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

JOGOS TEATRAIS, DE VIOLA SPOLIN, COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DA ARTE

Adriana Luiza Signor Pinto [1]

Ana Maria Alonso Krischke[2]

Daiane Solange Stoeberl da Cunha[3]

RESUMO

Este artigo é resultado da aplicação de Jogos Teatrais, de Viola Spolin, como ferramenta pedagógica no ensino da Arte, desenvolvido com os alunos do 7º Ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Dr. João Ferreira Neves, município de Catanduvas, PR, no 1º semestre de 2014. Na busca de refletir e repensar as práticas no ensino do teatro, na escola básica, observa-se que, muitas vezes, o mesmo é desenvolvido através de práticas de mecanização da expressão, tais práticas pouco contribuem para a construção em teatro. Com esse estudo, pretende-se estimular a participação dos alunos, nas aulas de teatro, com mais entusiasmo, criatividade e socialização visando mudanças qualitativas nas práticas discente e docente.

Palavras - chave: Teatro na escola; Jogos Teatrais; Viola Spolin; Espontaneidade e socialização.

INTRODUÇÃO

Este artigo vem discutir formas significativas do ensino da Arte, mais especificamente do teatro e está fundamentado nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica – Arte. É resultado de pesquisa qualitativa que combinou pesquisa teórica e pesquisa de campo com alunos do 7º Ano do Ensino Fundamental, na disciplina de Arte, realizada no Colégio Estadual Dr. João Ferreira Neves, Catanduvas – PR.

A metodologia utilizada nos Jogos Teatrais foi de Viola Spolin (2012), tendo como eixos: foco, instrução e avaliação. O foco coloca o jogo em movimento. As Instruções são as palavras que devem guiar o jogador ao foco. A Avaliação nasce

---

[1] Formada: Artes Plásticas - Professora de Arte em Catanduvas, Paraná.
[2] Orientadora: Doutoranda em Arte – Udesc – Professora de Dança.
[3] Co-Orientadora: Mestre e Docente na Área de Educação Musical.

do foco, assim como a instrução e está relacionada a uma situação problema que precisa ser solucionada e trabalhada no foco do jogo. Esse trabalho tem o objetivo de estimular a participação dos alunos, nas aulas de teatro, com mais entusiasmo, espontaneidade e criatividade, pois se sabe que é muito importante valorizar esses elementos na formação humana. Como explica Viola Spolin "... Os jogos teatrais vão além do aprendizado teatral de habilidades e atitudes, sendo úteis em todos os aspectos da aprendizagem e da vida". (SPOLIN, 2012, p.27).

Na minha prática como docente em 13 anos de envolvimento nas escolas, observo que os alunos, geralmente, apresentam dificuldades na compreensão e apropriação dos elementos constituintes do teatro. Essa atitude vem do pouco trabalho que é realizado nas escolas utilizando como ferramenta pedagógica o teatro, já que é mais presente o ensino da Arte por meio das Artes Visuais. Percebendo a necessidade de desenvolver essa habilidade, pensou-se na possibilidade de trabalhar Jogos Teatrais em sala de aula, como ferramenta do aprendizado do educando. Nessa perspectiva, compreendem-se os jogos como forma de incentivar a capacidade de aprendizagem do teatro. Portanto, a iniciativa dessa pesquisa implica em repensar o ensino do teatro praticado, de modo geral, nas escolas.

Pode-se constatar que, infelizmente, muitas vezes, a linguagem teatral é utilizada nas escolas para ilustrar supostas datas comemorativas, como o dia do índio ou o dia da mulher e outros, sempre de forma isolada rápida e descontextualizada, tornando, assim, as práticas teatrais formas esporádicas de conduzir a aprendizagem. Conforme apontado nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica:

> Para que a presença do teatro na escola seja coerente à concepção de Arte adotada nessas Diretrizes, busca-se superar a ideia do teatro somente como atividade espontânea ou de espetáculo comemorativo. As montagens voltadas somente a festividades na escola; a mecanização da expressão dramática [...] (PARANÁ, 2008, p. 78).

Nessa perspectiva os alunos têm a oportunidade de experimentar várias situações, de se colocar no lugar dos outros e encontrar as possíveis soluções para os problemas encontrados no Jogo Teatral. Durante as propostas, o professor deve

levar em consideração o contexto social e cultural do aluno, levando o mesmo a compreender e refletir sobre si mesmo como sujeito transformador na sociedade em que vive.

Sendo assim, é bom lembrar que este artigo destaca alguns jogos, de muitos, que Viola Spolin (2012) apresenta. O professor tem criatividade e autonomia para adaptar os jogos conforme a necessidade de seus alunos. Sabe-se que a linguagem teatral não é algo pronto e acabado, mas está em constante construção, por isso, cabe aos participantes construírem e ampliarem a sua ideia de mundo de modo a dar conta da vida na contemporaneidade. Espera-se que a linguagem teatral possa contribuir para a experimentação de novas formas de expressão e espontaneidade dos alunos, no ambiente escolar, tornando assim a aprendizagem mais eficaz, prazerosa e significativa.

DESENVOLVIMENTO

Os Jogos Teatrais, além de fazerem parte de um método que traz prazer e ludicidade, ajudam a estimular a ação criadora de alunos e professores. A partir da sua aplicação, pode-se perceber o desenvolvimento de habilidades e competências que vão ajudar os educandos a lidar com novas situações, tornando-os mais seguros em relação ao jogo, aceitando e sugerindo novas regras, trabalhando em grupo, além de contribuir para a socialização.

Em seu livro, **Improvisação para o Teatro,** Spolin relata que “Se o ambiente permitir pode–se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que ele tem para ensinar”. (SPOLIN, 2010, p.3). Sendo assim, o educando precisa estar consciente e disponível para receber este aprendizado. Com isso o educando desenvolverá uma maior capacidade individual para a descoberta teatral, pois o ato de experienciar estará desenvolvendo sua expressão criativa. Spolin, ainda, afirma que:

> Experienciar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e, organicamente com ele”. Isso significa envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e

> intuitivo. Dos três, o intuitivo, que é o mais vital para a situação de aprendizagem, é negligenciado.
>
> A intuição é sempre tida como sendo uma dotação ou uma força mística possuída pelos privilegiados somente. No entanto, todos nós tivemos momentos em que a resposta certa "simplesmente surgiu do nada" ou "fizemos a coisa certa sem pensar". À vezes em momentos como este, precipitamos por uma crise, perigo ou choque, a pessoa "normal" transcende os limites daquilo que é familiar, corajosamente entra na área do desconhecido e libera por alguns minutos o gênio que tem dentro de si. "Quando a resposta a uma experiência se realiza no nível do intuitivo, quando a pessoa trabalha além de um plano intelectual constrito, ela está realmente aberta para aprender (SPOLIN, 2010, p.3,4).

Dos três níveis[4] ressaltados por Spolin, destacamos aqui o "intuitivo", pois ele age no aqui e agora e sua qualidade é a espontaneidade. Sendo assim, o educando estará pronto para atuar e representar. Sabe-se, também, que o caminho para esta aprendizagem em Jogos Teatrais precisa ser constante.

Ingrid Koudela (2011), afirma que os Jogos Teatrais consistem em três regras que "incluem a estrutura: onde; quem e o quê". O "onde" está relacionado ao ambiente; o "quem" está dentro do ambiente, personagem ou relacionamento e "o quê" é a atividade a ser executada, ação de cena. Também trazem sempre um problema que precisa ser solucionado na área do jogo (SPOLIN, 2011, p.43).

Não se pode esquecer "três essências do Jogo Teatral" como um conjunto indispensável: Foco; Instrução e Avaliação. "O Foco coloca o jogo em movimento" (SPOLIN, 2012, p.32). Suas atribuições à ação na área do jogo fazem com que o jogador fixe sua atenção em um problema que precisa ser solucionado. Instrução**:** São frases ou palavras que devem guiar o jogador ao foco, gerando interação, movimento e transformação. Também é um meio de aproximar o jogador do foco quando ele se distancia. Avaliação: Ela nasce do foco, da mesma forma que a instrução e sempre está ligada a uma situação problema que precisa ser solucionada e trabalhada no foco do jogo. O objetivo da avaliação é estimular o aprendizado do aluno. Spolin afirma: "lembre-se que o jogo só pode obter sucesso quando ele ou ela acreditar no jogo, no grupo, na instrução." (SPOLIN, 2021, p.34). Com esse pensamento pode-se dizer que a instrução é o meio que vai conduzir para

---

[4] Os 3 níveis apresentados pela autora são: intelectual, físico e intuitivo. Mais detalhes vide Spolin, 2010.

uma avaliação satisfatória. É importante lembrar que nos jogos não existem vencedores ou vencidos, o que importa é a participação e o interesse dos mesmos.

De acordo com as DCEs (2008), o teatro, em especial os Jogos Teatrais, promove um relacionamento do homem com o mundo e como vivemos em uma sociedade que não compreende o sujeito em sua totalidade, ou seja, fragmenta-o, então surge a necessidade de envolver as partes que compõem esse sujeito. Sendo assim, é muito importante levar o aluno a desenvolver a intuição, a emoção, a sensação, a percepção e a razão, propiciando uma melhor maneira de se relacionar consigo mesmo e com os outros e favorecendo, assim, o crescimento deste como parte da aprendizagem, também como cidadão.

Durante o estudo e percebendo a necessidade que os alunos apresentam com relação à semiótica, algo que eles não tinham conhecimento e que é de muita importância para o seu desenvolvimento pessoal e intelectual, busca-se alternativas para que alguns conceitos que até então passavam despercebido no dia a dia, sejam revistos, pois são conceitos que a semiótica proporciona para fazer uma reflexão sobre as formas de sentimentos, percepções e emoções que até então não tinham valor. A partir desses conceitos e suas concepções surge o interesse em aproximar concepções de semiótica a esta proposta, conforme Santaella (2005). Além disso, não se pode confundir consciência com razão. A autora compara: “Consciência é como um lago sem fundo na qual as ideias (partículas materiais da consciência) estão localizadas em diferentes profundidades e em permanente mobilidade”. (SANTAELLA, 2005, p.40,41). E razão, à qual a autora se refere, está em constantes mudanças e mais próxima da superfície, podendo exercer um autocontrole sobre a consciência.

Para Peirce (apud SANTAELLA, 2005.), existem três categorias que explicam a percepção em nossa mente e possíveis apreensões de todo e qualquer fenômeno. Primeiridade: presença da consciência naquele instante (impressão de sentimento) imediato, original e espontâneo. Secundidade: consiste no conflito da consciência com o fenômeno, buscando entendê-lo. Ela dá à experiência seu caráter factual/material, formando associações com a sua vivência. Terceiridade: corresponde à camada de inteligibilidade, através da qual se representa e interpreta-se o mundo. Seu fundamento é dar sentido às coisas. E como está presente nesses fenômenos, a consciência produz um signo ou pensamento que remete ao objeto ou

cena. Isto é a percepção, camada interpretativa entre a consciência e o que é percebido.

Sendo assim, conceitos como consciência, percepção, interpretação, sentimentos e emoções estarão interligados, fundamentados e inspirando as propostas práticas dos Jogos Teatrais.

IMPLEMENTAÇÃO PEDAGÓGICA: Aplicação das propostas

A implementação do projeto de intervenção pedagógica vinculou-se com as Diretrizes Curriculares de Arte para a Educação Básica do Estado do Paraná. A aplicação ocorreu em dez propostas, totalizando 64 horas, sendo que foram vinte encontros com duas aulas semanais, com os alunos do 7º Ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Dr. João Ferreira Neves, no período de 06/02/1014 a 25/06/1014. As propostas foram adaptações de O Fichário de Viola Spolin (2012). No desenvolvimento de cada proposta apresentada as adaptações iam surgindo com relação às turmas, ao espaço físico, à quantidade de alunos por grupo, à maneira de se aplicar as propostas, lembrando que o professor tem criatividade e autonomia para adaptar os jogos conforme a necessidade de seus alunos, sendo que todos eles trabalham com a improvisação, espontaneidade, criatividade e socialização, que são indispensáveis nos Jogos Teatrais.

Inicialmente o Projeto de Intervenção Pedagógica foi apresentado para a direção da escola, equipe pedagógica e professores na semana pedagógica, para que tomassem conhecimento da temática a ser aplicada aos alunos. A partir dessa comunicação foi iniciado o preparo do material a ser utilizado em sala de aula. Posteriormente foi levada a proposta de trabalho aos alunos do 7º Ano do Ensino Fundamental para que, com a participação de todos, caminhássemos para um trabalho de qualidade que viesse a contribuir na formação crítica e criativa[5] dos alunos. Dessa forma, foi dado o primeiro passo em nosso objetivo, começando com

---

[5] Segundo Saviani (1983), a formação crítica e criativa deve capacitar o aluno a entender o mundo e as relações sociais como estando em constante transformação, onde ele, enquanto cidadão participa.

a 1ª Proposta[6]: “Descobrir as três mudanças”. O objetivo dessa proposta é identificar e observar as transformações feitas nos colegas. Os alunos, no início, ficaram um pouco agitados e dispersos, acredito que essa atitude deu-se em razão de estar sendo apresentado algo novo e inusitado. Tive que dar as instruções várias vezes, devido à desatenção e euforia, pois os mesmos estavam fugindo do objetivo proposto. Após organizá-los, conseguiram realizar a proposta com satisfação. Os alunos dobraram as pernas das calças e mangas da camiseta, desabotoaram o casaco, tiraram alguns acessórios, mexeram com o cabelo, mudaram de posição o boné, conseguindo assim as improvisações necessárias para a efetivação dessa proposta inicial. Percebi após a aplicação da proposta o quanto os alunos estavam estimulados e espontâneos com relação ao jogo. É como Spolin afirma: “O jogo é democrático! Todos podem aprender jogando!” (SPOLIN, 2012, p.30). Através dessa atividade foi possível perceber o quanto eles são observadores e o quanto eles estão atentos para o presente momento.

Figura 1: Alunos desenvolvendo a 1ª Proposta

.

Fonte: Adriana Luiza Signor Pinto.

[6] Detalhes sobre as propostas podem ser encontrados no Fichário de Viola Spolin (2012) e as adaptações específicas desta pesquisa poderão ser encontrados posteriormente em http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/

A 2ª Proposta: “Identificação de Objetos”, teve como objetivo estimular a percepção, sensações e criatividade, através do tato. Com esta atividade percebi que os alunos têm a percepção tátil e espontaneidade bem aguçadas. Porém como parte da adolescência, se apresentam imediatistas. Com os olhos vendados, coloquei sobre as carteiras vários objetos como: caixa de ovos, mouse, caixas de DVD, baú de livros, potes, pulseiras, ferro de brinquedo, pet e outros. Ao primeiro contato, eles já queriam adivinhar o que era. Então os conduzi a uma reflexão, expondo os três momentos descritos por Santaella (2005): Sentir, Reagir e Pensar. A fase do Sentir alguns alunos conseguiram, mas a maioria passou para fase Reagir e Pensar. Na hora da exposição dos desenhos se concretizou essa questão, em relação às percepções sentidas. No geral, os alunos acharam interessante, pois, para alguns deles foi a primeira atividade com os olhos vendados e até eles mesmos se impressionaram quando viram o objeto sem o uso da venda. Posteriormente às percepções e sensações sentidas por eles, estes alunos construíram o desenho dos objetos como tinham imaginado no primeiro momento, com os olhos vendados. Para concluir essa proposta cada um dos alunos comentou o que sentiu no primeiro momento até a retirada da venda dos olhos. Foi interessante e satisfatório o relato de cada aluno, pois os depoimentos construíram conceitos que até então pouco tinha sido explorado dentro ou fora do ambiente escolar. Percebemos que nossos alunos encontram dificuldade para efetivamente sentir, reagir e pensar. Santaella (2005), pode nos ajudar a compreender o porquê. Segundo essa autora, hoje, com esse mundo moderno, cheio de tecnologias, onde eles conseguem tudo pronto, rápido, não exige essa reflexão sobre essas três regras que a autora descreve e que são fundamentais para que a proposta se realize com satisfação.

Figura 2: Alunos desenvolvendo a 2ª Proposta

Fonte: Adriana Luiza Signor Pinto.

Com relação à 3ª Proposta: “Eu Vou à Festa” tendo como objetivo desenvolver a observação e memorização dos alunos, foi iniciada com as turmas e tivemos que fazer algumas adaptações. A proposta seria formada por grupos de dez alunos, mas no decorrer do processo, eles estavam fugindo do foco do jogo, ocasionando pequenos incidentes corriqueiros no decorrer do dia a dia em sala de aula. Alguns alunos falavam e riam, com isso acabava desconcentrando os demais colegas que não conseguiam memorizar o que o colega tinha falado. Então fiz um grupo só de toda a sala, assim eles tinham que ficar atentos ao que o colega falava e acrescentava à sua participação. Os alunos participaram com espontaneidade e muita criatividade, pois as histórias eram relatos de sua vivência do cotidiano e suas fantasias e cada um dava a sua contribuição na história. As DCEs (2008) contemplam que: “Teatro inclui realidade e fantasia num contato direto com a plateia.” Isso foi visível, pois eles interagiam com o colega de forma harmoniosa e com espontaneidade.

A 4ª Proposta: “Sustente através das Expressões". Essa proposta teve a finalidade de identificar as expressões com uma sequência e foi trabalhada com os

ditados populares. Ex: “O que os olhos não veem o coração não sente”. Em grupos eles faziam uma breve declaração utilizando as expressões faciais, gestuais e corporais e também sobre a sequência do Onde, Quem e O Quê. As apresentações foram feitas com sucesso por todos os grupos. Os alunos se envolveram e participaram com muito entusiasmo e criatividade, ficaram empolgados com a atividade, pois essa proposta faz com que os grupos se unam para que as expressões sejam passadas para a plateia. Cada grupo que apresentava, a plateia tinha que acertar o provérbio pelas expressões faciais, gestuais e corporais que o grupo fazia e assim eles pontuavam. Todos os grupos ficaram unidos para desvendar o ditado popular que seria interpretado. Com relação as três sequências do Onde, Quem e O Quê, os alunos conseguiram passar pelos três momentos e dar conta do feito teatral que é passar uma mensagem para a plateia. Foi explicado e eles encenaram com essa sequência e, dessa forma, puderam entender o conteúdo do teatro na sua dinâmica. Isso gerou interação entre os grupos e o resultado foi muito positivo. A percepção do bom resultado do trabalho em grupo foi muito compensadora para cada aluno, segundo relatos dos mesmos que se dão ao final das propostas.

A 5ªProposta: “Criação de uma Imagem”. Essa atividade foi interessante e teve como objetivo estimular a criação dos alunos através dos movimentos e a construção de uma imagem com o corpo do colega. No primeiro momento organizamos a estrutura necessária, no caso, a sala de aula. As carteiras foram afastadas, os colchonetes dispostos no meio da sala e os alunos, em duplas, começaram a compor a imagem com o corpo do colega, sem encostar. Um fica estático, o outro sai, observa e compõe outra imagem. Todos os alunos participaram, trocaram de parceiros e, posteriormente, a partir das proposições dos alunos frente à atividade, todos ficaram estáticos no centro da sala, assim formando uma grande estátua humana. Os alunos foram muito criativos e espontâneos em relação ao jogo proposto. Observo que a cada proposta executada há crescimento do desenvolvimento teatral de cada um dos meus alunos, proporcionando uma evolução, em função da aplicação do projeto. Isso indica a importância do planejamento e pesquisa para qualquer implementação pedagógica.

Figura 3: Alunos desenvolvendo a 5ª Proposta

Fonte: Adriana Luiza Signor Pinto.

A 6ª Proposta: “Confecção das máscaras com atadura gessada”. Esta proposta foi destinada à criação de máscaras com a sua expressão facial, utilizando alguns dos elementos formais. Para esta proposta foram destinadas várias aulas somente para a confecção, pois o processo requer muito cuidado, quanto a sua execução. Os alunos participaram ativamente e estavam todos entusiasmados com a confecção das mesmas. Na primeira aula a professora recortou a atadura e mostrou como seria a sua execução. Posteriormente fez o trabalho no rosto de um aluno e os outros observaram passo a passo os detalhes. Nas próximas aulas, em duplas, eles confeccionaram suas máscaras em sala de aula. Observou-se que esta proposta é a que mais requer atenção quanto a sua prática, por isso o ambiente deve estar preparado para realizá-la, pois suja as carteiras e também o chão, mas com um pouco de paciência foi realizada a proposta. As máscaras foram deixadas em uma sala até a aula seguinte. Então os alunos passaram massa corrida para cobrir as imperfeições que a atadura gessada deixou e, depois disso, na outra aula, lixaram-nas, com muito cuidado, para tirar o excesso de massa corrida. Posteriormente, começaram a desenhar os elementos formais como: linha, forma, textura e cor, cada um com sua criatividade. Os temas utilizados para as máscaras

foram: arte do teatro, baralho, Brasil, triste, amor, assombração, carnaval e alegria, borboletas, fogo, raio, etc. Podemos constatar que o teatro é potencialmente transdisciplinar e também interdisciplinar, pois, nesta atividade, muito dos conteúdos das artes visuais pode ser apreendido.

Figura 4: Confecção de máscara com atadura gessada

Fonte: Adriana Luiza Signor Pinto.

Na 7ª Proposta: “Escrever em três colunas”, teve como objetivo aprender a concentrar-se em diversas coisas ao mesmo tempo. Os temas abordados foram: escola, futebol e família, assuntos do cotidiano e, por isso, tiveram facilidades na execução desta proposta, talvez por abordar temáticas que reflitam mais sua realidade, causando assim seu desenvolvimento mais conceitual e prático, aprofundando relações com temas do seu universo cultural. Essa proposta estimula o intuitivo (SPOLIN, 2010), pois ele responde de imediato, ou seja, no aqui e agora, característica do intuitivo. O resultado foi visível, pois tinha alunos que estavam tão concentrados que não queriam mudar de coluna e sua espontaneidade era natural.

A 8ª Proposta: “Efeitos sonoros vocais e corporais”. O objetivo dessa proposta foi explorar os sons. Foi feita a explicação da atividade e a organização dos

grupos. Esse trabalho foi realizado com satisfação, porém os grupos trabalharam bastante as expressões gestuais esquecendo-se de explorar os sons, talvez por melhor se adaptarem. Percebeu-se que os alunos estavam fugindo do “foco” e sabendo que o foco é algo indispensável no jogo, pois é ele que dá movimento ao mesmo, foi necessária uma reapresentação e, assim, conseguiram demonstrar o ambiente que escolheram através dos sons vocais e corporais, com satisfação. Dessa forma, houve interação no grupo. Os ambientes escolhidos foram variados: construção civil, floresta, acidente, zoológico, trem, fazenda, etc.

Esta 9ª proposta “Baú cheio de chapéus e construção de uma história” requer que os alunos criem um personagem através dos objetos e produzam uma história. Percebi algumas dificuldades por parte de alguns grupos. Demonstraram insegurança em criar e descrever um personagem através dos objetos trazidos por eles, pois para muitos deles foi a primeira vez que estavam construindo uma história para ser encenada por eles mesmos. Foi conversado com os grupos que estavam com essa dificuldade, ajudando e orientando-os e assim eles conseguiram construir a história. Orientamos também para que eles utilizassem os elementos do teatro: figurino, maquiagem e sonoplastia para enriquecer a sua apresentação. Também não podemos esquecer as três regras dos Jogos Teatrais citadas por Spolin: Onde, Quem e O Quê. O “onde” está relacionado ao ambiente, o “quem” está dentro do ambiente, personagem ou relacionamento e o “o que” é a atividade a ser executada, ação de cena. Usar esses termos leva o jogador a incluir-se no ambiente de relacionamento e na atividade, trazendo sua realidade cotidiana na sua contribuição com os problemas teatrais. Com muita criatividade, espontaneidade e improviso construíram a história com os objetos. As apresentações foram satisfatórias, pois alcançaram o objetivo proposto. Os temas para as histórias foram: bar maluco, assalto na boate Kiss, passeio na casa da Larissa, o rodeio e o fusca, ataque sobrenatural, a família Matson, A vampira da capa preta e outros. Acredito que esta proposta foi uma das mais enriquecedoras, pois nela, os alunos vivenciaram todas as etapas necessárias para a construção de uma peça teatral, desde o roteiro até a sua apresentação final. É visível o crescimento deles no decorrer das exposições das propostas.

Figura 5 e 6: Alunas desenvolvendo a 9ª Proposta

Fonte: Adriana Luiza Signor Pinto.

A 10ª Proposta: “Criação de cenas curtas” Essa proposta desenvolve a socialização da experiência da comunidade escolar, por meio de apresentação dos Jogos Teatrais. O trabalho aconteceu de forma satisfatória, pois cada um deu sua contribuição para enriquecer as apresentações. Os temas das apresentações foram: Amigos da sogra, a escola, a família Matson, um acampamento de outro mundo, assalto na boate Kiss, a família maluca, ataque sobrenatural, bar da Xuxa. No decorrer do processo houve desenvolvimento e crescimento de todos os envolvidos, professora e alunos. Dessa forma pode-se afirmar que a aprendizagem se efetivou. Nesse momento, o ato de criar, executar e socializar se fez presente em toda a proposta, pois apresentar uma produção criada e estruturada pelos mesmos desde o início, promoveu uma satisfação muito grande por parte dos participantes. Foi

observada maior desenvoltura de alguns que através da arte puderam desenvolver suas capacidades expressivas.

DISCUSSÕES NO GRUPO DE TRABALHO EM REDE – PDE

Acreditamos que os posicionamentos dos professores que contribuíram nos fóruns e nos diários foram de fundamental importância para a conclusão do projeto, de forma a situá-lo num contexto amplo da educação. Nesse sentido, nos parece relevante trazer alguns apontamentos.

O GTR, turma PDE 2013, iniciou em 18 de março de 2014 até 06 de maio 2014, totalizando 60 horas no 3º período do cronograma, conforme instruções da SEED; o material foi produzido pelo professor PDE com o orientador da IES considerando as etapas de trabalho.

Analisando as contribuições dos professores que compuseram os fóruns diários foi possível perceber a importância do teatro no desenvolvimento do ser humano. Porém muitos deles colocaram questões pertinentes, como: falta de espaço físico para ministrar suas aulas, sendo que essas atividades causam certo barulho por parte dos alunos e como as salas são próximas, tanto professores como alunos sentem-se incomodados. Também foi notada a falta de professores com habilitação em Artes Cênicas, uma vez que a maioria tem habilitação em Artes Visuais, além disso há falta de cursos oferecidos pela SEED com práticas na disciplina de atuação nas diversas linguagens. Pode-se constatar isso pela contribuição e experiência com relação ao ensino do teatro na escola, através da declaração da professora:

> Na minha prática em sala de aula utilizo jogos teatrais propostos por Viola Spolin os alunos aos poucos vão realmente despertando para a vida, vão tendo a noção do mundo que os cerca. De certa forma, vão deixando de serem alienados. Trabalhar teatro aproxima professor e alunos, cria um elo afetivo, percebo isso quando encontro com ex-alunos. Eles cumprimentam alegres e pedem eu ser professora novamente deles e que tem saudades de minhas aulas, isso é para mim gratificante. O teatro abre um leque de possibilidades para que os alunos possam expor suas ideias e suas criticas. Onde eles realmente conseguem manifestar os seus sentimentos e pensamentos de forma criativa, divertida e com espontaneidade. Acredito que todas as escolas deveriam ter um espaço especial para se trabalhar teatro, como um auditório com palco, etc. Tendo em vista que na sala de aula é muito complicado trabalhar por causo do espaço. (Diário com posicionamento “positivo e negativo” com relação ao Projeto de Intervenção na Escola por Ione Cachione Franco dos Santos – 31/03/2014).

A socialização da Produção Didático-pedagógica foi interessante e todos estavam curiosos e entusiasmados para o desenvolvimento das propostas em sala de aula. Muitos professores participantes já possuíam conhecimento sobre a teoria de Viola Spolin, enriquecendo assim minha proposta com boas sugestões e contribuições.

Salientou-se, ainda, a organização das propostas com variações de jogos, bem como a fácil compreensão das propostas descritas, sendo que cada uma tem um objetivo pré-estabelecido, o que é extremamente importante quando se trabalha teatro em sala de aula.

Com relação às atividades propostas das três temáticas, todas foram postadas dentro do prazo previsto e as interações demostraram entendimento das leituras feitas, proporcionando ótimas discussões. Isto revela a importância de espaços de diálogo entre os pares (neste caso os docentes) como aspecto fundamental à formação docente. Fóruns, conselhos, seminários, simpósios e tantos outros momentos/espaços de discussão devem ser continuamente defendidos no contexto da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta experiência mostrou que, realmente, as atividades com os Jogos Teatrais na escola pode ser um excelente método educacional, em vários aspectos. Os Jogos Teatrais além de ser um método que traz prazer e ludicidade, ajudam a estimular a ação criadora de alunos e professores. A partir da sua aplicação pode-se perceber o desenvolvimento de habilidades e competências que vão ajudar os educandos a lidar com novas situações, tornando-os mais seguros em relação ao jogo, aceitando e sugerindo novas regras, trabalhando em grupo, além de contribuir para a socialização e a formação em Artes. E, sem dúvida, o objetivo deste projeto foi alcançado com satisfação, pois os alunos participaram ativamente de todas as propostas interagindo uns com os outros, respeitando os limites de cada um,

crescendo a cada nova proposta e improvisando cada jogo apresentado com criatividade e espontaneidade.

Coma aplicação do projeto na prática, permiti-me lançar novos olhares sobre minha prática pedagógica em Arte, afirmando assim que a mesma está em constante construção e esses novos saberes só acrescentaram à minha formação. Considerei ao longo de todo o processo, as particularidades culturais do público alvo e possibilitei experiências de improvisação, estas, através dos Jogos Teatrais, sejam eles: teatrais, visuais, coreográficos, musicais ou outros, como forma de desenvolvimento e potencial do aluno no que diz respeito às suas capacidades artísticas. Percebi que, ainda há muito para se fazer quanto a isso no ambiente escolar, pois o ensino que tem o lúdico como premissa (criação, imaginação,...) pode tanto facilitar o envolvimento dos alunos como promover um formação mais comprometida com a nossa sociedade em mudança. Porém, as sementes foram lançadas e acredito que delas resultem bons frutos. Esperamos que a partir deste trabalho outros possam surgir, contribuindo para o desenvolvimento do ensino da Arte na escola.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Carminda Mendes. **Teatro pós-dramático na escola.** Inventando espaços: estudos sobre as condições do ensino do teatro em sala de Aula. São Paulo: UNESP, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Ensino Fundamental: Arte. Brasília, 1998.

DESGRANGES, Flávio. **Pedagogia do Teatro:** provocação e dialogismo. São Paulo: Hucitec, 2006.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. **Metodologia do Ensino de Teatro.** Campinas, SP: Papirus, 2001.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos Teatrais.** São Paulo: Perspectiva, 2011.

PUPO, Maria Lucia de Souza Barros. lúdico e a construção do sentido. IN: **Sala Preta.** Departamento de Artes Cênicas, ECA-USP, junho de 2001, pp. 181- 187.

_____. Para desembaraçar os fios. IN: **Educação e Realidade,** Dossiê Arte, Criação e Aprendizagem, UFRGS, v. 30, nº 2, jul/dez. 2005, pp. 217- 228.

RYNGAERT, Jean Pierre. **Jogar, representar.** Tradução de Cássia Raquel de Oliveira. São Paulo: Cosac & Naif, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica.** Editora brasiliense. Coleção primeiros passos, 103, 2005.

REVERBEL, Olga Garcia. **Jogos Teatrais na Escola:** atividades globais de expressão. – São Paulo. Scipione, 2009.

ROSSETO, Robson. **Jogos e Improvisação Teatral.** – Guarapuava: Unicentro,2012.

SECRETARIA ESTADUAL DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica. Arte.** Paraná, 2008.

SPOLINViola. **Jogos Teatrais:** o fichário de Viola Spolin; tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2012.

_____. **Jogos Teatrais na sala de aula:** um manual para o professor. Tradução de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2012.

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

SAVIANI, Demerval. **Filosofia da Educação Brasileira**. 1983