LUDICIDADE E A UTILIZAÇÃO DE TEATRO E FANTOCHE NA ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS

TAMIRES FAZIO SAIHG

RESUMO

Acreditando-se que a ludicidade seja importante e necessária para o pleno desenvolvimento de uma criança, seu intelecto e personalidade, objetivou-se mostrar que teatro de fantoches se relaciona com a aprendizagem. Preocupei-me em apresentar a importância do lúdico na educação como estimulador no desenvolvimento cognitivo, motor e criativo da criança. Por meio de revisão bibliográfica pode-se mostrar que por meio de atividades lúdicas e brincadeiras, as crianças vão ganhando autoconfiança e são incentivadas a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, e a cuidar dos materiais utilizados. Na ludicidade a criança pode experimentar novas situações, ajudando a compreender e assimilar mais facilmente o mundo. A criança além de imaginar, cria laços afetivos com os brinquedos e inventa, aprendendo ainda a respeitar regras e normas.
PALAVRAS-CHAVE: Pedagogia. Brincadeiras. Imaginação. Teatro. Fantoche.

1. INTRODUÇÃO

Por meio de revisão bibliográfica delimitou-se o uso do teatro e dos jogos através da ludicidade, a fim de ressaltar sua relevância e aplicabilidade, para então se pensarem os jogos teatrais na educação.
Justifica-se o fato de aqui se identificar o teatro como presente em tantas atividades não só artísticas, mas educacionais, terapêuticas, profissionais, religiosas; e congrega potencialidades que o relacionem a objetivos ligados à aprendizagem, ao treinamento, à cura, ao bem estar.
A escolha do tema se deu por acreditarmos que através da ludicidade seja ela jogos, teatro, fantoches proporcionam por meio da contação de histórias o manifesto e desenvolvimento da imaginação da criança.
Objetiva-se mostrar que teatro e fantoches se relacionam com a aprendizagem, com o conhecimento, liberdade e por significar uma prática que surge juntamente com a humanidade e que se aprimora com o surgimento da linguagem. Em outras palavras, pode-se dizer que a estrutura do pensamento é cênica e, assim, que a memória é cênica, que o sonho é cênico, que a brincadeira da criança é cênica.
Por meio da ludicidade a criança pode experimentar novas situações, ajudando a compreender e assimilar mais facilmente o mundo. A criança além de imaginar, cria laços afetivos com os brinquedos e inventa, aprendendo ainda a respeitar regras e normas.
A metodologia desenvolvida foi a revisão bibliográfica, exploratória de analise qualitativa, a qual segundo Severino (2007) tem como fonte primordial os registros impressos decorrente de pesquisas anteriores, ou seja, livros, artigos ou teses que contêm texto analiticamente processados pelos seus autores.
Portanto, por meio de atividades lúdicas e brincadeiras, as crianças vão ganhando autoconfiança e são incentivadas a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, e a cuidar dos materiais utilizados.
Iniciou-se apresentando o conceito de lúdico.

Num segundo momento discutiu-se a construção da autonomia da criança através da organização espacial, sintetizando os jogos, brinquedos e brincadeiras até o conceito musical por meio das cantigas de rodas.
Por fim apresentaram-se os jogos teatrais em sala de aula destacando o teatro e o teatro de fantoches.
Não pretendo dar a pesquisa por encerrada visto que deixei espaço para que novas ideias e conceitos possam ser acrescentados.

2. CONCEITUANDO O LÚDICO

As brincadeiras e os jogos sempre estiveram presentes na vida dos seres humanos, contribuindo para o seu desenvolvimento e socialização de maneira lúdica, diante desse fato, é importante entendermos os significados e controvérsias sobre os termos: lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira.
A brincadeira de fantasiar representa os sonhos infantis, é o simbólico que muito tem a influenciar em sua vida adulta, pois dá ênfase ao desenvolvimento cognitivo e afetivo social da criança (KISHIMOTO, 2011).
Vygotsky citado por Wajskop (2009, p. 35) é quem diz que por intermédio do brincar a criança pode experimentar novas situações, ajudando a compreender e assimilar mais facilmente o mundo. A

criança além de imaginar, criar laços afetivos com os brinquedos e inventar, também aprende a respeitar regras e normas.
O brinquedo é o objeto simbólico em que a criança utiliza para suas fantasias e representações, aumentando suas habilidades lingüísticas. O jogo se inicia por volta do segundo ano, se desenvolve e começa a perder sua importância por volta dos sete anos de idade, surgindo aos poucos à imitação exata do real. Também, um elemento importante é a passagem do jogo individual para o coletivo, a possibilidade de partilhar o simbolismo, que se traduz em nascentes modalidades de cooperação e reciprocidade, que acaba no jogo de regras e na realização de atividades em grupo.
Por meio de atividades de regras, as crianças vão ganhando autoconfiança e são incentivadas a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, e cuidar dos materiais utilizados.
A importância do lúdico na educação infantil é de estimular o desenvolvimento cognitivo, motor e criativo da criança1.
O referencial curricular para a educação infantil (RCNEI, 1998) aponta que por meio da atividade lúdica, os jogos e brincadeiras favorecem a ampliação dos conhecimentos infantis, assim, o aspecto lúdico não está presente apenas nas brincadeiras, mas na forma da criança pensar e representar, estabelecendo relações com quem vive aprendendo sobre o mundo com pessoas e objetos que a cercam.
A ludicidade é uma necessidade básica da vida humana enquanto indivíduos e em torno dos grupos, satisfazendo adultos e crianças. Uma atividade de trabalho pode tornar-se lúdica, quando a atitude de quem a vivência, esteja caracterizada pelo prazer, divertimento e satisfação, de forma espontânea e criativa. Almeida (1996) assim como o Referencial Curricular (1998), também valoriza a atividade lúdica para ampliação dos conhecimentos infantis.
A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes no pensamento coletivo. (ALMEIDA, 2006, p. 11)

A evolução da atividade lúdica está relacionada com todo o desenvolvimento da criança, que aprende com o mundo brincando de forma prazerosa e com alegria. Por meio do brincar a criança vivencia situações cotidianas, experimenta papéis e regras, incorporando as informações e transformando as situações reais da vida. O brincar por sua vez contribui para a criança relacionar questões pessoais, com a realidade do ambiente e da sociedade ao seu redor.
A literatura pesquisada indica que o elemento lúdico ou atividade lúdica abrange o jogo, o brinquedo e a brincadeira, por isso, precisamos diferenciar cada um desses elementos para melhor compreensão dessas atividades.

2.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras

O brinquedo difere-se do jogo por que supõe uma relação intima com a criança e indeterminação quanto ao uso, isto é, ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo estimula a representação e a expressão de imagens que dizem respeito a aspectos da realidade. Coloca a criança na frente de reproduções, tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas (KISHIMOTO, 2011, p. 18).

Segundo Kishimoto (2010) o brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. Na criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de três anos esta carregando o animismo; de cinco a seis anos, integra predominantemente elementos da realidade. Quando um brinquedo é construído nele se introduz imagem que variam de acordo coma cultura do seu fabricante. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, alem do imaginário do criador do objeto2.
O brinquedo contém sempre uma referencia ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. Portanto, a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Sendo desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança não se confundindo com o jogo (KISHIMOTO, 2011, p. 21).

1 http://www.impactosmt.com.br/index.php/artigos/32-a-importancia-do-ludico-no-desenvolvimento--da- crianca
Pode-se dizer que o brinquedo educativo desempenha um papel de grande importância para a criança, uma vez que esta aprende de modo intuitivo, adquirindo noções espontâneas em processos interativos, envolvendo cognições, afetividade, corpo e interações sociais.

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos e brincadeiras cuja concepção levou a uma observação do desenvolvimento infantil e da materialização da função psicopedagógica: móbiles, destinados à percepção visual, sonora ou motora, carrinho com pinos que encaixam para desenvolver a coordenação motora, par lendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora gráfica e simbólica.
Ao permitir a ação afetiva, as construções de representações cognitivas, a manipulação de objetos e o desempenho de ações físicas, e às trocas nas interações (social), o jogo educativo produz várias formas de representações da criança e sua múltipla inteligência, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.
Utilizar este tipo de jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, prazer, da capacidade de ação ativa e motivadora. O brinquedo educativo possui então algumas funções.
Umas delas é a função lúdica, o brinquedo proporciona diversão, prazer, e até desprazer. Outra função é a educativa o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o individuo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

2.1.1 As brincadeiras tradicionais

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore incorpora a mentalidade popular. Essa modalidade de brincadeira é considerada como parte da cultura popular e guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Por ser um elemento folclórico, esta brincadeira assume características de anonimato,

2 http://www.proforienta.com.br/trabalhos/oludico-comoinstrumentoimportante.pdf

tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não conhecemos a origem da amarelinha, do pião ou das par lendas, seus criadores são anônimos. Sabemos apenas que provem de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, mitos e rituais religiosos (KISHIMOTO, 2011).
A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras esta no fato que os povos antigos e distintos, como gregos e orientais, brincavam de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças fazem isto da mesma forma. Estas brincadeiras foram transmitidas através das gerações por conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Algumas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral.
A brincadeira tradicional, enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetua à cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

2.1.2 Brincadeiras de faz-de-conta

Esta brincadeira também conhecida como simbólica, de representação de papeis ou sócio-dramática é a que mais evidencia a presença da situação imaginaria. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno dos 2 ou 3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e assumir papéis no contexto social. O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícita que se materializam nos tema das brincadeiras. (PIAGET apud RIZZI, 2007).
As ideias e ações adquiridas pelas crianças têm origem no mundo social, incluindo a família e o seu circulo de relacionamento, o currículo apresentando pela escola, as idéias discutidas em classe, os materiais e os pares. O conteúdo das representações simbólicas recebe, geralmente, grande influencia do currículo e dos professores. Os conteúdos veiculados durante as brincadeiras e os temas delas, os materiais para brincar, as oportunidades para interações sociais e o tempo disponível são fatores que dependem do currículo proposto pela escola (ALVES, 2006, p. 19).

A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações e criando novos significados que se desenvolve a ação simbólica, o elemento que garante a racionalidade do ser humano. Ao brincar de faz-de-conta a criança esta aprendendo a criar símbolos.

2.1.3 Brincando de construção

Segundo Alves (2006) as brincadeiras de construção são consideradas de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade de desenvolver habilidades da criança. Construindo transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnostico de dificuldades de adaptação bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual.
Quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, alem de manipular objetos. O jogo de construção tem uma estreita relação com o faz-de-conta, pois não se trata de manipular livremente tijolinhos de construção, mas de construir casas, moveis ou cenários para brincadeiras simbólicas (ALVES, 2006, p. 20).

As construções se transformam em temas de brincadeiras e evoluem em complexidade conforme o desenvolvimento da criança. Nas construções é necessário considerar tanto a fala como a ação da criança que revelam complicadas relações. É importante também considerar as ideias presentes em tais representações, como elas adquirem tais temas e como o mundo real contribui para a sua construção.

3. OS JOGOS TEATRAIS EM SALA DE AULA

No Brasil, Augusto Boal (2003), Olga Reverbel (2007), Joana Lopes (2003), Ricardo Japiassu (2010) significam alguns nomes de autores que, da década de 60 aos dias de hoje, contribuíram com a produção de relatos de suas experiências como educadores teatrais, enquanto criadores de métodos e técnicas para uma educação dramática; isso gerou a construção de uma fonte científica, referência para as nossas atuais pesquisas em torno do teatro na educação.
Entretanto, mesmo com relevante material que contribui para a afirmação do teatro na educação, e com a presença da disciplina Arte nos currículos, ainda não podemos verificar a prática sistemática do teatro nas escolas brasileiras, sobretudo na rede pública de ensino.
Os currículos do Ensino Fundamental são organizados em componentes curriculares a partir de uma Base Nacional Comum (Língua Portuguesa, História/Geografia, Ciências Naturais, Matemática, Educação Física e Artes) e uma parte diversificada (Informática, Ensino Religioso, Língua Estrangeira). Logo, a disciplina Arte é obrigatória.
O documento Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), no que se refere à disciplina Arte (BRASIL, 2000), se dedica à orientação do trabalho com as várias linguagens da Arte na escola, considerando-se o nível de desenvolvimento das crianças, os contatos prévios das mesmas em relação à arte, estimulando-se a criatividade e o conhecimento.
No que se refere ao teatro, o documento atribui maior atenção ao caráter coletivo inerente a essa arte, que sugere o exercício das relações de cooperação, diálogo, respeito mútuo, flexibilidade de aceitação das diferenças e autonomia; enfim, habilidades que favorecem o convívio social. Cita a capacidade de teatralizar, presente na criança, observada nos jogos de faz-de-conta, e que pode ser canalizada para o exercício consciente da dramatização (PCN, 2000, p. 114).
Pode-se perceber a atribuição de um caráter educativo ao teatro no PCN-ARTE a partir da seguinte frase: “Dramatizar não é somente uma realização da necessidade individual na interação simbólica com a realidade, proporcionando condições para um crescimento pessoal, mas uma atividade coletiva em que a expressão individual é acolhida”. (BRASIL, 2000, p. 83).

Entre as artes, o teatro é, por excelência, a que exige a presença da pessoa de forma completa: o corpo, a fala, o raciocínio e a emoção. O teatro tem como fundamento a experiência de vida: ideias, conhecimentos e sentimentos. Sua ação consiste na ordenação desses conteúdos individuais e grupais e seu ensino ou exercício se faz através da encenação, da contemplação e da vivência dos Jogos Teatrais. Encontra-se em muitos autores a exploração acerca da gênese da atividade teatral na natureza humana (ARAÚJO, 2016, p. 29).
Diante da revisão bibliográfica realizada, percebeu-se que muitos dos autores consultados defendem que os jogos acompanham os seres humanos desde as primeiras fases do desenvolvimento. Com isso, podemos perceber, nos jogos das crianças, elementos sensórios, ritmo, mimetismo, habilidades, julgamento prático, competição individual e coletiva, e representação dramática. Vários autores sugerem que os jogos tradicionais, os jogos de faz-de-conta e as brincadeiras populares, onde o lúdico e a regra se confundem, signifiquem a gênese da atividade teatral.
No entanto foi no final do século XVIII, que o pensamento europeu, como um todo, se voltou para

o Romantismo. A partir de referências filosóficas, pode-se dizer que Jean Jacques Rousseau inaugurou um novo mundo filosófico que influenciou os pensadores românticos, entre eles Sheeley, Goethe, Schiller, e Nietzsche, que representam alguns dos pensadores desse período. Esses pensadores ressaltavam a dualidade do processo da vida, ou seja, o homem está sujeito a duas forças distintas e opostas que o movem.

Para Russeau (1762), a primeira educação da criança deveria ser quase que inteiramente através do jogo. Também para pensadores por ele influenciados, a criança era um organismo em desenvolvimento, para o qual cada fase do crescimento deveria ser estimulada, e que o jogo fazia parte do ser humano em desenvolvimento, tanto quanto outro elemento.

Parece não ter particularizado teoria acerca do uso do teatro nos processos educativos, mas sua concepção acerca do uso do jogo nesses processos pode ter contribuído para a construção do que conhecemos hoje como Jogos Teatrais.

Peter Slade (2005), educador e pesquisador inglês, desenvolveu um grande trabalho experimental ao longo de vinte anos (observando os movimentos de jogo e arte na criança, desde a fase embrionária) que culminou, em 1945, na tese de que havia uma forma de arte, o jogo dramático infantil, que poderia ter seu lugar no currículo não como atividade dramática para o ensino de outras matérias, mas como disciplina independente. Pioneiro na proposição do teatro para crianças, seus estudos e suas publicações contribuíram para uma concepção de educação auxiliada pela atividade dramática. Faz um estudo analítico do drama criativo natural e espontâneo das crianças. Afirma que o jogo dramático infantil não é uma atividade inventada, mas o comportamento real dos seres humanos. Sua obra significa um manual de auxílio para pais e professores que realizam trabalhos de teatro na educação, ao longo das últimas décadas em várias partes do mundo (apud NEVES, 2006, p. 34).

Para ele, o jogo dramático é capaz de promover uma liberação emocional e, assim, fornece uma autodisciplina interna; e o jogo dramático infantil se caracteriza por um fluxo de linguagem, um discurso espontâneo que é estimulado pela improvisação e enriquecido pela interpretação (NEVES, 2006).

Historicamente, o teatro brasileiro nasceu à sombra da religião católica. O grande representante desse movimento foi o padre jesuíta José de Anchieta, por meio de seus textos dramáticos, geralmente escritos em versos de ritmo popular e mesclados pelos idiomas espanhol, português e tupi (língua geral dos índios da costa brasileira, de que foi o primeiro gramático), devido à heterogeneidade de seu público. Fatores de ordem econômica, vinculados à necessidade de se desenvolver a criatividade humana em prol da adaptabilidade às novas tendências operacionais e tecnológicas surgidas com a Revolução Industrial, sugerem a incorporação dos conteúdos estéticos às diretrizes curriculares das instituições de ensino.

Teatro é um importante meio de comunicação e expressão que articula aspectos plásticos, audiovisuais, musicais e lingüísticos em sua especificidade estética, o teatro passou a ser reconhecido como forma de conhecimento capaz de mobilizar, coordenando-as, as dimensões sensório-motora, simbólica, afetiva e cognitiva do educando, tornando-se útil na compreensão crítica da realidade humana. (JAPIASSU, 2010, p. 22)

A prática, o ensino e a aprendizagem do teatro são iniciados a partir dos jogos dramáticos e dos jogos teatrais. Hoje, reúne-se extensa bibliografia que trata a didática do teatro através dos jogos, sugerindo sua aplicação atrelada ao necessário conhecimento das etapas de desenvolvimento da linguagem dramática da criança e a relação com o processo de desenvolvimento cognitivo desta.

Os cursos de Artes Cênicas, formação de atores e de arte educadores oferecem disciplinas que embasam a prática teatral e a docência nessa área, apesar de raramente se encontrar a disciplina Jogos Teatrais nos currículos desses cursos.

Cabe anunciar que em muitos autores encontram-se as expressões, Jogo Dramático e Jogo Teatral, algumas vezes como sinônimas e outras apresentando diferenças entre ambas. Tanto no jogo dramático como no jogo teatral o processo de representação dramática ou simbólica, na qual se engajam os jogadores, desenvolve-se na ação improvisada, e os papéis de cada jogador não são estabelecidos a priori. Significam experimentos com a vida, aqui e agora: o contato com a natureza dos objetos, as probabilidades e os fatores limitativo dos eventos, bem como o desafio da memória, do pensamento e da precisão.

Viola Spolin (2005) desenvolveu um sistema de atuação a partir de pesquisas realizadas durante as décadas de 60 e 70. Comprometida com a proposta educacional, desenvolveu trabalhos com crianças e em comunidades de bairro em Chicago, constituindo grupos de teatro improvisados. Retoma o pio-

neirismo de Stanislavsky ao levantar interrogações sobre o processo de educação no teatro, propondo acrescentar à livre expressão da imaginação criativa a regra oferecida pelo jogo. Assim, fomenta a idéia da possibilidade do teatro fora do palco e constrói uma pedagogia baseada na prática e vivência de jogos teatrais.
Diante disso, sugere o jogo como ponto de partida da pedagogia teatral.

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las (SPOLIN, 2005, p. 4).

Segundo Viola Spolin (2005), o jogo deve ser constituído pela improvisação, conscientização do sentido da representação e a resolução corporal do problema, ou seja, um jogo composto por algumas convenções teatrais e por intervenções intersubjetivas.
O jogo teatral deve visar à solução de um problema proposto, levando-se em consideração os limites e regras convencionados e aceitos pelo grupo, devendo ter como ponto de partida o papel, a ação e o espaço; e o foco como objetivo (VIOLA SPOLIN, 2005, p. 33).
O sistema de Viola Spolin (2005) é utilizado no treinamento de atores e significam, ainda, a base de trabalho na maioria dos espaços de aprendizagem teatral, especialmente os direcionados a crianças e adolescentes. O sistema também é utilizado nas escolas regulares que trabalham a linguagem teatral no conteúdo de Artes, além de ser integrante no conteúdo de pedagogia teatral desenvolvido nos espaços de formação de atores, de diretores, de professores de teatro e de arte educadores.
Teatro era o povo cantando livremente ao ar livre: o povo era o criador e o destinatário do espetáculo teatral, que podia então se chamar ‘canto ditirâmbico’. Era uma festa em que podiam todos livremente participar. Veio a aristocracia e estabeleceu divisões: algumas pessoas iriam ao palco e só elas poderiam representar enquanto todas as outras permaneceriam sentadas, receptivas, passivas: estes seriam os espectadores, a massa, o povo (BOAL, 2009, p. 12).

E para que o espetáculo pudesse refletir eficientemente a ideologia dominante, a aristocracia estabeleceu uma nova divisão: alguns atores seriam os protagonistas (aristocratas) e os demais seriam os coros de uma forma ou de outra simbolizando a massa.
Para descrever o funcionamento desse sistema que visaria a romper a legítima e livre expressão promovida pela iniciativa popular de teatro, Boal (2009) diz que:
Começa o espetáculo. Apresenta-se o herói trágico. O público estabelece com ele uma forma de empatia. Começa a ação trágica. Surpreendentemente, o herói revela uma falha no seu comportamento (harmatia) e, mais surpreendentemente ainda, revela-se que, em virtude dessa falha (harmatia), o herói alcança a felicidade que agora ostenta. Através da empatia, a mesma harmatia que o espectador possui é estimulada, desenvolvida, ativada. (BOAL, 2009, p. 76)

Augusto Boal (2009), ao enfocar e analisar as possibilidades oferecidas pelo teatro à pessoa que atua, defende a importância de se experimentar essa posição cênica, salientando os efeitos pessoais e sociais, educativos ou terapêuticos, promovidos por essa atividade.
Analisando-se Olga Reverbel (2007) percebe-se que a autora constrói uma pedagogia da expressão acompanhada de guias metodológicos constituídos para a orientação da prática de profissionais da arte dramática e da educação. Essa pedagogia pretende estimular no aluno a capacidade de expressar suas ideias, pensamentos, anseios e desejos.
Reverbel (2007) propõe atividades para desenvolver a auto-expressão do aluno, isto é, oferecer-lhe oportunidades para atuar efetivamente no mundo: opinar, criticar e sugerir, através de atividades passíveis de ser utilizadas em sala de aula, tendo em vista explorar as capacidades de relacionamento, espontaneidade, imaginação, observação e percepção. E assim, ao desenvolver suas capacidades de expressão, a criança sentir-se-á preparada para todo tipo de aprendizagem.
Através do jogo, a criança dinamiza as capacidades que decorrem de sua estrutura particular e realiza os potenciais virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser. Ela os assimila e os desenvolve, une-os e complica-os, em suma, coordena seu ser e lhe dá vigor. (REVERBEL, 2007, p. 35).

Reverbel (2007) afirma que o jogo dramático implica, primeiramente, o prazer e deve ser interrompido sempre que o prazer do jogo cessar. Entretanto, nele a criança é menos livre que no jogo espontâneo, pois o papel escolhido pelo participante deve ser mantido, seja durante uma sequência ou durante todo o jogo. Portanto, jogo dramático, como todo jogo, possui regras regidas perante os códigos do teatro, pois implica a obrigação de jogar (apresentar) para os outros.

O ensino da arte define-se pelo binômio espontaneidade/técnica, e quanto mais desenvolvida a aprendizagem das 98 técnicas, maior será sua espontaneidade. Portanto, para se realizarem as atividades globais de expressão, torna-se necessária a aprendizagem de técnicas de expressão por meio de atividades propostas aos alunos (REVERBEL, 2007, p. 52).

O professor deve iniciar com um momento dedicado a brincar espontaneamente. No segundo momento e durante um longo período, que deve durar de dois a seis meses, iniciam-se o trabalho com a expressão, através de atividades que exercitem as técnicas corporais, vocais, musicais, coreográficas, técnicas de mímica e, finalmente, técnicas dramáticas praticadas por meio dos jogos dramáticos de improvisação.

Considera-se que Reverbel (2007) constrói uma obra direcionada à escola, constituída de um material claro e objetivo, contendo atividades e técnicas que auxiliam o educador a fazer uso do teatro na educação, em prol de objetivos pedagógicos que promovam a capacidade expressiva dos sujeitos e, desse modo, ampliam a possibilidade de leitura do mundo, de visão crítica dos acontecimentos, de uma postura social sensível, solidária, ética.

Joana Lopes por sua vez, trata o teatro como surgido do jogo dramático, compreendido por ela como manifestação espontânea da potencialidade de comunicação dos seres humanos.

Lopes (2003) descreve, ainda, uma prática realizada na década de 60, na qual apresenta a utilização do teatro popular como ferramenta capaz de promover a materialização da necessidade e a oportunidade de expressão das camadas populares. Tal prática foi realizada em etapas, iniciando-se por um contato com um grupo de operários, previamente constituído. Nesse contato, discutiram-se os motivos e diretrizes da experiência que se desenvolveria em encontros realizados durante finais de semana. Nestes, foram vivenciados jogos teatrais envolvendo improvisação e encenação da realidade social daquele grupo, ou que simulassem possíveis acontecimentos de seu cotidiano profissional, através da criação coletiva de cenas, esquetes ou peças teatrais.

O teatro educa, se entendemos por educar a descoberta e utilização de formas e meios de apoio para o desenvolvimento do ser humano em direção à vida autônoma e conseqüente, para a sociedade de que seja membro (LOPES, 2003, p. 22).

Joana Lopes (2003, p. 113), por meio de seus trabalhos práticos, pesquisas, artigos, e de sua obra Pega Teatro, defende o teatro-educação através do jogo dramático, e propõe esse jogo a ser utilizado para desenvolver e/ou resgatar, no sujeito, a capacidade de expressão e leitura do mundo, de maneira crítica e criativa, como linguagem de corpo e voz que articulamos na infância, mas que posteriormente esquecemos, matamos, ou que usamos timidamente quando é preciso contar um fato que o discurso oral, branco e a frio, não comunica inteiramente.

Acredita-se que a prática dos jogos teatrais, como instrumento de trabalho na educação, certamente não seria a solução dos problemas de aprendizagem. Mas o que se pretende verificar, nesta pesquisa, são as possíveis contribuições dessa prática para a solução de muitos deles, sobretudo os originados nas questões emocionais.

É exatamente aí, no que se refere a este aspecto, que se percebe uma carência de atenção à análise dos efeitos da prática dos referidos jogos sobre algumas questões subjetivas das crianças que são, muitas vezes, responsáveis por grande número de diagnósticos de fracasso escolar, tão presentes e crescentes em nossas escolas.

3.1 Teatro e teatro de fantoches

O teatro trabalha uma linguagem que oportuniza formas de manifestação que permite que a criança utilize as diferentes formas de linguagem da sociedade como a corporal, a verbal, a plástica, a escrita, entre outras expressando suas próprias vivências e experiências de maneira mais crítica e com isso, a criança analisa e avalia o resultado de suas ações interagindo de maneira mais eficaz no meio social em que vive.

O teatro popular contém a linguagem simplificada, o teatro em escolas de comunidades é um bom exemplo disso, tendo duas funções divertir e educar, jogos de imaginação, tendo como subclasses as metamorfoses de objetos, as vivificações de brinquedos, as criações de brinquedos, as criações

de brinquedos imaginários, as transformações de personagens e a representação em ato de estórias e contos (PIAGET, 2009, p.141).

O teatro é uma arte que integra várias experiências; ao fazer teatro a criança se coloca movimentando-se, falando e cantando, como forma de significar situações. Seus aspectos motores, afetivos e intelectuais se associam com as linguagens que ela está construindo experiências muito importantes no processo de construção da própria imagem e sentido de si.

O Teatro de Fantoches é uma das mais antigas e ricas formas de expressão, que engloba a literatura, a expressão corporal, a comunicação e a arte plástica. Nessa atividade, as crianças poderão confeccionar os personagens e o palco, tornando-a uma fonte de prazer que favorece o desenvolvimento da criação e da coordenação motora.

Devemos trabalhar a fantasia, o sonho e a expressão espontânea da criança, o que levará a evoluir-se como ser humano sensível e mais completo.

O teatro na escola é acima de tudo um instrumento de aprendizagem. Como se pode perceber dentro deste estudo, esse tipo de técnica difere do teatro visto em outros espaços, pois não tem, obrigatoriamente, objetivo de promover espetáculo, nem tão pouco formar artistas. O trabalho cênico deve consistir em fazer com que os alunos saibam resolver conflitos relacionados ao ambiente escolar e, por consequência, ao social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As brincadeiras e jogos teatrais são muito importantes e necessárias para o pleno desenvolvimento de uma criança, seu intelecto e personalidade. É importante que se ressalte que o surgimento de práticas pedagógicas criativas depende de nossa inserção no contexto escolar. A situação imaginária, mágica da brincadeira tem uma lógica, mesmo não sendo aquela formal, que ajuda a investigar e a construir nossos conhecimentos sobre a identidade, sobre os objetos e sobre o mundo com muito prazer. Acredita-se que utilizando atividades lúdicas na contação de histórias dentro da prática educacional, obtém-se um resultado melhor em termos de desenvolvimento e, com isso, propicia também à criança a possibilidade de estar manifestando aspectos de linguagem, psicomotores, cognitivos e sociais.

Os jogos em sala de aula não precisam ser sofisticados, são materiais didáticos que bem trabalhados proporcionam condições favoráveis ao lúdico, as relações interpessoais e a aprendizagem do aluno. Os dados bibliográficos que embasaram esta pesquisa deixaram clara a importância da educação para o desenvolvimento integral do ser humano e que o mesmo apresenta uma tendência para o lúdico, já que os jogos estiveram presentes na humanidade desde a Antiguidade.

Confirmou-se, nesta pesquisa, a possibilidade de os jogos teatrais se constituírem em uma oferta de palavra foram os próprios testemunhos das crianças, em consonância com seus atos durante os jogos, evidenciando mais elementos da história de cada um, do que desconhecimento a respeito dos fundamentos pedagógicos propostos nas atividades. Demonstrou-se a presença de um material subjacente ao focado pelo olhar pedagógico, que, ao ser acolhido, ofereceu a oportunidade, a cada sujeito, de ressignificar sua posição subjetiva e a possibilidade de mobilidade desta, no discurso.

Concluí-se que jogo e teatro encontram-se presentes como objetos de uso e de estudo na educação. Jogo mais teatro pode constituir uma junção significante capaz de produzir efeitos em espaços diversos. Jogo com teatro pode resultar numa prática oriunda da fusão de duas atividades inerentes ao humano. Jogo de teatro consiste, então, no que se compreende hoje como jogo teatral. Este, pela constatada aplicabilidade, pratica-se, como se viu neste trabalho, com objetivos vinculados a fins diversos: terapia, conscientização política, aprendizagem. Os autores discutidos na pesquisa constituem um grupo de pesquisadores que sistematizaram essa prática para o uso direcionado aos fins referidos anteriormente.

Considera-se a apresentação deste trabalho, como um incentivo a novos começos, como um ponto de partida. Fecham-se as cortinas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2006.

ALVES, V. K. C. A importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar. Monografia (Pós-Graduação Lato Sensu) Universidade Candido Mendes - UCAM Rio de Janeiro, 2006.

ARAÚJO, N. G. C. Canto coral e os jogos teatrais no processo de ensino aprendizagem. TCC de Licenciatura em Artes. Gurupi-Tocantins, 2016. Disponível em: http://www.gurupi.ifto.edu.br/en-