

# **VAMOS JOGAR? O JOGO TEATRAL: UMA EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS DE 06 A 11 ANOS NA INSTITUIÇÃO CEMATEPCA**

## **LET'S PLAY? THEATRE GAME: AN EXPERIENCE WITH CHILDREN FROM 6 TO 11 YEARS OLD AT THE INSTITUTION CEMATEPCA**

**Suellen Verônica Junkes**

Especialista em Arte na Educação Infantil pelo Instituto de Pós-Graduação e Extensão (IGPEX)  
E-mail: su.teatro@hotmail.com

**Marlei Adriana Beyer**

Mestre em Educação pela Fundação Universidade Regional de Blumenau (FURB)  
Professora do Instituto de Pós Graduação e Extensão (IGPEX)

### **RESUMO**

Neste artigo, apresenta-se o que é o jogo teatral e como este faz parte da educação de crianças com idade entre 06 e 11 anos, que frequentam o Centro Municipal de Ampliação do Tempo e Espaço Pedagógico da Criança e do Adolescente (CEMATEPCA), uma Instituição que atende crianças em situação de vulnerabilidade social. A escolha do tema se deu pelo desejo de demonstrar que o teatro vai além do palco, podendo chegar à escola como proposta pedagógica. O artigo relata a experiência vivenciada no referido Centro durante a realização desta pesquisa. A fundamentação teórica embasa-se em autores reconhecidos mundialmente, que apresentam estudos relevantes sobre jogo e jogo teatral, e em artigos de professores, pesquisadores nacionais, que utilizam estes jogos como suporte para suas experiências.

**Palavras-chave:** Jogo teatral. CEMATEPCA. Arte.

### **ABSTRACT**

This paper presents what is the theatre game, and how it was part of the education of children aged 6 to 11 years old, who consequently inspire this research. It was supported by experiments in the application of games in the CEMATEPCA, an institution composed of children with social vulnerability. The choice of theme was made by the ambition to demonstrate that theater goes beyond the stage, reaching the school as pedagogical propose. However, the article also argues the report of experience throughout the conceptualization of

this study. The theoretical basis is guided in theatrical theorists recognized worldwide, presenting a relevant study about the game and theatrical game. Thus, as articles of professors, the national researchers use the same support for such experiments.

**Key-words:** Theatrical game. CEMATEPCA. Art.

## 1 INTRODUÇÃO

Neste artigo, relata-se a experiência das primeiras oficinas de jogos teatrais, que se iniciaram em fevereiro de 2011, no Centro Municipal de Ampliação do Tempo e Espaço Pedagógico da Criança e do Adolescente (CEMATEPCA). O grupo selecionado para a realização da experiência foi composto por pré-adolescentes com idade entre 6 e 11 anos. As oficinas tiveram a duração máxima de 1 hora, totalizando 2 horas semanais, distribuídas nas segundas e quartas feiras. As oficinas foram realizadas em uma sala, já intitulada sala teatral, com objetos cênicos – figurino, instrumentos musicais - dispostos no ambiente.

Esta pesquisa fundamenta-se em diversos autores e pesquisadores do âmbito teatral e educacional, porém, norteia-se em alguns livros que tratam especificamente de jogos teatrais, como: *Jogos Teatrais na sala de aula* (2008), da norte-americana Viola Spolin, que apresenta o tema de forma simplória, pensado no ambiente da sala de aula não como mero “passatempo do currículo”; *Jogos para atores e não atores* (2008), de Augusto Boal, que relata experiências e jogos diversificados; *Jogos teatrais na escola* (1996) de Olga Reverbel; e *Jogar, representar: práticas dramáticas e formação*” (2008) de Jean-Pierre Ryngaert.

Neste estudo, busca-se aprofundar os conhecimentos teóricos sobre jogos teatrais, visualizando-os na prática, com o objetivo de contribuir para uma melhor formação do cidadão e do ser humano. Acredita-se que uma pequena manifestação artística, iniciada nos primeiros anos de vida, pode significar, para as crianças, a diferença entre os indivíduos. Pretende-se demonstrar como os jogos e os jogos teatrais são necessários na sala de aula e como podem servir de apoio para diversas situações - intelectuais e emocionais - que ocorrem no cotidiano da sociedade. Um ponto prosaico nesta pesquisa é a ligação da teoria com a prática vivida.

O público alvo deste artigo são os professores de todas as áreas o conhecimento, diretores, pesquisadores teatrais e da área da educação, atores/jogadores, e todos aqueles que se interessam pela arte de atuar, principalmente, aqueles que acreditam nela como instrumento de mudança para um mundo melhor.

Na sequência apresenta-se: a contextualização teórica do jogo teatral, abordando, com auxílio de alguns mestres teatrais, a evolução do jogo, a distinção entre o jogo dramático e o jogo teatral; a descrição da instituição CEMATEPCA, que serviu de suporte para a realização da pesquisa; e, por fim, o relato dos jogos teatrais realizados no mencionado Centro, discutindo-se especialmente a vivência do jogo teatral no âmbito educacional.

## 2 O JOGO TEATRAL

Este capítulo está pautado em referências bibliográficas. Traz a definição de jogo, de jogo teatral, distinguindo-o do jogo dramático. Todavia, não há como abordar a aplicação de jogos no contexto educacional sem antes refletir sobre a arte e o teatro na educação. É claro que muito se sabe a respeito da importância da arte e do teatro para a educação, porém poucas pessoas seguem este caminho. Não se pode culpar apenas uma pessoa pela não aplicação da arte dramática no âmbito educacional, pois a falta desta prática também se dá pela ausência de profissionais licenciados na área. Inúmeras são as opiniões e dúvidas sobre o assunto. Embora sejam ofertados cursos superiores na área, a procura é baixa porque os seguidores do teatro têm consciência de que o reconhecimento do profissional ainda é precário. “De nada adianta a instalação de cursos superiores de arte dramática se essa dimensão não se fizer presente em todos os níveis do processo educativo” (CHAVES apud REVERBEL, 1979, p. IX).

A educação perpassa pelo desenvolvimento moral e emocional de cada criança, despertando anseios, desejos e envolvendo-a em variadas experiências e descobertas. O teatro pode contribuir para este processo, uma vez que a representação de determinado personagem, a vivência lúdica, a troca de experiências e os procedimentos desencadeados pelas interações inerentes à prática favorecem o desenvolvimento progressivo da criação pessoal. Koudela (1998) afirma que o teatro-educação “vê a criança como um organismo em desenvolvimento, [...] O objetivo é a livre expressão da imaginação criativa.” Para Reverbel (1996), a criança necessita da brincadeira, do lúdico, da diversão, do jogo em sua infância, pois aquela é carente de pensar, de compreender o que ocorre a sua volta, de sentir para descobrir um mundo ainda maior, de integrar-se para a socialização.”

A arte possui inúmeros significados e sentidos, porém, como coloca Reverbel (1997, p. 20-21), ela é diferente para adultos e crianças. Para a autora, a arte é a verdadeira fonte de expressão. É extremamente vital para a educação, pois é através da arte que a criança demonstra como sente, como pensa e como vê o mundo.

Teatro deve trazer felicidade, deve ajudar-nos a conhecermos melhor a nós mesmos e ao nosso tempo [...] O teatro é uma forma de conhecimento e deve ser também um meio de transformar a sociedade. *Pode nos ajudar a construir um futuro, em vez de mansamente esperarmos por ele.* (BOAL, p. XI, Grifo nosso).

Construir um futuro com arte é desejo de muitos que a conhecem profundamente. Retomando a esfera do jogo, em inúmeras pesquisas, este aparece como um meio fiel de se trabalhar o indivíduo. “O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal” (SPOLIN, 2000, p. 4). O jogo é incontornável para a criatividade e vivência da criança e do adolescente, pois ambos se entregam a este mundo sem riscos e sem medos. Sobre essa experimentação que o jogador faz do mundo irreal, Ryngaert (2009, p. 39) afirma: “o jogador seria uma espécie de sonhador acordado”.

O jogo coloca-se acima do teatro e acima da terapia, como uma experiência sensível fundadora do desenvolvimento do indivíduo em sua relação com o mundo, no âmbito do campo cultural. O trabalho do jogo, como o da arte, se situa entre o subjetivo e o objetivo, *a fantasia e a realidade*, o interior e o exterior, a expressão e a comunicação (RYNGAERT, 2009, p. 41. Grifo nosso).

O jogo é um interessante campo de experimentação criativa, pois oferece ao jogador capacidade mental e corporal, exacerba a sensibilidade, a atenção, a movimentação corporal sem prévias. Une corpo e mente, tornando triviais as reflexões sobre o comportamento e as surpresas resultantes do jogo. Segundo Augusto Boal (2008), o corpo humano é o elemento mais importante do teatro, sem ele é impossível fazer teatro. Trabalhar a sensibilidade e os valores de maneiras diferenciadas, dinâmicas, através da arte do jogo, faz o indivíduo ver o mundo de outra forma e, por consequência, rever o que é grandioso e o que se pode modificar para melhor dentro dele.

Para Rousseau [...] a primeira fase da criança deveria ser quase inteiramente baseada em jogos: “Ame a infância; estimule seus jogos, seus prazeres, seus cantadores 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” (ROUSSEAU apud REVERBEL, 1997, p. 14).

Em muitos estudos, Vygotsky chama a atenção para a importância do ambiente e da forma de se educar para o desenvolvimento do indivíduo. “As características individuais (modo de agir, de pensar, de sentir, valores, conhecimentos, visão de mundo, etc.) dependem da interação do ser humano com o meio físico e social” (VYGOTSKY apud REGO, 1995, p. 58). Por conseguinte, a arte é um instrumento para o encontro, a união do indivíduo com o seu eu, com o todo e com a realidade.

O ser humano que não conhece arte tem uma experiência de aprendizagem limitada, escapa-lhe a dimensão do *sonho*, da força comunicativa dos objetos a sua volta, da sonoridade instigante da poesia, das criações musicais, das cores e formas, dos gestos e luzes que buscam o sentido da vida. (PCN-Artes, 1997, p. 15. Grifo nosso).

Às supracitadas funções exercíveis pela arte, vale acrescentar a frase publicada no livro *A necessidade da arte* de Ernst Fischer (2002, p. 20): “a arte é necessária para que o homem se torne capaz de conhecer e mudar o mundo. Mas a arte também é necessária em virtude da magia que lhe é inerente.” (p. 20). Desta magia não se pode esquecer, pois ela é única, é própria do prazer de viver a arte.

A reflexão sobre arte se alastra por muitos autores. No artigo *Teatro na Educação* Maria Clara Machado (1972, p. 6-10) afirma:

dar-lhe a possibilidade de se maravilhar com cada descoberta que ela mesma vai fazendo do mundo que a cerca. Esta capacidade, hoje, só o poeta conserva. O que é uma pena! Sensível para o mundo que descobre, a criança será também sensível para os outros homens, para as ciências, para as artes, para o prazer de viver.

Assim como a arte, o jogo tem poder sobre o indivíduo e, se bem aplicado, alcança resultados ricos e surpreendentes. Vale lembrar, porém, que se trata de um processo gradativo, cuja importância se evidencia no fazer pedagógico, na produção de espetáculos, na construção de personagens e na preparação do próprio ator. “Os jogos teatrais são frequentemente usados tanto no contexto da educação como no treinamento de atores” (SPOLIN, 1999, p. 11).

Platão também considera os jogos fundamentais para a educação, afirma que toda criança deve participar de jogos, pois sem a prática destes jamais se tornará um adulto educado e um bom cidadão - “sobretudo para que as crianças pudessem desenvolver a tendência natural de seu caráter” (PLATÃO apud REVERBEL, 1997, p. 12).

Nesse contexto, torna-se importante apresentar um conceito de jogo.

definir jogo como uma ação livre, sentida como fictícia e situada fora da vida comum, capaz, não obstante, de absorver totalmente o jogador; uma ação despida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, desenrola-se ordenadamente de acordo com determinadas regras e provoca, na vida, relações de grupos que se cercam voluntariamente de mistério ou que acentuam pelo disfarce sua estranheza diante do mundo habitual (HUIZINGA apud PAVIS, 1999, p. 220).

Vê-se que muitas são as reflexões sobre o jogo. Esta pesquisa, contudo, atem-se ao jogo teatral, no caso, a um movimento lúdico, com regras explícitas, que tem como maior objetivo libertar a espontaneidade.

Os jogos teatrais (*theater games*) foram originalmente desenvolvidos por Viola Spolin (Spolin, 1979), com o fito de ensinar a linguagem artística do teatro a crianças, jovens, atores e diretores. Através do processo de jogos e da solução de problemas de atuação, as habilidades, a disciplina e as convenções do teatro são aprendidas organicamente. Os jogos teatrais são ao mesmo tempo atividades lúdicas e exercícios teatrais que formam a base para uma abordagem alternativa de ensino e aprendizagem. (KOUDELA, 2008, p. 15)

Pode-se dizer que o Jogo teatral é uma descoberta nova de atuação e de comunicação, realizada por Viola Spolin. Esta descoberta adquiriu características decorrentes do processo de criação coletiva do qual se originou. Conforme Koudela (1998, p. 43), Spolin visa o jogo como base para o processo de atuação no teatro. A autora propõe que a criança é completamente capaz de usufruir da arte teatral e de expressar-se através dela.

Nesse contexto, torna-se indispensável distinguir jogo dramático de jogo teatral. Para melhor esclarecer tal diferença, no artigo *Jogos teatrais na escola pública*, Ricardo Ottoni Vaz Japiassu (1998) explica:

No jogo *dramático* entre sujeitos (Faz-de-conta) todos são “fazedores” da situação imaginária, todos são “atores”. Nos jogos teatrais o grupo de sujeitos que joga pode se divertir em “times” que se alternam nas funções de “atores” e de “público”, isto é, os sujeitos “jogam” para outros que os “observam” e “observam” outros que “jogam”.

Percebe-se que o jogo teatral busca transformar o teatro de faz-de-conta (jogo simbólico - dramático) em um jogo de regras (socializado).

Segundo Spolin (2000, p. 342):

atuar e/ ou viver através de velhas situações de vida (ou de outra pessoa) para descobrir como se adequar a elas; jogo comum entre as crianças de maternal quando procuram tornar-se aquilo que temem, ou admiram, ou não entendem; o jogo dramático, se continuado na vida adulta, resulta de devaneios, identificação com personagens de filmes, teatro e literatura; elaborar material velho em oposição a uma experiência nova; viver a personagem; pode ser usado como uma forma simplificada de psicodrama; não é útil para o palco.

Ainda segundo Spolin (2000, p. 342):

uma atividade aceita pelo grupo, limitada por regras e acordo grupal; divertimento; espontaneidade; entusiasmo e alegria acompanham os jogos; seguem *pari passu* com a experiência teatral; um conjunto de regras que mantém os jogadores jogando.

Dada à diferenciação, ambos não podem ser confundidos, pois “o jogo teatral pressupõe um conjunto de princípios pedagógicos que constituem um sistema de trabalho.” (KOUDELA, 1991, p. 127).

Nos jogos teatrais, o jogador adquire muitas habilidades e, principalmente, espontaneidade. Esta nada mais é do que a liberdade de criação - a libertação da criatividade.

A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa. (SPOLIN, 2000, p. 4. Grifo nosso).

O jogo teatral segue regras, baseia-se em problemas a serem solucionados, requer instruções, foco, objetivo, elementos que reunidos desenvolvem a criatividade do jogador. Para Spolin (1999), o envolvimento do grupo com um conjunto de regras estabelecidas faz com que os jogadores desenvolvam habilidades pessoais para jogar e, depois, internalizem-nas. O mesmo ocorre com a liberdade e a espontaneidade. “durante o jogo o jogador é livre para alcançar seu objetivo da maneira que escolher. Desde que obedeça as regras do jogo, ele pode balançar, ficar de ponta-cabeça, ou até voar” (SPOLIN, 2000, p. 4).

Para que aconteça o jogo teatral, é necessário que todo o grupo entre em acordo. “Cooperação e respeito são as formas de equilíbrio ideais, [...] O consentimento mútuo, o acordo de grupo determina as possibilidades de variação da regra.” (KOUDELA, 1998, p. 48).

No jogo teatral com as regras inclui-se a estrutura dramática concebida por Spolin, que substitui termos teatrais da seguinte forma: onde (lugar e/ou ambiente) = cenário; quem (personagem e/ou relacionamento) = personagem; o quê (atividade) = ação de cena.

Além dos elementos supracitados, há o foco (objeto). “O termo foco equivale a ponto de concentração do ator. O nível de concentração é determinado pelo envolvimento com o problema a ser selecionado.” (KOUDELA, 1998, p. 46). Ou seja, o foco é a energia focalizada na solução do problema proposto pelo jogo.

Foco: o ator/jogador mantém o olho mental fixado no *foco* assim como um jogador de bola mantém o seu olho na bola em movimento. O *foco* garante o envolvimento de todos os participantes em cada momento durante o processo do jogo. (SPOLIN, 1999, p. 10)

Vale ressaltar que o foco não é o objetivo do jogo. O foco é um instrumento que liga o ator ao jogo, a fim de que este realize o processo com concentração. O objetivo, por sua vez, “define o principal resultado que o diretor espera obter com cada jogo. Todos os jogos têm múltiplos usos” (SPOLIN, 1999, p. 10). Este elemento traz ao professor, o que o jogo pode trazer ao aluno, o que o professor espera alcançar com o jogo escolhido.

Entre os elementos que compõem o jogo teatral, Spolin (1999, p; 10) menciona também a instrução, que “é o elo entre diretor/instrutor e os atores/jogadores. São instruções dadas enquanto o jogo está sendo jogado.”. Nada mais é do que o guia para os jogadores. “a instrução mantém o aluno no momento presente, no momento do processo. Ela o mantém consciente do grupo e de si dentro dele” (SPOLIN, 2000, p. 26).

Na proposta de Spolin (2008), o grupo de jogadores se divide, formando jogadores e plateia. Essa plateia de jogadores, conhecedora das regras do jogo, é instigada a discutir sobre a atuação dos colegas jogadores, analisando a realização ou não da atividade e abrindo uma reflexão importante para o ensino do teatro. Para Spolin (1999), trata-se de um espaço para apresentar a avaliação que, no jogo, é feita pelos próprios colegas. Vale salientar que esta avaliação não se pauta em gostos pessoais, talentos e pré-conceitos, mas sim na ação cumprida, ou seja, “revela o que foi percebido, aprendido e/ou realizado no curso do jogo.” (SPOLIN, 1999, p. 10). Spolin (2000) acrescenta: é um momento de comunicação direta, com um vocabulário objetivo, caracterizado pelo não julgamento.

### **3 CEMATEPCA E O JOGO TEATRAL**

Este capítulo apresenta informações institucionais sobre o Centro Municipal de Ampliação do Tempo e Espaço Pedagógico da Criança e do Adolescente (CEMATEPCA), que é o local no qual se deram as experiências praticas relatadas nesta pesquisa.

#### **3.1 CEMATEPCA**

O Centro Municipal de Ampliação do Tempo e Espaço Pedagógico da Criança e do Adolescente (CEMATEPCA) é uma instituição localizada na cidade de Blumenau, Santa Catarina, na área central do bairro Ribeirão Fresco (Beco da Rua Araranguá). O Centro atende a crianças e adolescentes de diversos bairros de Blumenau, com idade entre 06 a 14 anos. No espaço, desenvolvem-se projetos como: apoio pedagógico (alfabetização, matemática e língua portuguesa), atividades esportivas (atletismo, basquete, futsal, futebol de areia, psicomotricidade, karatê, ginástica artística e judô), atividades artísticas (teatro, dança, artes visuais, coral e contação de histórias). Tais atividades ampliam, em três horas, a permanência dos alunos nas dependências do Centro, tirando-os de lugares indevidos e colocando-os em contato com cultura, esporte e educação.

A maioria das crianças e adolescentes participantes do projeto CEMATEPCA origina-se de famílias em situação de vulnerabilidade social, necessita de muita atenção e compreensão, pois vem marcada pela agressividade, com dificuldades de se aceitar, problemas psicológicos etc.

### 3.2 O JOGO TEATRAL NA CEMATEPCA

A arte teatral, na forma de oficinas com Jogos teatrais, realizada CEMATEPCA focaliza a socialização, a criatividade, a complementação cultural e, principalmente, pessoal dos alunos. Como já mencionado, as crianças e adolescentes que frequentam este espaço passam por diversas dificuldades em seu cotidiano, criando dentro de si a agressividade e a dificuldade de se aceitar.

A oficina de teatro é o momento das mesmas se exporem, jogarem para fora seus mais profundos sentimentos. A partir dessas ideias, percebe-se que o intuito do projeto de teatro ultrapassa a necessidade de propiciar que os jogadores (no contexto de jogos teatrais) se tornem intérpretes/atores, algo que, conforme posto, estaria ligado à essência do teatro. O teatro na educação não tem como objetivo formar atores, assim como o curso de artes visuais não pretende formar pintores. Ambos buscam oportunizar ao aluno a experiência de conhecer o mundo, conhecer-se e entender a importância da arte para suas vidas. O jogo vem ao encontro desses objetivos, saudável, com dinâmicas criadas a partir das dificuldades existentes.

Viola substitui o termo “ator” (que equivaleria a “intérprete”) por jogador. O objetivo do sistema não é a “interpretação”, mas a atuação que surge da relação de jogo. [...] A preocupação maior em todo o processo é libertar a interpretação de toda a carga de supersaturação, que impede a ação espontânea (KOUDELA, 1998, p. 50).

Nas oficinas, a preocupação é situada menos na criação de atores e mais nas consequências que o processo produz nos jogadores. Não é aleatoriamente que liberdade e criatividade são termos constantemente retomados na diversidade dos jogos apresentados e jogados pelos alunos.

Salienta-se que a aplicação do teatro na CEMATEPCA, além de beneficiar o desenvolvimento pessoal e cultural das crianças, gera satisfação para esta professora de teatro. “O que me importa, antes de tudo, é mostrar que jogar é uma experiência: sempre uma *experiência criativa*, uma experiência situada no continuum espaço-tempo, uma *forma fundamental da vida*.” (RYNGAERT, 2009, p. 35, grifo nosso).

As atividades realizadas nas oficinas visam à expansão do conceito de cultura, pois toda e qualquer produção realizada e organizada é levada em consideração. Nestas oficinas, também se apresenta ao educando diversas formas e possibilidades de se fazer teatro, inclusive, aspectos que tornam essa arte - tão simples - rica e desejada por muitos.

As atividades de expressão propostas às crianças e adolescentes desenvolvem sua capacidade de observação, percepção e imaginação, aptidões consideradas fundamentais para a apreciação de um quadro, escultura, espetáculo, ou música. (REVERBEL. 1997, p. 22)

A liberdade de criação proporcionada pelo teatro, pelo jogo em si, contribui para formação de opinião e da personalidade dos alunos, pois “jogo é um conjunto de regras que o jogador aceita compartilhar. As regras não restringem o jogador, elas fazem com que o jogador permaneça no jogo” (SPOLIN, 2008, p. 29). Aprender a conviver com regras é essencial para a experiência do jogo teatral.

O sistema de jogos teatrais de Spolin, que é dado relacionar com uma forma de aprendizagem cognitiva afetiva e psicomotora embasada no momento piagetiano para o desenvolvimento intelectual, propicia a alfabetização na linguagem artística do teatro, mediante a exploração e descoberta de unidades mínimas. (REVERBEL. 1991, p. 166)

A aplicação do jogo evidencia necessidades psicológicas como a falta de amor, de carinho, a agressividade, e a própria ânsia de viver. Também aprimora a relação entre aluno e professor. Através da interação decorrente dos jogos e representações, consolida-se o carinho e o respeito entre ambos, propiciando ao professor a oportunidade de conhecer melhor cada educando. O momento em que aluno e professor entram em cena para jogar é mágico, pois estes se tornam parceiros em um único jogo, desencadeando um processo de contato e descoberta. Sobre essa descoberta do professor Reverbel (1996, p. 24) afirma: “o modo como cada um aborda e resolve estas dificuldades revela ao educador as tendências e personalidade de cada aluno”.

O teatro, ao mesmo tempo com muitas funções, levanta questões que podem ser trabalhadas, tais como: preconceito, medo de se expor, medo do ridículo, de falar, de não ser aceito, irresponsabilidade, indisciplina, autocrítica durante o processo de criação, ansiedade, impaciência, entre outros. O teatro provoca no indivíduo essa liberdade de procura, tocando-o no mais profundo músculo que é o coração. A arte dramática coloca o indivíduo como conhecedor de si, e mais além, situa-o no mundo em que vive, pois essa é uma das funções da arte.

Sabe-se que, ao fazer e conhecer arte, o aluno percorre trajetórias de aprendizagem que propiciam conhecimentos específicos sobre sua relação com o mundo. Além disso, desenvolvem potencialidades (como percepção, observação, imaginação e sensibilidade) que podem contribuir para a consciência do seu lugar no mundo e para a compreensão de conteúdos das outras áreas do currículo (PCN/ARTE, 1998, p. 43).

Salienta-se que o processo teatral aqui apresentado não tem como objetivo apreciar somente emoções e sentimentos, envolve também a construção do conhecimento. Nesse sentido, destaca-se, a seguir, as sábias palavras da Professora Ana Mae Barbosa, publicadas no artigo *Arte, Educação e Cultura*,

Se a arte não é tratada como um conhecimento, mas somente como um "grito da alma", não estamos oferecendo nem educação cognitiva, nem educação emocional. Foi Wordsworth que, apesar de seu romantismo, disse: "A arte tem que ver com emoção, mas não tão profundamente para nos reduzirmos a lágrimas" (BARBOSA, 2011).

Entende-se que o jogo teatral não pode ser visto pelos alunos apenas como um momento de descontração. É preciso que o percebam como um momento de construção de conhecimento que, embora transcorra de forma diferente, é tão importante quanto os demais. Esse conhecimento, acredita-se, pode ser ampliado para aprimorar o processo educativo, a fim de que o aluno possa vivenciar histórias, entender que tudo o que o rodeia faz parte de sua história e, por isso, é patrimônio dele.

Para Koudela (1991), tal conhecimento é adquirido através do princípio da atividade, dando ao aluno o poder de ser artesão de sua própria educação, a qual durante o jogo se processa. "A proposta para educar os jovens através do jogo teatral aponta para um caminho de autoconhecimento" (KOUDELA, 1991, p. 164. Grifo nosso).

No decorrer das oficinas na CEMATEPCA, surgiram também obstáculos. Muitos alunos já haviam tido a oportunidade de participar jogos teatrais, porém, ainda se mostravam inibidos pela falta da confiança de si próprios. Foi necessário bastante trabalho, em especial, para esclarecer a dinâmica do jogo teatral, enfatizar que, neste, não há certo ou errado, que o objetivo deste é experimentar, que tudo o que se faz é uma ação criativa e deve ser respeitada.

Nas palavras de Koudela (1998), "quando o indivíduo percebe que não existe a imposição de modelos ou critérios de julgamento e que o esquema é claro, ele deixa de lado o medo de se expor (subjetivismo) e participa da ação conjunta" (p. 48). Assim, os alunos foram estimulados, de diversas maneiras, a se envolverem com o trabalho visando melhores

resultados. Partiu-se do movimento físico – corpo. Trabalhou-se com música - esta arte tão profunda, sentida desde o útero de nossa mãe -, poesia, literatura, porém, sempre respeitando os limites e o espaço, afinal “cada aluno situa-se no seu mundo” (REVERBEL, 1996, p. 26).

Em todos os encontros, as oficinas são iniciadas com uma roda de conversação, na qual cada aluno pode contar algum evento que fez parte de sua semana, tecendo, assim, uma rede de relacionamento entre de professor e aluno. Após a discussão, apresenta-se os objetivos da aula, os jogos, atividades propostas. No final de cada aula todos cantam um pequeno hino, selecionado para os encontros. Por exemplo:

*Alecrim, alecrim dourado que nasceu no campo sem ser semeado... Alecrim, alecrim dourado que nasceu no campo sem ser semeado... Foi o meu amor, que me disse assim, que a flor do campo é o alecrim... Foi o meu amor, que me disse assim, que a flor do campo é o alecrim...*

Spolin (2008) menciona a plateia como elemento fundamental para o processo educativo com jogos teatrais. Contudo, a apresentação a um público de fora do grupo de trabalho não está dentre os objetivos deste estudo, embora se reconheça a importância desta no processo. Ocorre que no projeto de oficinas da CEMATEPCA, o processo de jogos é considerado ininterrupto, gerador de um produto final fiel ao que se propõe. Não deixa de ser reconhecido como teatralidade, apenas privilegia sinais discretos. Isso vai ao encontro das palavras de Ryngaert (2009, p.32): “o reconhecimento da teatralidade começa aqui com sinais discretos, às vezes baseados no cotidiano, como marcas preciosas e pouco visíveis de nossas culturas. Um teatro mais atento às pequenas músicas do que às grandes sinfonias”. O jogo é uma ação espontânea. A partir do momento em que espera aplausos diante de uma plateia, desvirtua-se a espontaneidade.

Além disso, vale salientar, que o jogo teatral é tão favorável à aprendizagem que o conhecimento de outras áreas aparece constantemente na estrutura dramática, isso significa, que o jogo teatral favorece a interdisciplinaridade.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É possível afirmar que um projeto como o de jogos teatrais da CEMATEPCA - que visa contribuir para o desenvolvimento do aluno e promover reflexões - não pode gerar grandes resultados em um curto espaço de tempo. Ressalta-se, entretanto, que os pequenos resultados obtidos no processo – melhor relacionamento com o grupo, aumento da autoestima,

valorização do teatro, autoconfiança - são tão extremamente valiosos, pois as grandes transformações começam com pequenas mudanças. Por isso, considera-se cada evento ocorrido nas oficinas como relevante e inspirador. Através dos jogos teatrais, os jogadores/alunos conseguiram expor suas ideias, enriquecidas por conhecimentos adquiridos de maneira diferenciada, principalmente no que se refere à linguagem teatral.

No decorrer do processo, ficou evidente que a liberdade de criação é essencial para o desenvolvimento da criança e do adolescente. Os jogos teatrais estimulam mecanismos internos que contribuem para o desenvolvimento da liberdade criativa e da espontaneidade.

A maior conquista para o teatro no âmbito educacional é resgatar a liberdade de criação tão esquecida em muitas unidades escolares. Talvez, por se restringirem ao currículo tradicional, esqueçam que a imaginação, a originalidade, as ideias próprias, e os valores povoam o mundo particular de cada aluno.

Cabe dizer que, quanto mais esta pesquisadora estuda teorias de arte teatral, mais se sente instigada a descobrir como tal arte pode contribuir para a formação do indivíduo, pois é tomada pela certeza de que o teatro é tão essencial para o ser humano quanto a arte. Ambos devem ser contemplados e vividos por todos. Salienta-se, contudo, a importância de se estabelecer relações entre teoria e prática, pois, isoladas, nenhuma destas permitirá ao pesquisador alcançar o que se deseja. É preciso conhecer a teoria, experimentar, desfrutar de momentos de criação para, então, teorizar e entender os princípios que movem a arte.

Pelo exposto, constata-se que os conhecimentos internalizados no estudo teórico e as experiências vivenciadas nas oficinas desenvolvidas CEMATEPCA contribuíram muito para o aprimoramento da formação desta pesquisadora, docente em teatro e atriz. Além dos conhecimentos adquiridos, leva-se o carinho e a amizade das crianças e adolescentes que, não se pode esquecer, foram essenciais para esta pesquisa e para vida desta pesquisadora. Salienta-se que, quanto maior e mais profundo um estudo da arte, maior é o encantamento e a admiração por essa verdadeira essência da vida.

Dito isso, deixa-se aqui um início para as próximas abordagens, pesquisas e estudos sobre a arte de atuar, em especial, sobre jogos teatrais.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. *Arte, Educação e Cultura*. Disponível em: [http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=84578](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=84578)>. Acesso em 27 de setembro de 2011.

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. 11ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

PREFEITURA MUNICIPAL DE BLUMENAU. *Projeto Político Pedagógico: CEMATEPCA*. Blumenau, PMB, 2011.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte*. MEC, Brasília, 1997.

COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro & pensamento*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

FISCHER, Ernst. *A necessidade da arte*. 9ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2002.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos teatrais*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

\_\_\_\_\_. *Texto e jogo: uma didática brechtiana*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva S.A., 2000.

\_\_\_\_\_. *O jogo teatral no livro do diretor*. São Paulo: Perspectiva S.A., 1999.

REGO, Teresa Cristina. *Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação*. 12ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

REVERBEL, Olga. *Teatro na escola: pensamento e ação no magistério*. 2ª ed. São Paulo: Scipione, 1997.

\_\_\_\_\_. *Jogos teatrais na escola: atividades globais de expressão*. 3ª ed. São Paulo: Scipione, 1996.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jogar, representar: práticas dramáticas e formação*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. *Jogos teatrais na escola pública*. Revista da Faculdade de Educação, v. 24, n. 2, São Paulo, jul./dec.1998.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.