada obra traz em si para o público. No entanto, muitas vezes a escola não dispõe dos recursos necessários, os professores se mostram despreparados para promover uma mudança no ensino da disciplina tornando a aprendizagem significativa e as salas de aula quase sempre se apresentam com um número de alunos superior ao que seria ideal para promover o processo de ensino dos conteúdos específicos da disciplina. Além disso, os alunos em geral se mostram pouco envolvidos e despreocupados em se envolver e, muitas vezes, eles estão mais interessados nos momentos de lazer que poderão desfrutar nas aulas de Arte.

Assim, com poucas condições de vivenciar o conhecimento artístico em sua plenitude, o aluno deixa de reconhecer o potencial da Arte, o que é um prejuízo em termos educacionais, como se depreende das Diretrizes Curriculares Educacionais do Ensino de Arte (DCEs – Arte) que preconizam o ensino da disciplina no nível fundamental, notadamente em função de sua "[...] forte característica interdisciplinar [...], pois seus conteúdos de ensino ensejam diálogos com a história, a filosofia, a geografia, a matemática, a sociologia, a literatura, etc". (PARANÁ, 2008, p. 62)

Para o professor interessado em promover o desenvolvimento de seus alunos, permanece a questão sobre como desencadear esse processo e favorecer competências a partir de atividades educativas que levem seus alunos a pensar, a refletir e a analisar. Isso porque, além da pouca vivência que os alunos têm no papel de espectadores, eles também pouco fizeram a prática teatral ao longo de suas trajetórias de ensino, dadas as dificuldades da escola pública já salientadas e que explicam essa carência.

Uma das possibilidades para contribuir com esses processos está na formação do espectador por meio de jogos teatrais, pois somente quando são capazes de compreender as regras do jogo teatral, de exercitar a alteridade e de perceber o significado dos signos e da linguagem teatral é que os alunos poderão compreender e utilizar o teatro como forma de expressão de crítica e de posicionamento político e social. Assim sendo, a problematização dada para fomentar a pesquisa é como operacionalizar esse método em sala de aula.

O objetivo da intervenção foi propor a formação do aluno espectador por meio de jogos teatrais, nos termos da metodologia proposta por Viola Spolin. Para tanto se fez necessário analisar a dinâmica do ensino de Arte que se desenvolve no Colégio Estadual Shirlene de Sousa Rocha, situada no município de Rio Branco do Sul – Região Metropolitana de Curitiba. Análise esta feita com vistas à formação do espectador na área teatral, considerando: os aspectos socioeconômicos e culturais do público atendido, os recursos disponíveis na escola e a metodologia atualmente

em uso para o ensino da disciplina, que em geral se limita à elaboração de peças teatrais em sala de aula e apresentações para a classe ou todo o Colégio.

Para que tal objetivo fosse alcançado foi essencial descrever a metodologia desenvolvida por Viola Spolin, cuja teoria abarca como um dos focos a utilização de jogos teatrais como potencial para a formação do espectador detalhando as estruturas operacionais: o que, o quem, o como. Este estudo permitiu apresentar uma proposta de intervenção pautada na vivência de jogos de teatrais, na perspectiva de formação do aluno espectador.

A proposta de Viola Spolin

Em sua teoria a artista e educadora norte-americana Viola Spolin sugere que o processo de atuação no teatro deve ser baseado na participação em jogos; isso porque é por meio do desenvolvimento criado pela relação de jogo que o participante desenvolve liberdade pessoal dentro do limite de regras estabelecidas e cria técnicas de habilidades pessoais necessárias para o jogo. À medida que interioriza essas habilidades e essa liberdade ou espontaneidade, ele se transforma em um jogador criativo (SPOLIN, 1999). Um modo de pensar com potencial para promover a formação do aluno espectador.

Nesse aspecto, enfatiza-se a importância da plateia para a consecução dos objetivos de um espetáculo levado à cena. Almeida observa que

> [...] o trabalho com jogos teatrais em sala de aula abre espaço para a experiência. Ao contrário do que se espera de um “bom aluno”, que é justamente possuir informação e saber opinar, o desejo é que o aluno experiencie a linguagem teatral, que opere com a ampliação do tempo, sem pressa de vivenciar, e que elabore um sentido proveniente da vivência. (ALMEIDA, 2010, p. 2)

Por outro lado, é preciso considerar que os jogos são atividades sociais, baseados em problemas a serem solucionados, pois esse problema é o objeto do jogo, o qual inclui regras estruturais; ou seja, a definição de onde realizar o jogo, quem o faz, de que forma e sobre qual temática ou objetivo a ser atingido (qual o tema abordado, qual o foco, qual o problema e qual o desfecho) e, principalmente, como o grupo acorda em executar esse projeto. (SPOLIN, 1999)

O método de teatro improvisional defendido por Spolin (1999), propõe um sistema de jogos com regras para trabalhar com educandos, de forma que estes atuarão como jogadores e tem por meta encontrar uma solução, isso porque cada jogo apresentado no contexto da atividade retrata um problema a ser resolvido. Baseados nas regras previamente repassadas a todos participantes, os jogos

possibilitam o aprendizado das técnicas e a criação da realidade cênica, o que estabelece uma comunicação teatral com a plateia, que, em sala de aula é parte integrante do jogo. Para cada proposta é especificado um foco, que é o ponto de concentração, mantê-lo durante o jogo e o ato de improvisar gera energia criadora no grupo, sem a perda da individualidade do educando.

Uma das vantagens da atividade é que ao conhecer as regras, com o envolvimento do ponto de concentração, o educando se sente seguro e parte para vivenciar a cena. Na busca da solução para o problema, ele se envolve corporalmente, intelectualmente, intuitivamente, e verbalmente consigo mesmo, com os seus colegas de classe e com aquilo que está fazendo. Suas respostas são físicas e a emoção surge a partir do jogo que coloca uma situação para ser vivida, é o que defende Spolin. (1999)

Para jogar e improvisar, os atores deverão manter o foco que é o ponto de concentração, observando os seguintes elementos descritos:

ONDE: o local em que se passa a ação, que pode ser construído com o mínimo de objetos, mostrando, através do imaginário, estes tornando-se reais para si e para a plateia.

QUEM: é o personagem, os educandos mostram quem são estes, através do comportamento e do relacionamento entre eles.

O QUÊ: a ação propriamente dita, pois há sempre um objetivo, uma razão para estarmos fazendo alguma coisa naquele lugar para que exista o conflito.

Cabe destacar, que estes esquemas estabelecem princípios que se organizam possibilitando uma relação viva com a arte dramática encenada pelo educando e com a plateia (SPOLIN, 2010).

Nenhuma atividade em sala é realizada sem uma razão de ser, nesse caso os jogos precisam levar em conta e se comportar também como ferramenta avaliativa. Neste caso, quanto à avaliação, Spolin (1999) esclarece que esta deve ser realizada imediatamente após a apresentação da equipe. É pedido, primeiramente, ao grupo-plateia uma análise sobre as atitudes do grupo que atuou, tendo como critério principal o foco inicialmente estabelecido para o desenvolvimento da atividade. Em seguida, é pedido ao próprio grupo atuante que também se auto-avalie. Spolin (1999) afirma que “[...] a avaliação é uma parte importante do processo e é vital para a compreensão do problema tanto para o jogador como para a plateia”.

A formação do espectador

Conforme Desgranges (2003) é através do teatro que o espectador passa a ter condições de decodificar os signos e questionar os significados produzidos, seja

no palco ou fora dele. As DCEs - Arte preconizam que “[...] dentre as possibilidades de aprendizagem oferecidas pelo teatro na educação, destacam-se a: criatividade, socialização, memorização e a coordenação, sendo o encaminhamento metodológico, proposto pelo professor, o momento para que o aluno os exercite” (PARANÁ, 2008, p. 77).

Assim, no trabalho com as artes cênicas em sala de aula busca-se educar pelo teatro e para o teatro, mas para que esse objetivo seja alcançado é preciso que o aluno seja sensibilizado, que desperte o interesse pela área, o que será possível por meio de propostas que privilegiem a formação do espectador. Conforme Desgranges é importante “[...] preparar os alunos-espectadores para a recepção da obra”, de forma que esses possam “sublimar alguns aspectos artísticos do espetáculo” (2003, p. 53).

Rosseto apresenta o mesmo entendimento, no qual ressalta que “promover a aquisição do conhecimento em teatro requer trabalhar o ator e o espectador, ou seja, o fazer e o apreciar [...]”. (2008, p. 1-2) Para tanto, é preciso que o professor adote uma metodologia de trabalho que propicie ao aluno oportunidades de experimentação artística por meio de jogos variados e exercícios teatrais, como recomendado os jogos teatrais sistematizados por Viola Spolin (1999) que descreve um sistema fundamentado principalmente na relação palco/plateia, ressaltando que o objetivo dessas ações deve ser o aprendizado da linguagem teatral, a comunicação com o público. Assim sendo, e considerando a percepção de que o teatro é uma das áreas menos exploradas na escola, entende-se ser necessário incentivar sua prática com ênfase em jogos teatrais como potencial para a formação do espectador, nos termos da proposta sistematizada por Viola Spolin.

Aplicação da proposta

O projeto objetivou estudar a recepção teatral com foco na formação do aluno espectador no âmbito do ensino do teatro. Para tanto, a metodologia de Viola Spolin foi tomada como base para explorar as potencialidades da linguagem cênica por meio dos jogos teatrais. Está implícito na metodologia a proposta de desenvolver a reflexão e a crítica do aluno espectador, considerando suas vivências e percepções para ampliar o seu entendimento sobre as proposições artísticas e estéticas das atividades em sala de aula e dos espetáculos assistidos.

Os trabalhos no Colégio Shirlene de Sousa Rocha ocorreram seguindo um cronograma pré-estabelecido. A aplicação da proposta ocorreu em dez (10) encontros de quatro aulas semanais com um grupo (uma turma) composto por 30 alunos, estes com idade entre 11 a 12 anos, matriculados no 6°ano do Ensino

Fundamental. As atividades aconteceram no período de 03/02/2014 a 30/05/2014 e se deram conforme explicado a seguir.

A implementação do projeto de intervenção pedagógica vinculou-se as Diretrizes Curriculares de Arte para a Educação Básica do Estado do Paraná especificamente ao Material Pedagógico desenvolvido no Programa de Desenvolvimento Educacional - PDE[3]. O trabalho foi realizado com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, buscando intervir no modo de percepção do teatro nas aulas da disciplina de Arte, a proposta basicamente ocorreu com a realização de atividades nas quais os alunos participaram de jogos teatrais, estes estruturados com base na metodologia de Viola Spolin.

No encontro inicial os educandos demonstraram estar receosos com a nova metodologia, mantiveram-se tímidos e muitos questionamentos surgiram entre a classe. Para amenizar a ansiedade, no primeiro dia foi apresentado para a turma a estrutura do projeto desenvolvido para a intervenção e feita uma breve explicação sobre a metodologia de Viola Spolin, a proposta e seus objetivos.

No segundo encontro, as dúvidas ainda eram muitas e com a intenção de compreender a dinâmica da formação do aluno espectador na instituição de ensino, foi aplicado um questionário para a turma. Com as respostas em mãos foi possível analisar o perfil individual e traçar um panorama coletivo no que se refere a interesses, gosto e preferências com relação ao teatro. O resultado da pesquisa apontou que – segundo os alunos – poucos professores trabalham com o teatro em sala de aula, mesmo na disciplina de Arte e que mais da metade da turma nunca assistiram a um espetáculo teatral. Fato que comprovou as suposições da pesquisa e as argumentações acerca da justificativa da presente intervenção.

Nos encontros que se seguiram foram aplicados jogos teatrais sempre buscando a autonomia, raciocínio, interação, companheirismo, liderança, socialização dos educandos. Uma das atividades que repercutiu positivamente para o grupo foi o da “Escultura”, na qual os alunos se dividiram em dois grupos, de forma que enquanto um desenvolvia o exercício, o outro apenas se mantinha observando para posteriormente também executar a tarefa e também ser observado.

---

[3] O Programa é uma política pública da Secretaria Estadual de Educação do Estado do Paraná - SEED/PR. O modelo de formação continuada PDE envolve as seguintes etapas: 1º ano - Elaboração do projeto de intervenção pedagógica na escola, atividades de aprofundamento teórico (cursos, inserção acadêmica e seminários) e produção didático-pedagógica; 2º ano - Implementação do projeto na escola e a produção de um artigo científico, considerado como trabalho de conclusão do Programa. O processo de orientação ocorreu em todos os períodos pelo professor orientador Robson Rosseto na sede da Instituição de Ensino Superior, Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), *Campus* de Curitiba II – Faculdade de Artes do Paraná (FAP).

O primeiro grupo dividiu-se em duplas, que se posicionaram um em frente ao outro. Após um sinal combinado, um aluno da dupla modelou o colega conforme sua vontade, como se fosse um escultor, alterando posição dos braços, pernas, cabeça, cabelo e como mais lhe ocorresse. Em seguida o outro grupo repetia o exercício e era observado. Aos pares, um aluno “modela” o outro como se modelasse um boneco ou manequim de vitrine, escolhendo sua “pose”. O aluno “modelado” se sujeita, sem reagir, mantendo a expressão de um boneco sem vida. Por alguns momentos os alunos riam enquanto participavam, mas, aos poucos, atendendo a instrução da professora, buscavam a concentração e, por segundos, mostravam olhares fixos, distantes da realidade, como se não fossem mais eles mesmos.

Alunos realizando a atividade “Escultura”
Fonte: arquivo pessoal, 2014

Após o término do exercício foram feitos alguns questionamentos à classe, do tipo: o aluno modelado conservou a criação do modelador? O aluno modelado não contribuiu com ideias para a modelagem, apenas deixou-se modelar e manteve sua pose até que todos ficassem modelados.

No decorrer do processo foram adaptados alguns jogos e improvisações baseados na teoria de Spolin, mas que, no entanto, não constam na produção didática, com a finalidade de produzir significados à necessidade do grupo. Uma delas foi a improvisação, atividade inclusive sugerida pelos próprios alunos, que por sinal foram riquíssimas e muito bem aceitas. Ocorreram da seguinte forma: dividiu-se o grupo em equipes de quatro alunos, uma deles vai à frente e deve apresentar – de improviso – três cenas que representem os temas solicitados. Como exemplo, cita-se o que foi realizado por uma das equipes. A equipe era convidada a ir a um dos cantos da sala e recebia uma instrução: “restaurante”. Então, os três alunos deveriam apresentar uma cena referente ao tema, sem muito prazo para que pudessem justamente trabalhar o improviso, agilidade de raciocínio e criatividade. Em seguida, ainda durante a apresentação das cenas, um novo comando, “banco da

praça”, então eles mudavam de lugar e já começavam a representar. Depois, “dentro do ônibus”, eles mudavam novamente de lugar e já tinham de iniciar esta outra cena.

Alunos realizando a atividade “Improvisando”
Fonte: arquivo pessoal, 2014

Notando a dificuldade dos alunos em se expressar, foi necessário trabalhar com jogos como “Animais Caminhando” em grupos que facilitou a interação dos mesmos. Reunidos em grupos caminharam pela sala, cada um imitando um animal de sua livre escolha. A um sinal combinado, eles se imobilizam e se observam mutuamente. Arbitrariamente a professora escolheu um grupo e pediu que todos imitassem o animal que estava sendo representado por eles. A caminhada recomeçou e o grupo cuja caminhada serviu de modelo indicou outro grupo e assim sucessivamente. Os animais poderiam ser imitados em diferentes situações.

No final de cada exercício foram aplicadas as avaliações que eram feitas individualmente ou em grupo colocando assim os jogadores e espectadores a responsabilidade de dialogar sobre o que foi executado. Foi necessário também realizar “protocolos”, ou seja, a cada sessão, um aluno ou um grupo de alunos se responsabilizavam pela confecção do protocolo referente aos assuntos discutidos, aos episódios ocorridos e às reflexões sobre o trabalho da sessão anterior. Desde a primeira sessão, foi esclarecido aos alunos a importância desse instrumento para

acompanhamento e avaliação do processo. Cada aluno arquivou numa pasta as suas cópias dos protocolos, organizando um portfólio que, ao final do processo, constituiu de histórico, atestado e documento dos progressos do aluno.

Além da elaboração de protocolos, foi realizada a “recordação estimulada”. Trata-se de um método de sondagem do pensamento do aluno que consiste no registro do seu comportamento, durante a realização de uma determinada tarefa, por meio de gravação sonora, fotográfica ou em vídeo. Os registros foram exibidos aos alunos, objetivando o estímulo à recordação, reflexão e a análise dos próprios procedimentos usados na apresentação dos jogos. O vídeo-registro, por exemplo, é um meio eficaz para fornecer aos alunos uma visão descentrada de si mesmos, que contribuiu para o fortalecimento do autoconhecimento e da autocrítica. Porém, não se deve esquecer de que o vídeo-registro deve cumprir prioritariamente uma função documental, sem preocupações de natureza estética.

Ao final do projeto, observando a intervenção como um todo, pode-se afirmar que - de um modo geral - a maioria dos alunos participou das etapas espontaneamente e foi possível perceber que sem muito esforço ou intervenção da professora, deixaram fluir a criatividade sem medo de errar, o que anteriormente, nas aulas de formato tradicional não acontecia.

Conclui-se, portanto, que a proposta aplicada com jogos teatrais contribuiu para a aproximação do grupo de forma espontânea dando margem a novas expectativas e interpretações. No decorrer da aplicação do projeto ficou evidente que os alunos sentiram-se a vontade e tiveram a oportunidade de falar o que estavam sentindo, expressaram suas opiniões, soltando suas emoções e tensões mesmo no andamento das atividades. Ao mesmo tempo em que estavam em contato com a linguagem teatral, que contribuiu para que se tornem mais observadores, imaginativos, perceptivos e espontâneos, praticavam sua capacidade e liberdade de expressão, experimentavam um universo novo cheio de oportunidades.

Após dois meses em contato com as atividades propostas no projeto, paralelamente transcorriam indagações aos professores que mantêm contato direto com os alunos envolvidos na intervenção, nos questionamentos feitos foram investigadas possíveis mudanças de postura em sala de aula por parte dos educandos. As respostas obtidas foram bastante satisfatórias, os docentes relataram que já era perceptível uma sensível melhora principalmente no aspecto da interação, que gera maior participação nas atividades em classe. Toma-se como exemplo o relato de um dos professores, o qual evidenciou que muitos alunos evoluíram e já conseguiam manifestar suas opiniões oralmente, ler em voz alta diante dos colegas e apresentar atividades orais para a classe. Enfim, é possível afirmar que através

das atividades desenvolvidas com base nas teorias de Viola Spolin, os alunos submetidos às atividades adquiriram mais autoconfiança e apresentam uma melhor integração grupal. Forte indicativo de que o projeto logrou êxito em suas expectativas.

Importante reforçar que o eixo que norteou a pesquisa foi a necessidade de se promover ações que contribuam com a formação do aluno enquanto espectador, para que ele possa desfrutar dos benefícios que tal capacidade imprime no indivíduo, usufruindo de características como a reflexão crítica, o raciocínio lógico, a criatividade e tantas outras alternativas que podem surgir, para que estas, futuramente, favoreçam a compreensão da dinâmica da sociedade e do comportamento dos indivíduos. Por fim, ressalta-se que o objetivo por excelência foi trabalhar a linguagem teatral, um conteúdo específico da disciplina de arte, que engloba a formação de espectadores.

Outrossim, constatou-se neste projeto que a metodologia de trabalho sistematizada por Viola Spolin pautada em jogos teatrais indicou um caminho possível para desenvolver a linguagem teatral no ensino fundamental, e especialmente contribuiu no entendimento sobre as múltiplas percepções dos estudantes espectadores como forma de abrir as possibilidades de interpretação e leitura da cena teatral.

Referências

ALMEIDA, Patrícia N. **A experiência, a necessidade do teatro e a ação cultural na aplicação do jogo teatral em sala de aula**. In: Anais do VI Congresso de Pesquisa e pós-graduação em artes cênicas - ABRACE, 2010. Disponível em <www.portalabrace.org> Acessado em 23.set.2014.

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do espectador**. São Paulo: Hucitec, 2003.

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**: Arte. Curitiba: SEED, 2008.

ROSSETO, Robson. O espectador e a relação do ensino do teatro com o teatro contemporâneo. **Revista Científica/FAP**, Curitiba, v.3, p. 69-84, jan./dez. 2008.

SPOLIN, Viola. **O jogo teatral no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. **Jogos teatrais para a sala de aula**: um manual para o professor. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.