

Universidade Federal de Santa Maria
Pró-Reitoria de Graduação
Centro de Educação
Curso de Graduação a Distância de Educação Especial

JOGO TEATRAL E EDUCAÇÃO ESCOLAR

5º Semestre

1ª Edição, 2005



Secretaria de
Educação Especial

Secretaria de
Educação a Distância

Ministério
da Educação



Presidente da República Federativa do Brasil

Luiz Inácio Lula da Silva

Ministério da Educação

Fernando Haddad
Ministro da Educação

Prof. Ronaldo Mota
Secretário de Educação a Distância

Profa. Cláudia Pereira Dutra
Secretária de Educação Especial

Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Paulo Jorge Sarkis
Reitor

Prof. Clóvis Silva Lima
Vice-Reitor

Prof. Roberto da Luz Júnior
Pró-Reitor de Planejamento

Prof. Hugo Tubal Schmitz Braibante
Pró-Reitor de Graduação

Profa. Maria Medianeira Padoin
Coordenadora de Planejamento Acadêmico e de Educação a Distância

Prof. Alberi Vargas
Pró-Reitor de Administração

Sr. Sérgio Limberger
Diretor do CPD

Profa. Maria Alcione Munhoz
Diretora do Centro de Educação

Prof. João Manoel Espinã Rossés
Diretor do Centro de Ciências Sociais e Humanas

Prof. Edemur Casanova
Diretor do Centro de Artes e Letras

Coordenação da Graduação a Distância em Educação Especial

Prof. José Luiz Padilha Damilano
Coordenador Geral

Profa. Vera Lúcia Marostega
Coordenadora Pedagógica e de Oferta

Profa. Andréa Tonini
Coordenadora dos Pólos e Tutoria

Profa. Vera Lúcia Marostega
Coordenadora da Produção do Material do Curso

Coordenação Acadêmica do Projeto de Produção do Material Didático - Edital MEC/SEED 001/2004

Profa. Maria Medianeira Padoin
Coordenadora

Odone Denardin
Coordenador/Gestor Financeiro do Projeto

Lígia Motta Reis
Assessora Técnica

Genivaldo Gonçalves Pinto
Apoio Técnico

Prof. Luiz Antônio dos Santos Neto
Coordenador da Equipe Multidisciplinar de Apoio

Sumário

APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA	07
-----------------------------------	----

UNIDADE A e B

O TEATRO E A EDUCAÇÃO COMO FORMA DE CONHECIMENTO E O TEATRO E A HISTÓRIA DO PENSAMENTO EDUCACIONAL	09
---	----

1. O Mundo Antigo	11
2. Idade Média	13
3. Idade Moderna e Idade Contemporânea	14
4. Século XX	15

UNIDADE C

TEORIAS SOBRE IMITAÇÃO, BRINQUEDO E JOGO; CARACTERÍSTICAS E EVOLUÇÃO	19
---	----

1. Imitação	21
-------------	----

UNIDADE D

O ENSINO DE TEATRO E AS TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS	29
---	----

1. Teatro como Catequese	31
2. Teatrinho de Colégio	32
3. Jogo Dramático e/ou Método Dramático	34
4. Oficinas Teatrais	35

UNIDADE E

NOÇÕES E CONCEITOS DO TRABALHO CORPORAL EM SALA DE AULA	39
--	----

1. Movimento Corporal	42
2. Movimentos Fundamentais de Locomoção	43
3 e 4. Mobilização Corporal / Qualidade do Movimento	44
5. Composição Corporal Criadora	45

UNIDADE F

O JOGO DRAMÁTICO E/OU TEATRAL: TERMINOLOGIA E PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS	47
---	----

1. Objetivos do Jogo Dramático	49
2. Objetivos do Jogo Teatral	50

UNIDADE G

CONCEITOS TEATRAIS: PANTOMIMA, DRAMATIZAÇÃO, MÍMICA, PERFORMANCE _____ 53

1. Pantomima _____	55
2. Dramatização _____	56
3. Teatralização _____	57
4. Performance _____	58
5. Commedia Dell' Arte _____	59
6. Bufão _____	60

UNIDADE H

IMPROVISAÇÃO: ESTRUTURA, NATUREZA E SENTIDO _____ 61

1. Origem da Improvisação _____	63
2. Estrutura _____	65
3. A Improvisação como Recurso Explícito no Teatro Formalizado: (Quando algo acontece e está fora do script) _____	68

UNIDADE I

CORRELAÇÃO ENTRE OBJETIVOS, CONTEÚDOS, MÉTODOS E

AVALIAÇÃO COMO PROCESSO NO ENSINO DE TEATRO _____ 71

1. Objetivos _____	74
2. O Teatro como Expressão e Comunicação _____	75
3. O Teatro como Produção Coletiva _____	76
4. O Teatro como Produto Cultural e apreciação Estética _____	77
5. Métodos: Competência do Professor _____	78
6. Avaliação em Teatro _____	79

UNIDADE J

O ESPECTADOR PRIVILEGIADO: O PAPEL DO PEDAGOGO NO ENSINO DE TEATRO _____ 81

1. Ela colabora para _____	83
2. Tipos de Jogos _____	84
3. Lista de Alguns Jogos Dramáticos e/ou Brincadeiras que poderão ser transformadas em Jogos Teatrais conforme a necessidade do Educando _____	85

REFERÊNCIAS

Referências _____	87
-------------------	----

Apresentação da Disciplina

JOGO TEATRAL E EDUCAÇÃO ESCOLAR

5º Semestre

Em função da especificidade desta disciplina, foi preciso fazer algumas alterações quanto ao conteúdo. Conforme o programa, o conteúdo está dividido em dez unidades, mas, para um melhor entendimento seqüencial e porque trata-se da modalidade a distância, é preciso fazer ajustes. Pensando em atender a sua necessidade foi possível optar pela união das duas primeiras unidades denominadas "O teatro e Educação como forma de Conhecimento" e "O Teatro e a História do pensamento Educacional". Na unidade "Conceitos Teatrais" também houve modificações. Com isso esta disciplina ficou dividida em nove unidades e, em cada uma delas, você terá oportunidade de estudar as diferentes abordagens referentes ao jogo teatral na educação escolar, com maior destaque para o ensino do teatro e as práticas pedagógicas no Brasil.

Utilizando a criatividade, a espontaneidade, a disponibilidade para vivência em jogos teatrais, é possível agregar essas atividades ao processo de ensino e aprendizagem, especificamente, numa categoria onde os sujeitos possuem necessidades especiais, pois se torna necessário explorar como também valorizar as potencialidades neles já instaladas naturalmente.

Dito isso, faz-se necessária a exploração prática, ou seja, esta disciplina, em razão de sua especificidade bem como sua relevância curricular, dar-se-á na forma vivenciada/experenciada em jogos teatrais que serão aplicados na forma presencial nos pólos.

Esta disciplina será desenvolvida com uma carga horária de quarenta e cinco (45) horas/aula.

Entenda os nossos ícones!



Alerta

Alerta o leitor sobre algum assunto que está sendo tratado no momento.



Saiba Mais - Recomendação

Indica fontes externas e outras leituras, como livros, sítios na internet, artigos, outros itens da própria apostila, etc.



Conteúdos Relacionados

Sugere ao aluno conhecer um ou mais conteúdos específicos para melhor entendimento do conteúdo atual.



Atividades

As atividades dizem respeito aos exercícios abordados no tópico anterior, podem ser analógicas ou digitais.

A e B

O TEATRO E A EDUCAÇÃO COMO FORMA DE CONHECIMENTO E O TEATRO E A HISTÓRIA DO PENSAMENTO EDUCACIONAL

Objetivos da Unidade

Proporcionar um breve conhecimento sobre o binômio teatro e educação a partir da origem da arte teatral e sua incursão na educação, como se deu a evolução histórica e o pensamento educacional desde o mundo antigo, Idade Média, Idade Contemporânea e no século XX.

Introdução

Nessa unidade você vai ter um breve levantamento histórico da origem do Teatro, teatro e educação, e do pensamento educacional. A fim de uma melhor compreensão se faz necessário unir as duas primeiras unidades, conforme ementa da disciplina, para que possamos aprender, descobrir e discutir esse maravilhoso mundo acerca do Teatro e Educação. Essa primeira parte do conteúdo traz uma visão panorâmica, pois, além da origem, vêm se construindo uma linha

de raciocínio sobre os pensadores de teatro na educação desde os tempos do mundo antigo até o século XXI.

A intenção do que será apresentado a seguir é que você possa ir refletindo desde já como se deu o conhecimento do teatro no mundo ocidental e o que liga o teatro à educação, pois sem dúvida esse é apenas um início de reflexão histórico crítico e cultural que tem como base a contextualização da cultura e dos fatos sociais.

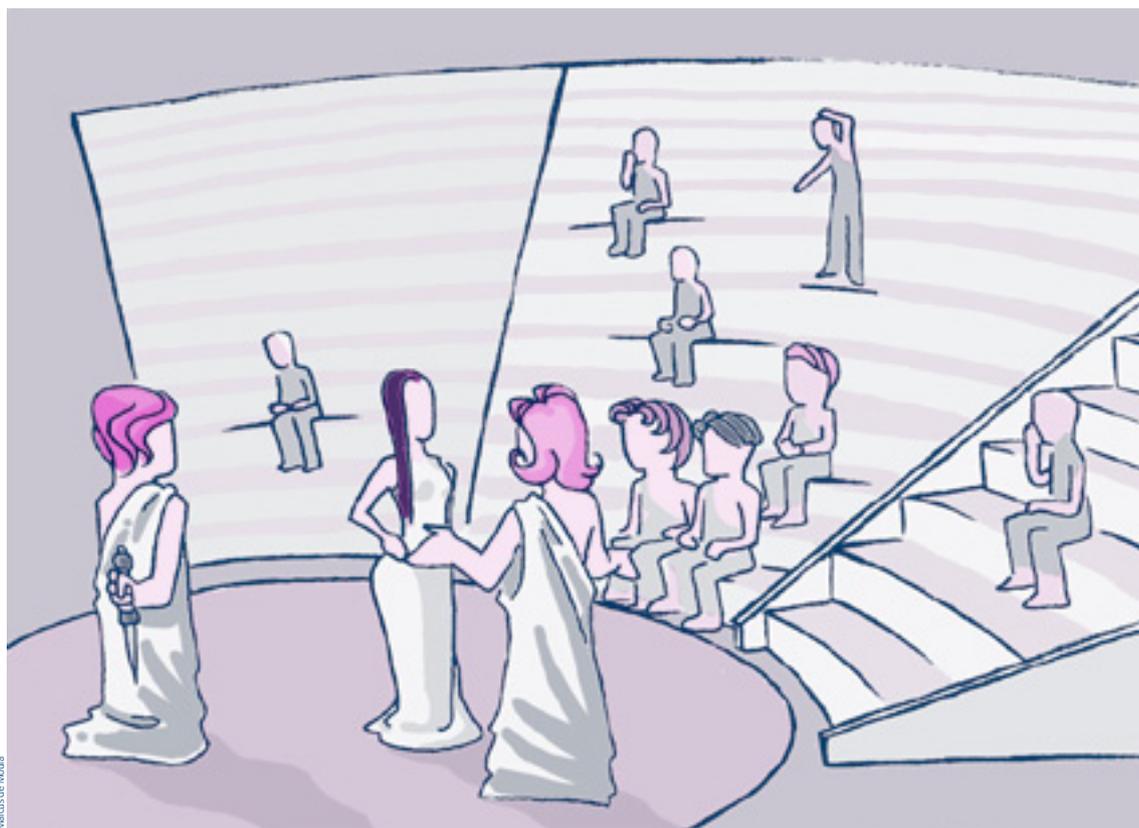


Figura AB.1: Forma de apresentação na antiguidade

1 O Mundo Antigo

O teatro originou-se a partir das festas religiosas realizadas pelos gregos. Esses ritos eram para homenagear o Deus Dionísio e celebrar a fertilidade da terra. Para sua melhor compreensão vou dividir esse acontecimento em dois grupos.

Havia um grupo de pessoas que se manifestava de forma improvisada, esse grupo conhecido como Dítirambo imitava e declamava poesias. Essa imitação era feita por um coro e um solista (chamado do corifeu que comandava o coro) que segundo Aristóteles deu origem a Tragédia.

O outro grupo também fazia imitações, porém o foco deste era os Cantos Fálicos originando dessa forma a Comédia.



Figura A.B.2: Máscara da tragédia



Figura A.B.3: Máscara da comédia

Com o tempo, essas formas dramáticas foram evoluindo até atingir o estilo trágico e cômico tão conhecido nos dias atuais.

A partir dessa breve explanação, passamos agora para a incursão do teatro na educação, constituindo o aspecto histórico bem como pensamento dos teóricos desde a antiguidade até os dias de hoje.

O teatro e a educação acompanham o homem desde as antigas civilizações. Desde os gregos, a partir de Platão e Aristóteles, sendo que o primeiro já defendia a idéia de uma educação em que o foco do aprender estaria no jogo, já o segundo considerava teatro um importante instrumento de trabalho, pois o jogo deveria servir como estímulo de prevenção à indolência.

Para este filósofo, a imitação é algo instintivo ao homem e assim sendo esse sujeito se expressa artisticamente reproduzindo a realidade que o cerca, ou seja, imita-a através de um processo de representação. A imitação, portanto, segundo o pensamento do filósofo é um princípio comum a todas as artes, poesia, música, dança, pintura ou escultura. No que diz respeito ao drama (teatro) ele refere-se como imitação de uma ação como vimos acima.

O pensamento romano não se difere do pensamento grego. Horácio dizia que o teatro era entretenimento e aprendizagem, Sêneca acreditava que no palco, as pessoas se desviavam da ocupação séria do aprender, o pensamento desse autor levou-o a escrever seus próprios textos como afirma Courtney (2001, p. 08) "Sêneca condenou o palco

Você Sabia?

Deus Dionísio Deus grego, fazia parte dos rituais festivos da Grécia Antiga, era considerado o Deus da Vinha, celebravam a fertilidade da terra.

Dítirambo: Forma pré-dramática pertencente ao teatro grego. Consistia em poesia lírica para ser cantada por um coro composto por cinquenta membros numa cerimônia em homenagem ao deus Dionísio.

Tragédia: "A tragédia é imitação de homens superiores (...). Imitação de uma ação de caráter elevado completa de certa extensão, em linguagem ornamentada (...). Imitação que se efetua não por narrativas, mas mediante atores, e que suscitando o terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções" (Sousa, 1966, p.73).

Cantos Fálicos: Eram cantados em honra ao Deus Dionísio.

Comédia: "A comédia é, como dissemos, imitação de homens inferiores, não todavia, quanto a toda espécie de vícios, mas só quanto àquela parte do torpe que é ridículo. O ridículo é apenas certo defeito, torpeza anódina e inocente que bem demonstra a máscara cômica, que, sendo feia e disforme, não tem [expressão de] dor" (Sousa, 1966, p. 74).

porque este desviava o povo da séria ocupação de aprender e escreveu seus próprios dramas não para o teatro mas para o estudo (...)"

Sob este aspecto, é possível afirmar que os pensadores acima citados contribuíram, mesmo que contraditórios, com estudos acerca do binômio teatro e educação, pois segundo Gil (1999, p. 99) "o objetivo da educação romana

era formar o cidadão como integrante do estado. As crianças aprendiam as leis, a esgrimir e a montar (...). A arte teatral está a serviço da educação do cidadão romano" (...).

Como em toda sociedade há processos de evolução e, seguindo a ordem histórica, passemos agora para a Idade Média.

2 Idade Média

Na Idade Média, a igreja condenou o teatro devido ao grau satírico usado pelos atores (Mimos) como nos confirma Courtney (2001, p. 9)

O teatro aflorou em um período durante o indecente mimo romano satirizava a igreja e, portanto havia uma objeção emocional; muitos dos costumes folclóricos pagãos continham um elemento mimético e dramático e, portanto havia uma objeção religiosa (...)

Mas, a partir da adaptação feita por São Tomás de Aquino, a filosofia de Aristóteles

conjugada a fé católica, o teatro surge como liturgia, conhecido como mistérios e moralidades que por cinco séculos instituíram-se na educação cristã das massas. Não foi diferente aqui no Brasil com a chegada dos Jesuítas.

Baseados no modelo europeu, em que as representações serviriam somente para a perpetuação da fé católica, ou seja, o teatro era um instrumento de catequese, os nativos que aqui residiam é que teriam de se adaptar a nova cultura. Dessa forma, então, é obtida a origem do teatro no Brasil.

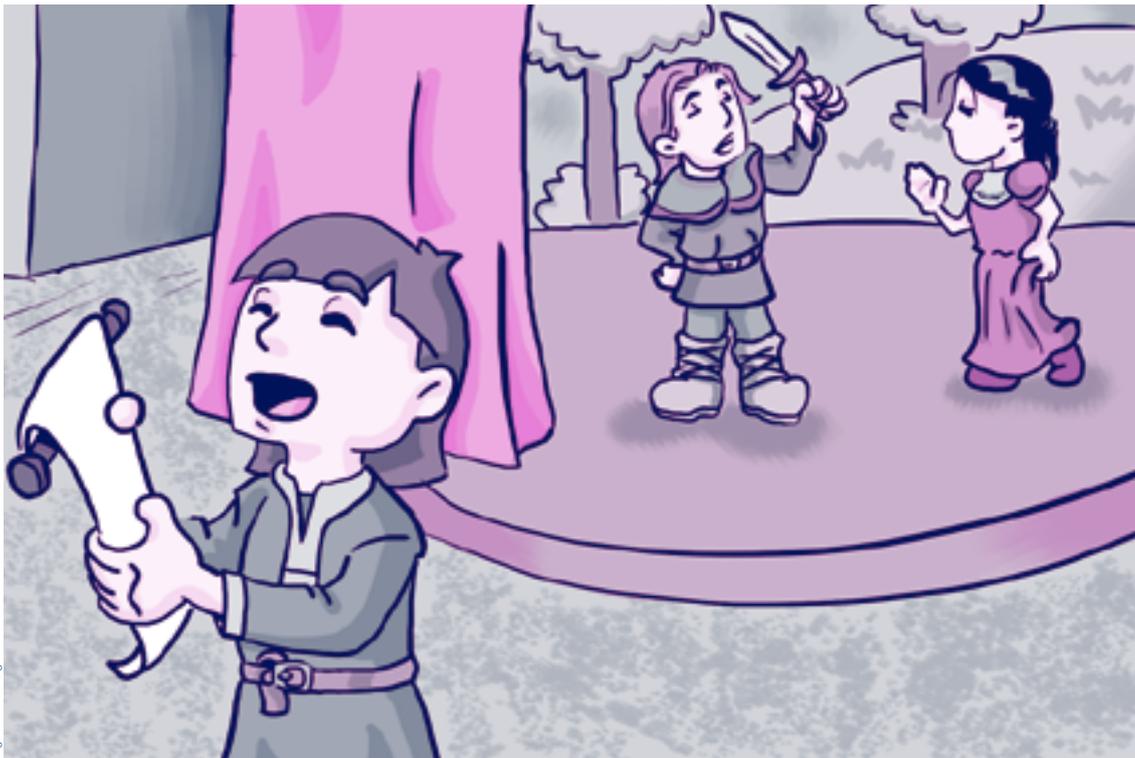


Figura AB.4: Forma de apresentação na Idade Média

3 Idade Contemporânea

Somente no século XIX, houve uma literatura especificamente debruçada sobre este binômio teatro e educação. Segundo Courtney (2001, p. 41), "Historicamente, a ressurreição do teatro na educação ocorreu quando as crianças da Rainha Vitória e do príncipe Albert

representaram Athalie e outras peças em suas línguas originais". A partir desse momento, trabalhar teatro nas escolas passou a ser um instrumento para auxiliar nas diversas disciplinas ministradas na época.

4 Século XX

Foi nesse século que houve o grande avanço entre teatro e educação: Cook e seu *Play Way* (1917), que utiliza o faz-de-conta como um instrumento necessário para a aprendizagem das crianças. Ele afirmava que "atuar era um caminho seguro para aprender" (COURTNEY, 2001, p. 44). Este método foi possível com a difusão de uma educação "pedocêntrica", inaugurada por Rousseau, que vê a criança como criança e a partir do mundo infantil é possível estabelecer a relação de ensino e aprendizagem através dos jogos de faz-de-conta.

Nesse período, o movimento ganha mais força através de uma educação ativa, o que não foi diferente em outros países. Aqui, no Brasil, ele passou a ser conhecido como Escola Nova. A difusão do escolanovismo deu-se a partir das teorias de Dewey entre os anos 20 e 30.

Nos anos 50, Peter Slade publicou *Child Dram*, nesse período o jogo ainda era visto somente como atividade de entretenimento e/ou recreação. A partir da publicação da obra desse autor, o jogo passou a ser uma disciplina relevante para o aprendizado da criança. O método de Slade consistia em: jogo pessoal e jogo projetado.

No jogo pessoal, todo indivíduo integra-se no movimento e caracterização; há uma tendência para o ruído e o esforço físico, e a criança está atuando no sentido real - desenvolvendo-se no que se refere a correr e jogos de bola, luta e dança, natação e representação. No jogo projetado, a mente é mais usada que o corpo, e a criança "projeta" uma situação dramática imaginária. (COURTNEY, 2001 p. 46).

A partir de então, novas tendências e discussões acerca do binômio teatro e educação vão avançando, sinalizando os diferentes sentidos desta complexa relação até os dias de hoje.

No entanto, aqui, no Brasil, nos anos 50, a professora gaúcha Olga Reverbel inaugura o teatro na educação a partir da criação do Teatro Infantil Permanente do Instituto de Educação, na cidade de Porto Alegre, cuja finalidade é trabalhar através dos JOGOS DRAMÁTICOS na formação de professores.



Figura A.B.5: Olga Reverbel pioneira do Teatro na Educação aqui no Brasil

A preocupação desta educadora em trabalhar nesta formação advém da sua escola de vida, pois como ela mesma afirma: "Isso é importantíssimo! Olha a história é a seguinte, eu acho que todo o aluno, professor que faz formação pedagógica para ensinar os seus

alunos tem que ter curso de teatro na educação, sem o qual não é possível..." (NUNES, 2003, p. 94). O método Reverbel consiste em quatro

características básicas: voluntária, ativa, coletiva e global.

VOLUNTÁRIA: é quando o professor esclarece que a atividade será com a participação dos alunos de forma voluntária, isto é, atuação somente irá acontecer se eles estiverem interessados. Aos que não estiverem interessados cabe outras atividades.

ATIVA: as atividades dramáticas demandam ação.

COLETIVA: geralmente as atividades propostas são realizadas em grupos de dois, três, quatro ou dez alunos. Considerando que o fazer teatral é uma tarefa de grupo, esta propicia a interação social.

GLOBAL: é reunir as outras áreas, como por exemplo: pesquisar música e artes visuais para compor um espetáculo de teatro.



Figura A.B.6: A professora Olga Reverbel com seus alunos de expressão dramática, aplicando as quatro características básicas.

Já nos anos sessenta, a americana Viola Spolin, inicia seus trabalhos com alunos inaugurando os JOGOS TEATRAIS. Partindo do pressuposto de que os jogos dramáticos trabalham somente a espontaneidade infantil, à qual a criança não estabelece uma correlação estética da obra acabada, esta professora, atriz e diretora de teatro institui o seu método de aprendizado em teatro - educação. O método Spolin é divulgado aqui no Brasil pela pesquisadora - educadora Ingrid Dormien Koudela através da tradução do livro *Improvisation for the Theater*. O trabalho com jogos teatrais constitui-se da seguinte forma "Onde, Quem, O que" (estrutura) e o objeto (foco).

Com isso, é imprescindível salientar que: ainda que haja várias discussões referentes ao ensino de teatro na educação, ainda que haja lacunas nas questões dos jogos, ainda que haja resistência entre os professores em se dispor ao ato do jogo em si, conforme a afirmativa de Gil,

O conhecimento no teatro não é apenas um saber acumulado pela humanidade na qual são ordenadas as experiências sensoriais passadas. Não se trata de um mundo artístico reconhecido unicamente através de fatos. O teatro, como arte efêmera, que só se realiza na ação dramática, não é um conhecimento estático, onde podem ser formuladas leis permanentes e imutáveis. O conhecimento no teatro se coloca como uma manifestação artística condicionada por múltiplos aspectos da vida de homens determinados. (GIL, 1999, p. 10).

Com todas as reformulações perpetuadas na evolução do homem, acredito na possibilidade do ato teatral e no teatro e educação como fonte de transformação social, capaz de potencializar e ampliar uma sociedade mais justa e humana consigo mesma e com as artes em geral, como também com o teatro.



Atividade Final

Após a leitura do texto conforme agendamento prévio, fazer síntese do conteúdo, de acordo com as orientações disponíveis no ambiente virtual.

UNIDADE

C

TEORIAS SOBRE IMITAÇÃO, BRINQUEDO E JOGO: CARACTERÍSTICAS E EVOLUÇÃO

Objetivos da Unidade

Propor aos alunos o conhecimento sobre imitação e os seus objetivos como também sobre brincadeira e jogo e sua relevância no contexto educacional.

Introdução

Nessa unidade, você vai ter um breve conhecimento sobre a origem da imitação, a fim de uma melhor compreensão e uma melhor discussão acerca da imitação, brinquedo e jogo. A primeira parte é uma visão panorâmica, pois, além da origem, vem se construindo uma linha de raciocínio sobre o conceito de imitação e poesia na visão aristotélica.

Em seguida será passado o conceito de brinquedo e logo o de jogo e/ou brincadeira e a relevância do jogo no contexto educacional.

O intuito do que será apresentado a seguir é que você possa ir refletindo desde já a forma como se deu o conhecimento do jogo e/ou brincadeira e a possibilidade de criar novos jogos através do resgate das brincadeiras tradicionais.

1 Imitação



Vinícius de Sá Menezes

Figura C.1: Imitação

Termo-chave para qualquer discussão acerca da criação artística. Embora usado por Platão (427-347 a.C.), foi com Aristóteles (384 - 322 a.C.) que o termo converteu-se na idéia central do processo de criação em arte. Para Aristóteles, a imitação é algo instintivo do homem. Assim sendo, este se expressa artisticamente reproduzindo a realidade que o cerca, ou seja, "imitando" essa realidade através de um processo de representação. A imitação, portanto, segundo Aristóteles, é um princípio comum a todas as artes: poesia, música, dança, pintura ou escultura. As diferenças que estas artes apresentam são de estrutura formal, e podem ser quanto ao meio empregado para imitar, quanto ao objeto imitado ou ao modo de imitação. No que diz respeito ao drama, Aristóteles refere-se a ele como sendo imitação de uma ação. Por ação consideremos como

Hegel (1770- 1831) "a vontade humana que persegue seu objetivo" (VASCONCELLOS, 1987, p. 104).

Objetivo da Imitação

Imitar é, entretanto, um processo muito vago que se aplica a toda espécie de objetos: O gesto e o comportamento humanos, o discurso de uma personagem, o ambiente cênico, um acontecimento histórico, um modelo literário. As palavras de ordem da imitação assumem assim, na prática teatral, formas variadíssimas, nada de comum, por exemplo, entre um texto clássico que "imita" um modelo grego, ex.: Lisístrata, comédia de Aristófanes e uma cena naturalista que reconstitui minuciosamente um interior burguês. Por sua amplitude e sua imprecisão, o conceito de imitação tornou-se inoperante. De fato, ele está sempre limitado a um exemplo de regras consideradas indispensáveis ao bom gosto, ao verossímil ou à verdade profunda. No caso particular do classicismo, a imitação dos Antigos passa pela imitação da natureza, pedra de toque da doutrina clássica. Ela exige o domínio das técnicas e das regras. A imitação clássica não impõe uma descrição total da sociedade e sim traços marcantes da psicologia humana. Quanto aos termos natureza e natural, ainda mais carregados que os termos imitação ou mimese, todas as estéticas referem-se a eles sistematicamente para reivindicar uma nova relação com a realidade.

Imitação em Aristóteles

Aristóteles (384-322 a.C.) considera a imitação como uma manifestação do homem que o difere de outros seres existentes no mundo. Acredita, ainda, que através da imitação, o homem tem sua primeira noção de aprendizado, é natural do homem, ou seja, o ato de imitar a realidade é inerente ao homem e o acompanha pela vida fora. A seguir, citarei apenas alguns capítulos do livro Poética, de Eudoro de Sousa, relevantes, no que confere a teoria da IMITAÇÃO.

I - POESIA É IMITAÇÃO

Espécies de poesia imitativa, classificadas segundo o MEIO da imitação: a epopéia, a tragédia, poesia ditirâmbica todas são em geral imitações.

II - ESPÉCIES DE POESIA IMITATIVA, CLASSIFICADAS SEGUNDO

O OBJETO DA IMITAÇÃO

Mas como imitadores imitam homens que praticam alguma ação, e estes necessariamente, são indivíduos de elevada ou baixa índole. Eis a diferença da tragédia e comédia segundo este autor: a tragédia procura imitar os homens melhores que eles e a comédia imitação de homens inferiores.

III - ESPÉCIES DE POESIA IMITATIVA, CLASSIFICADAS SEGUNDO

O MODO DA IMITAÇÃO

Narrativa, mista, dramática. Etimologia de "drama e comédia". Há uma diferença no modo como se imita as poesias: SÓFOCLES e HOMERO imitam pessoas de caráter superior e ARISTÓFANES imita pessoas que agem e obram diretamente.

V - A COMÉDIA

Evolução do gênero. Comparação da tragédia com a epopéia. A comédia é, como foi dito, imitação de homens inferiores, não a imitação de toda a espécie de vício, mas a imitação do ridículo. São homens cuja máscara não apresenta sinal de dor, são disformes, feias.

VI - DEFINIÇÃO DE TRAGÉDIA

Partes ou elementos essenciais. É, pois, a tragédia, imitação de uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes do drama; imitação que se efetua não por narrativas e sim por atores suscitando o terror e a piedade tendo por objetivo a purificação dessas emoções. As tragédias comportam: espetáculo, caracteres, mito, melopéia, elocução e pensamento. O elemento mais importante da tragédia é a imitação de ações de vida, de sentimentos como, por exemplo, felicidade e infelicidade. Sem ação não há tragédia.

XIII - A SITUAÇÃO TRÁGICA POR EXCELÊNCIA: O HERÓI TRÁGICO

Situação trágica é a do homem que não se distingue muito pela virtude e pela justiça; se cai no infortúnio, tal acontecimento se dá não por ser o homem vil ou malvado, mas por força de algum erro, e esse homem deve ser daqueles que gozam de algum tipo de fortuna ou são homens de grande reputação. Algumas tragédias conhecidas: Édipo, Medeia, Prometeu etc.

Epopéia é a poesia que recorre ao verbo simples. Poesia ditirâmbica é a poesia lírica em honra ao deus Dionísio.

Objetivos do brinquedo e do jogo

Definição segundo dicionário Novo Aurélio (1999):

1. Objeto que serve para as crianças brincarem: brinquedo mecânico, lojas de brinquedo. 2. Jogo (1) de crianças; brincadeira brinquedo de amarelinha, brincadeira de pegar. 3. Divertimento, passatempo, brincadeira: Os jovens distraíram-se com brinquedos de adivinhação e mímica. 4. festa, folia, folguedo, brincadeira: entrou no brinquedo com muita animação.

Fases do jogo

Definição segundo dicionário Novo Aurélio (1999):

1. Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras. 2. brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de armar, jogos de salão.

1.4.1. Jogo e/ou brincadeira

A fim de esclarecer a respeito do JOGO e/ou a BRINCADEIRA tendo como base as definições encontradas em diversas leituras realizadas de obras de estudiosos e pensadores universalmente reconhecidos, é preciso tecer algumas reflexões dessa nomenclatura.

São inúmeras as definições dessa palavra. Entretanto, ao ser inserida em determinados contextos sócio culturais há sempre uma ressignificação. Em primeira instância, jogo está ligado a "algo que dá prazer", ou à recreação dos sujeitos envolvidos em sua prática, no entanto, hoje, alguns teóricos consideram o jogo e a brincadeira como sinônimos, por exemplo, no Brasil, Bomtempo, Hussein e Zamberlain (1986), Oliveira (1984) e Rosamilha (1979) apud Kishimoto (2003, p. 7).



Figura C.2: Uma das fases do jogo



Figura C.3: Jogo e/ou brincadeira

A diversidade de interpretação da palavra jogo dá-se devido a uma infinidade de definições relacionadas intrinsecamente à história da origem desta palavra, que vai mudando de acordo com a época e a sociedade que a utiliza. Conforme afirmativa de Brougère (1998, p. 23), "Podemos saber de que falamos sem dispor de um conceito delimitável, tanto mais porque não podemos atrelar o uso de um termo à posse do conceito".

Segundo este autor, o brincar ou jogar na sociedade francesa tem outros significados que não são os mesmos agregados ao "ludus latino". Partindo dessa premissa, atualmente, a importância do jogo e da brincadeira já é considerada como indiscutível. Conceituar o jogo e a brincadeira é trabalho oneroso para os pesquisadores, pois, segundo Brougère (1998,

p. 22), "Wittgenstein descreveu a impossibilidade de limitar o conceito de jogo, torna-se estéril querer legislar sobre o que é e o que não é jogo". Dito isso, é possível afirmar que o jogo e a brincadeira são latentes ao homem, ou seja, a criança necessita de brincar e/ou jogar conforme a afirmativa acima citada.

A concepção de que o jogo serviria somente como aporte à frivolidade foi sendo modificada conforme a própria história da humanidade nos registra. Tal concepção era resultante do pensamento que dominou por um longo período as sociedades da época, quando o jogo e/ou a brincadeira se tornou sinônimo de oposição ao trabalho. Nessa perspectiva, é possível afirmar que o jogo estava para a sociedade como algo recreacionista e estava destinada à recuperação de forças perdidas

durante o trabalho, portanto deveria ser usado pelo homem num único sentido, para o descanso da vida séria. Essas idéias eram correntes até o final do século XIX.

É no final desse século citado, no Romantismo, que começa o desencadear do pensamento sobre a importância do jogo e da brincadeira na educação. Fröbel apud Brougère (1998, p.68), como um ícone do pensamento romântico, rompe com a idéia do jogo como frivolidade e situa-o no lado sério, a Educação. Fröbel idealiza a pedagogia infantil colocando o jogo no centro do processo de aprendizagem, transformando dessa forma, a concepção antiga acerca do jogo.

É nesse período que a humanidade se volta às atividades infantis, constituindo uma investigação de caráter científico, buscando e contribuindo com novas teorias atreladas ao teatro e educação. Assim, podemos afirmar que, a partir do Romantismo é que assistimos ao nascimento da psicologia infantil e às novas concepções de jogo e brincadeira. Na concepção contemporânea das teorias sobre o desenvolvimento humano, destaco as teorias de Vigotski (1999) e Piaget (1971). É possível afirmar que para ambos os autores o jogo também é mediador da apropriação da linguagem escrita, falada e também contribui para o desenvolvimento cognitivo e afetivo em que o homem permeia sua evolução através das etapas de amadurecimento.

A estrutura do jogo possui regras definidas,

ou seja, determinadas leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados que proporcionam sua execução. O jogo em si não possui caráter limitado, ao contrário permite ao jogador à exploração da liberdade pessoal

Enfim, o jogo e a brincadeira se originam no social e é pela vontade de conhecer e coordenar as relações inter e intrapessoais que o homem joga e brinca. Conforme a afirmativa de Elkonin (1998, p. 19), "Chegamos à conclusão de que o jogo é uma atividade em que se reconstroem, sem fins utilitário direto as relações sociais".

Neste sentido, o conteúdo dos jogos é, em quase todos os casos, a realidade que o circunda e a história com a qual o homem é formado.

A seguir, está o quadro evolutivo dos jogos baseado nas teorias de Piaget (1975), nos estudos de Ingrid Dormien Koudela (1998) e outros que também podem ser aplicados sob o enfoque de jogos dramáticos ou teatrais.

A seguir, alguns exemplos de jogos em cada faixa etária:

0-2 anos: exploração de objetos.

2-4 anos: imita a realidade e as ações que observa.

4-6 anos: jogo dramático, fundo de quintal e o faz de conta.

7-12 anos: jogo dramático como base para o jogo teatral, onde a criança já entende o seu papel (personagem).

Maiores de 12 anos: jogo teatral propriamente dito.

QUADRO EVOLUTIVO DOS JOGOS

FAIXA ETÁRIA	O PROCESSO	O PRODUTO
00-02 ANOS	Jogo Exercício. Exploração Sensorio Motora	-----
02-04 ANOS	Jogo Simbólico Egocêntrico: -símbolo Analógico -respeito Mítico pela Regra -percepção da realidade	Não há relação Palco/Platéia
04-06 ANOS	Jogo Simbólico Coletivo: -símbolo traduz representação imitativa da Realidade -diferenciação e ajustamento de papéis -ordenação de Cenas e seqüência de idéias no diálogo	Não há relação Palco/Platéia
07-12 ANOS	Jogo de Regras. Jogo Teatral	Relação Palco/Platéia restrita ao GRUPO
MAIORES DE 12 ANOS	Jogo de Regras Jogo Teatral: -criação de Roteiros -literatura Dramática, -interpretação	Relação Palco/Platéia pode ser pública

Figura C.3: NUNES, Lúcia de Fátima R. Quadro evolutivo do jogos baseado na obra de Piaget e Koudela. Para fins didáticos 2003



Figura C.4: Exemplo de jogo teatral executado pela professora Olga Reverbel com seus alunos



Paulo Fernando Machado

Figura C.5: Espetáculo XIMIA BÓIA, dirigido e atuado pela professora Lúcia de Fátima Royes Nunes, no Theatro Treze de Maio, em Santa Maria, RS, 2001.



Acervo Pessoal

Figura C.6: Exemplo de jogo dramático realizado pela professora Lúcia de Fátima Royes Nunes, no quintal da sua casa. 1999



Acervo Pessoal

Figura C.7: Exemplo de jogo dramático executado pelos alunos da professora Olga Reverbel

UNIDADE

D

O ENSINO DE TEATRO E AS TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS

Objetivos da Unidade

Propor ao aluno o conhecimento histórico do ensino de teatro e educação aqui no Brasil desde a chegada dos Jesuítas até os dias atuais.

Introdução

Desde a antigüidade até os dias de hoje, a sociedade passou e continua passando pelo processo de "remodelação", ou seja, a partir da evolução do homem a sociedade evoluiu também e concomitantemente as relações intra e interpessoais no contexto sóciopolítico e cultural passam por este processo. Não distante, está focalizado o contexto educativo, as formas e conteúdos necessários para a formação do homem. Frente à especificidade do ensino das Artes, a Educação também passa pelo processo evolutivo.

O teatro na educação constitui-se em uma perspectiva mais ampla da arte - educação ao qual o objetivo é utilizar o processo de expressão artística como uma possibilidade a

mais de desenvolvimento do ser humano. Sendo assim não possui a finalidade de criar produtos acabados ou pré determinados, mas propiciar o enriquecimento dos meios de expressão do indivíduo e do grupo seja ele formado por crianças, seja por jovens e adultos na escola ou fora dela.

Entretanto acredita-se que no momento em que o indivíduo obtiver um melhor conhecimento sobre si mesmo, pretende-se que seja ampliado o conhecimento do outro e da realidade à qual está engajado, tendo como base a expressão dramática. A partir dessa premissa, explicitaremos o teatro como catequese, teatrinho de colégio, método dramático e oficinas teatrais.

1 Teatro como Catequese

Origina-se da perpetuação da fé católica. No Brasil, é instituído como instrumento de catequização dos nativos. Exemplo a minissérie da Rede Globo "A Muralha" (2002), para àqueles que acompanharam a mini -série fica

mais fácil fazer a relação da obra e a época em que se deu o teatro como catequese, aos que não acompanharam, podem dispor a obra nas locadoras ou ponto de vendas de suas cidades.

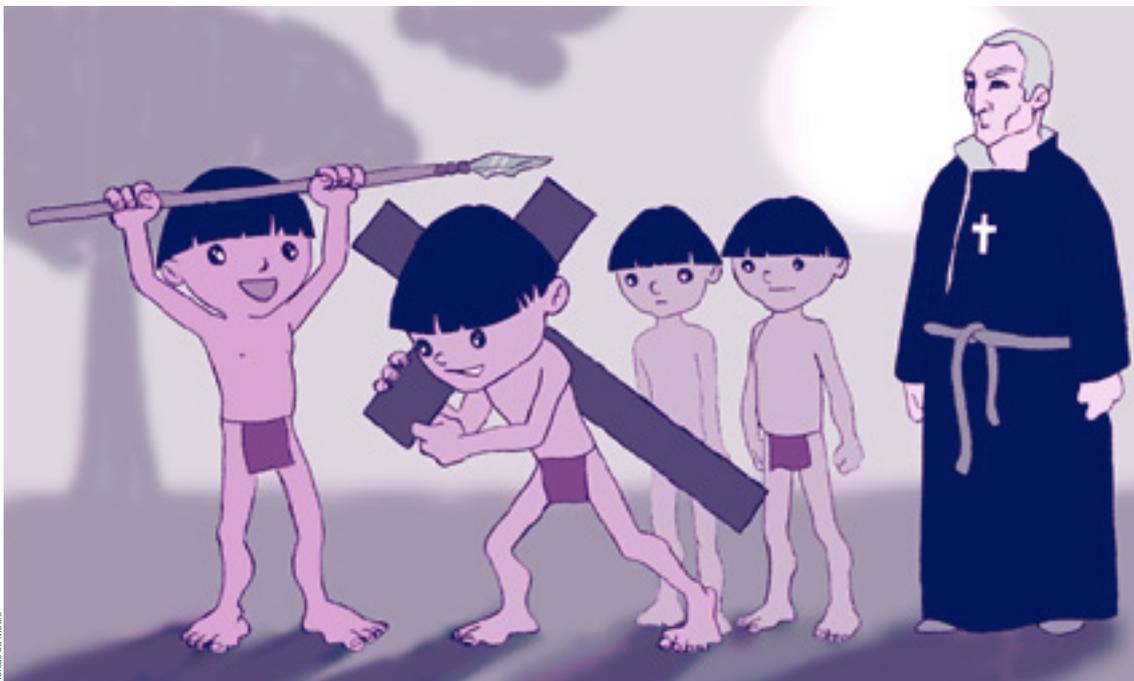
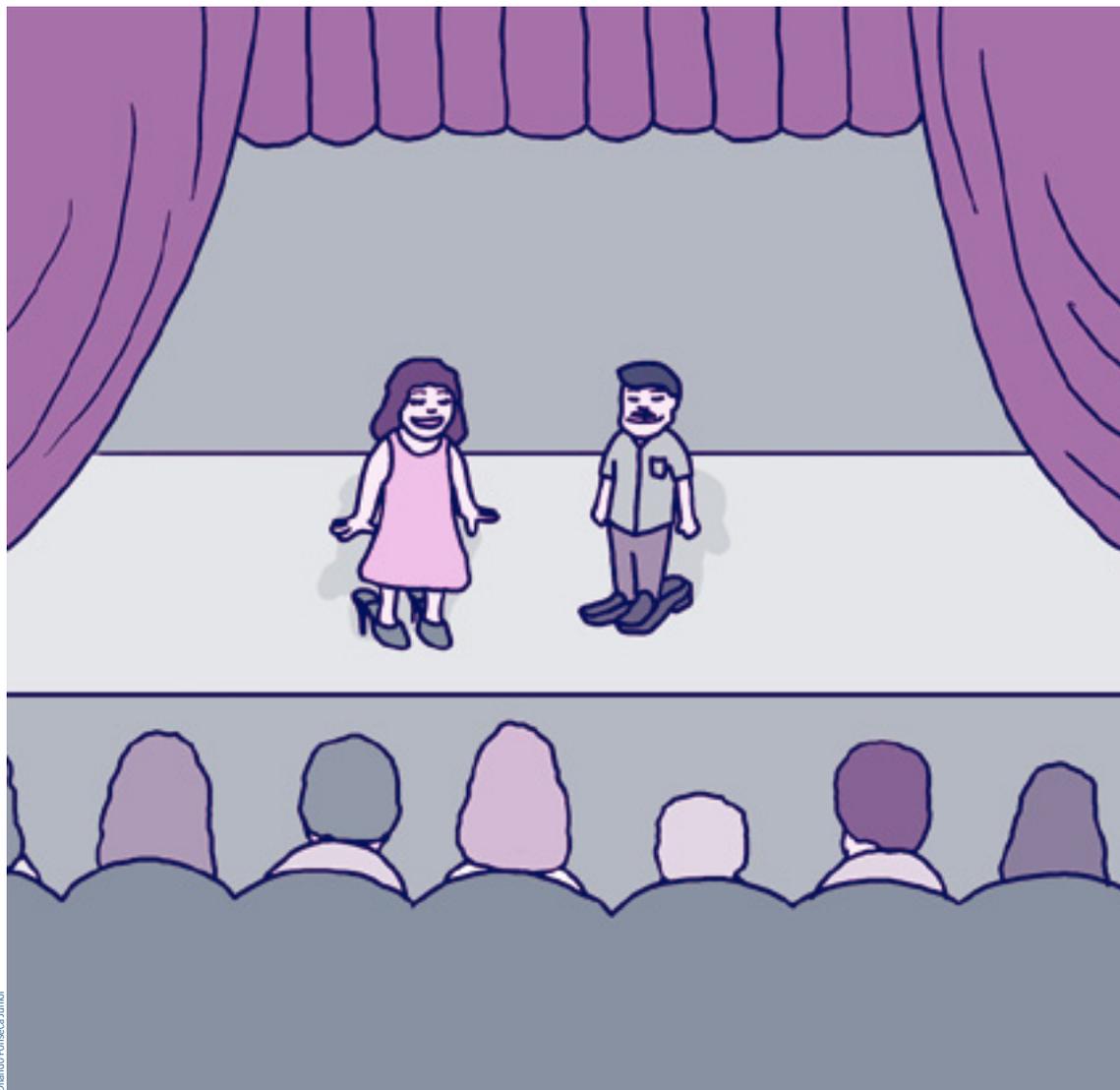


Figura D.1: Forma como foi introduzido o teatro aqui no Brasil

2 Teatrinho de Colégio



Cláudio Fonseca Júnior

Figura D.2: Teatrinho apresentado no Dias das Mães e dos Pais

Origina-se da tradição teatral realizada pela igreja católica, que tem como objetivo a perpetuação da fé católica. O marco desse evento se deu com a chegada da Companhia de Jesus, no ano de 1549, enviada por D. João III, de Portugal, visando à catequização dos índios aqui encontrados. Este trabalho

possibilitou uma aproximação de forma vertical dos índios com o homem branco. Dessa hierarquia obtém-se a exploração do índio, como mão de obra barata. O teatro jesuítico tem a função de garantir a posse do povo indígena, com isto a catequização manifesta-se de duas formas:

1. consiste em eliminar toda a conceituação de tempo e espaço vinculado à experiência indígena. A mensagem jesuítica é universal e eterna, por isso o índio deve se converter. O índio como cultura deverá desaparecer para renascer com outra identidade, já catequizado pelos jesuítas;

2. a segunda operação do teatro catequese é falar da consciência. Qualquer que seja o peso dado à virtude ou ao vício, a redenção depende exclusivamente da decisão individual. Esse teatro pedagógico separa o bem do mal, no entanto a questão de interiorizar o julgamento de seus atos separa o indivíduo da coletividade. Desta forma, o que é socialmente permissível pode tornar-se pecado e vice-versa.

Este tipo de trabalho durou, no Brasil, até o ano de 1759 quando se deu a expulsão da Companhia de Jesus devido às reformas do Marquês de Pombal. Segundo Ribeiro (1993, p. 33) apud Gil (1999), a Cia de Jesus "(a) era detentora de um poder econômico que deveria ser devolvido; (b) educava o cristão a serviço da ordem religiosa e não dos interesses do país". Com isso, esta forma de unir o teatro à

educação, primeiro nesta vertente e depois na vertente leiga com a nobreza, ao qual se dão as primeiras impressões do teatro e educação. Segundo Gil (1999, p.106) nos afirma

O teatrinho de colégio atravessa os séculos XVIII e XIX. Na vertente leiga predominam a hora cívica, onde o sentimento de amor à pátria é cultivado, e as datas comemorativas, onde aparecem as homenagens às mães, pais, índios e toda a sorte de festividades.

Hoje em dia ainda encontramos na realidade escolar este tipo de artefato. É comum, por exemplo, ouvirmos as expressões "hoje vamos fazer um teatrinho comemorativo ao dia das mães", ou no encerramento do ano letivo "vamos apresentar o nascimento de Jesus", como nos admite Gil (1999, p.107)

Condicionado, na maior parte das vezes, às comemorações religiosas ou cívicas para agradar a classe dominante, seja nobre ou burguesa, o ensino do teatro no Brasil, orientou-se, por mais de dois séculos, por uma pedagogia tradicional, ora da vertente religiosa, ora da vertente leiga, alcunhada até nosso dias pela expressão teatrinho de colégio.

3 Jogo Dramático e/ou o Método Dramático

A inauguração do Método Dramático é atribuída a Caldwell Cook com a criação do *The Play Way* (1917). Em seu método, ele afirmava que "atuar é um caminho seguro para aprender" Courtney (1980, p. 44). A finalidade era a partir do "faz-de-conta", dar possibilidades à criança para compreender e aprender sobre o contexto educacional cerceado naquela época. Segundo Courtney (1980, p. 45), a fundamentação do método de COOK estava sob três perspectivas:

1. Proficiência e aprendizado não advêm da disposição de ler e escrever, mas da ação do fazer, e da experiência.

2. O bom trabalho é mais freqüentemente resultado do esforço espontâneo e livre interesse, que da compulsão e aplicação forçada.

3. O meio natural de estudo, para a juventude, é o jogo.

Partindo dessa afirmativa acredita-se ainda que o jogo de faz-de-conta propicie às crianças e jovens a encontrar o caminho para desenvolver as diferentes possibilidades de aprendizado em diferentes instâncias

educacionais. Na Europa, especificamente na Inglaterra, nos dias de hoje ainda é muito divulgado o método dramático nas escolas primárias (COURTNEY,1980).

Aqui no Brasil, este método é inaugurado pela professora Olga Garcia Reverbel nos anos 50, a partir da criação do Teatro Infantil Permanente do Instituto de Educação, ministrado às normalistas de Porto Alegre/ RS. Confere o interesse dos professores em trabalhar nas escolas primárias com o jogo dramático, capacitando os alunos às atividades globais de expressão, ou seja, o aluno obterá, a partir dos jogos dramáticos, não somente o conhecimento de si próprio como também do outro e da sociedade que o cerca. Dessa forma o ensino do teatro foi se engajando às diferentes tendências educacionais que segundo, Saviani (1993) apud Gil (1999, p. 113) "o tecnicismo não se caracteriza como uma teoria educacional, nem como prática pedagógica mas, sim, como uma tendência que, no ensino de teatro, se sustenta como método dramático".

4 As Oficinas Teatrais

As oficinas teatrais surgiram no Brasil após o Regime Militar. O objetivo dessas oficinas é a descentralização da prática teatral, onde a população mais pobre começa a ter acesso ao fazer teatral. Esta nova fase dada ao teatro foi inaugurada por Augusto Boal, fundador do Teatro do Oprimido que "consiste basicamente, num conjunto de procedimentos de atuação teatral improvisada, com o objetivo de, em suas origens, transformar relações de produção material nas sociedades capitalistas pela conscientização política do público" (JAPIASSU, 2001, p. 37). Segundo Gil (1999, p. 114), "mo-

tivados pela indústria cultural, principalmente as novelas de televisão, as oficinas começam a tomar conta de todos os calendários de eventos culturais". Desta forma, há uma expansão da tendência pedagógica crítico reprodutivista, na qual se começa a pensar o teatro não na forma tradicional, mas sob o enfoque de oficinas, em que há a prevalência de jogos.

Para melhor compreensão de como ocorre o ensino de teatro em cada corrente pedagógica, apresenta-se, no quadro a seguir, uma síntese desse estudo, baseado em Saviani (apud GIL, 1999).

O ENSINO DO TEATRO E AS CORRENTES PEDAGÓGICAS

FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO	TEORIA EDUCACIONAL	PRÁTICA PEDAGÓGICA	TENDÊNCIA	ENSINO DE TEATRO
CONCEPÇÃO/VERTENTES HUMANISTA/Religiosa TRADICIONAL/ Leiga	Pedagogia Tradicional	Tradicional		Teatro como catequese Teatrinho de Colégio.
Concepção humanista moderna	Pedagogia Nova	Nova		Jogo Dramático
Concepção Analítica			Pedagogia Tecnicista/ Prática Tecnicista	Método Dramático
Concepção Crítico Reprodutivista	Crítico Reprodutivista			Oficinas Teatrais
Concepção Histórico-crítica	Histórico-crítica	Histórico-crítica.		

Figura D.1: O Ensino do Teatro e as Correntes Pedagógicas

Fonte: Quadro adaptado a partir de Saviani, apud Gil (1999).

Sob a perspectiva do ensino do teatro e as correntes pedagógicas, é relevante explicitar que, no sentido arte e educação, há duas correntes educacionais que norteiam o trabalho do teatro na educação. Uma subjacente à corrente contextualista, que tem no Jogo Dramático o seu maior expoente, e outra à corrente essencialista, representada pelo Jogo Teatral. Em primeira instância, o que liga o teatro à educação é o jogo.

Dada a relevância já discutida por psicólogos, pensadores, filósofos, educadores, enfim uma gama de profissionais que se preocupou com jogo e suas diferentes possibilidades de ampliar, como também, potencializar, a formação dos sujeitos em sua totalidade, cabe aos educadores, artistas filósofos e outros, a discussão em torno do jogo aliado à educação ou Teatro - Educação.

Em que pese a contribuição dos autores consagrados universalmente, vale dizer que há autores que adotam o sistema de jogos dramáticos por acreditarem que ele trabalha não somente em prol da formação estética, mas o principal objetivo é contribuir com a formação pessoal do sujeito. Insere-se na corrente contextualista, pois estudos como os de Piaget, Vygotsky, Reverbel, entre outros, afirmam que este jogo serve também de instrumento para o aprendizado de outras disciplinas, como por

exemplo, aprender história, dramatizando um fato histórico. Por outro lado, há outros estudos como os de Viola Spolin, Ingrid Koudela, entre outros, que assumem na ótica essencialista o jogo teatral.

O Jogo teatral inaugurado por Viola Spolin, nos anos 60, nos Estados Unidos, marca o rompimento da concepção de que o teatro na educação serve de instrumento para aprendizagem de outras disciplinas. A autora enfatiza que a arte e o fazer artístico na dimensão e profundidade, sustenta-se por si mesma, possibilitando ao sujeito, em contato com esta linguagem, o desenvolvimento na dimensão cultural e artística. Neste sentido, podemos afirmar que o conhecimento estético da arte se dá não somente como um processo de apropriação da linguagem, mas também, possibilita a análise da obra acabada, executada por outros artistas.

Por mais que pese o estudo das diferentes abordagens em teatro na Educação, há ainda a afirmação de que jogo teatral e jogo dramático têm o mesmo entendimento, conforme pode ser comprovado nas palavras de Reverbel (2003), "ambos significam a mesma coisa, e que a discussão é uma questão de nomenclatura, no final das contas tudo é a mesma coisa (...)".

**Atividade D.1**

Após o término de seus estudos, faça uma relação entre as correntes contextualista e essencialista, considerando os seguintes aspectos:

- correntes: Contextualista e Essencialista;
- denominação e forma de apresentação;
- baseado em que modelo, principal representante e objetivos;
- representante no Brasil, forma de apresentação e objetivos.

Essa atividade pode ser apresentada, de modo sistematizado, sob a forma de quadro, que deverá ser disponibilizado no ambiente virtual, conforme orientações do professor da disciplina.

**Atividade Final**

Investigue em, no mínimo, duas escolas das redes municipal e estadual, na sua cidade, se ainda utilizam o teatro como representação em datas festivas:

ATENÇÃO:

SE A RESPOSTA FOR SIM

Faça um levantamento sobre qual o período do ano letivo em que o teatro possui representatividade nessas escolas e por quê?

ATENÇÃO:

SE A RESPOSTA FOR
NÃO

Investigue de que forma o teatro é utilizado nessa escola, e quais os métodos utilizados pelos professores para ajudar na construção dos espetáculos e por quê?

Disponibilize no ambiente virtual conforme orientações do professor.

UNIDADE

E

NOÇÕES E CONCEITOS DO TRABALHO CORPORAL EM SALA DE AULA

Objetivos da Unidade

Apresentar aos alunos a importância da consciência corporal, propondo, a partir daí, um trabalho de percepção e experimentação, sem os quais é impossível perceber-se e perceber o outro ou a limitação corporal, algo natural no homem.

Introdução

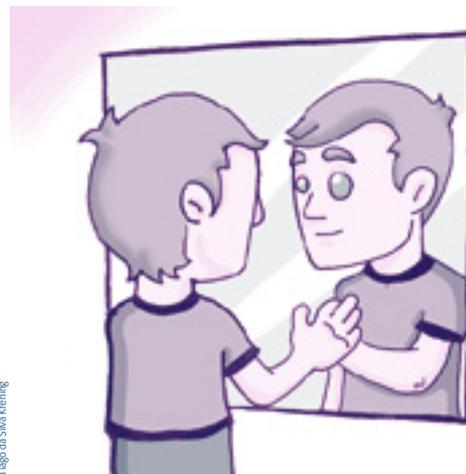


É aconselhável que o professor, ao desenvolver a consciência corporal, em primeira instância experiencie/ vivencie nele mesmo, para perceber-se corporalmente para depois aplicar aos seus alunos.

O professor, ao ingressar em sala de aula, a fim de que possa realizar o seu trabalho de expressão corporal, já que, no tocante da utilização da expressão dramática que engloba a totalidade de conhecimentos quer seja no campo físico como no subjetivo (entende-se aqui como

outros aspectos da aprendizagem como por exemplo: afetivo, emocional, cognitivo, etc.), deverá fazer uma ampla e segura pesquisa para trabalhar o corpo da criança.

Basicamente a expressão corporal se manifesta em quatro níveis que são:



Tiago da Silva Kleinig

Figura E.1: a pessoa em relação a si



Tiago da Silva Kleinig

Figura E.3: a pessoa em relação a outros seres vivos



Tiago da Silva Kleinig

Figura E.2: a pessoa em relação a outras pessoas



Tiago da Silva Kleinig

Figura E.4: a pessoa em relação aos objetos.

Partindo desses pressupostos, é preciso levar em consideração os conteúdos desenvolvidos para este fim conforme Stokoi (1987), visando que eles possuem uma metodologia específica, e por esta razão apresentam uma série de passos ou ações que devem ser considerados, seja de forma sucessiva, alternada ou integrada, e uma série de elementos e procedimentos que levam à realização desses conteúdos de forma plena e absoluta. Veja a seguir:

Pesquisa: trata de experimentar as diferentes possibilidades de realizarmos as ações, quer seja corporalmente em relação a nós mesmos, em relação ao outro, ou a algum objeto. Nesse momento, é possível perceber o como, por quê e para quê.

Esse processo poderá ser dividido em dois itens:

1. as qualidades que podem ser descobertas num determinado objeto como, por exemplo: tamanho, textura, temperatura, sabor, cor, superfície etc. e as características específicas: resistência, maleabilidade, elasticidade etc;

2. as ações que podem ser realizadas sobre o próprio corpo, outro corpo ou objetos. Exemplo: pensar, amassar, apalpar, tocar, abraçar, etc.

Expressão: capacidade de externalizar as sensações, as emoções ou os pensamentos por ações físicas, ou seja, pelo meio gestual;

Criação: é a possibilidade de realizar uma ação sobre um determinado tema, ou idéia, objetos ou estímulo sonoro aos quais possa existir uma relação criativa entre o sujeito e o objeto. Exemplo transformar um porta-canetas em uma cuia de chimarrão, transformar um

lençol em um balanço, etc. A criação também poderá ser executada através das improvisações, ou brincadeiras, ou jogos propostos. A criatividade desenvolve a capacidade de:

1. observar fenômenos;
2. evocar fenômenos passados;
3. formar imagens novas;
4. imaginar;
5. concentrar-se;
6. desenvolver e diferenciar entre a imagem reprodutiva (imagem evocada) e a imagem produtiva (imagem nova);
7. integrar as contribuições da natureza à vida cotidiana.

Comunicação: no instante de executarmos as ações, automaticamente a comunicação já faz parte do contexto expressivo. Para essa há vários níveis:

1. comunicar-se consigo mesmo - intracomunicação individual;
2. comunicar-se com o outro - intercomunicação interindividual;
3. comunicar-se com os outros - intercomunicação grupal.

A partir dessas relações, é possível perceber três níveis de ação (em relação ao outro) que são:

- a) ação e reação: eu o empurro, ele também empurra; eu o empurro, ele resiste; eu o empurro, ele cai;
- b) ação e imitação: eu levanto o braço, ele também; eu abro a boca, ele também; eu escovo os dentes, ele também;
- c) ação e observação: a construção de estátuas.

1 Movimento Corporal

O Corpo: Sensopercepção, Motricidade e Tônus

SENSOPERCEPÇÃO: o objetivo deste é o desenvolvimento dos sentidos, tanto dos externo-ceptivos, tais como visão, audição, paladar, tato, olfato, que proporcionam informação sobre o mundo externo como também a parte externa do nosso corpo, quanto os interoceptivos, tais como volume corporal, espessura corporal, peso corporal etc.

MOTRICIDADE: Refere-se ao movimento corporal.

TÔNUS: Refere-se ao grau de tensão ou de relaxamento muscular e a harmonia estabelecida entre ambos nos momentos de ação e repouso. O sentido de trabalhar o tônus corporal é a possibilidade de regular a energia durante a execução de uma ação, ou seja, se desejamos corrigir a postura corporal (sentada) começaremos pelos ísquios que são os dois ossos ou pontos de apoio para esta postura. Esse trabalho poderá ser dado da seguinte forma: localizar os ísquios, tocá-lo, percebê-lo no instante de sentar.

2 Movimentos Fundamentais de Locomoção

O corpo no espaço

O espaço pessoal é aquele ocupado pelo nosso corpo e seus espaços internos, O espaço parcial é aquele que circunda o nosso corpo e o espaço total é o espaço abarcado pelo deslocamento

corporal e ainda espaço social, dividido com os outros sujeitos. Dentro deste conceito também é contemplado aquele que corresponde aos lugares físicos e aos objetos que o ocupam.

3 e 4

Mobilização Corporal / Qualidade do Movimento

É quando o movimento deixa de ser funcional e passa a ser com qualidade. A exemplo disso temos "coçar a cabeça". Num primeiro momento, é uma ação funcional quando simplesmente a cabeça é coçada. No segundo

momento, quando colocamos velocidade (rápida ou lenta), tensão (forte ou fraca), direta ou indireta (elemento espacial) estamos qualificando as ações.

5 Composição Corporal Criadora

É quando os sujeitos, depois de experienciarem e vivenciarem esta gama de conhecimentos, buscam uma melhor qualificação de suas ações, podendo, não somente utilizar o jogo cênico, como também criar roteiros, sob um determinado tema. Pode ser também entendido como a criação de personagens, direção e criação de textos, ou a reprodução de textos literários, ou dramáticos etc.



ALGUNS ESTÍMULOS: você com certeza depois de ler, discutir, experienciar corporalmente tudo o que foi visto nesse capítulo e nos outros já terá condições de montar com seus alunos alguns jogos, para tanto, eis alguns estímulos ou recursos didáticos que irão auxiliá-lo no desenvolvimento das atividades;

1. FALA: linguagem falada e escrita.
2. SOM E A MÚSICA: discos, cds, instrumentos etc.
3. A FORMA, A COR E A PLÁSTICA: quadros, lâminas, etc.
4. OS OBJETOS: pessoas, animais e coisas.

UNIDADE

F

O JOGO DRAMÁTICO E/OU JOGO TEATRAL: TERMINOLOGIA E PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS

Objetivos da Unidade

Fazer a relação com os conteúdos desenvolvidos anteriormente bem como pontuar as principais repercussões e a relevância do jogo na educação.

Introdução

Nessa unidade, você disporá de um assunto polêmico acerca do teatro e educação norteado pelo jogo. Afinal, é jogo dramático ou jogo teatral?

É brincadeira ou é brinquedo?

É algo considerado frívolo? Deve ser levado

a sério? Qual é o tempo necessário para o aluno que possui necessidades especiais se disporem ao jogo?

E nós, professores / educadores será que realmente jogamos? Ou apenas a gente faz-de-conta?

1 Objetivos do Jogo Dramático



Otiliano Fonseca Júnior

Figura F.1: Uma espécie de jogo dramático

Subjacente à corrente contextualista, significando muitas vezes estar a serviço de outras disciplinas e não havendo relação palco/platéia, ou seja, não há intenção de comunicação com outras pessoas, todos os jogadores participam no instante do ato de jogar.

O jogo dramático está diretamente ligado à infância, despertando na criança a possibilidade de manifestar-se de forma espontânea, criativa e imaginativa. Todo o ser humano possui capacidade de criar e expressar-se sem com isto afirmar que são artistas ou possuem talentos. O potencial criador e expressivo está intrínseco na vida do indivíduo, e quanto maior for o estímulo recebido maior será sua potencialidade. As vivências em jogos dramáticos possibilitam às crianças, jovens e adultos, descobrirem a vida pelo viés da emoção e do físico, como na afirmativa de Faure (1982, p. 19) "A criança, durante a improvisação, intervém com o corpo e com a palavra, com sua timidez e sua sensibilidade, com suas recordações e os seus sonhos".

O objetivo do jogo dramático é propiciar o desenvolvimento da totalidade, quer seja no campo físico, quer seja no campo emocional, quer seja no campo cognitivo. A base do jogo está centrada na improvisação de ações executadas pelos jogadores. O elemento base do jogo dramático é o jogo de faz-de-conta, o qual propicia aos indivíduos uma melhor percepção do ambiente em que estão inseridos, ou seja, percebem a realidade que o cerca.

O jogo é chamado de dramático porque, segundo a afirmativa de Faure (1982, p. 12) "lhes chamamos de dramático é para recordar o teatro e - tomando o adjetivo no seu sentido etimológico - para acentuar a presença de uma ação". A possibilidade de brincar de faz-de-conta desempenha função importante no desenvolvimento da inteligência da criança.

É a partir desses jogos que a criança amplia as suas possibilidades/potencialidades. O jogo dramático como processo de aprendizado e amadurecimento, segundo Lopes (1989, p. 59), nos aponta que "a vitalidade da expressão e da criatividade correspondem as fases de evolução, ou estruturas organizadas e caracterizadas, de forma que se torna possível a sua observação pelo jogo dramático, pintura ou grafismo".



O jogo dramático muitas vezes é aquele que acontece na nossa infância.

Você lembra da época do banco, de pular sapata, de escola, de fazer bolinho com barro no fundo do quintal

2 Objetivos do Jogo Teatral



Olinda Fonseca Junior

Figura F.2: Uma das espécies de jogo teatral

Subjacente à corrente essencialista, o jogo teatral surge na década de 60 nos Estados Unidos, a partir dos estudos realizados pela professora, atriz e diretora de teatro Viola Spolin.(1906-1994), dedicando-se à intenção de entender a arte e o fazer artístico na dimensão e profundidade sustentada pela arte em si.

A corrente essencialista em primeira instância possibilita ao educando uma reflexão crítica em arte educação, que além da dimensão expressiva, sejam também desenvolvidas a dimensão cultural e a dimensão

artística. Nessa perspectiva, é possível afirmar que o jogo teatral possibilita que a criança, o jovem e o adulto tenham conhecimento estético da arte, viabilizando dessa forma, não somente como processo de apropriação, mas também como análise da obra acabada executada por outros artistas.

O método Viola Spolin é baseado pelo jogo de regras, incluindo também a estrutura do jogo denominado Onde, Quem e O que e o objeto (foco). Ao estabelecer a diferença entre o jogo dramático e o jogo teatral, Spolin (1979, p. 253) nos aponta:

Como adulto, a criança gasta muitas horas do dia fazendo jogo dramático subjetivo. Ao passo que a versão adulta consiste em contar histórias, devaneios, tecer considerações, identificar-se com os personagens da T.V., a criança tem além destes, o faz-de-conta onde dramatiza personagens e fatos de sua experiência, desde cowboys até pais e professores (...).

Ao separar o jogo dramático da realidade teatral e num segundo momento fundido o jogo à realidade do teatro, o jovem ator aprende a diferença entre o fingimento (ilusão) e a realidade, no reino de seu próprio mundo. Contudo, essa separação não está implícita no jogo dramático e o mundo real frequentemente são confusos para jovens e, ai de nós, para muitos adultos também.

A partir desta citação, é possível perceber através da metodologia spoliniana, que o palco não é um prolongamento da vida, possui uma linguagem própria e que os problemas surgidos na execução do jogo deverão ser solucionados na relação do jogo em si. Nessa relação, é possível dar realidade às situações imaginárias sem que haja confusão entre o que é realidade e o que é ficção. Ao reafirmar as diferenças existentes entre o jogo dramático e o jogo teatral, Koudela (1998, p. 44) nos diz que:

O processo de jogos teatrais visa 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. A passagem do jogo dramático ou jogo de faz de conta para o jogo teatral pode ser comparada com a transformação do jogo simbólico (subjetivo). Em oposição a assimilação pura da realidade ao eu, o jogo teatral propõe um esforço de acomodação, através da solução de problemas de atuação.

Seguindo a afirmativa desta autora, entendemos que o jogo dramático é anterior ao jogo teatral, ou seja, o jogo dramático é uma

prévia do jogo teatral, portanto possuem metodologias diferentes. A exemplo disso, no jogo teatral, é a divisão existente no grupo durante a atuação dos jogadores, enquanto uns jogam em uma situação improvisada, outros assistem ao jogo, podendo com isso colaborar com os jogadores caso sejam apresentados problemas de atuação e vice-versa, o que não acontece no jogo dramático onde todos participam ao mesmo tempo.

Os diferentes métodos para o aprendizado em jogo dramático e teatral incluem vivência, experiência e transformação a fim de que possa pontuar em nós jogadores, crianças, jovens, adultos sentimentos verdadeiramente humanos como, no dizer de Spolin (1979, p. 18), "abraçemo-nos uns aos outros em nossa pura humanidade e nos esforcemos durante as sessões de trabalho para liberar essa humanidade de dentro de nós e de nossos alunos".



O jogo teatral já tem a especificidade da linguagem teatral, ou seja, aqui a gente vive a realidade do palco e não a da vida.

Alguém já brincou com esse jogo na escola? Geralmente acontece com sujeitos que fazem parte de algum grupo de teatro.



Atividade Final

Transformar dez brincadeiras tradicionais em jogos teatrais percebendo o seguinte: o jogo teatral tem que obedecer à estrutura da Viola Spolin. Disponibilize a atividade conforme orientações disponíveis no ambiente virtual.

UNIDADE

G

CONCEITOS TEATRAIS: PANTOMIMA, DRAMATIZAÇÃO, MÍMICA, PERFORMANCE

Objetivos da Unidade

Buscar a compreensão dos conceitos teatrais utilizados em sala de aula e no meio artístico.

Introdução

Nessa unidade você irá conhecer as nomenclaturas utilizadas no meio artístico. Muitas delas fazem parte do cotidiano escolar e muitas vezes são mal empregadas por não se

saber o significado das palavras, por isso aproveite para refletir e questionar sobre determinados conceitos que são muito parecidos. Boa Leitura.

1 Pantomima

Do grego pantomimos, que imita tudo; Fr.: Pantomime; Ingl.: pantomime; Al.: pantomime; Esp.: pantomima.

A pantomima antiga era a "representação e a audição de tudo o que se imita, tanto pela voz, como pelo gesto: pantomima náutica, acrobática, eqüestre; procissões, carnavais etc".(DORCY, 1962:99). No final do século I a. c., em Roma, a pantomima separa texto e gesto, o ator mima cenas comentadas pelo coro e pelos músicos. A COMMÉDIA DELL'ARTE usa tipos populares que falam e se exprimem através de lazzi. A pantomima tem sua época áurea nos séculos XVIII e XIX: arlequinadas e paradas, jogo não verbal (cenas mudas) dos atores de feira, que reintroduzem a palavra através de subterfúgios engraçados. Hoje a pantomima é uma arte independente, mas também um componente de toda a representação teatral, particularmente dos espetáculos que exteriorizam ao máximo o jogo dos atores e facilitam a produção de jogos de cena ou quadros vivos.

A pantomima "sem palavras" dos atores da feira utilizava cartazes para contornar a proibição do uso da palavra. A partir da segunda metade

do século XVIII, com Diderot e sua exigência de realismo cênico, apela-se ao "homem de gênio que saiba combinar a pantomima com o discurso, entremear uma cena falada com uma cena muda"... A pantomima é parte do drama.

No século XIX, a pantomima-arlequinada, como, por exemplo, a de DEBUREAU, instalase no Boulevard du Temple; seu mimo puro foi imortalizado no filme de CARNÉ, *Lê Enfants du Paradis* (1943) e pela pantomima de PRÉVERT, *Baptiste* (1946). No século XX, os melhores exemplos encontram-se nos filmes burlescos de B.KEATON e C. CHAPLIN.

Mimo, gesto, mimodrama, corpo atelanas (Pavis, Patrice Dicionário de Teatro pág. 274).

PANTOMIMUS: nome dado ao ator de pantomima na Roma antiga. Um único pantomimus podia fazer, em cada espetáculo, até cinco personagens, caracterizando cada um deles através da mudança de máscara e do uso das linguagens gestual e comportamental. A máscara usada pelo pantomimus não possuía abertura na boca, uma vez por se tratar de interpretação inteiramente mimada. (VASCOCELLOS, Luis Paulo. **Dicionário de Teatro**, pág. 148)

2 Dramatização

Adaptação de um texto (épico ou poético) para um texto dramático ou para um material destinado ao palco.

Desde a Idade Média, pode-se falar com os mistérios de uma dramatização da Bíblia. O teatro elizabetano gosta de adaptar os relatos dos historiadores (Plutarco) ou dos cronistas (Holin-Shed). Nos séculos XVIII e XIX dramatizam-se os romances de sucesso (Dickens, Scott etc.), trata-se ainda de tentativas para encontrar um estilo que lembra o teatro, graças aos diálogos.

A adaptação dramática de romances é igualmente freqüente no século XX, notadamente a partir de obras muito dramáticas. Assim é com os Irmãos Karamazov (Copeau,

1911), Os Possessos (A. Camus ou L. Dodine), os romances de Kafka (O Processo, adaptado por Gide e Barrault, 1947), Des Petits Cailloux dans lês Pches (Pedrinhas nos bolsos), a partir da obra de V. Woolf por A. M. Lazarini e M. Fabre, ou Rêves de Franz Kafka, a partir de trechos do Diário encenado por E. Corman e Ph. Adrien em 1984. A influência e a concorrência do cinema e da televisão, que costumam fazer estas adaptações de romances, explicam tanto as inúmeras adaptações, quanto o desejo de não mais se limitar o teatro a um texto dilogado escrito especificamente para o palco.

Tradução, Teatralização (PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Pág.112)

3 Teatralização/Mímica:

Teatralizar um acontecimento ou um texto é interpretar cenicamente usando cenas e atores para construir a situação. O elemento visual da cena e a colocação em situação dos discursos são as marcas da teatralização. A dramatização diz respeito, ao contrário, unicamente á estrutura textual: inserção em diálogos, criação de uma tensão dramática e de conflitos entre as personagens, dinâmica da ação (dramático e épico) (PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Pág.374)

DRAMÁTICO: o dramático é um princípio de construção do texto dramático e da representação teatral que dá conta da tensão das cenas e dos episódios da fábula rumo a um

desenlace (catástrofe ou solução cômica), e que sugere que o espectador é cativado pela ação. O teatro dramático (que Brecht oporá a forma épica) é o da dramaturgia clássica, do realismo e do naturalismo, da peça bem feita: ele se tornou a forma canônica do teatro ocidental desde a célebre definição de tragédia pela poética de ARISTÓTELES: "Imitação de uma ação de caráter elevado e completo, de uma certa extensão [...] imitação que é feita pelas personagens em ação e não através de um relato, e que, provocando piedade e terror, opera a purgação própria de tais emoções" (1449b).

4 Performance

Termo usado para definir todo tipo de experimentalismo parateatral derivado ou influenciado pelos movimentos de vanguarda norte-americanos dos anos 60 e 70, particularmente os de CRIAÇÃO COLETIVA e do "HAPPENING". Uma performance pode ser individual ou grupal, pode ter sua execução centrada em teatro, dança ou artes plásticas. Aliás, segundo Richard Schechner (1934), foi do "casamento entre a cultura pop e artes visuais que nasceram ao happenings e a arte da performance" (The End of Humanism, pp 24-5) . Alguns aspectos que caracterizam as performances são: o virtuosismo individual e o conseqüente personalismo que envolve a atividade; a estrutura em torno de um solo improvisado, "a capela" ou com acompanhamento; e a ausência de um TEMA ou significado maior que atue sobre o intelecto do espectador, fazendo da performance, portanto, uma manifestação essencialmente sensorial. (VASCOCELLOS, Luis Paulo. **Dicionário de Teatro**, pág. 153/154).

HAPPENING: manifestação parateatral que floresceu no final dos anos 50 na Europa e Estados Unidos, sob a liderança de Jean Jacques Lebel, Allan Kaprow e outros. As raízes do happening estão nos movimentos de contestação radical da primeira metade do século, principalmente no DADAÍSMO e no SURREALISMO. A estrutura do happening envolve, obrigatoriamente, a participação ativa e física do espectador. As linguagens estimulantes dependem exclusivamente da

inventabilidade do criador, já que não há restrições ou limites. Projeções, música, efeitos sonoros, cores, luzes, texturas, volumes, organizações do espaço, ritmos, tudo, enfim, pode servir de estímulo num happening. Originalmente, a meta era sacudir as estruturas superadas em que se encontravam as artes, por demais condicionadas aos esquemas tradicionais de bilheteria. REPERTÓRIO, galerias, marchands, etc. O primeiro passo foi permitir que na arte ocorresse "contaminação do casual", no dizer de Lebel, obtida, principalmente, pela mudança de posição do espectador, que passou de observador a celebrante. A realidade celebrada, por sua vez, deixa de ser ficção para ser realidade do próprio espectador. O happening pode ser visto como uma forma moderna de RITUAL. (VASCOCELLOS, Luis Paulo. **DICIONÁRIO DE TEATRO**, pág. 100).

ATELANAS: (De fábula atellana, fábula de Atela.)

pequenas farsas de caráter bufão que extraem seu nome de sua cidade de origem - Atela, na Campânia. Inventada no século II a.C. as atelanas apresentam personagens estereotipadas e grotescas: Maccus, o simplório, Buço, o glutão e fanfarrão, Pappus, o velho avarento e ridículo e outros personagens. Foram retomadas pelos comediantes romanos (que interpretavam mascarados) ou representadas como complemento das tragédias e são considerados ancestrais da COMMÉDIA DELL'ARTE. (PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Pág.28).

5 Commedia Dell' Arte

A Commedia dell' arte surgiu nos séculos XV e XVI, também conhecida como a Comédia das Máscaras. Esta especificidade do teatro no renascimento italiano teve dupla origem: na arte mímica oriunda dos farsistas populares do período romano, evoluindo até os atores jograis ambulantes na idade média e nas comédias formais de Plauto e Terêncio. A estrutura da representação desta linguagem teatral se dá de forma improvisada, tendo como base um roteiro ou canevas. Este roteiro indicava apenas as entradas e saídas dos atores, os monólogos, os diálogos, episódios burlescos, os cantos e danças.

Segundo Mello (1994, p. 248), "este teatro teve grande aceitação na época, pois era o universo cotidiano do público que os atores tiravam a base para sua representação" isto significa afirmar que tudo que era possível de imitar através da sátira eram decodificadas aos atores da comédia. Nela havia temas relacionados à sociedade, moralidade, cultura, política, costumes daquela época.

As personagens eram fixas possuindo sua própria máscara revelando o caráter pessoal de cada personagem.

Personagens - Principais:

Pantaleão: Velho, rico e tolo mercador de Veneza.

Doutor: Personificação do pedantismo dos intelectuais da época.

Capitão Mata-Mouros: Soldado fanfarrão e covarde, metido a valente.

Arlequim: Servo esfomeado e atrapalhado.

Briguella: Servo astuto e briguento.

Polichinelo ou Pulcinella: Ora servo, ora patrão, de índole cruel e violenta.

Os Enamorados: Jovens apaixonados e sensíveis.

LAZZIS: nome dado ao repertório solo e improvisado dos atores da commedia dell'arte. A origem desta improvisação se deu quando Cherea, ao representar uma comédia de Plauto em Veneza, no exato momento do prólogo, uma "vespa" começou a importuná-lo. Com isto, o ator logo tratou de desfazer-se da companhia da vespa, tapeando, assoprando, enfim tentou todas as formas para tirá-la do palco. Resultado: O público riu o tempo inteiro durante o manifesto do ator em retirar a vespa do palco. Percebendo o divertimento dos espectadores então ele improvisou situações cômicas, como se a vespa ainda permanecesse junto dele, entre estas situações está o momento em que o ator rasga seu figurino para achar a tal vespa e mais: rompe com a quarta parede e dirige-se ao público tapeando-os como se a "convidada especial" ainda estivesse ali. Com isso a comédia de Plauto ganha um novo nome "Comédia da Vespa", através deste incidente externo foi possível renovar o mecanismo cômico (Fo. Dario. MAUAL MÍNIMO DO ATOR).

Você Sabia?

No filme Tempos Modernos de Charles Chaplin, na cena em que o vendedor de uma máquina chega à fábrica e faz a demonstração do aparelho de tomar café aparece uma vespa, Carlitos (personagem, é o clown do Charles Chaplin) fica jogando com a vespa, com a máquina, com o milho, com a xícara, etc. Exemplo típico de Lazzis muito bem aproveitado por esse artista de cinema.

6 Bufão

O bufão também tem origem na renascença, é considerado como o "ancestral do Clown". Possui deformações físicas como corcundas, barrigas enormes, órgãos genitais exacerbados, são gigantes ou anões. Segundo Mello (1994, p. 260), "o bufão é o grotesco, a manifestação exagerada dos sentimentos humanos, malicioso e ingênuo, puro e cruel, romântico e libidinoso", ou seja, o bufão, assim como o clown, não tem medo de ver o mundo e sentir as dores por ele de uma forma muito particular, pois ambos se mostram rompendo com aquilo que sócio culturalmente é dito como verdade, eles rompem com a "normalidade" desta atitude comportamental, ambos vivem excluídos socialmente ou como afirma Mello (1994, p. 259), "o bufão é um ser marginal e marginalizado". Sendo assim, o bufão vive em

grupos, pois sozinho é facilmente exposto a humilhações que a sociedade lhe confere.

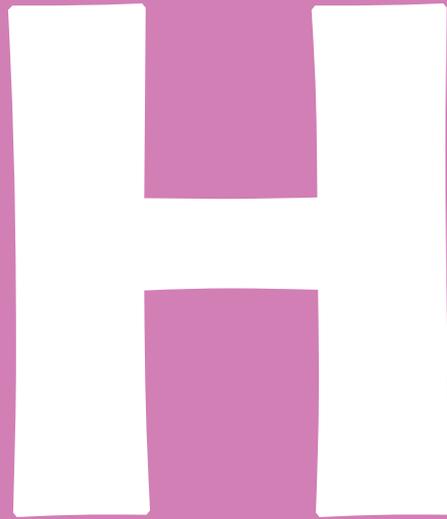
Esta fragilidade faz do bufão um ser que vive em grupo, ou seja, ele vive na companhia de outros bufões. Desta vivência surgem organismos sociais regidos por eles, denominados de "A banda de Bufões". Com regras estritas, linguagem específica, ele cria uma cultura e uma identidade muito particular ao grupo e é aí que o bufão encontra forças para viver na sociedade.

A banda de bufões interage com o mundo social em conjunto, funciona como o coro grego, por exemplo: se um bufão é agredido, todos os outros bufões respondem à agressão, assim como se ele recebe carinho, todos são carinhosos. Utilizam também a improvisação, como uma manifestação sócio cultural.

Você Sabia?

O Corcunda de Notredame é um Bufão. Esse personagem é típico dos filmes representativos da idade média.

UNIDADE



IMPROVISAÇÃO: ESTRUTURA, NATUREZA E SENTIDO

Objetivos da Unidade

Proporcionar aos alunos um aprofundamento sobre a atuação do jogador em cena.

Introdução

Nessa unidade, você irá mergulhar no universo teatral cuja base já vimos nas unidades anteriores, sobre o jogo. O próximo passo para

construção de um espetáculo cênico e principalmente para trabalharmos em sala de aula é o assunto que será abordado aqui.

1 Origem e Objetivos da Improvisação

Desde os primeiros ritos, a improvisação sempre esteve presente na vida do homem, mas comumente na civilização ocidental é a partir da Grécia antiga que temos os primeiros sinais do desenvolvimento da improvisação. Considerada como fenômeno que sempre esteve presente no ato teatral, é nas representações dionísicas que encontramos a inauguração da improvisação como cena formal.

DITIRAMBO: forma pré - dramática pertencente ao teatro grego consistia em poesia lírica escrita para ser cantada por um coro de cinquenta membros, em cerimônias religiosas. Havia um líder chamado CORIFEU, cujo objetivo era ser o porta-voz do povo que era o CORO. Com a evolução dos tempos transformou-se em um solista, ou como chamamos hoje, protagonista.



Tiago da Silva Krening

Figura H.1: "Ditirambo"



Osvaldo Fonseca Júnior

Figura H.2: "Tragédia"

A. IMPROVISÇÃO I

Recurso de interpretação que consiste na obtenção de ação dramática a partir da



Esta manifestação pode ter sido uma das fontes da TRAGÉDIA.

espontaneidade. A "Comédia dell'Arte" tem sido geralmente apontada como um exemplo de teatro improvisado, mas nele a improvisação não foi mais que um efeito aparente, uma vez que o esquema seguido era o do personagem fixo, que atuava com base em situações dramáticas previamente estabelecidas.

A improvisação tem sido largamente utilizada no teatro contemporâneo como uma técnica de ensaio, ou seja, como um processo de experimentação através do qual atores e diretores fixam formas finais. Como forma autônoma de espetáculo, apesar de sucessivas tentativas, principalmente nas experiências da vanguarda norte-americana dos anos sessenta, nada de significativo foi criado ainda. A improvisação é igualmente a base do psicodrama e tem sido um importante recurso para arte - educação.

Você Sabia?

A seguir, uma rápida explanação dos autores gregos em relação à evolução a esta forma pré - dramática:
 TÉSPIS: foi o primeiro a substituir o improvisador do Ditirambo por um "autêntico ator" (coro).
 ÉSQUILO: colocou o segundo ator, possibilitando o diálogo e a integração entre atores/coro/platéia.
 SÓFOCLES: neste período os homens de teatro se preocuparam com a formalização do teatro obtendo conteúdos mais elaborados, praticamente a improvisação é desprezada.

B. IMPROVISÇÃO II

Técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e "inventado" no calor da ação. Há muitos graus na improvisação: a invenção de um texto a partir de um canevas conhecido e muito preciso (assim, na Comédia dell'arte), jogo dramático a partir de um tema ou de uma senha, a invenção gestual e verbal total sem modelo na expressão corporal, a desconstrução verbal e a pesquisa de uma nova "linguagem física" (Ataud). Todas as filosofias da criatividade enxertam-se de maneira contraditória nesse tema da improvisação. A voga dessa prática explica-se pela recusa do texto e pela imitação passiva, assim como pela crença num poder liberador do corpo e da criatividade espontânea.

A influência dos exercícios de Grotowski, do Living Théâtre du Soleil e outras práticas "selvagens" (isto é, não acadêmicas) da cena, contribuíram poderosamente para forjar, nos anos sessenta e setenta, um mito da improvisação como fórmula "abre-te, Sésamo" da criação coletiva teatral, fórmula justamente denunciada por M. Bernard (1976, 1977) como ressurgência da teoria expressionista do corpo e da arte.

C. IMPROVISO:

O improviso é uma peça improvisada (a l'improvviso), pelo menos se dá como tal, isto é, que simula a improvisação a propósito de uma criação teatral, como o músico improvisa sobre determinado tema. Os atores agem como se tivessem que inventar uma história e representar personagens, como se realmente estivessem improvisando. Um dos primeiros e mais célebres improvisos é o de Molière. O Improviso de Versailles, escrito por encomenda do rei para responder aos ataques contra A Crítica da Escola de Mulheres, 1663. Este gênero ressurgiu no século XX com: Esta Noite se Representa do Improviso (1930) de Pirandello e a série dos Impromptus: de Paris, (GIRAUDOX, 1937) de l'Alma (IONESCO, 1956), du Palais-Royal (COC-TEAU, 1962). Gênero auto-referencial (referente a si mesmo e criando-se no próprio ato de sua enunciação), o improviso põe em cena o autor, o envolve na ação e aprofunda sua criação. Ele instaura assim um teatro dentro do teatro. Atento às condições da criação, a seus acasos, suas dificuldades, revela por isso mesmo os fatores estéticos, mas também socioeconômicos da empreitada teatral. (PAVIS, 1999).

2 Improvisação como elemento implícito no Teatro Formalizado/Processo



Marcus de Meuse

Figura H.3: Ator/texto/público

O espetáculo teatral para existir precisa basicamente de três elementos formadores do fazer teatral que são: ATOR/TEXTO/PÚBLICO.

Ator

A forma como se dá o espetáculo teatral é o resultado de um processo voluntário e premeditado de criação, ou seja, a espontaneidade, o jogo e os aspectos intuitivos de criação do ator também exercem função importante para a realização da obra acabada. Segundo Chacra (1983, p. 14), "podemos chamar de improvisação, como algo inesperado

ou inacabado, que vai surgindo no decorrer da criação artística, aquilo que se manifesta durante os ensaios para se chegar à criação acabada".

A improvisação passa a ser utilizada durante o processo de construção do espetáculo cênico a fim de conduzir o ator ao aprimoramento do jogo cênico, visando o aparecimento das ações elaboradas e formalizadas pela intencionalidade da encenação. Com isto, na forma final da arte teatral, o processo de criação, como também a improvisação, deixa de existir, fica em segundo plano. Como o fazer teatral, a obra acabada,

está engajada na comunicação ao vivo entre ator/espectador, no aqui - agora, a duração dos espetáculos varia de minutos a algumas horas, pois sua existência é momentânea. A natureza do espetáculo cênico é configurada pelo caráter improvisacional, ou seja, por mais que o ator esteja preparado e tenha ensaiado o texto, as mesmas ações, enfim toda a gama que compõe o espetáculo cênico, nunca este ator fará uma apresentação igual a outra. Isto advém do fenômeno teatral constituir-se como algo imediato e possuir uma natureza momentânea como nos afirma Chacra (1983, p. 15), "a natureza momentânea do teatro já prefigura por si só, um caráter improvisacional na obra acabada".

Texto

O texto poderá ser entendido de duas formas que é o texto literário, ou seja, a obra do dramaturgo (peça) e o texto teatral como um agregado de signos corporais, gestuais, musicais, visuais, etc; que compõe um espetáculo cênico. O texto, no sentido de durabilidade pode ser considerado como obra congelada, ou seja, encontramos, ainda hoje, textos muito antigos, como por exemplo, as tragédias gregas, os textos shakespearos, as tragédias da renascença, as comédias gregas, romanas, etc. O que modifica no decorrer do tempo são as diferentes interpretações sobre a obra literária, ou seja, as concepções dos artistas para obter a obra na forma de espetáculo cênico. A exemplo disso, temos as várias leituras do texto de Shakespeare intitulado Romeu e Julieta.

Desde o teatro elizabetano até os dias atuais, e como não poderia deixar de explicitar, aqui

em Santa Maria, temos a montagem do espetáculo "Goiabada com Queijo" dirigido por Helquer Paez, a qual trabalha de forma improvisada a estrutura do texto shakespearano.

Público

É comum ouvirmos dos atores após a encenação expressões do tipo: "Hoje não foi um bom espetáculo, o público não respondeu ou não entendeu as propostas dos jogos". "Hoje, o espetáculo foi maravilhoso pois houve cumplicidade entre nós e o público". "O público daquele lugar é muito frio, o máximo que ouvi foi uma tentativa de comunicação através de palmas e risos muito tímidos". Partindo desse pressuposto (e não cabe aqui aprofundar eventuais problemas relacionados ao jogo cênico em si), o público também é elemento importante no fazer teatral, como obra acabada. Diferente do teatro tradicional, em que existe a regra do "eu faço" (ator) e "tu assiste" (espectador), no teatro improvisacional a relevância dada à platéia é a mesma dada ao texto e ao ator, pois há aí aquilo que os artistas consideram como um momento em que o fenômeno teatral transcende para além do palco, ou seja, o ato de jogar não fica somente a cargo dos atores mas também com o público. Desta relação palco/platéia é gerado no ator uma espécie de energia através da presença do público. Segundo a afirmativa de Chacra (1983, p. 18), "se os atores são responsáveis pelo levantamento da forma teatral, o público por sua vez participa na preservação desta durante a ocorrência cênica, tendo um papel de relevo na edificação da obra".

Não cabe aqui neste momento levantarmos as questões que norteiam o psicodrama, inaugurado por MORENO (1890 - 1974) e que tem como base a improvisação teatral, ou teatro da espontaneidade como é conhecido. Por ventura poderá acontecer durante uma apresentação teatral a manifestação de alguém da platéia sobre determinada ação, prevista no texto dramaturgico e imprevista no texto teatral, ocorre aí aquilo que os autores afirmam como "cena de cunho psicopatológico" em que alguém deixou-se dominar pela ilusão real e não pela ilusão cênica.

Assim é possível afirmar que a tríade ATOR/ TEXTO/PÚBLICO faz parte do fazer teatral como um produto artístico final como também o fenômeno teatral que se dá a partir da improvisação, provocando nesta relação reações e sensações imprevistas.

3 A improvisação como recurso explícito no teatro formalizado (quando algo acontece e está fora do script)



iniciado de S.M. Meneses

Figura H.4: Pescaria improvisada

Forma bastante utilizada pelos atores no instante da representação teatral. Quando há, por exemplo, o esquecimento do texto, ou de uma cena, ou de algum elemento do cenário etc. Por mais que os atores ensaiem, e codifiquem suas ações no espetáculo,

eventualmente, poderão surgir problemas que devem ser solucionados em questão de segundos, ou seja, a solução aparecerá através de uma ação improvisada. Neste caso, especificamente, a improvisação aqui está sendo utilizada como um recurso cênico. Como

por exemplo, em um espetáculo de teatro, o ator esquece uma cena inteira, e pula para a próxima, o que fazer? Procurar-se-á a melhor forma de refazer a cena esquecida, através de outras ações. Ou por ventura, em uma cena X, o ator utiliza um lenço para executar determinada ação, ao entrar em cena lembra que esqueceu do seu objeto, como improvisar? Bem a resposta para estas e outras tantas improvisações como recurso só poderão ser efetuadas no instante do jogo, pois isso depende da relação do jogo entre os atores, e a relação de ambos com a platéia, como também a capacidade do ator de "inventar" algo aqui - agora.

A) NATUREZA

Partindo da tríade ATOR/ TEXTO/ PÚBLICO a natureza da improvisação teatral advém justamente da "comunhão" entre estes três elementos-base do acontecimento teatral. Sem um desses, não acontece o fenômeno espetacular. O jogo cênico acontece, não somente entre os atores, mas também há uma ruptura com a quarta parede fazendo com que o jogo cênico transponha a platéia. Como exemplo, podemos citar os comediantes da Comédia Dell'Arte, os bufões, o clown, o teatro da espontaneidade, o teatro do oprimido (inaugurado por Augusto Boal) enfim a uma série de intervenções artísticas que aconteceu e continua acontecendo desde os primórdios da humanidade.

B) SENTIDO DA IMPROVISÇÃO

Pode ser compreendido de duas formas: a improvisação artística, executada exclusivamente por atores e, a improvisação coletiva que é

executada por não atores, ou seja, o público participa diretamente do espetáculo teatral, ou aquela em que os objetivos atingem a outras áreas como o tratamento psicoterápico e à Educação através dos jogos dramáticos e os jogos teatrais.

C) IMPROVISÇÃO ARTÍSTICA

Procura atingir os objetivos da arte em si, sendo total a responsabilidade do ator em executá-la, a fim de que o espetáculo não se torne repetitivo ou mecanizado. Ou ainda, constitui-se como recurso cênico sanando qualquer falha que poderá surgir durante a apresentação do espetáculo teatral, tornando-se, nesta perspectiva uma técnica, em que o ator desempenha importante função ao decodificar as ações improvisadas no contexto do espetáculo que está sendo representado. Segundo Chacra(1983, p. 97):

E quando o artista representa ao modo de improviso, diante da platéia, ela serve como uma medida de seu virtuosismo e de seu talento. Tem sido usada também para provas de habilidade para o trabalho de atores. E dentro do gênero cômico, é ela que determina muito dos seus procedimentos.

Passemos então à improvisação coletiva.

D) IMPROVISÇÃO COLETIVA

É realizada por não atores, ou seja, o espectador, quando este participa diretamente da ação dramática, tendo como objetivo outras questões que não se referem a arte teatral em si. Geralmente são manifestações em lugares alternativos, como fábricas, supermercados, praças, ruas e etc, podendo tornar-se como parte fundamental de discussões políticas, sociais, culturais. Partindo dessa premissa,

encontramos aqui no Brasil o Teatro do Oprimido, fundado por Augusto Boal nos anos 60 e que, segundo autores, é uma forma de teatro cuja improvisação coletiva é relevante em seus espetáculos. Isto ocorreu devido a necessidade de manifestar-se contra a reprodução tradicional do teatro, como também a uma forma de descentraliza-lo, considerando que o fenômeno poderia intervir nas discussões políticas, sociais e culturais da época. Dessa forma, tem-se uma obra genuinamente brasileira, que está a serviço da intervenção cultural de um povo.

No tocante à Educação, a improvisação coletiva manifesta-se através dos jogos dramáticos e/ou teatrais propiciando ao educando o desenvolvimento pessoal, grupal e

artístico. Desta forma, dependendo da abordagem, a improvisação poderá desencadear processos de ordem psicológica, sociológica como também o artístico conforme os objetivos da metodologia utilizada pelo profissional que a ministra.



Atividade Final

Dividir a turma em grupos de no máximo 05 pessoas e, a partir do texto, criar uma improvisação com o tema livre. Para a realização dessa atividade, verifique as orientações do professor no ambiente virtual.

UNIDADE



CORRELAÇÃO ENTRE OBJETIVOS, CONTEÚDOS, MÉTODOS E AVALIAÇÃO COMO PROCESSO NO ENSINO DE TEATRO

Objetivos da Unidade

Proporcionar ao aluno um melhor entendimento dos processos que norteiam os conteúdos, métodos e avaliação no ensino de teatro.

Introdução

Depois de estudarmos os conteúdos das unidades anteriores, faz-se necessário explicitar algumas considerações acerca dos objetivos, conteúdos, métodos e avaliação no ensino do teatro em sala de aula. Nessa unidade, vamos ter uma visão de como se deu o ensino do teatro e as leis que vigoraram na época e que ainda vigoram. Sob a luz dos Planos Curriculares Nacionais vol.06, você terá condições de compreender esse magnífico mundo do teatro na educação, os processos de ensino e aprendizagem e ainda terá recursos de como trabalhar com o teatro na sala de aula.

O ensino das artes no Brasil, no ano de 1961, já estava incluído nos currículos escolares, de forma não obrigatória, através da lei 4024/61. A partir do Golpe militar, em 1964, novas tendências e vertentes emergem nos diversos setores da sociedade, entre elas, a Educação. A partir da lei 5.540/68, da reforma universitária, como a lei 5692/71, do ensino de primeiro e segundo grau, ambas da tendência tecnicista, houve a incorporação do ensino do teatro (obrigatoriamente), que exigiu o ensino da educação artística no primeiro e segundo grau (hoje ensino fundamental e médio).

Com isto, esta disciplina foi instituída para designar as diferentes especificidades das Artes como teatro, dança, artes visuais e música. Com a abertura política nos anos 80, os Arte-educadores começaram a repensar a disciplina Educação Artística. Começa a mobilização dos responsáveis pela disciplina inaugurando a Federação de Arte-Educadores do Brasil, constituindo-se um importante instrumento de

luta dessa categoria, viabilizando a partir de então as reivindicações dos pesquisadores em artes e educação, professores das diversas formas de expressão artística e animadores culturais. No final da década de 80, com a instituição da Nova República e a promulgação da constituição democrática de 1988, uma nova possibilidade surge frente às discussões da reforma no setor educacional. Aponta neste ano a elaboração de uma nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Com a nova Lei 9394/96, foram revogadas as disposições anteriores e o ensino das artes é considerado obrigatório na educação básica:

Parágrafo segundo do artigo 26 (capítulo II, seção I), a obrigatoriedade do ensino de arte nos diversos níveis da educação básica.

Artigo 92, das Disposições Transitórias, apresenta a revogação do Parecer 540/77 (que desautorizava a reprovação do aluno em educação artística nas séries de I e II graus - atuais ensino fundamental e médio).

Inciso IV do artigo 24 aponta para o direito de se criarem turmas multiseriadas (alunos de séries distintas) para o ensino de línguas estrangeiras, artes ou outros componentes curriculares. (JAPIASSU, 2001, p. 52). Embora não haja no texto da nova LDB/96 uma maior explicitação sobre o ensino das artes, é possível afirmar que os Parâmetros Curriculares Nacionais fazem uma tentativa, ainda que muito sutil sobre as artes e suas especificidades, pois a forma como foi redigido o texto dos PCNs sinalizam-na. Sabemos que o ensino das artes nas redes municipal e estadual ainda é



Para melhor entender a importância destas leis para o ensino do teatro no Brasil, procure aprofundar seus conhecimentos no Livro Didático de Políticas Públicas e Gestão da Educação Básica, 2 Semestre.

considerado como um grande desafio, competindo aos artistas, educadores, pesquisadores, continuarem a discussão a fim de que possa haver de fato uma reconstrução de espaços pedagógicos que contemplem todas as áreas das artes, bem como a reelaboração dos currículos das licenciaturas em artes e os

currículos dos cursos de Pedagogia e Educação Especial.

Com esta prévia passamos agora a explicitar os objetivos, conteúdos, métodos e avaliação como processo no ensino de Teatro contidos no PCN. (vol. 06 ARTE)

1 Objetivos

Desenvolver habilidades como atenção, observação, concentração, imaginação, percepção, emoção, intuição, memória, e raciocínio. A partir destes objetivos que deverão ser atingidos através dos jogos dramáticos e/

ou teatral a criança desenvolve a apreciação estética da obra acabada, como também a capacidade de socialização, ou seja, o aprendizado em teatro se dá em dois sentidos no individual e no coletivo.

2 O teatro como expressão e comunicação

- Participação e desenvolvimento de atenção, observação, improvisação, etc.
- Reconhecimento e utilização dos elementos da linguagem dramática: espaço Cênico, personagem e ação dramática.
- Experimentação e articulação entre as expressões corporal, plástica e sonora.
- Experimentação na improvisação a partir de estímulos diversos (temas, textos dramáticos, poéticos, jornalísticos, etc, objetos, máscaras, situações físicas, imagens e sons).
- Experimentação na improvisação a partir do estabelecimento de regras para os jogo.
- Pesquisa, elaboração e utilização de cenário, figurino, maquiagem, adereços, objetos de cena, iluminação e som.
- Pesquisa, elaboração e utilização de máscaras, bonecos e de outros modos de apresentação teatral.
- Seleção e organização dos objetos a serem usados no teatro e da participação de cada um na atividade.
- Exploração das competências corporais e de criação dramática.
- Reconhecimento, utilização da expressão e comunicação na criação teatral.

3 O teatro como produção coletiva

- Reconhecimento e integração com os colegas na elaboração de cenas e na improvisação teatral.

- Reconhecimento e exploração do espaço de encenação com os outros participantes do jogo teatral.

- Interação ator - espectador.

- Observação, apreciação e análise dos trabalhos em teatro realizados pelos outros grupos.

- Compreensão dos significados expressivos corporais, textuais, visuais, sonoros da criação teatral.

- Criação de textos e encenação com o grupo.

4 O teatro como produto cultural e apreciação estética

- Observação, apreciação e análise das diversas manifestações de teatro. As produções e as concepções da região.

- Compreensão, apreciação e análise das diferentes manifestações dramatizadas da região.

- Reconhecimento e compreensão das propriedades comunicativas e expressivas das diferentes formas dramatizadas (teatro em palco e em outros espaços, circo, teatro de bonecos, manifestações populares dramatizadas, etc.).

- Identificação das manifestações e produtores em teatro nas diferentes culturas e épocas.

- Pesquisa e leitura de textos dramáticos e de fatos históricos do teatro

- Pesquisa e freqüência junto aos grupos de teatro, de manifestação popular e aos espetáculos realizados em sua região.

- Pesquisa e freqüência às fontes de informação, documentação e comunicação presentes em sua região (livros, revistas, vídeos, filmes, fotografias ou qualquer outro tipo de registro em teatro).

- Elaboração de registros pessoais para sistematização das experiências observadas e da documentação consultada.

5 Métodos: competência do professor

Antes da aula: manifestações do professor:

- um pesquisador de fontes de informação, materiais e técnicas,
- um apreciador de arte escolhendo obras e artistas a serem estudados,
- um criador na preparação e na organização da aula e seu espaço,
- um estudioso da arte, desenvolvendo seus conhecimentos artísticos,
- um profissional que trabalha junto com a equipe da escola.

Durante a aula:

- incentivador da produção individual ou grupal,
- estimulador do olhar crítico,
- propiciador de um clima de trabalho,

- inventor de formas de apreciação em arte,
- acolhedor de materiais, idéias e sugestões,
- formulador de um destino para os trabalhos,
- descobridor de propostas de trabalho,
- reconhecedor do ritmo pessoal dos alunos,
- analisa os trabalhos produzidos pelos alunos junto com eles.

Depois da aula:

- é articulador das aulas, uma com as outras conforme o seu propósito,
- avaliador de cada aula particular,
- é imaginador do que está por acontecer na continuidade de trabalho, com base no conjunto de dados adquiridos na experiência das aulas anteriores.

6 Avaliação em teatro

- compreender e estar habilitado para se expressar na linguagem dramática.

- compreender o teatro como ação coletiva.

- compreender e apreciar as diversas formas de teatro produzidas nas culturas.

A avaliação consiste em diagnosticar o nível

de conhecimento dos alunos e pode ser realizada durante a própria situação de aprendizagem, como também pode ser realizada ao término de um conjunto de atividades que compõem uma unidade didática a fim de analisar como a aprendizagem ocorreu.

UNIDADE

J

O ESPECTADOR PRIVILEGIADO: O PAPEL DO PEDAGOGO NO ENSINO DE TEATRO

Objetivos da Unidade

Proporcionar uma reflexão crítica sobre os diferentes papéis exercidos pelo educador especial e a sua relação com o Ensino de Teatro.

Introdução

É com imenso prazer que teceremos as considerações finais dessa importante disciplina. Antes de explicitar o conteúdo a ser desenvolvido nessa unidade é mister salientar que o ato de jogar, bem como especificamente o jogo dramático e/ou teatral contribui e muito para o fazer humano, ou seja, possibilita a ampliação daquilo que está guardado dentro de cada indivíduo e, quando da sua exposição ou quando conseguimos pôr para além de nós, com certeza passamos por um grande processo de transformação, pessoal e profissional, porque a cada momento nos construímos e reconstruímos, buscamos reflexões sobre o nosso fazer pedagógico, sobre o que somos como pessoas e como professores.

Nesse contexto esclarecemos que os itens 1,2,3 e 4 desta unidade (conforme o programa da mesma) serão conjuntamente trabalhados.

É possível sim, a partir da disponibilidade de cada um ao jogo dramático e/ou teatral, buscar elementos que realmente contribuam para a autotransformação, isto é, elementos estes possíveis de serem sentidos, ampliados e metamorfoseados conforme o contexto e a realidade sócio política e cultural de cada sujeito.

O homem difere do animal pela sua capacidade de criar, imaginar, transformar e agir. O ato criador e expressivo do indivíduo será potencializado a partir dos estímulos recebidos no decorrer de seu processo de desenvolvimento. Desta forma, fica clara a responsabilidade da educação em propiciar a este educando um espaço pedagógico a fim de que, crianças, jovens e adultos sintam-se estimulados a experienciar o jogo, possibilitando desta forma um maior contato consigo mesmo e com o grupo no qual está inserido.

Ao jogar, a criança experimenta as suas potencialidades. O jogo como um processo de apropriação de saberes possibilita a este sujeito a descoberta da vida, faz com que reafirme ou reconstrua aquilo que descobriu e assimilou.

A expressão dramática desenvolve, através de jogos e ou brincadeiras, jogos dramáticos, expressão corporal, histórias narradas e dramatizadas apresenta-se como uma possibilidade cujo objetivo é propiciar o crescimento e o desenvolvimento cognitivo do aluno, ao invés de somente servir de entretenimento.

1 Ela colabora para

- linguagem/ expressão verbal e não verbal;
- capacidade de adaptação, invenção ou recriação de situações;
- organização e manipulação de idéias, emoções, fatos;
- capacidade de lidar com o real e a fantasia;
- observação, concentração;
- socialização, participação no grupo, compreensão do comportamento humano;
- capacidade de solucionar problemas em conjunto;
- capacidade de alegrar-se, emocionar-se, sentir prazer;
- auto - expressão criadora;
- sentido estético;
- sentido crítico;
- sensibilidade;
- liberação da imaginação criativa;
- reconhecimento e uso criativo do corpo
- orientação e sentido espacial, ritmo;
- equilíbrio, coordenação, flexibilidade;
- definição, plasticidade do gesto.

Esse desenvolvimento poderá ser alcançado através de:

- Jogos Preparatórios: jogos dentro da realidade aplicados geralmente como introdução da aula, para relaxar, concentrar, observar, etc.
- Jogos Dramáticos: não baseados em textos ou preocupados com qualquer tipo de apresentação final. São jogos orientados pelo professor ou totalmente criados pelos alunos, a partir do estímulo. Ex.: Faz de conta.

- Dramatização ou encenação: apresenta a possibilidade de improvisar com ou sem um texto prévio, reconhecendo os elementos formadores desta expressão tais como: personagem, ação, conflito, estrutura, etc.

- Expressão Corporal e Vocal: reconhecimento do esquema corporal para a utilização do corpo como instrumento expressivo e da voz através da exploração de sons vocais, desde ruídos até as palavras. Exemplos:

Pantomina: expressão através do gesto puro.

Fantoches: máscaras

Teatro de mãos, sonho ou silhuetas.

Trabalhar teatro na educação através de jogos e brincadeiras, além de divertir e possibilitar o aprendizado do aluno é um dos recursos mais fascinantes, devido o seu caráter lúdico, imaginativo em que o verdadeiro sentido da imitação e da personificação está na aprendizagem do controle dos sentimentos, da imaginação e do relacionamento consigo e com o mundo. A brincadeira é um recurso importante e uma necessidade inerente à vida. É por meio dela que o intelectual, o emocional e o social expressam-se mais precisamente.

A dramatização, no sentido de sociabilização poderá conter elementos que possibilitem o aluno compreender e apreender valores, muitas vezes esquecidos como, por exemplo, a humanização do homem.

2 Tipos de Jogos

- Jogos de Habilidades Físicas: possibilita à criança perceber-se corporalmente, visando o aumento de suas potencialidades físicas.
- Jogos de Integração: possibilita o entrosamento do grupo a ser trabalhado.
- Jogos de Observação: possibilita o desenvolvimento da percepção e reflexão.
- Jogos de Concentração: estimula a atenção da criança.
- Jogos de Imaginação: desenvolve a capacidade criativa da criança.
- Jogos sensoriais: possibilidade de aprimorar os sentidos do tato, olfato, visão etc.
- Jogos de Imitação: baseado na observação direta (modelo concreto) e na memória (modelo ausente).
- Jogos com estímulos diversos: possibilita o trabalho com roupas, objetos de uso pessoal etc.

O professor, como um agente transformador, em primeiro lugar deve se permitir ao brincar, possibilitando dessa forma uma transformação interna, consigo mesmo. É preciso que este professor tenha em mente que o jogo é apenas mais um recurso que poderá auxiliá-lo na sua prática pedagógica. Acreditando nesta possibilidade, é possível sim (re) criarmos uma sociedade mais justa, solidária, compreensiva, com cidadãos mais autênticos e autônomos, onde os valores humanos sejam de suma relevância.

Mediante estes fatores, o resultado final do processo de ensino e aprendizado dos educandos, faz com que o professor repense qual é o seu papel. Diante de tantas reformulações curriculares, e outras que ainda estão por vir, visto que no tocante às ARTES ainda há lacunas, em que pese à especificidade de cada área das artes, é possível afirmar que este professor seja um espectador privilegiado.

3 Lista de alguns jogos dramáticos e/ou brincadeiras que poderão ser transformados em jogos teatrais conforme a necessidade do educando

- Bolinha de mercúrio.
- Brincadeiras tradicionais: Brincar de passar anel, roda, etc.
- Jogar em uma posição de futebol.
- Procurar água no deserto.
- Passear com o cachorro.
- Dar banho em um cachorro.
- Andar enquanto dorme.
- Andar em um riacho de águas frias.
- Escrever uma carta e selá-la.
- Jogar golfe.
- Carregar vários volumes de viagem.
- Recortar um molde de roupa.
- Atirar com uma arma ou rifle.
- Construir uma maquete.
- Trocar um pneu furado.
- Servir uma refeição.
- Escovar os dentes.
- Jogar tênis.
- Passar uma multa no trânsito.
- Dirigir um carro.
- Pintar uma sala.
- Lavar pratos.
- Fazer uma fogueira.
- Esquiar.
- Treinar um animal de estimação.
- Aprender a nadar.
- Plantar em um jardim.
- Preparar uma mesa.
- Cozinhar.
- Remar em uma canoa.
- Jogar fora alimentos.
- Comprar e permanecer em fila para pagar.
- Surfar.
- Procurar pelas lentes de contato.
- Amassar jornais.
- Embrulhar presentes.
- Arranjar flores.
- Molhar um jardim.
- Passear no bosque.
- Passear no circo.
- Passear no parque.
- Passear no shopping.
- Assistir a um filme.
- Assistir a uma partida de futebol.
- Assistir a um espetáculo de teatro.
- Mergulhar.
- Jogar no computador.



Atividade Final

Esses jogos serão executados nas aulas presenciais em cada pólo, conforme já combinado anteriormente no chat, pois é aí que você vivenciará a disciplina. Então trabalharemos com jogo dramático e/ou teatral e improvisação.

Referências

Referências

- BENJAMIN, W. Reflexões: **A criança**, o brincar, a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- BOAL, A. **200 exercícios e jogos para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.
- _____. **Teatro do oprimido**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.
- _____. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CHACRA, S. **A Natureza e Sentido do Jogo Teatral**. São Paulo: Perspectiva, 1983.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- COELHO, P. **O teatro na educação**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.
- COURTNEY, R. **Jogo, teatro e pensamento**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do Jogo**: tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes Necessários à Prática Educativa. 150 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.
- _____. **Pedagogia do Oprimido**. 22a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GIL, J. P. A. **O Significado do Jogo na Educação Infantil**. Dissertação de Mestrado UFSM, 1991.
- _____. **Para Além do Jogo**. Tese de Doutorado UFSM, 1999.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JAPIASSU, R. **Metodologia do ensino de teatro**. Campinas: Papyrus Ed., 2001.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- KOUDELA, I. D. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- _____. **Texto e Jogo**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- LEMONS, L. **Dramatização na escola primária**. Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1970.
- LENHARDT, P. **A criança e a expressão dramática**. Lisboa: Estampa, 1974.

LOPES, J. **Pega Teatro**. Campinas: Papirus, 1989.

MAGALDI, S. **Iniciação ao teatro**. São Paulo: Ática, 1997.

MACHADO, M. C. **A aventura do teatro**. Rio de Janeiro: José Olympo, 1986.

_____. **Como fazer teatrinho de bonecos**. Rio de Janeiro: Agir, 1970.

NANNI, D. **Dança educação** - princípios, métodos e técnicas. Rio de Janeiro: Sprint, 1995.

NUNES, L. F. R. **Álbum de Família: História de Vida de Olga Reverbel**. UFSM, 2003. Dissertação (Mestrado em Educação).

OLIVEIRA, P. S. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

PEIXOTO, F. **O que é teatro**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

REVERBEL, O. **Teatro na Sala de Aula**. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1979.

_____. **Teatro: Atividades na Escola: Currículos**. Série Educação. Porto Alegre: Kuarup, 1989.

_____. **Jogos Teatrais na Escola: Atividades Globais de Expressão**. Série: Pensamento e Ação no Magistério. Editora Scipione, 1989.

_____. **Um Caminho do Teatro na Escola**. Série: Pensamento e Ação no Magistério. Editora Scipione. 1989.

_____. **Oficina de Teatro**. Porto Alegre: Kuarup, 1993.

_____. **O texto no palco**. Porto Alegre: Kuarup, 1997.

RYNGAERT, J.-P. **O Jogo Dramático no meio escolar**. Coimbra: Centelha, 1981.

SANTOS, V. L. B. **Brincadeira e Conhecimento**. Porto Alegre: Mediação, 2002.

SPOLIN, V. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo, 1979.

STOKOE, P. e HARD, R. **Expressão Corporal na pré-escola**. São Paulo: Summus, 1987.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **A Construção do Pensamento e da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Psicologia Pedagógica**: tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

