O RESGATE DA CRIANÇA E DO ADULTO ATRAVÉS DOS JOGOS INFANTIS E DO TEATRO

EDUARDO DE OLIVEIRA SANTOS

RESUMO:
A infância é sempre falada como respeito e admiração sobretudo na memória afetiva dos adultos, mas o fenômeno crescente do avanço da tecnologia e suas ferramentas nem sempre positivas, o aumento na carga de trabalho e da escola de tempo integral com pouco recursos para ludicidade contradiz um princípio básico dessa fase da vida: o brincar. A sociedade repete erros históricos ao recolocar a criança como adultos em sua formação e é de grande importância que escola reveja seus currículos com uma educação integral, que é diferente de educação de tempo integral; ao lado das entidades reguladoras do papel social da infância na formação do cidadão. Jogos teatrais e a ludicidade é um importante componente que pode agregar no ensino coletivo e individual na formação educacional.

PALVRAS-CHAVE: Criança; infância; jogos teatrais; arte; escola.

ABSTRACT
Childhood is always spoken of as respect and admiration, especially in the affective memory of adults, but the growing phenomenon of the advancement of technology and its not always positive tools, the increase in the workload and the full-time school with few resources for playfulness contradicts a basic principle of this phase of life: playing. Society repeats historical mistakes by placing children as adults in their education and it is of great importance that schools review their curricula with a comprehensive education, which is different from full-time education; alongside the entities that regulate the social role of childhood in the formation of the citizen. Theatrical games and playfulness is an important component that can add to collective and individual teaching in educational training.

KEY-WORDS: Child; childhood; theatrical games; art; school.

INTRODUÇÃO

As escolas atualmente trabalham fortemente com as normas impostas de algum lado, seja ele dos órgãos governamentais, ancorados pelas secretarias de educação, guiadas muitas vezes pelo mercado e aos propósitos empresariais dentro de uma estrutura pedagógica ligada ao capital. Claro que há exceções destacadas a seguir.

Nesta realidade a arte enfrenta fortes resistências. Sofre para se infiltrar em um meio danosos, de estrutura corrompida pela falsa meritocracia, a "sabotagem" na redução de quantidade de aulas dadas com acontece nos últimos anos nas rede estadual de ensino do Estado de São Paulo, tanto no ensino médio como nos anos finais do ensino fundamental; logo: alunos, professores e os demais agentes da comunidade escolar lutam diariamente para se engajar em projetos que saiam do papel e faça que a educação não seja apenas sala de aula, lousa e uns cartazes ilustrados para colar nas paredes e os equipamentos de mídia que nas redes públicas constantemente precisam de manutenção. A sobrecarga de trabalho também é um forte rival.

Apenas no fim da Idade Média que temos notícias dos primeiros estudos sobre a infância, Philippe Aries, historiador nos trouxe grandes descobertas deste período para cá. E da infância a educação e as mais vastas teorias de métodos de aprendizagem e sociabilidade que integravam adultos e crianças, cada vez mais em universos distintos.

A arte, embora sempre presente na sociedade e na sua construção social, mas com pouco protagonismo nessas relações: educação, família, sociedade; no período de crescimento da burguesia principalmente, e logo após as revoluções industriais articulavam a sociedade visando a produção e o consumo. Paralelamente a arte foi um dos melhores mecanismos usados para documentar atividades e costumes dos séculos XVI até os dias de hoje.

Dentro da Arte, destacamos o teatro, como um grande agregador do desenvolvimento

cultural que mantiveram traços culturais que impediram de certa forma o rompimento do "cordão umbilical" dos costumes sociais no período em que crianças e adultos conviviam juntos sem a grande separação hierárquica predominante sobretudo após a primeira revolução indústria na Europa.
Augusto Boal, com Teatro do Oprimido e Paulo Freire com sua vasta obra denunciaram a opressão social e falta de liberdade da sociedade que se principiou na infância e já na fase adulta tudo fica mais exporto; sobretudo nas camadas sociais mais necessitadas. Rogério Barbosa resgata a ancestralidade de África para dialogar com jogos daquele continente como agregador de uma infância que estimula o coletivo e a diversão para todos, sobretudo as crianças que não conhecem suas raízes ancestrais.

BREVE PERÍODO DA HISTÓRIA

A infância na Idade Média era desconsiderada na construção do adulto. Haviam adultos, "pequenos adultos" (crianças) e os bebês. Adultos e crianças participavam de atividades que podemos classificar como brincadeiras – mutuamente, sem separação de idade. Essas atividades faziam parte dos costumes da sociedade europeia (sobretudo), nas festividades culturais, para homenagens à determinada autoridade, cultos religiosos, ou meramente por diversão, os jogos eram frequentes e seguiam regras sem distinção por idade.
Uma outra situação que mostra que os adultos e crianças não tinham distinções etárias são as vestimentas que seguiam esse costume. Não tinha roupas de adultos ou roupas de crianças, os modelos eram muito semelhantes, apenas no tamanho que se notavam as diferenças (obviamente). Tantos as classes mais abastadas da sociedade como nas mais populares e rurais. Isso era retratado em pinturas de artistas plásticos que criavam essas obras, logo, por conta do tempo; tornaram-se documentos históricos para se estudar e compreender este período, não apenas neste tema abordado seja na história da arte e na história política.
A educação é instrumento de intensa disputa entre os agentes culturais, sociais e normalmente contra os agentes econômicos de corporações que visam uma formação de exército industrial de reserva, como desenvolveu Karl Marx em sua obra: O Capital. Infelizmente o segundo grupo tente ser mais forte por questões políticas, logo; neste processo foi onde a infância é separada das necessidades das crianças e as formam como futuros trabalhadores que pouco criam, imaginam e se divertem.
Na Primeira Revolução Industrial as crianças e adultos a princípio, não se separaram, mas o período da infância foi rompido. Crianças e adultos jogava, brincavam, participavam das Contações de histórias juntos, assim como, trabalhavam e neste período histórico em que a subsistência familiar era ainda mais importante para a sobrevivência de seus membros, o trabalho era prioridade; e todos contribuíam e sediam sua força de trabalho dentro das suas capacidades e habilidades, independentemente da sua idade, força e intelecto. Existem relatos e documentos que mencionam sobretudo na área rural, inclusive no Brasil desse costume até as décadas de 1970 interior a fora no país, sobretudo nas famílias mais pobres.
Os maquinários em grande velocidade foram tirando os empregos e subsistência do camponês, forçando-o sua ida em busca de emprego nas cidades, ironicamente nas indústrias que estipulavam de 14 a 16 horas de trabalho diariamente e ainda sem uma consolidação de qualquer direito trabalhista, naquele momento. Assim, Aries descreveu:

> Os hábitos das classes dirigentes do século XIX foram impostos às crianças de início recalcitrantes por precursores que os pensavam como conceitos, mas ainda não os viviam concretamente. (ARIES, 1981, p. 65).

Em contraponto, filhos dos proletários também sofreram com esse rompimento da infância, mas em vez, de uma inclusão à vida adulta na alta sociedade, foram destinados ao mundo do rígido mercado de trabalho.
Hábitos no princípio foram hábitos infantis, das crianças bem-educadas, antes de se tornarem os hábitos da elite do século XIX, e, pouco a pouco, do homem moderno, qualquer que seja sua condição social. (ARIES,

1981, p. 65).

Anos depois boa parte das crianças saíram da insalubridade das fábricas com a universalização da educação e logo com o rompimento total das atividades de trabalho na infância (basicamente na Europa), também foi sacramentado dando lugar para escolas de alfabetização. Assim surgiram as famílias com a atual estrutura.
Desta forma, estudos científicos sobre as preocupações morais, sociais, psicológicas e as primeiras teorias pedagógicas sobre a criança e suas necessidades ganharam interesse social e acadêmico.

PEÇA TEATRAL QUE DIVERTEM CRIANÇAS E OUTRAS PARA ADULTOS

A linguagem dramática desde da Grécia antiga oportuniza o público com reflexões sociais, questiona governos e costumes, como Lisístrata, de Aristofanes; a narrativa da comédia critica a guerra do Peloponeso através da luta das mulheres lideradas por Lisístrata que decidem se abster de relações sexuais com seus maridos soldados como forma de impedir o prosseguimento das batalhas. A guerra encarada como sem sentido pelo autor, era entendida como um grande entrave social e no desenvolvimento das cidades Estados daquela região do mundo, afeta a vida das pessoas e sobretudo das mulheres, muitas vezes deixadas de lado das decisões políticas. O humor do texto é cheio de ironias expondo a hipocrisia e total incapacidade masculina de resolver conflitos de forma pacífica, mesmo em uma sociedade reconhecida como a mais desenvolvida na época. A peça também aborda a sexualidade e o poder subestimado feminino que através a solidariedade entre elas é um fator de transformação na sociedade.
Chico Buarque de Holanda trouxe ao Brasil, Os Saltimbancos; a versão em português dos Músicos de Bremen, dos irmãos Guimm. O musical com face infantil, mas com discurso forte de luta dos proletários nas figuras do Burro (Operário), Galinha (Camponesa), Cachorro (Força de Segurança) e Gata (Artistas) contra os abusos de uma burguesia que explora até as últimas consequências cada um deles. E que só a união dos proletários (nas figuras dos bichinhos) que será possível justiça e liberdade da classe trabalhadora. É uma crítica feroz contra os detentores dos meios de produção encoberto com uma história trivial de bichinhos que sofrem maus-tratos de seus tutores; tudo isso com uma trilha sonora divertida e fácil de aprender, além de figurinos e maquiagens cativantes.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Os jogos não apenas divertem, eles estimulam as atividades voluntárias de inserção social, autoestima, segurança e autocontrole; tiram a "percepção da responsabilidade" permitindo o gozo do ócio, a imaginação e habilita o poder criativo, e ao mesmo tempo gera ordem nas ações sociais e respeito às regras.
Os jogos têm papel fundamental na organização social no período inicial da infância, pois vai aprimorar estes aprendizados que servirão no futuro na vida adulta.
É neste contexto que vale a crítica e a proposta de inclusão de jogos nas escolas, principalmente com o método desenvolvidos por Augusto Boal que denuncia as mais estafantes formas de opressão. Porque as crianças são oprimidas por um sistema que as forçam a ser novamente jovens adultas; mas adultas do século XXI. Estas que não brincam, não criam e são forcadas incansavelmente a concorrência logo nos primeiros anos escolares.
Nas grandes cidades o aleijamento ou desaparecimento das áreas públicas de lazer avançam a cada condomínio construído, pasmem, com grandes incentivos fiscais dos governos em todas as suas esferas e privilegiando construtoras que normalmente não tem menor compromisso social.
Hoje existem um fenômeno ainda mais preocupante que são as doenças provocadas pelo uso de telas, através dos smartphones e tablets que é mais um mecanismo que afastam as crianças do mundo da interação social e as impulsionam as redes sociais cada vez mais artificial e mercadológica, desenvolvendo uma mente voltando a concorrência, desagregadora e pouco humanizada. É mais uma razão da necessidade da inclusão dos jogos e atividades coletivas dentro do espaço onde ocorre a integração física

desse grupo social, a escola.
Os jogos teatrais, assim como o próprio teatro e as demais linguagens da arte ajudam não só as crianças; mas os adultos a se rever como criança.

JOGOS DE AUGUSTO BOAL

Os jogos teatrais baseado no teatro do oprimido do diretor e dramaturgo carioca Augusto Boal introduzido em escolas e comunidades nas periferias brasileiras pode ser entendido como uma aproximação de introdução política social e pedagógica a jovens que pouco sabem de seus direitos e deveres, uma vez que, os vícios sociais das gerações anteriores foram vivenciados em seus lares e reproduzidos socialmente, por isso a necessidade das redes de ensino de modificar seus currículos de uma educação tradicional e mercadológica em um educação integral que visa uma educação mais humana e inclusiva que busca a socialização e o combate aos preconceitos historicamente estabelecidos como o racismo, machismo, capacitismo e a homofobia. É uma forma eficaz, porem de longo trabalho que pode ampliar seus conhecimentos e visão da sociedade atual.
Os jogos teatrais facilitam o aprendizado e a socialização infantil, adolescentes e jovens adultos.
O sistema educacional atual é um empecilho, embora deveria ser o ativo nessa transformação. Projetos, comunhões em grupo (Diálogos), devem ser um dos agentes transformadores. O próprio Augusto Boal em sua teoria e prática teatral usou Jogos Teatrais como início de suas práticas com Teatro do Oprimido.
Ao iniciar o processo teatral (antes mesmo de introduzir diretamente o Teatro do Oprimido), nos jogos teatrais é importante deixar para segundo plano a ideia de certo ou errado, pois as experiências e construções de grupo aprimorarão e construirão o aprendizado individual e coletivo. Existem inúmeros jogos teatrais para iniciantes que tem um caráter menos "metodológico" e mais lúdico; o que ajuda os iniciantes no fazer teatral, conhecendo seus recursos físicos e aptidões artísticas. A diversão faz parte do aprendizado. O aluno se diverte e imperceptivelmente aprende com técnicas dos jogos; no entanto, é crucial estabelecer regras claras na pedagogia em jogos teatrais. Cada educando e educador dever ser ver como iguais, cada indivíduo tem suas particularidades e deve ser respeitado pelos demais. As regras de convivência e interação dever ser estabelecido logo de princípio. Tanto educando como educador são peças que formam um conjunto de conhecimentos e experiências que todos ganham.
O Teatro do Oprimido, segundo Boal, já seria escolher o lado do oprimido e como docente é invariavelmente necessário estar do lado dos oprimidos. Mas é de extrema importância saber: o professor pode ser um opressor dos oprimidos alunos?
Todo aluno pode ver o seu docente como um opressor, mas não difícil de ocorrer, o professor não se enxerga como opressor, um exemplo dessa ação, Augusto Boal escreveu isso em seu livro: Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas.
Fica claro que participação do Educador é importante demais, mas é ainda mais importante se pôr no lugar do Educandos. o professor opressor que limita o aluno no seu suposto lugar tende a perder dentro de uma proposta muito boa de levar liberdade e conscientização política aos seus alunos.
O Teatro Imagem o uso de "falas" de um texto quase torna-se inútil e é muito eficiente para iniciantes pois não haverá uma necessidade de leitura e interpretação discursiva em público. Um grupo de alunos/atores recriam uma situação cotidiana de opressão social, como uma abordagem policial à jovens negros em uma praça pública na periferia, por exemplo. Os atores devem usar apenas sua físico, máscaras faciais e objetos. Os atores preparam uma imagem, como se fosse uma foto para apreciação do público que deve debater a cena/imagem e propor novas situações de cena, que ajude o oprimido ou redima o opressor, fica a cargo das opiniões e ações dos observadores. Assim muda-se a imagem com as propostas, debates e novos aprendizados. Sempre sob os olhares e estímulos do Curinga (mediador do jogo que a princípio deve ser o docente), este pode propor modificações ao grupo de atores ou aos espectatores da cena.
No final de cada cena a discussão deve tam-

bém envolver os atores e Curinga, assim se o grupo desejar, o que seria mais democrático.
Neste exercício a apreciação é de grande valia, todos os participantes observam a criação dos colegas e depois vão para o debate. Ideias e soluções surgirão e é importante que todos possam propor dentro do debate e das transformações das imagens em cenas. O debate vai ganhar novas ações e propostas. É um grande exercício artístico, político e de observação.
Tratando-se de crianças é obvio que os temas devem ser mais próximos da realidade delas. Ou situações de conflitos em sala de aula, ou mesmo com situações de personagens fictícias, folclóricas ou de contos de fadas. São exercícios que estimulam novas versões de histórias conhecidas e porque não as reconhecer como mais justas nos olhares das crianças.

JOGOS INFANTIS

Existem boas atividades lúdicas no contexto atual vem sendo amplamente difundidas que através de algumas correções podem estimular a criatividade da criança e com grande participação das famílias, uma delas: O Cabelo Maluco onde as crianças já chegam nas escolas para um desfile com figurinos e cabelo com penteados modelados feitos pelas famílias. Com uma orientação adequada nas escolas para evitar cabelo que desrespeitem a etnia do próximo e que a criação pode ser divertida e inclusiva para todos, uma vez que, a falta de orientação já representou em diversas ocasiões cabelos com cunho racistas. A criatividade, improvisação e diversão deve ser o foco da atividade. Outro caráter que vem em pauta é o nome da atividade: Cabelo Maluco, entidade e famílias com crianças com deficiências vem discutindo a nomenclatura da atividade remete pejorativamente uma ideia capacitista e que inferioriza Pessoas com deficiência; portanto sugestões para o melhor termo da atividade deve ser proposto como: Cabelo extravagante, por exemplo.
A pesquisa de jogos de outras localidades do mundo amplia o conhecimento da criança e inclui culturas de povos silenciados, hoje temos diversos materiais possibilitam isso, desde de África, América do Sul e Ásia.
O livro Ndule Ndule, de Rogério Andrade Barbosa explora temas da identidade cultura afro-brasileira e das relações sociais das crianças que podem explorar jogos infantis de diversos países da África. Com personagens cativantes dentro de situações cotidianas, há um resgate das tradições e das raízes de um povo silenciado, oportunizando questões de pertencimento, resistência, uma reflexão da vida coletiva; a obra é uma celebração a diversidade e um passo importante para conhecer a cultura afro-brasileira ainda saindo dos escombros do conhecimento de todos no Brasil. Diversos dos jogos incluído no livro é um agregador as boas práticas nas escolas que estimulam a imaginação, criatividade, a colaboração coletiva com muita diversão entre os participantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Século XXI evoluiu a sociedade com a tecnologia, em tese deveríamos ter mais tempo para o lazer e as atividades lúdicas. E há quem consegue aproveitar isso. Mas a maioria das pessoas e suas famílias têm jornadas duplas, triplas ao longo do dia. Pais, são os avôs, as pedagogas das creches e posteriormente professores, em contrapartida Influencers das redes digitais ganham cada vez mais protagonismo e rivalizam na formação social. Adultos continuam sendo adulto, sem reparar que existe a possibilidade de voltar a ser crianças, no sentido do divertimento, da iteração com seus filhos e entes mais jovens. Se divertir, aprender para crescer emocionalmente, socialmente. Aprender a ser mais generoso com o seu próximo. Na infância deveria ser aprendido tudo isso. E neste mundo cataclísmico cujo o ser humano é refém do seu tempo e não tem tempo para os seus amigos e familiares. Formam crianças prontas para este mundo: um mundo competitivo, sem regras e sem tempo.
Os desafios que afetam crianças e adultos com o advento dos smartphones incluem a dependência da tecnologia, a diminuição da interação social face a face, e o aumento do sedentarismo. Para as crianças, o uso excessivo de dispositivos pode impactar o desenvolvimento social e emocional, além de contribuir para problemas de saúde, como obesidade e distúrbios do sono. Para

os adultos, a constante conectividade pode levar ao estresse e à ansiedade. Por outro lado, os jogos infantis colaborativos podem ser uma excelente forma de mitigar esses desafios. Eles incentivam a interação social, promovem o trabalho em equipe e ajudam a desenvolver habilidades de comunicação. Além disso, esses jogos geralmente envolvem atividade física, o que pode combater o sedentarismo e melhorar a saúde física. Ao proporcionar um ambiente divertido e interativo, os jogos colaborativos também podem contribuir para a saúde mental, ajudando a reduzir o estresse e a ansiedade, tanto em crianças quanto em adultos. Assim, ao equilibrar o uso da tecnologia com atividades físicas e sociais, podemos promover um estilo de vida mais saudável e conectado.

As crianças não brincam mais, as crianças aprendem nas escolas (em sua maioria) e nas redes sociais a serem guerreiros/reféns do tempo e do dinheiro. O período de aprender a brincar, se divertir e crescer num mundo lúdico, criativo e imaginativo com aqueles que deveriam ser seus futuros amigos, está se perdendo. Indo em direção contrário. Aqueles futuros amigos que estão em sua sala, na verdade, estão sendo preparados para ser futuros concorrentes, neste período que é de estudar, ser disciplinado, num mundo de adulto, pronto e realizável.

Adultos e crianças estão voltando a ser iguais, mas no mundo dos adultos. Nas vestimentas, desde terninhos, jeans, tênis esportivos, saltos e maquiagens e pior na erotização, e nas doenças tanto físico e mentais provocados pela falta de atividades socias que estimulam positivamente a mente e o corpo.

Em tese, deveria ser o contrário.

Crianças podem ser crianças, basta elas terem a oportunidade e orientação fazerem o que fazem de melhor: imitar; se inspirando nos adultos que se divertem, imaginam, criam e brincam. Estes adultos têm que aparecer ou ter que aprender a ser criança.

Seria então o momento de o adulto resgatar a criança que muito deseja voltar deste mundo tão chato que vivemos?

REFERÊNCIAS

ARIES, Philippe. História social da criança e da família. Pág. 69, 165, 169 e 184. 2ª Edição. LTC. São Paulo. 1981.

ARISTOFANES. Lisístrata: A greve do sexo. 1ª Edição. L&PM. Porto Alegre. 2003.

BARBOSA, Rogério Andrade. Ndule Ndule: Assim brincam as crianças africanas. Pág. 7, 8, 12 e 17. 1ªEdição. Melhoramentos. São Paulo. 2011.

BOAL, Augusto. Jogos para atores e não atores. Págs. 5 e 326. 11º Edição. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro. 2008.

BOAL, Augusto. Teatro do Oprimido e outras Poéticas Políticas. Pág. 21. Cosac Naify. São Paulo. 2013.

BUARQUE DE HOLANDA, Chico. Saltimbancos.