



JOGOS TEATRAIS NA SALA DE AULA

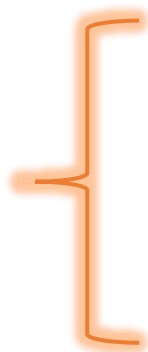
A ESCOLA ALEGRE

O jogo instiga e faz emergir uma energia do coletivo quase esquecida, pouco utilizada e compreendida, depreciada muitas vezes.



Mais do que mera atividade lúdica, o jogo constitui-se como o cerne da manifestação da inteligência do ser humano.

Teóricos enfatizam a importância do jogo no processo de aprendizagem na infância:



- *Rousseau*
- *Dewey*
- *Piaget*
- *Vygotsky*

De acordo com *Piaget*, o agrupamento entre crianças oscila entre dois tipos de moral:

- a da heteronomia;
- a da autonomia.

As tentativas de colaboração (pacto democrático) resultam do crescente sentido de cooperação e não atingem nunca um equilíbrio ideal ou estático. A consciência de si implica uma confrontação contínua do eu com o outro. Somente por meio do contato com os julgamentos e avaliações do outro, é que a autonomia intelectual e afetiva cede lugar à pressão das regras coletivas, lógicas e morais. Por oposição ao símbolo discursivo, o símbolo lúdico culmina na ficção e não na crença.

Jogos Teatrais na Sala de Aula destina-se especificamente ao educador que trabalha com teatro e aos professores em geral que desejam introduzir atividades de teatro em sua sala de aula.



Por meio das oficinas de jogos teatrais, será possível desenvolver liberdade dentro de regras estabelecidas. Os jogos são baseados em problemas a serem solucionados. O problema é o objeto do jogo que proporciona o foco. As regras do jogo teatral incluem a estrutura dramática (Onde/Quem/O Que) e o foco, mais o acordo de grupo. Para ajudar os jogadores a alcançar uma solução focalizada para o problema, Spolin sugere o princípio da instrução, por meio do qual o jogador é encorajado a manter a atenção no foco. Dessa forma, o jogo é estruturado através de uma intervenção pedagógica na qual o coordenador/professor e o aluno/atuante se tornam parceiros de um projeto artístico.

Encontramos no depoimento de um entusiasta:

“Os jogos teatrais são para o teatro o que o cálculo é para a matemática”.



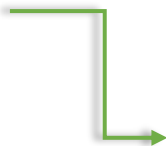
É importante ressaltar a passagem do jogo dramático ou brincadeira de faz-de-conta para o jogo teatral que representa a transformação do egocentrismo em jogo socializado. O desenvolvimento progressivo da atitude de colaboração leva à autonomia da consciência, realizando a revolução copernicana (*Piaget*) que se processa no indivíduo, ao passar da relação de dependência para a autonomia.

A diferença estabelecida por *Spolin* entre *dramatic play* (jogo dramático) e *theatergame* (um termo cunhado por *Spolin* que traduzimos por jogo teatral) propõe **a inserção da regra no conceito de jogo**.

Consequentemente, o jogo teatral não pode ser confundido com o jogo dramático, na medida em que **o jogo teatral pressupõe um conjunto de princípios pedagógicos que constituem um sistema educacional específico**.

Os jogos teatrais são frequentemente usados no:

- ❖ contexto da educação;
- ❖ treinamento de atores.



Há, portanto, uma utilização múltipla, dependendo do contexto de seu emprego e da abordagem crítica aplicada durante as avaliações.

A mesma revolução que ocorre com a criança em desenvolvimento pode ser acompanhada no crescimento do atuante em cena. Traduzimos a transformação da subjetividade em objetividade no trabalho do atuante quando ele compreende a diferença entre história e ação dramática.

Ao fisicalizar (mostrar) o objeto (emoção ou personagem), o atuante abandona quadros de referência estáticos e se relaciona com os acontecimentos, em função da percepção objetiva do ambiente e das relações no jogo. O ajustamento da realidade a suposições pessoais é superado a partir do momento em que o jogador abandona a sua história de vida (psicodrama) e interioriza a função do foco, deixando de fazer imposições artificiais a si mesmo e permitindo que as ações surjam da relação com o parceiro.

A diferença entre *showing* (mostrar) e *telling* (contar) aponta para a desconformidade entre o *fazer de conta* que é simulação e o *tornar real* que significa a criação da realidade cênica. O imaginário passa a existir, assume a concretude do sensível. A diferença visa fazer com que o jogador mantenha contato com a realidade física da cena.



As instruções dadas pelo coordenador, enquanto o jogo está em processo, pretendem atingir o organismo do atuante como um todo. Elas surgem espontaneamente, a partir daquilo que emerge na cena. O coordenador é o olho e o ouvido da plateia e, ao mesmo tempo, é um parceiro que participa do jogo teatral através da instrução. As instruções são enunciados diretos:

- Compartilhe o quadro de cena!
- Veja os botões no casaco de João!
- Compartilhe a voz com a plateia!

No processo de ensino, a abordagem intelectual ou psicológica é substituída pelo plano da corporeidade. O material do teatro, gestos e atitudes, é experimentado concretamente no jogo, sendo que a conquista gradativa de expressão física nasce da relação que deve ser estabelecida com a sensorialidade. Dessa forma, no decorrer do processo educacional, é atingida uma objetividade que almeja eliminar o mau hábito de utilizar o teatro como um instrumento de acrobacia sentimental. Através da fisicalização, a realidade cênica adquire textura e substância.

No nosso estudo, há uma grande ênfase na função educacional do jogo tradicional - um patrimônio cultural que pertence à memória coletiva. A adequação à realidade cultural brasileira foi incorporada na tradução através da substituição de jogos tradicionais americanos por jogos tradicionais brasileiros. Apesar de as regras e os versos diferirem de uma cultura para outra, existem elementos estruturais subjacentes que são comuns. Não será excessivo acentuar a importância do jogo tradicional e o resgate desta cultura oral, a ser expandida ao máximo em nossas salas de aula. O modelo do jogo tradicional é a base mais ampla sobre a qual se fundamenta o jogo teatral.



A intervenção educacional do coordenador de jogo é fundamental, ao desafiar o processo de aprendizagem de reconstrução de significados. A zona de desenvolvimento proximal (Vygotsky) muda radicalmente o conceito de avaliação. As propostas de avaliação do coordenador de jogo deixam de ser retrospectivas (o que o aluno é capaz de realizar por si só) para se transformarem em prospectivas (o que o aluno poderá vir a ser). A avaliação passa a ser propulsora do processo de aprendizagem.

O conceito de zona de desenvolvimento proximal, como princípio de avaliação, promove, com particular felicidade, a construção das formas artísticas.



No jogo teatral, por meio do processo de construção da forma estética, a criança estabelece com seus pares uma relação de trabalho em que a fonte da imaginação criadora - o **jogo simbólico** - é combinado com a prática e a consciência da regra de jogo, a qual interfere no exercício artístico coletivo. O jogo teatral passa necessariamente pelo estabelecimento do acordo de grupo, por meio de regras livremente consentidas entre os parceiros. O jogo teatral é um **jogo de construção** com a linguagem artística. Na prática, com o jogo teatral, o **jogo de regras** é princípio organizador do grupo de jogadores para a atividade teatral. O trabalho com a linguagem do teatro desempenha a função de construção de conteúdos, através da forma estética.

Procuramos enfatizar aqui também a narração de histórias que podem ser encenadas por crianças e jovens. Esta abordagem de trabalho com textos tem uma longa tradição na história do teatro e foi desenvolvida por *Paul Sills*, filho de *Spolin*, constituindo uma contribuição importante ao reeditar procedimentos originais que, muitas vezes, ficaram engessados em uma didática desajeitada entre nós.



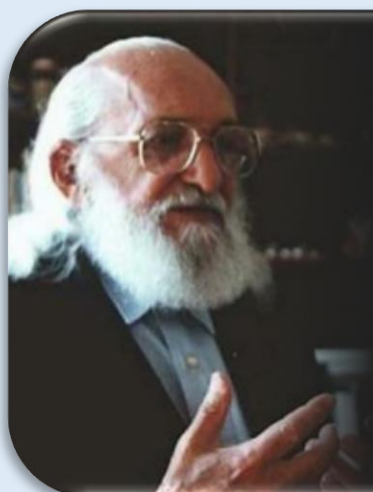
Na escola, quase sempre o ensino do texto, entendido ainda como leitura e escrita apenas, é mal engendrado. Os traumas causados por um processo de alfabetização malconduzido ressoam dolorosamente nas aulas de teatro. Textos são recitados de forma mecânica por alunos se não houver uma reorientação metodológica que nasce pelo e no teatro. A criança brinca, dramatiza com situações e diálogos.

Considerando a fala como o primeiro texto, é nos jogos simbólicos da primeira infância que nasce o texto. Esse fio condutor pode ser retomado nas aulas de teatro através dos jogos teatrais, nos quais o exercício espontâneo com a fala do corpo e da voz promovem processos colaborativos que nascem no plano sensório-corporal.

- ⇒ Não se aprende normalmente através da experiência na escola, mas por meio da didática (técnicas de organização do aprendizado).
- ⇒ O aprendizado estético é o momento integrador da experiência. A transposição simbólica da experiência assume, no objeto estético, a qualidade de uma nova experiência.
- ⇒ As formas simbólicas tornam concretas e manifestas as experiências, desenvolvendo novas percepções a partir da construção da forma artística.
- ⇒ O aprendizado artístico é transformado em processo de produção de conhecimento.

A escola alegre de Paulo Freire seria o espaço ideal para a relação dialógica entre professor e aluno, propiciada pela *Lustige Arbeit*, o trabalho alegre do teatro, como *Brecht* gostava de denominar a prática da encenação.

A proposta para uma prática de ensino dessa natureza é promissora e necessária dentro da instituição escolar brasileira!



A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria.

Paulo Freire

POR QUE TRAZER OS JOGOS TEATRAIS PARA A SALA DE AULA?

A oficina de teatro pode se tornar um lugar onde professores e alunos encontram-se como parceiros de jogo, envolvidos um com o outro, prontos a entrar em contato, comunicar, experimentar, responder e descobrir.

Os jogos teatrais podem trazer frescor e vitalidade para a sala de aula. As oficinas de jogos teatrais não são designadas como passatempo do currículo, mas como complementos da atividade escolar, ampliando a consciência de problemas e ideias, o que é fundamental para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

As oficinas de jogos teatrais são úteis para desenvolver a habilidade dos alunos em comunicar-se por meio do discurso e da escrita, e de formas não-verbais. São fontes de energia que ajudam os alunos a aprimorar habilidades de concentração, resolução de problemas e interação em grupo.



“Muitas crianças, jovens e adultos podem se divertir com a experiência da arte dramática no ambiente da oficina sem a necessidade de estender esta experiência para apresentações públicas”.

Margareth Faulkes

JOGOS

O desafio dos professores consiste no treinamento de alunos em técnicas teatrais por meio de uma abordagem de solução de problemas baseada na estrutura de jogos e exercícios que permitem aos alunos absorver habilidades de teatro sem esforço consciente. Os alunos aprendem mais por experiência do que por preleções e fórmulas mágicas.

Os jogos e exercícios devem ser desenvolvidos para estimular:



- Ação;
- Relação,
- Espontaneidade;
- Criatividade em grupo.

BRINCAR

Por meio do brincar, as habilidades e estratégias necessárias para o jogo são desenvolvidas. Engenhosidade e inventividade enfrentam todas as crises que o jogo apresenta, pois todos os participantes estão livres para atingir o objetivo do jogo a sua maneira.

A maioria dos jogos é altamente social e propõe um problema que deve ser solucionado – um ponto objetivo com o qual cada indivíduo se envolve e interage na busca de atingi-lo.



- Crianças têm poucas oportunidades de interferir na realidade, de forma que possam encontrar a si mesmas.
- Seu mundo, controlado por adultos, que lhes dizem o que e quando fazer, oferece poucas possibilidades para agir ou aceitar responsabilidades comunitárias.



A oficina de jogos teatrais proporciona aos alunos a chance de exercer sua liberdade, respeito pelo outro e responsabilidade dentro da comunidade da sala de aula. O jogo é democrático!

LIBERDADE

Uma criança só poderá trazer uma contribuição honesta e animadora para a sala de aula, por meio da oficina de teatro, quando lhe damos liberdade pessoal. O jogador precisa estar livre para interagir e experimentar seu ambiente social e físico. Jovens atuantes podem aceitar responsabilidades para comunicar-se, ficar envolvidos, desenvolver relacionamentos e cenas teatralmente válidas apenas quando lhes é dada a liberdade para fazê-los.

INTUIÇÃO

A experiência nasce do contato direto com o ambiente, por meio de envolvimento orgânico com ele. Isto significa envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo.

O intuitivo só pode ser sentido no momento da espontaneidade, no momento em que somos libertos para nos relacionarmos e agirmos, envolvendo-nos com o mundo em constante movimento e transformação à nossa volta.

A intuição vai além do intelecto, da mente, da memória, do conhecido.

A utilização da intuição não pode ser ensinada. É necessário ser surpreendido por ela.

TRANSFORMAÇÃO

Os efeitos do ato de jogar não são apenas sociais ou cognitivos. Quando os jogadores estão focados no jogo, são capazes de transformar objetos ou criá-los. Ambientes inteiros surgem espontaneamente a partir do nada. Impossíveis de serem captadas em palavras, as transformações parecem surgir a partir do movimento físico intensificado e da troca de energia em movimento entre os parceiros. A transformação ocorre não apenas uma, mas muitas e muitas vezes.

Transformações são mágica teatral e uma parte intrínseca da maioria dos jogos teatrais.

♥ O coração da improvisação é a transformação.

Criatividade não é rearranjo, é transformação.

TRÊS ESSÊNCIAS DO JOGO TEATRAL

Vamos dar atenção especial aqui para o foco, instrução e avaliação - três pontos essenciais de todo jogo teatral.

FOCO

Cada foco determinado da atividade é um problema essencial para o jogo que pode ser solucionado pelos participantes. Nas oficinas, o professor apresentará o foco como parte do jogo, mantendo-se atento a ele ao dar as instruções quando necessário. O foco coloca o jogo em movimento. Todos se tornam parceiros ao convergir para o mesmo problema a partir de diferentes pontos de vista. Através do foco entre todos, dignidade e privacidade são mantidos e a verdadeira parceria pode nascer. Acredite no foco. Deixe que ele trabalhe por você.

O foco não é o objetivo do jogo. Permanecer com o foco gera a energia (o poder) necessária para jogar que é então canalizada e escoada através de uma dada estrutura (forma) do jogo para configurar o evento teatral. O esforço em permanecer com o foco e a incerteza sobre o resultado diminui preconceitos, cria apoio mútuo e gera envolvimento orgânico no jogo. Todos, professor (instrutor) e alunos (jogadores), são surpreendidos pelo momento presente, alertas para solucionar o problema.

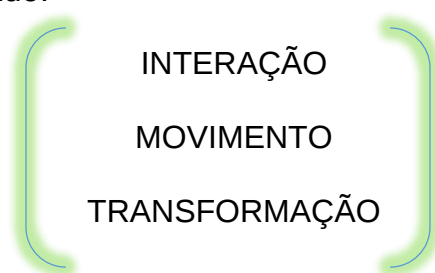


- Acredite no foco do jogo e observe a superação da rotina.
- Permita que todos joguem e descubra a criatividade oculta naqueles alunos cujo desempenho escolar é normalmente insatisfatório.
- Seja paciente.
- Logo descobrirá que mesmo a criança menos responsável ficará orgulhosa daquilo que está fazendo.



INSTRUÇÃO

A instrução é o enunciado daquela palavra ou frase que mantém o jogador com o foco. Frases para instrução nascem espontaneamente a partir daquilo que está surgindo na área de jogo e são dadas no momento em que os jogadores estão em movimento. A instrução deve guiar os jogadores em direção ao foco, gerando:



A instrução faz com que os jogadores retornem ao foco quando dele se distanciaram (“Permaneça com o olho na bola! ”). Isto faz com que cada jogador permaneça em atividade e próximo a um momento de nova experiência. Além disso, dá ao professor/diretor o seu lugar dentro do jogo como parceiro.

A instrução altera a relação tradicional entre o professor e o aluno, criando uma relação em movimento. Permite ao professor/diretor entrar na excitação do jogo (aprender) no mesmo espaço, com o mesmo foco que os jogadores.

Alguns poucos jogos não incluem sugestões para instrução.

No início, utilize as frases sugeridas, enunciando-as durante o jogo em momentos apropriados. Mais tarde, você descobrirá a instrução apropriada sem seguir o texto. Grupos e indivíduos diferem em termos de resposta pessoal. A instrução pode ser evocativa, plena de potencialidades; pode ser um catalisador estimulante, provocante. Adições às instruções impressas irão surgir espontaneamente e instantaneamente quando você estiver trabalhando com o foco.



- ☑ Procure evitar uma barragem de orientações insípidas.
- ☑ Espere pelo jogo que está emergindo. Lembre-se que você também é um parceiro de jogo.
- ☑ Para dar a instrução com eficiência, utilize um enunciado simples e direto: “Compartilhe o quadro de cena! Permaneça no espaço - tire da cabeça! Compartilhe sua voz! Ajude seu parceiro que não está jogando! ”.
- ☑ Quando a instrução é dada como parte do processo, os jogadores respondem livremente.
- ☑ Evite utilizar imagens enquanto dá a instrução (isto é, não peça para os jogadores imaginar ou fazer de conta). Sugerir imagens para os jogadores impõe pensamentos do passado sobre aquilo que está acontecendo agora.

AVALIAÇÃO

Avaliação não é julgamento. Não é crítica. A avaliação deve nascer do foco, da mesma forma como a instrução. As questões para avaliação listadas nos jogos são, muitas vezes, o restabelecimento do foco. Lidam com o problema que o foco propõe e indagam se o problema foi solucionado.

Quando um jogador ou grupo trabalha no foco do jogo, todos os outros jogadores que fazem a plateia compartilham o jogo. Aquilo que foi comunicado ou percebido pelos jogadores na plateia é então discutido por todos durante a avaliação.

Dentro de um ambiente livre, ao perguntar aos jogadores no palco: “Vocês concordam com os jogadores na plateia? ”, estamos dando a eles uma oportunidade idêntica para posicionar-se em relação a aquilo que acabaram de fazer. A avaliação, muitas vezes, é uma oportunidade para o professor e os jogadores emitirem sua opinião sobre “a maneira certa” de fazer algo. Não assumam nada; avalie apenas o que você acabou de ver.

Como líderes, devemos estar atentos para que todos os jogadores, inclusive o orientador, fiquem longe de histórias pessoais, voltando-se para o foco presente do jogo.



APROVAÇÃO/DESAPROVAÇÃO

Como líderes e professores, devemos perceber que nenhum de nós está totalmente livre da necessidade de dar e receber aprovação ou desaprovação. No entanto, a necessidade de olhar para os outros para dizer onde estamos, quem somos e o que está acontecendo resulta em uma séria perda de experiência pessoal. Buscando salvarmo-nos de ataques (desaprovação), construímos uma fortaleza e ficamos tímidos ou lutamos cada vez que nos aventuramos para fora.

Durante as oficinas de jogos teatrais, procure tornar-se consciente dos efeitos da aprovação/desaprovação sobre você mesmo e seus alunos. Quando as perguntas de avaliação são baseadas no problema (foco), nenhum jogador é ridicularizado, menosprezado, manipulado e a confiança nos parceiros de jogo cresce. A parceria é formada e todos são libertos para assumir responsabilidade pela sua parte ao praticar o jogo.

O FORMATO DO JOGO

Os grupos são formados e todos são induzidos a se responsabilizar pela sua parte no jogo. Cada jogo é apresentado de forma breve para que possa ser lido e entendido facilmente.

Observe que muitos jogos têm variações. Cada uma delas soluciona um problema diferente para o aluno. Cada professor descobrirá que pode inventar muitos acréscimos ao desenvolver o trabalho.

Pense em cada “objetivo” como um guia inicial para um novo início.



A OFICINA DE JOGOS TEATRAIS

Uma oficina é uma sequência de atividades com um jogo teatral ou grupo de teatro. Cada sessão tem um início, um meio e um fim. Jogos de aquecimento e/ou jogos introdutórios preparam os jogadores para os jogos teatrais a serem desenvolvidos. Os jogos de aquecimento promovem a integração do grupo e ajudam a focalizar a energia para a próxima experiência de aprendizagem.



É possível estabelecer um tempo regular, em seu horário semanal, para a oficina de jogos teatrais. Um jogo teatral selecionado a partir das páginas seguintes, com seus exercícios de aquecimento e jogos introdutórios, pode formar a moldura para uma sessão de oficina. O tempo necessário para executar um jogo ou exercício específico pode variar muito, dependendo da experiência, idade, interesse e energia do grupo.

Você, o professor, que faz o diagnóstico, irá descobrir a melhor solução para esse problema a partir da sua própria experiência com o grupo.

A ATMOSFERA DA OFICINA

Cada oficina de jogos teatrais deve provocar **frescor** em você e seus alunos. No entanto, reconhecer o aluno, o seu direito de experimentar ao abordar um problema, coloca uma carga para o professor. Essa forma de ensinar parece mais difícil no início, pois você precisa esperar que seus alunos façam suas descobertas sem interpretar ou forçar conclusões no lugar deles. Apenas quando se torna claro para os jogadores que nenhuma pergunta será feita que não saibam responder e nenhum problema será dado que não saibam resolver, é que irão atuar com liberdade.

↳ CONTROLE

É importante que o professor se torne um parceiro de jogo. Não se preocupe em perder o controle. Permita que os jogos trabalhem por você. Quando os alunos descobrem que “fizeram por si mesmo”, o professor obteve sucesso.

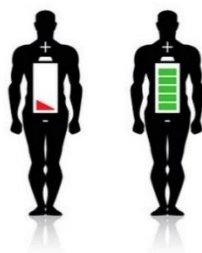
Liberdade criativa não significa descartar a disciplina. Na verdadeira criatividade, está implícito que uma pessoa livre para criar dentro da forma de arte precisa ser altamente disciplinada.

É preciso imaginação, dedicação e entusiasmo para ter autodisciplina.

Os jogos teatrais encorajam a disciplina artística e, ao ligar o indivíduo ao grupo, produzem comportamento responsável.

↳ ENERGIA

Se os alunos se tornarem cansados durante as oficinas e por demais indisciplinados, isto é um sinal de alerta. Será necessário um novo foco. Termine o que está fazendo imediatamente e use algum jogo simples que possa envolver a todos. Use algo que possa reunir o grupo novamente por meio do envolvimento na atividade em vez de exigir disciplina. É mais divertido dessa forma. Permita que os jogos teatrais realizem o controle por você.

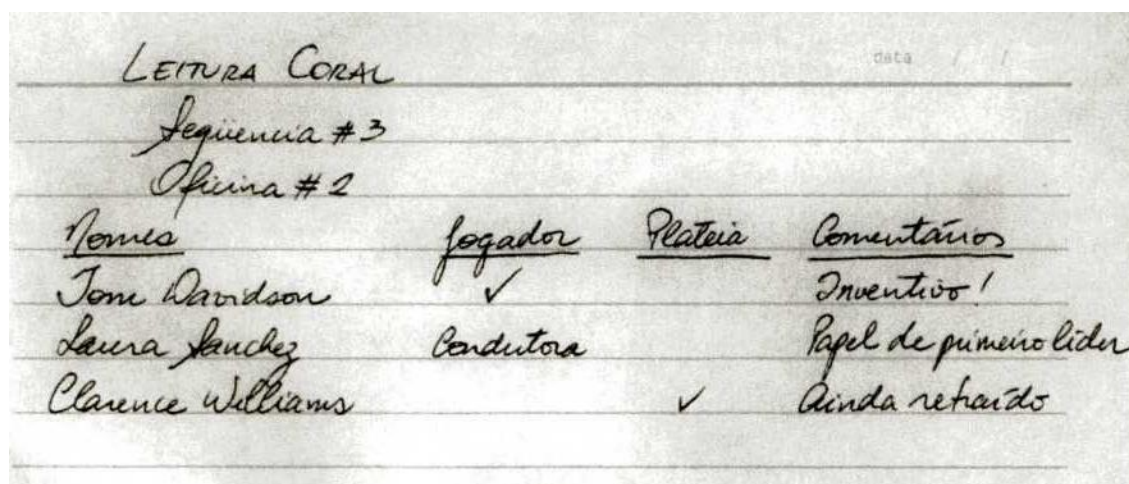


ORDEM DO DIA

Traga para a oficina uma ordem do dia ou plano que inclua cinco a dez jogos. (Este é provavelmente o dobro do número que você irá efetivamente jogar durante a oficina). Interesse, energia e entusiasmo (ou a sua ausência) podem fazer com que deixe de lado um jogo e o substitua por outro.

Você pode desejar voltar para aqueles jogos que não foram realizados na sessão seguinte (embora seja recomendável iniciar com um novo aquecimento). Se a lista para uma oficina específica não estiver funcionando, vá para outra.

Um registro das habilidades dos alunos pode ser feito através de uma simples anotação como é mostrado abaixo:



A handwritten record on lined paper titled 'LEITURA CORAL' with a date field. Below the title, it says 'Sequência #3' and 'Oficina #2'. The record is organized into a table with four columns: 'Nomes', 'Jogador', 'Plateia', and 'Comentários'. The entries are as follows:

<u>Nomes</u>	<u>Jogador</u>	<u>Plateia</u>	<u>Comentários</u>
Tom Davidson	✓		Inventivo!
Laura Sanchez	Condutora		Papel de primeiro líder
Clarence Williams		✓	Ainda retardo

ÁREA DE JOGO

A área de jogo é qualquer espaço que possa ser aberto na sala de aula. Deve ser ampla o suficiente para acomodar o jogo que foi escolhido e instalar uma plateia. A área deverá ser modificada de acordo com as necessidades do jogo teatral. Alguns jogos podem ser realizados com os alunos sentados em suas carteiras.

GRUPOS



A maioria das descrições exige um número específico de jogadores por grupo. Para alimentar o espírito de ser parte de um todo na sala de aula, os grupos devem ser selecionados aleatoriamente. Isto impede o medo, a insegurança e a solidão que sempre surgem quando os jogadores esperam ser selecionados pelo professor ou pelo capitão do grupo.

MEDO DE PARTICIPAÇÃO

Um aluno, exercitando o direito de jogar ou não jogar, pode estar com medo de participar. O medo da desaprovação e a incerteza de ganhar aprovação podem estar paralisando o jogador. A contagem aleatória na formação dos grupos quase sempre faz com que o jogador participe do jogo como quem mergulha na água, sem se dar conta. Aquele aluno que não quer jogar deve ser mantido à vista, de forma que o medo possa ser diminuído e a participação eventual encorajada. Se o jogador foge da brincadeira durante o decorrer do jogo, experimente atraí-lo por meio da instrução: “Ajude seu parceiro que não está jogando!”. Mas não chame nenhum jogador pelo nome. A incerteza sobre qual jogador não está participando promove alerta de grupo.

ACORDO DE GRUPO

- + No acordo de grupo, os jogadores devem ter liberdade de escolha que possibilita alternativas.
- + Ninguém deve ser ridicularizado por fazer sugestões.
- + Ninguém assume a tomada de decisões.
- + O respeito mútuo nasce entre os jogadores.
- + Todos têm o direito de participar até o limite de sua capacidade.
- + Todos devem ter a responsabilidade pela sua parte no todo.
- + Todos trabalham juntos para o evento como um todo.

É essencial existir uma comunidade de jogadores para que o jogo teatral possa acontecer. Uma vez que os grupos foram formados e as regras do jogo apresentadas, os parceiros são muitas vezes intimados a estabelecer a organização e a posição de todos os parceiros do grupo. Eles devem entrar em acordo sobre **Onde, Quem, O Que** com relação a uma cena ou uma frase nos jogos de contar histórias.

- ➔ Inicialmente, os grupos podem não trabalhar com o acordo de grupo, conforme descrito acima. A chance de desenvolver a capacidade para o julgamento independente está sendo oferecida. Períodos de avaliação e o próprio jogo promovem esta cooperação. Embora nem todos os jogadores tenham habilidades idênticas, todos devem ter a oportunidade de desenvolver uma resposta pessoal.
- ➔ Intensidade e envolvimento devem ser solicitados como capacidades e potenciais das crianças. Crianças com níveis baixos de aproveitamento escolar podem ser as mais criativas durante as oficinas. Suas energias, infelizmente, podem não estar sendo requisitadas no currículo regular. Os benefícios do jogo teatral vão muito além de ensinar habilidades de performance para crianças.

INSTRUÇÕES DO ALUNO

O treinamento para instruir ajuda a construir lideranças na sala de aula.

- ☞ Vá de um grupo a outro para dar assistência às instruções.
- ☞ Permita que cada aluno da sala tenha a oportunidade de ser o instrutor.

Como instrutor, na posição de guiar as necessidades dos outros, o aluno mais resistente pode algumas vezes desabrochar magicamente.

PROJETANDO OFICINAS PARA ENCONTRAR NECESSIDADES ESPECÍFICAS

Existem, pelo menos três, níveis de jogo:

- ❖ Participação (prazer e jogos);
- ❖ Solução de problemas (desenvolvimento de instrumentos de percepção mentais e físicos);
- ❖ Ação catalisadora (que se refere à intuição pessoal).



Procure encontrar um equilíbrio entre estas três áreas ao adaptar estes jogos para a sua oficina ou outras necessidades da sala de aula.

Participação

Os jogos teatrais foram desenvolvidos para todas as idades e contextos. Quando necessário, os jogos podem ser modificados ou alterados para adaptar-se às limitações de tempo, espaço, deficiências físicas, distúrbios de saúde, medos etc. Não há um programa para adaptação. Faça alterações quando a necessidade surgir a partir do jogo.



“A experiência de jogo pode preparar o aluno para a objetividade em outras atividades, pois o verdadeiro jogo cria o incentivo para utilizar nossas melhores habilidades”.

[Neva Boyd]

Solução de Problemas

- Cada jogo requer a solução de, ao menos, um problema (enunciado pelo foco).
- A solução do problema do jogo prepara o jogador para a solução de muitos tipos de problemas em muitas áreas de estudo.
- Quando um problema parece exigir muito de seus jogadores, interrompa o jogo e faça um ou mais exercícios de aquecimento relacionados.

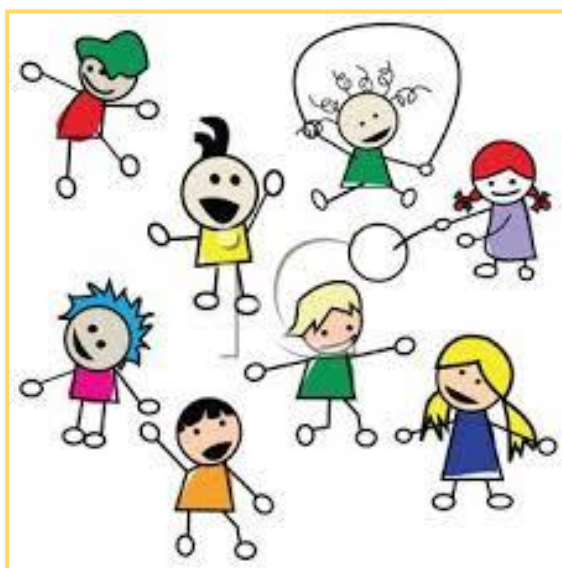
Ação Catalisadora

Os jogos teatrais contêm oportunidades para despertar o espontâneo. No entanto, a intuição, como a criatividade, não pode ser programada. Nenhum jogo trará resultados máximos de experiência para todos os jogadores. Caso alguns jogadores não estejam impressionados pelas suas experiências na oficina, observe o que pode envolvê-los para fazer com que participem, procure jogos que os motivem.

A atuação na oficina permite que os alunos criem sua própria experiência e se tornem mestres de seu próprio destino.

AQUECIMENTOS

- 🎭 Cantores e atletas reconhecem a importância do aquecimento para uma boa performance.
- 🎭 Aquecimentos regulares são sempre recomendados antes de qualquer oficina.
- 🎭 Aquecimentos removem a distração externa.
- 🎭 Os jogos cantados têm forte apelo para as crianças, pois envolvem movimento, música prazerosa e um pouco de atuação.
- 🎭 Cada oficina deveria ser iniciada com alguns minutos dedicados a atividades dessa natureza.



JOGOS TRADICIONAIS COMO AQUECIMENTO

Os jogos tradicionais são utilizados para reunir os jogadores, fazendo com que aceitem as regras do jogo e compreendam os benefícios de jogar. Pelo fato de serem livres de competição e não apelarem para o egocentrismo, colocam os jogadores no tempo presente, engajando uma experiência cujo desenlace é desconhecido.

Os jogos tradicionais liberam fortes respostas fisiológicas:



- ❖ Corpos ativos;
- ❖ Olhos brilhantes;
- ❖ Faces coradas.

Cansaços corporais chegam ao fim quando o movimento se inicia. Executar jogos tradicionais (e jogos teatrais de forma geral) efetivamente mobiliza o sistema físico como um todo, trazendo a resposta física necessária para ir ao encontro dos riscos do momento.

Seguem alguns exemplos desse tipo de jogo:



- ➔ Batatinha-frita.
- ➔ Revezamento com objetos.
- ➔ Corrida de sacos.
- ➔ Cabra cega.

JOGOS DE MOVIMENTOS RÍTMICOS



Os jogos de aquecimento focam a interação do grupo. Os jogos seguintes também são úteis ao aquecimento, proporcionando aos jogadores a oportunidade de explorar e se tornar conscientes do movimento corporal. Ampliam o conhecimento dos jogadores em relação ao espaço a sua volta.

JOGOS DE TRANSFORMAÇÃO

TORNANDO VISÍVEL O INVISÍVEL

Os jogos com objeto no espaço da oficina oferecem uma orientação ideal para os jogadores e inúmeras oportunidades para permitir que emergjam sentimentos e pensamentos internos. Os objetos utilizados nesses jogos são feitos de espaço – a matéria que está à volta de todos nós.

Os objetos no espaço devem ser vistos como criações do eu interior invisível em direção ao mundo visível. Alunos que criaram objetos no espaço irão descobrir que alcançar aquilo que é exterior é alcançar o que é interno.



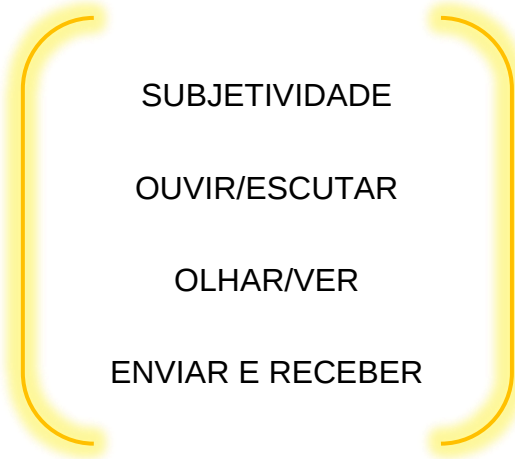
JOGOS SENSORIAIS

Após o aquecimento, o grupo deve estar relaxado e receptivo, pronto para um breve debate sobre os sentidos e seu valor como instrumento. Com o tempo, os alunos irão apreciar quando os atores usam seu equipamento sensorial, seu corpo físico para tornar visível para a plateia aquilo que é invisível (consciência sensorial)

O intuitivo ultrapassa a mente intelectual, a memória, o conhecido. Os jogadores não necessitam se recolher em uma nuvem de memórias quando estão trabalhando/jogando no teatro ou na sala de aula.

Exemplo: servir batatas amassadas no lugar do sorvete em cena.

Palavras importantes neste tipo de jogo



SUBJETIVIDADE
OUVIR/ESCUTAR
OLHAR/VER
ENVIAR E RECEBER

JOGOS COM PARTE DE UM TODO

Um jogador com corpo, mente e intuição em uníssono, com alto nível de energia pessoal, conecta-se com os parceiros no esforço de quebrar limitações. Um jogador assim, sustentado por muitos, fica livre para jogar e todos jogam em conjunto. O esforço e a ruptura daí resultantes (quando alcançados são compartilhados igualmente por todos, como parte de um todo.

Competição e comparações que fragmentam a pessoa e isolam o jogador de seus parceiros destroem parte do todo.

JOGOS DE ESPELHO

Refletindo e compartilhando o que está sendo observado

Os jogos de espelho unem os jogadores por meio do ato de ver. Exigem uma manifestação espontânea, não uma imitação. Essa sutil, mas essencial diferença deve ser observada para que os jogos de espelho sejam eficientes. Refletir através do espelho exige uma resposta não verbal, não cerebral.

REFLETIR É AGIR. IMITAR É REAGIR.



ONDE, QUEM, O QUE

CRIANDO AMBIENTES, PERSONAGENS E AÇÃO ATRAVÉS DO JOGO

Usar os termos *ONDE*, *QUEM* e *O QUE* leva os jogadores a incluir o ambiente, o relacionamento e a atividade – a realidade cotidiana – na sua consideração sobre os problemas teatrais.

Por serem amplos e neutros, estes termos são usados como nomes na descrição de muitos jogos teatrais.

-  Um exemplo de jogo com **ONDE** é a construção de cenários imaginários desafiando os alunos a tornar visível um lugar invisível utilizando objetos no espaço: lavar a louça na pia, pegar um talher na gaveta.
-  Construir um personagem mostrando (não contando) aos outros jogadores para que eles adivinhem qual o personagem ou profissional é um exemplo do jogo do **QUEM**.
-  Jogo com **O QUE**: pedir para que o jogador fique com as mãos para trás e de olhos fechados. Usando apenas o sentido do tato, o jogador deve identificar o objeto.

COMUNICAR ATRAVÉS DAS PALAVRAS

A maioria dos jogos teatrais exige diálogo. Alguns jogos focalizam a palavra. Com o objetivo de evitar diálogo truncado entre os jogadores inexperientes, o diálogo está relacionado, ao menos, com um dos outros focos fortes. Ao manter o foco em um jogo, o jogador não tem tempo para se preocupar com aprovação/desaprovação.

Com o tempo, os jogadores aprendem a confiar que, quando estão trabalhando com o foco, as palavras de que necessitam irão aparecer. Eles não precisam pensar nelas.



"PAI FRANCISCO"

PAI FRANCISCO ENTROU NA RODA
TOCANDO SEU VIOLÃO
BIRIMBÃO BÃO BÃO, BIRIMBÃO BÃO BÃO

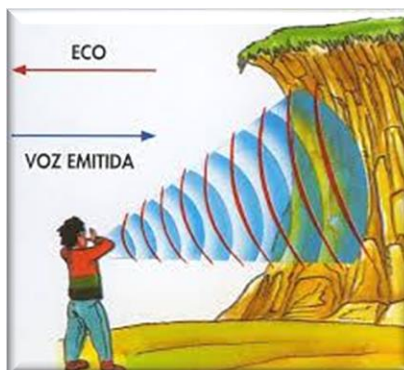
E VEM DE LÁ SEU DELEGADO
E PAI FRANCISCO FOI PRA PRISÃO

COMO ELE VEM TODO REQUEBRADO
PARECE UM BONECO DESENGONÇADO.

Quem Conta Seus Medos Espanto. Coordenadora Theodora M. M. De Almeida. São Paulo: Ed Caramelo, 1998.

COMUNICANDO COM SONS

A ideia aqui é trabalhar com jogos que estimulem e refinem habilidades de comunicação. Efeitos de som, percussão e som estendido serão agora acrescentados aos instrumentos de comunicação dos jogadores.



JOGOS DE ESTÍMULO MÚLTIPLO

Para sobreviver em sociedade, os indivíduos precisam lidar, integrar e trabalhar com uma série de dados incompletos, como atravessar uma avenida, por exemplo.

Jogos que envolvam duas atividades ao mesmo tempo (ler e ouvir) irão ajudar os jogadores a se tornarem ágeis e alertas, prontos para receber o novo ao responder a muitos acontecimentos simultâneos.

MARIONETES

JOGANDO COM PARTES DO CORPO

Esses jogos são destinados a desenvolver um uso mais orgânico e integrado de mãos, pés e pernas. Também se constituem como introdutórios naturais para o teatro de sombra.



Quando os jogadores solucionam os problemas de *onde*, *com quem* e *o que* com os pés ou mãos, eles terão percorrido um longo caminho no sentido de descobrir a utilização do foco com marionetes.

JOGANDO COM RÁDIO, TELEVISÃO E FILME

- ❑ O teatro de marionetes limita os instrumentos de expressão para determinadas partes de corpo. Rádio e televisão impõem outras limitações. Filmes têm menos restrições, mas utilizam certas convenções para veicular ideias, desenvolver personagens e expressar atitudes.
- 💡 O foco desses jogos é mostrar *onde* / *com quem* / *o que* apenas por meio da voz (sem contar).
- 📻 Para um trabalho preliminar em todas essas mídias, é recomendável uma breve discussão sobre rádio (a mais limitada das formas) para que os alunos possam esclarecer dúvidas sobre o que irão realizar. O problema de mostrar e não contar por meio dessa mídia é mais desafiador do que com a TV.



DESENVOLVENDO MATERIAL

Embora os jogos teatrais tenham valor inestimável na preparação de peças de teatros escritas, eles têm sido tradicionalmente associados com improvisação, contação de histórias e teatro de histórias.

É o momento em que os jogadores dão um salto da oficina para a apresentação pública.

IMPROVISAÇÃO

Receber sugestões da plateia pode ser uma parte prazerosa do programa de teatro e torna rapidamente a plateia parte do jogo. Agilidade e rapidez em se tornar um personagem, estabelecer um *onde* e selecionar um problema de atuação são necessários para o sucesso da cena. Assim, esse tipo de jogo deve ser usado continuamente nas oficinas (os jogos com *quem* são especialmente úteis).

Improvisação e teatro de histórias despertam a energia intuitiva dos jogadores em vez de subordiná-los aos ditames da dramaturgia e texto.

CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA

Os jogos de construção de histórias focalizam, de início, a palavra (esta sequência pode ser iniciada com jogos de caligrafia).

É possível desenvolver uma história a partir de palavras escolhidas aleatoriamente. Você pode pedir para que os alunos façam uma coleção individual de fichas de vocabulário e use estas palavras para jogar.



CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E TEATRO DE HISTÓRIAS

CONSTRUINDO CENAS MAIORES ATRAVÉS DOS JOGOS TEATRAIS

Contação de histórias e teatro de histórias são formas amplamente usadas na arte da representação que podem ser aplicadas com sucesso para contar histórias mais longas. Ambas utilizam a narração (e desta forma retornam à história mais antiga da apresentação dramática).

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Com um contador de histórias que fornece a narração, os alunos podem apresentar peças dramáticas mais longas. O contador de histórias narra, enquanto os jogadores encontram-se na área de jogo e seguem a sua direção.

É sensato determinar a seleção ou composição da história a ser usada com uma semana de antecedência. Dessa forma, é possível desenhar retratos dos personagens e esboços do cenário, escolher figurinos e adereços. Os desenhos, sobretudo, irão estimular o contador de histórias a organizar o material.

Contar histórias também é válido para crianças mais velhas e adultos.

É uma forma de dar vida à literatura na sala de aula.

Contar histórias exige grande concentração e cooperação.



- 📖 A menos que o grupo seja muito grande, um contador de histórias por sessão é geralmente suficiente.
- 📖 A história não deve levar mais do que meia hora com crianças mais jovens, podendo durar menos tempo.
- 📖 O contador de histórias escolhe uma história conhecida ou inventa uma (muitas vezes, as crianças narram e representam uma história a partir de *Construindo uma História*).

Uma vez que a história foi escolhida e preparada, o contador de histórias faz a distribuição de papéis e mostra os desenhos para o elenco. Utilizando qualquer um dos jogos com *onde* como introdução, deixe que o contador de história estabeleça o *onde* na área de jogo e peça para que os jogadores se familiarizem com o cenário.

Quando estiver pronto para iniciar, o contador de histórias posiciona-se em um dos lados da área de jogo e começa a ler ou recitar. Os jogadores dramatizam a história da forma como está sendo contada. Peças que dão certo podem ser apresentadas para uma plateia.



É de importância vital que o contador de histórias faça a paráfrase do diálogo e dos personagens. Isto pode ser difícil de início, mas insistir neste ponto irá tornar as aulas de contar histórias muito mais interessantes.

Este jogo tem valor especial para o jovem diretor aspirante de seis a oito anos, pois proporciona ao contador de histórias uma visão geral da representação teatral e uma compreensão dos problemas de integração dos diferentes elementos de uma cena. Como os diretores, os contadores de histórias logo descobrem que cada atuante deve ser tratado como um caso especial.

O contador de histórias torna-se o guia, aliviando a preocupação dos atuentes com o enredo.



Às vezes, depois de uma sessão de contar histórias, pode ser necessário pontuar alguns itens para trabalhar e escolher alguns exercidos específicos para os atuantes.

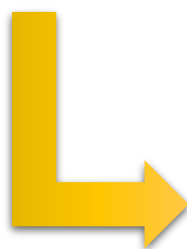
SUGESTÃO DE ATIVIDADE – CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

- Objetivo: integrar teatro e narrativa.
- Foco: na história.
- Descrição: o contador de história pode ser um membro do grupo ou alguém de fora (o professor pode ser o contador de história a primeira vez ou até a segunda, mas sua função é dirigir, sentando-se próximo ao contador de história para ajudá-lo a manter todo o elenco e a equipe técnica trabalhando juntos).

- ✚ O contador de história vem para a aula com uma narrativa ou poema preparado.
- ✚ Ele deve ter uma lista com os personagens da história e o texto deve ser marcado por pausas onde será necessária maior ação de cena.
- ✚ O contador de história distribui os papéis dos personagens da história ou poema para os atores. Uma equipe técnica (para controlar a iluminação e/ou adereços e cenário) também é definida.
- ✚ Caso o contador de história tenha preparado pinturas ou biografias dos personagens, eles são mostrados ou lidos para o elenco e a equipe técnica.



O contador narra a história para os atuentes em cena. Para evitar que os atuentes fiquem apenas em pé no mesmo lugar e o contador de histórias fique papagaiando, assegure-se de que os atuentes receberam o texto pronto ou foram instruídos sobre o que fazer exatamente.



Por exemplo, os atuentes têm pouco espaço para a ação quando o contador lê: “Então a mãe disse ‘Eu te amo João’ e o menino a abraçou”. O melhor seria narrar: “Então a mãe disse ao menino que o amava e ele ficou feliz novamente.



Pode ser difícil para o contador de histórias, de início, dar espaço aos atuentes para inventar o seu próprio diálogo e ação. Mas uma vez que este ponto seja esclarecido, contar histórias se tornará muito mais excitante.

- ❖ Plateia, quais partes da história vocês gostaram mais?
- ❖ Qual pareceu mais real?
- ❖ Por quê?
- ❖ Os personagens fizeram o que vocês esperavam que fizessem?
- ❖ Jogadores, vocês se sentiram mais próximos dos personagens?



- ❖ Contador de história, os atuentes o surpreenderam dizendo ou fazendo coisas que você não havia imaginado?
- ❖ Jogadores, vocês gostariam que houvesse mudanças na história?
- ❖ Onde?
- ❖ Plateia, vocês concordam com as mudanças no enredo que os jogadores estão recomendando?
- ❖ Como vocês reescreveriam a história?

TEATRO DE HISTÓRIAS

O Teatro de Histórias incorpora a narração do contador de história em cenas dramáticas. É uma forma simples e eficiente de apresentar mitos, lendas e contos de fadas sem adereços, cenário elaborado ou conhecimento de efeitos técnicos sem sacrificar valores teatrais. Os jogadores usam o movimento corporal e objetos no espaço para encenar a história. Adereços e cenários mínimos (ou nenhum) são usados. Teatro de Histórias é, por isso, uma forma ideal para trabalhar em sala de aula.



Na representação, os atuentes são ao mesmo tempo personagens e contadores de histórias, trabalhando em um espaço aberto simples, criando cenários com efeitos vocais e iluminação mínima, utilizando apenas ocasionalmente cubos ou rampas para dar forma a um cenário.

No Teatro de Histórias, o sentido de tempo e espaço é promovido pela narração e pelo diálogo dos atuentes.

“Todos os objetos nas apresentações do Story Theater (Teatro de História) são encontrados ou feitos de espaço; aquilo que os identifica é mostrado para a plateia através da maneira como os jogadores dão forma e manipulam o espaço”.

(Paul Sills)

Sills disse também:

“O jogador mostra a cena ao mostrar os adereços, pela maneira como respondem à madeira escura ou ao palácio brilhante na história, empurrando galhos como se o espaço tomasse forma ou abrindo cortinas, carregando pesos etc. Um dos prazeres próprios ao Story Theater é quando o invisível se torna visível”.

- ☛ Como fundamentação teórica para contação de histórias e teatro de histórias, conte histórias para o seu grupo como parte de seu treinamento teatral.
- ☛ Deixe que as próprias crianças contem as histórias.
- ☛ As histórias podem ser usadas como parte regular nas oficinas de jogos teatrais e podem eventualmente guiar a seleção de histórias para apresentações ao público.

Se os jogadores sugerirem acréscimos ou mudanças na história, seja flexível. Alterações são, muitas vezes, melhorias.



Os seguintes passos podem conduzir a uma cena completa:

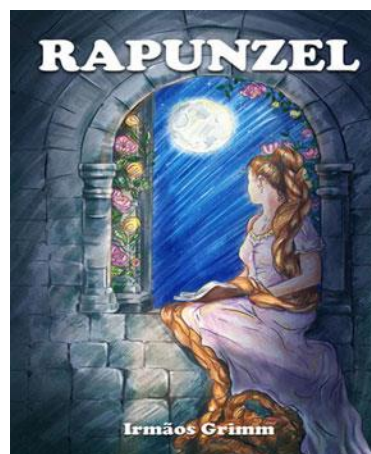
- ✓ Encontre uma história a ser desenvolvida.
- ✓ Familiarize a sala com a história. Leia-a em voz alta. Peça para os alunos a lerem em turnos. Utilize *Construindo uma História* para recontar a história. Divida o grupo em duplas e peça para os jogadores contarem a história um ao outro.
- ✓ Explore o *Onde*. O que os jogadores estão vendo na história? Assim que os jogadores virem cada aspecto do *Onde* em todos os eventos da história, faça um inventário de todas as coisas que os jogadores veem. O sentido do *Onde* se tomará muito rico.

- ✓ Faça a distribuição de papéis para a história. Isto pode ser feito apenas pelo coordenador ou pela divisão de papéis entre os alunos. Para acomodar um grupo grande, você precisará de duas ou mais histórias. Selecione a equipe técnica que se encarregará de efeitos de som.
- ✓ Deixe que todos os jogadores auxiliem no desenvolvimento de um esqueleto da peça.
- ✓ Você pode formalizar um script neste momento ou não. A narrativa que cada jogador irá pronunciar, a partir do ponto de vista de seu personagem, poderá ser encontrado (na maioria das vezes) no texto da história. O diálogo pode ser normalmente encontrado no texto também, mas deixe de lado todas as rubricas como “Ela disse”.

- ✓ Inicie o trabalho com a história. Pergunte aos jogadores:
 - Quais efeitos de som vocal podem ser usados?
 - Haverá necessidade de figurinos?
 - Os jogadores podem se tornar objetos físicos como árvores, casas, flores etc.?

Histórias adicionais particularmente úteis para Teatro de Histórias incluem os seguintes de *Grimm*, *Esopo*, *Andersen* e outros:

- 📖 Os Três Ursos
- 📖 *Rumpelstiltskin*
- 📖 Rapunzel
- 📖 A Raposa e as Uvas



Os alunos também devem ter a liberdade de encontrar
seu próprio material.

.....

Lendas populares um pouco mais complexas também
podem ser usadas como base para as cenas.

ATUANDO COM ENVOLVIMENTO DA PLATEIA

Aprender a valorizar o papel da plateia deve tornar-se parte do treinamento teatral. Muitas vezes, a plateia é vista como um bando de curiosos a ser tolerado ou um monstro sem cabeça sentado para fazer julgamentos. Na realidade, a plateia deveria ser o membro mais reverenciado no teatro. Sem uma plateia, não há teatro.

Todos os trabalhos com jogos teatrais até aqui foram criados para serem realizados com parceiros que fazem a função de plateia. Isto é intrínseco ao treinamento com jogos teatrais. Permite fruir todo o processo criativo do teatro. Ajuda a compreender que a plateia deve ser envolvida no processo. Durante a apresentação, a plateia é o último raio que completa a roda.

Ninguém deve tirar vantagem da plateia para glorificação própria ou exibicionismo. Se isto acontecer, tudo o que foi trabalhado por você e seus jogadores ficará dissipado. Por outro lado, quando o conceito de compartilhar com a plateia é compreendido, os jogadores farão excelentes apresentações.

A frase “*Esqueça a plateia!*” é, muitas vezes, usada por diretores como um meio para ajudar os alunos-atores a relaxar em cena. Mas é impossível atingir essa atitude. O ator não deve esquecer a plateia, da mesma forma como não deve esquecer seu texto e os parceiros de jogo.



COMPREENDENDO A PLATEIA

Durante as oficinas com crianças mais jovens, a transformação do jogo dramático subjetivo em realidade de cena objetiva caminha com mais lentidão do que com alunos mais velhos. Em muitos casos, as crianças não estão ainda maduras o suficiente para participar de longos períodos de avaliação, havendo uma maior dependência do professor - uma dependência que não pode ser interrompida abruptamente.

Separando o jogo dramático da experiência teatral que poderá ser incorporada, as crianças aprendem a diferenciar entre fazer de conta (ilusão) e seus próprios mundos do cotidiano. Esta separação não está implícita no jogo dramático. O jogo dramático e a vida real são, muitas vezes, confundidos pelos mais jovens e também por muitos adultos.

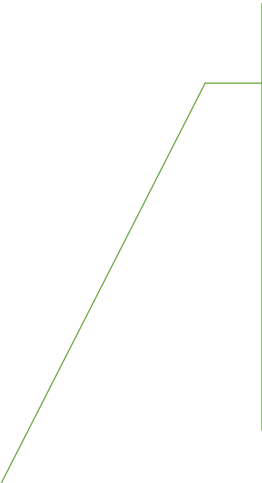
Todos os alunos atores, jovens e velhos devem aprender que o palco é o palco e não uma extensão da vida. Ele tem sua própria vida e os jogadores concordam para jogar.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE – CONTATO ATRAVÉS DO OLHAR

- Objetivo: fazer com que os jogadores vejam uns aos outros.
- Foco: em estabelecer contato direto pelo olhar com os outros jogadores e dirigir o olhar para o adereço ou área de cena que está sendo feita referência.
- Descrição: dois ou mais jogadores entram em acordo sobre *Onde*, *Quem* e *O Que*.
- Nota: para ajudar os atores a “projetar”, peça que focalizem em estabelecer contato com cada membro na plateia.

APRESENTAÇÃO PÚBLICA

Apresentações públicas, quando as crianças estiverem preparadas, irão elevar o seu nível de compreensão e desenvolver suas habilidades. No entanto, não dê este passo prematuramente. Esteja certo de que os jogadores integraram seu treinamento nas oficinas e irão compartilhar o seu jogo com uma plateia de estranhos. Mesmo crianças de ensino fundamental podem aprender a manipular os instrumentos do teatro com sensibilidade, trabalhando com você e seus parceiros para se apresentarem publicamente.



Os jogadores devem entender que a plateia faz “parte do jogo”, que não são meramente objetos em exposição.



De tempos em tempos, promova uma oficina regular na sala de aula para visitas de estranhos como uma plateia informal. Esta apresentação aberta é particularmente recomendada para crianças mais jovens. Se o foco for mantido pelos jogadores durante as oficinas regulares, será mais fácil sustentar o jogo diante de suas famílias e amigos.

DESENVOLVENDO A PEÇA ESCRITA

As seguintes notas são dirigidas ao professor que deseja realizar a apresentação de uma peça escrita. Mesmo que a peça escolhida para ser apresentada for criada por você e seu grupo, a partir de histórias e poemas durante as oficinas de jogos teatrais, as crianças irão querer levar as cópias para “decorar suas falas” em casa. No entanto, a abordagem de jogos teatrais no treinamento teatral exige total integração de corpo e mente, palavras e ações. Portanto, recomendamos que os textos permaneçam na sala de aula de forma que as falas sejam aprendidas no contexto.

ESCOLHENDO A PEÇA

1. Quem será a plateia?
2. Quais são as habilidades de meus atuentes?
3. Tenho uma equipe técnica capaz de manipular os efeitos que a peça exige?
4. É uma peça com a qual eu sei lidar?
5. A peça responderá ao meu trabalho com ela?
6. É de bom gosto?
7. Poderá fornecer uma experiência nova, provocar pensamento individual e, portanto, trazer enriquecimento para a plateia?
8. Vale a pena encenar a peça?
9. A peça é teatral?
10. Será uma experiência criativa para todos?
11. Será divertido fazê-la? Irá funcionar?

Durante o período de ensaios, pergunte-se constantemente:

- Como pode ser clarificado o objetivo do dramaturgo?
- Os maneirismos individuais dos atuentes estão impedindo o caminho?
- A cena deveria ser enriquecida visualmente com marcações mais objetivas ou efeitos e adereços mais originais?
- As cenas de coletivos estão sendo trabalhadas com pouca eficiência?
- Deveríamos executar mais jogos?



O HORÁRIO PARA ENSAIO

O horário para ensaios pode ser dividido em três períodos:

- ⌚ O primeiro período é para estabelecer o trabalho de base.
- ⌚ O segundo período é para desenvolver o tema da peça.
- ⌚ O terceiro período é para o polimento.



O tema de uma peça é o fio condutor tecido em cada pequena seção - cada “batida” do jogo ou cena. Ele se mostra por meio do mais simples gesto do jogador e nos últimos retoques de um figurino. Algumas vezes, observando e ouvindo, é uma simples palavra ou frase que provoca a compreensão; em outras, é apenas um sentimento não verbal que se desenvolve lentamente. O diretor pode encontrar o tema antes de iniciar os ensaios ou também durante os ensaios. O período de ensaios deve ser estruturado como segue:

O PRIMEIRO PERÍODO DE ENSAIO

- 👤 Leitura de Mesa
- 👤 Ensaios Corridos
- 👤 Marcação de Cena
- 👤 Onde (O Cenário)



O SEGUNDO PERÍODO DE ENSAIOS

- 👤 O Ensaio Relaxado
- 👤 Improvisações Gerais em Tomo da Peça
- 👤 Ensaios Corridos
- 👤 Biografias

O TERCEIRO PERÍODO DE ENSAIOS

O Ensaio Corrido Especial

O ensaio corrido especial deixa o elenco totalmente à vontade. Em ensaios corridos da peça (antes do ensaio com figurino) diga ao elenco que, no caso de uma quebra de qualquer ordem (risadas, falas esquecidas etc.) por qualquer um dos atuentes, todos - o elenco todo - devem dar cobertura e manter a cena em andamento. Caso isto não seja possível, todos voltam para o início do ato.

A Apresentação

APRIMORANDO A CRIANÇA ATUANTE

O que estamos tentando fazer acontecer é a aceitação do invisível como uma premissa para a conexão entre os jogadores e a plateia, sendo que esta conexão é a comunicação real.



AÇÃO INTERIOR

O conceito que está por detrás da ação interior pode ser exposto sem problemas para as crianças, mas é melhor não o introduzir até que elas tenham passado por várias improvisações e contação de histórias. Abaixo segue um exemplo de como lidar com o conceito de ação interior quando o grupo estiver pronto.

- Você sabe o que sua mãe está sentindo quando você volta da escola?
Se você quiser sair para brincar e precisar perguntar por sua permissão, você sabe se sua mãe está de bom humor?

Mesmo a menor criança concordará, lembrando.

- Como você sabe?
- “Pelo jeito como ela olha... pelo jeito como age”.
- Alguém de vocês gostaria de vir para cá e mostrar uma mãe que está bem-humorada?

Embora crianças pequenas raramente trabalhem sozinhas, pode ser ocasionalmente uma excelente experiência para elas.



O jovem atuante escolhido vai para o palco e se torna a “mãe bem-humorada”. Quando ele ou ela tiver terminado, discuta a apresentação com o grupo ou deixe que outros subam individualmente e trabalhem com este problema. A plateia de alunos prestará muita atenção.

Quando este trabalho é apresentado de forma que as crianças consigam compreendê-lo em termos de sua própria experiência, surgirá ação interior interessante. Encoraje as crianças a realizar o jogo de ver “como as pessoas se sentem por dentro” também fora da sala de aula. Elas irão gostar de observar a família e os amigos e saber o que estão pensando.

CONTATO

Algumas vezes, assistimos peças atuadas por crianças que permanecem em pequenas áreas - com medo de tocar, olhar diretamente ou mesmo ouvir umas às outras. Contatos intensos entre os jogadores, quando uma mão realmente segura o braço do outro ou quando um olhar encontra outro olhar, torna a produção mais viva, mais sólida. A plateia pode sentir quando o contato real foi feito. Dê instruções nesse sentido durante todo o período de oficinas.



- 👉 O contato pode intensificar cenas altamente dramáticas. Aqui, os atuentes não podem escapar para dentro do diálogo ou personagem, mas devem permanecer e ser vastos. Isto obriga todos os jogadores a fazer escolhas mais sofisticadas de movimentação de cena.
- 👉 O contato pode ser feito pelo toque físico direto, por adereços ou pelo foco no olhar.

CONFLITO

O conflito não deve ser introduzido nos jogos até que todos os jogadores sejam capazes de usar o foco para criar relacionamentos. Os jogadores envolvidos com o foco são capazes de conectar e relacionarem-se uns com os outros, tornando possível a ação física. Caso os jogadores estejam absorvidos apenas com a história, o conflito é, às vezes, inevitável. Mas isto não é sempre necessário. Energia e ação de cena são gerados pelo simples processo de jogar um com o outro.

Quando o conflito é dado cedo demais, o envolvimento ocorrerá entre os próprios jogadores, gerando cenas emocionais subjetivas, batalhas verbais e até empurrões e agressões.



DESEMPENHO DE PAPÉIS

Muitas pessoas que trabalham com teatro na educação defendem a utilização do desempenho de papéis na sala de aula. No entanto, quando utilizado para solução de conflitos, deveria ser deixado nas mãos de terapeutas clínicos. Eles são treinados para lidar com as emoções e memórias mal digeridas que, às vezes, podem surgir durante as sessões de desempenho de papéis.

Para educadores que pensam no desempenho de papéis como uma simples oportunidade para os jovens assumirem personagens das aulas de estudos sociais ou literatura, os jogos com *Onde*, *Quem* e *O Que* são bastante úteis.



Os jogos teatrais oferecem muitas oportunidades para experimentar diferentes pontos de vista. Mas eles não devem infringir a privacidade do jogador. Quando os jogadores trabalham com o foco, estão atuando a partir do momento, vivendo a si mesmo e cada um dos outros, presentes no momento do jogo.

ELIMINANDO QUALIDADES DE AMADOR

Muitos de nós já assistimos a espetáculos de crianças ou adultos amadores onde, além de um vislumbre esporádico de graça natural ou um momento fugaz de espontaneidade, pouco ou mesmo nada havia que redimisse a apresentação. Os atores podiam estar até “expressando a si mesmos”, mas eles o faziam às custas da plateia e da realidade teatral. Esta sessão caracteriza algumas das assim chamadas qualidades “amadorísticas” de atores jovens e inexperientes.

O ATOR AMADOR

- ❖ Tem medo intenso do palco.
- ❖ Não sabe onde colocar as mãos.
- ❖ Tem movimento de cena desajeitado - balança de cá para lá, move-se pelo palco sem objetivo.
- ❖ Lê rígida e mecanicamente as falas; esquece as falas.
- ❖ Sua expressão é pobre; apressa sua fala.
- ❖ Geralmente repete a fala que leu erradamente.
- ❖ Repete em voz baixa as palavras de seus parceiros enquanto estas estão sendo pronunciadas.

O ATOR AMADOR

- ❖ Não cria atividade e movimentação de cena.
- ❖ Não tem o sentido do tempo.
- ❖ Perde o curso de ação, é insensível ao ritmo.
- ❖ “Emociona-se” com as falas em vez de falar com os parceiros.
- ❖ “Quebra” a cena.
- ❖ Não projeta voz ou emoções.
- ❖ Não sabe aceitar a direção.
- ❖ É dependente da mobília e dos adereços.

PREPARANDO O JOGADOR PARA O PALCO

- ➡ O medo do palco é o medo do julgamento. O ator tem medo da crítica, de ser ridículo, de esquecer suas falas etc. Isto pode ser superado por uma compreensão orgânica das frases “Compartilhe com a plateia! Mostre, não conte! ”.
- ➡ A maioria dos atores imaturos usa apenas a boca e as mãos. Quando os alunos aprendem a atuar com o corpo todo (fiscalizar), o problema de onde colocar as mãos desaparece.

- ➡ O movimento desajeitado de cena é geralmente o resultado de direção de cena imposta. Quando o ator está fazendo esforço para recordar, em vez de permitir que o movimento surja da realidade de cena, sua movimentação será fatalmente desajeitada. Qualquer exercício de envolvimento com o objeto ajudará aqui.
- ➡ A leitura mecânica é resultado da não criação de realidade. A recitação de palavras torna-se mais importante para o ator do que a compreensão de seu significado e dos seus relacionamentos. Elas permanecem meras “palavras” em vez de se transformarem em “diálogo”.

- ➡ Falas lidas erradamente e repetidas depois, palavra por palavra, são exemplos de memorização mecânica, que massacra definitivamente a espontaneidade. O treinamento mecânico (decorado) é também a causa de muitas outras qualidades amadorísticas. A capacidade de enfrentar uma crise no palco deve tornar-se uma segunda natureza, mesmo para o ator mais jovem. Por meio do treinamento, ele pode aprender a improvisar e solucionar qualquer problema – diálogo mal lido ou falas esquecidas.

- ➔ A expressão pobre e a fala apressada geralmente são resultantes da falta de compreensão, por parte do ator, de que a plateia é um elemento integral do teatro.



- ➔ A memorização prematura leva os atores a sussurrar as palavras do outro. Isto ocorre quando se permite que atores jovens levem o texto para casa, onde memorizam tudo o que está escrito.
- ➔ A capacidade para criar atividade e movimentação de cena e marcação interessantes só pode surgir da compreensão dos relacionamentos e envolvimento em grupo.

- ➔ O sentido de tempo teatral pode ser ensinado. O tempo é o reconhecimento do outro dentro da realidade teatral.
- ➔ As falhas em sentir o ritmo (assim como o tempo) acontecem quando o ator é insensível à plateia e aos parceiros. Os exercícios visam desenvolver esta sensibilidade.
- ➔ A atuação declamatória ou “emocionada” resulta do isolamento e da utilização subjetiva do palco. É egocêntrica e exibicionista, pois o ator é incapaz de relatar as palavras para os parceiros e, portanto, para os internos que os provocam.
- ➔ Quando os atores “quebram” ou saem do personagem em cena, eles perdem a visão dos relacionamentos internos da peça e também do foco.

- ➡ A projeção inadequada é causada pelo medo ou pela negligência da plateia como parceiros.
- ➡ A incapacidade para aceitar direção, muitas vezes, se origina da falta de objetividade ou comunicação inadequada entre o ator e o diretor. O ator pode não estar ainda livre o suficiente para assumir sua responsabilidade perante o grupo.
- ➡ Quando o ator se move com hesitação no palco, arrastando-se de uma cadeira para outra, ou movimentando-se sem objetivo pelo palco, ele está demonstrando medo de ficar exposto à plateia. Este é o problema central do teatro amador. Dar ênfase nos exercícios de interação em grupo e compartilhar com a plateia serão de grande utilidade.

Nenhum dos jogos teatrais é destinado a eliminar problemas individuais. O efeito dos jogos é cumulativo e irá somente solucionar os problemas acima e outros, antes de aparecerem. Depois de nos familiarizarmos com os jogos, os atores irão descobrir que as habilidades, técnicas e espontaneidade necessárias no teatro irão se tornar rapidamente e, para sempre, suas.

Teatro é uma arte despertada
naqueles que procuram
enxergar além das fronteiras
da realidade, além do próprio
ser e existir.

Ace Jack

O **sucesso** é a
meta, o **esforço**
é sempre o
caminho.





Vamos praticar?

Agora responda as questões diretamente relacionadas aos conteúdos trabalhados nesta Unidade para a fixação do conteúdo.

1. Segundo *Spolin* (2003), são características do jogo a qualidade altamente social e a proposição de um problema a ser solucionado, para o qual:

- a) os participantes devem se manter incomunicáveis do ponto de vista verbal, já que o jogo pressupõe o falar por si, por meio do comportamento dos jogadores.
- b) o comportamento mais desejável é a competitividade, de maneira a que os jogos sejam uma alegorização da vida social.
- c) um claro detalhamento das regras escritas deve ser elaborado antes do início da competição, de maneira que fique claro o vencedor.
- d) deve haver acordo de grupo sobre as regras do jogo e interação que se dirige em direção ao objetivo para que o jogo possa acontecer.

2. Segundo *Viola Spolin*, “*A realidade só pode ser física. Nesse meio físico, ela é concebida e comunicada através do equipamento sensorial*”.

A pesquisadora cria o termo “fiscalização” como parte de seu método de teatro improvisacional, um teatro com pouco ou nenhum material de cena, figurino ou cenário. A “fiscalização” é fundamental para o ator:

- a) criar a realidade teatral.
- b) gerar o conflito na cena.
- c) compor a psicologia do personagem.
- d) concentrar-se na cena criando a quarta parede.

3. A noção de Zona de Desenvolvimento Proximal refere-se:

- a) ao nível de desenvolvimento recém-conquistado pela criança.
- b) à distância entre o nível de desenvolvimento atual da criança e o que ela é capaz de fazer com ajuda.
- c) ao quociente intelectual da criança mensurado na idade pré-escolar.
- d) às expectativas de aprendizagem que se colocam para a criança.

“O processo de jogos teatrais visa a efetivar a passagem do jogo dramático (subjetivo) para a realidade objetiva do palco. Este não constitui uma extensão da vida, mas tem sua própria realidade.”

KOUDELA, Ingrid. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 1992, p. 44.

4.

Sabe-se a importância do aprendizado de Teatro na escola e de suas contribuições para o desenvolvimento da autonomia, dentre outras funções. Essa passagem do jogo dramático ou jogo de faz de conta para o jogo teatral, que é gradativa, conforme a citação menciona, compara-se com a transformação do (da):

- a) jogo de regras inventadas pelo grupo em jogo de regras preestabelecidas pela sociedade.
- b) teatro gestual em teatro verbal.
- c) jogo simbólico (subjetivo) em jogo de regras (socializado).
- d) brincadeira em função artística.

5. Os jogos teatrais podem ser entendidos como instrumentos de aprendizagem. No âmbito da educação, os jogos teatrais são:

- a) ferramentas da atividade dramatúrgica, que iniciam os alunos na arte da representação de forma lúdica.
- b) procedimentos teatrais aptos a incentivar a imaginação e a introduzir os jovens no palco.
- c) atividades teatrais em que o participante estabelece com seus pares uma relação de trabalho, que combina imaginação dramática e observação de regras.
- d) exercícios próprios da formação técnica do ator que enfatizam o uso de textos poéticos.

6. No que se refere ao “sistema de jogos teatrais” proposto por *Spolin*, analise os itens a seguir e, ao final, assinale a alternativa correta:

- I. Ao contrário do jogo dramático, o jogo teatral não pressupõe a exigência de uma plateia.
- II. O jogo teatral requer, no mínimo, a participação de 11 (onze) pessoas.
- III. Os jogos teatrais são procedimentos lúdicos com regras claras.

- a) Apenas o item III é verdadeiro.
- b) Apenas o item II é verdadeiro.
- c) Apenas o item I é verdadeiro.
- d) Apenas os itens II e III são verdadeiros.

7. A utilização dos jogos tradicionais visando ao aquecimento pode contribuir para reunir os jogadores, fazendo com que aceitem as regras dos jogos e compreendam as vantagens de jogar. Tais procedimentos também contribuem para:

- a) preparar os jogadores para enfrentar os desafios das disciplinas formais do currículo.
- b) provocar um dispêndio de energia necessário para que os alunos canalizem a atenção e o comportamento de forma adequada.
- c) mobilizar o sistema físico, aguçando a atitude competitiva necessária ao mundo contemporâneo.
- d) mobilizar o sistema físico como um todo, buscando a resposta orgânica necessária para superar o receio de arriscar-se.

8. Além de todos os agentes teatrais diretamente envolvidos na elaboração de um produto cênico, sejam eles técnicos, atores, diretores, iluminadores, cenógrafos ou músicos, o acontecimento teatral depende imensamente da plateia, para quem o teatro se destina. A respeito desse assunto, assinale a alternativa correta:

- a) A recepção do produto teatral pode ser estimada, exclusivamente, a partir de critérios objetivos que devem orientar a prática teatral dialógica.
- b) No teatro, o público vê e é visto pelos atores e, mesmo que o espetáculo seja feito em espaço alternativo ou na rua, sempre faz parte da cena, pois o corpo e as percepções se incluem no jogo comunicacional que propõe o teatro.
- c) As expectativas do público em relação ao espetáculo teatral não interferem na recepção propriamente dita do espetáculo.
- d) A dificuldade de formalização dos modos de recepção por parte do público é inerente à própria situação de recepção, pois imerso na ficção teatral o público encontra-se passivo.

9. É através do jogo simbólico (faz-de-conta) que a criança:

- a) brinca com vários símbolos e brinquedos de montar.
- b) desenvolve apenas habilidades motoras como: correr, pular, saltar, engatinhar e equilibrar-se.
- c) desempenha papéis; imita adultos, crianças e animais e representa objetos que estão ausentes.
- d) participa de todas as atividades escolares, demonstrando maior capacidade nas que envolvem a escrita.

10. Os termos utilizados por *Viola Spolin* que corresponderiam ao cenário, personagem e ação de cena, são, respectivamente:

- a) Quando, quem e por que.
- b) Como, quando e onde.
- c) O que, quem e onde.
- d) Onde, quem e o que.

JOGOS TEATRAIS NA SALA DE AULA**GABARITO**

1. D
2. A
3. B
4. C
5. C
6. A
7. D
8. B
9. C
10. D