



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE ARTES – PROFARTES**

TEATRO FOLIA: DESCRIÇÃO DE UM PROCESSO ARTÍSTICO-EDUCACIONAL

ANTONIO GOMES PEREIRA NETO

NATAL – RN

2016



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE ARTES – PROFARTES**

TEATRO FOLIA: DESCRIÇÃO DE UM PROCESSO ARTÍSTICO-EDUCACIONAL

ANTONIO GOMES PEREIRA NETO

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional em Artes, PROF-ARTES da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de Ensino de Artes.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a **Nara Graça Salles**

NATAL – RN

2016

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI

Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Departamento de Artes - DEART

Pereira Neto, Antonio Gomes.

Teatro Folia: descrição de um processo artístico-educacional /
Antonio Gomes Pereira Neto. - 2016.

126 f.: il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Artes, Programa de Pós-graduação em Ensino de Artes, Natal, 2016.

Orientador: Profa. Dra. Nara Graça Salles.

1. Teatro - Estudo e ensino - Dissertação. 2. Cultura popular - Dissertação. 3. Teatro na educação - Dissertação. 4. Jogos na educação artística - Dissertação. 5. Jogos teatrais - Dissertação. 6. Arte - Estudo e ensino - Dissertação. I. Salles, Nara Graça. II. Título.

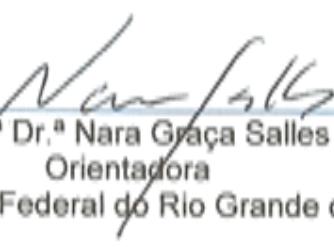
ANTÔNIO GOMES PEREIRA NETO

Teatro Folia: Descrição de um processo artístico-educacional

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Aprovada em: 24/08/2016

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a Dr.^a Nara Graça Salles

Orientadora

Universidade Federal do Rio Grande do Norte


Prof.^a Dr.^a Marineide Furtado Campos

Examinadora Interna

Universidade Federal do Rio Grande do Norte


Prof.^a Dr.^a Urânia Auxiliadora Santos Maia de Oliveira

Examinadora Externa à Instituição

Universidade Federal da Bahia


Prof. Me. Sandro Souza Silva

Examinador Externo à Instituição

Secretaria Municipal de Educação de Parnamirim/RN

AGRADECIMENTOS

Agradecer a todos os alunos que passaram pelo processo de criação artístico-educacional da Escola Municipal Profa. Maria Madalena de Pontes Rodrigues e a Escola Estadual Dr. Geraldo de Andrade Teixeira, por se permitir adentrar em um universo novo das descobertas de um teatro antiilusionista e anárquico. Ao generoso e amigo Alberto Dias, o qual me proporcionou a primeira oportunidade de trabalhar na escola com este projeto Teatro Folia.

Aos professores do curso de Mestrado Profissional em Ensino de Artes da UFRN, a excelentíssima Professora Dra. Nara Graça Salles, minha orientadora, aos membros da banca examinadora Professora. Dra. Urânia Auxiliadora Santos Maia de Oliveira, a Profa. Dra. Marineide Furtado Campos e ao Professor Mestre Sandro Souza Silva que possibilitaram a troca de saberes, minhas gratidões.

A minha família, aos meus pais Adailson Gomes Pereira e Maria José Pereira Gomes, meus tios Antonio Gomes Pereira Júnior, Virgínia Gomes Pereira e Rose Mary Gomes Pereira, minha avó Laurinete Rodrigues Pereira que sempre me oportunizaram os estudos e, in memoriam, Antonio Gomes Pereira, meu avô, o qual muito me inspira por sua humildade, como tantos Antônios Pereira, o Capitão da simplicidade e da luta.

E pela concretude das verossimilhanças, pela esperança e fé que tenho – a Deus, e as forças do teatro que abrem caminhos para esta jornada contínua do conhecimento.

RESUMO

Teatro Folia: Descrição de um processo artístico-educacional

A dissertação investiga o Teatro Dramático Popular e seus elementos pedagógicos agregados à prática da atividade artística na escola e descreve um processo de ensino-aprendizagem através do Teatro de Cultura Popular. As propostas de atividades são direcionadas aos alunos do Ensino Fundamental II, para serem aplicadas em sala de aula, junto as técnicas e os procedimentos que facilitarão o aprendizado e a formação artística do aluno. Vários pesquisadores e teóricos possibilitaram uma base teórica à pesquisa do Teatro de Cultura Popular na escola como: Viola Spolin, Ana Mae Barbosa, Flávio Desgranges, Richard Courtney, Ricardo Japiassu, Altímar Pimentel, Hermilo Borba Filho, Lourdes Ramalho. A teoria dará suporte à construção concreta de informações e procedimentos através do ensino de Teatro a partir das raízes do Teatro Dramático Popular. Os alunos foram avaliados de acordo com cada etapa do processo, salientando que, a cada jornada haverá procedimentos avaliativos diferenciados, entre as jornadas de aprendizagem estão: As brincadeiras e atividades lúdicas, Jogos dramáticos, Exercícios teatrais e Jogos de improvisação, possibilitando a interrelação dos alunos, sua formação estética e artística e o estudo das técnicas da improvisação teatral dos brincantes populares interconectados ao fazer teatral. Com caráter pedagógico, as atividades propõem uma reflexividade sobre as artes e a aquisição do educando ao Teatro de Cultura Popular, sendo as atividades, contextualizadas ao seu cotidiano, tendo como ponto de partida a fruição do saber.

Palavras-Chave: Cultura Popular. Teatro/Educação. Ensino-Aprendizagem.

ABSTRACT

Theatre Sheet: Description of an artistic-educational process

The dissertation investigates the Popular Drama Theatre and its teaching related elements the practice of artistic activity in school and describes a process of teaching and learning through the Theatre of Popular Culture. The proposed activities are directed at elementary school students II, to be applied in the classroom, with the techniques and procedures that will facilitate learning and artistic development of the student. Several researchers and theoretical allowed a theoretical basis for research of Popular Culture Theatre at school as Viola Spolin, Ana Mae Barbosa, Flávio Desgranges, Richard Courtney, Ricardo Japiassu, Altímar Pimentel, Hermilo Borba Filho, Lourdes Ramalho. The theory will support the concrete construction information and procedures through theater education from the roots of the Popular Drama Theatre. Students will be assessed according to each step of the process, stressing that every day will be different evaluative procedures between learning journeys are: The games and play activities, dramatic games, drama exercises and improvisation games. Allowing the interrelation of the students, their aesthetic and artistic education and the study of the techniques of theatrical improvisation of popular brincantes interconnected to do theater. With pedagogical, the activities propose a reflexivity on the arts and the acquisition of educating the Theatre of Popular Culture, and the activities, contextualizas to their daily lives, taking as its starting point the fruition of knowledge.

Keywords: Popular Culture. Theatre/Education. Teaching and Learning.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA nº 01. Cavalo-marinho da Paraíba. Dança dos arcos. Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.....	33
FIGURA nº 02. Cavalo-marinho da Paraíba. Mateus e o Boi. Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.....	33
Figura nº 03. Atividade lúdica em dupla. Dinâmica de relacionamento. Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.....	37
Figura nº 04. Atividade lúdica em grupo. Dinâmica de confiança. Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.....	46
Figura nº 05. Jogos teatrais. Esquete com os alunos da turma do 8º ano.....	59
FIGURA nº 06. Jogo de improvisação. Estória encenada. Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.....	67
FIGURA nº 07. Passo a passo: Construção do boneco de mamulengo. Fonte: Arquivos pessoal do pesquisador.....	118

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 O TEATRO DE CULTURA POPULAR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.....	21
1.1 O teatro na educação.....	21
1.2 Raízes ibero-nordestina do teatro popular.....	28
1.3 Teatro de Cultura Popular.....	31
1.4 Abordagem teórico-prática do teatro/educação.....	35
2 DESCRIÇÃO DE UM PROCESSO DE FORMAÇÃO ARTÍSTICO-EDUCACIONAL.....	40
2.1 O Brincar.....	40
2.2 O Jogo Dramático.....	46
2.3 Exercício Teatral: Cenas e esboços.....	55
2.4 O Jogo de Improvisação.....	66
3 PLANEJAMENTO DE SESSÕES DAS AULAS.....	72
4 Considerações Finais.....	123
5 Referências	125

INTRODUÇÃO

Para entender o teatro na educação e sua função pedagógica na escola contemporânea, observo a realidade brasileira e alguns fatos da sua história. Um povo diversificado e multicultural, advindo da Monarquia, dos governos republicanos até chegar ao governo democrático, recentemente implantado, com gestores que buscam formas de desenvolvimento, com referências em países democraticamente mais desenvolvidos. Fronteiras muito extensas que facilitam o contato e a troca entre as pessoas de todo o continente, estendendo um laço de sincretismo e uma mistura de raças e etnias que enriquece e transforma a cultura em terras brasileiras.

Nesta dissertação, pretendo mostrar o processo de formação dos alunos da escola básica, em que trabalhei como professor de Artes, desde os anos de 2004 e, restabelecer uma ligação de ensino-aprendizagem com as raízes do Teatro de Cultura Popular. Durante anos, fui acumulando uma série de exercícios e dinâmicas, as quais utilizam as técnicas dos brincantes populares aos conceitos do Teatro na Educação. Estes experimentos educativos foram iniciados quando fui professor na Escola Municipal Professora Maria Madalena de Pontes Rodrigues, no distrito de Ibiranga, pertencente ao município de Itambé, na Zona da Mata pernambucana, se estendendo as outras escolas do município da cidade de Itambé, na qual trabalhei até o ano de 2012 e, a partir desse ano, passei a trabalhar no Estado do Rio Grande do Norte, como professor de Artes na Escola Estadual Dr. Geraldo de Andrade Teixeira, na cidade de Caiçara do Rio do Vento, na qual leciono alunos do Ensino Fundamental e Médio, e, consequentemente, utilizei o mesmo método de trabalho que vinha pesquisando, a utilização dos elementos do Teatro de Cultura Popular na abordagem pedagógica nas aulas de Teatro na escola.

Para entender melhor como funcionam estes jogos e exercícios na sala de aula, será dissertada uma série de encaminhamentos e apontamentos que proporcionará uma base de informações ao leitor, para que compreenda o processo de aprendizagem, através de uma jornada de continuidade e conhecimento, uma abordagem aos conceitos de Teatro na educação, suas formas de aprendizagem e observação na arte dos brincantes.

Como surgiu o termo “folia”, o qual dá o título a este trabalho de pesquisação? Eu nasci em uma região em que o sistema canavieiro é dominante, muito antigo e duradouro, que reflete diretamente nas cidades que fazem parte desta

região e nas pessoas que nelas residem, afetando os seus costumes, o seu cotidiano e, diante deste sistema, que desde os tempos longínquos, nesta mesma região, foram escravizados muitos negros africanos, eles fazem parte da cultura e da história local, muitos, que com a libertação dos escravos, passaram a viver em vilarejos ao redor dos engenhos, formando as cidades atuais, que formam a Zona da Mata pernambucana e o brejo paraibano.

Lembro-me com muito afinco de minhas memórias de criança, quando via o Bumba-meu-boi, os Caboclinhos e La ursa¹ a desfilarem pelas ruas da cidade nos períodos de festas populares e, principalmente, no carnaval. Esta minha memória afetiva, sempre esteve presente em qualquer processo artístico que viesse a desenvolver e, foi assim, também, nesta pesquisa.

Quando passei a dar aulas de Teatro na escola, no início, eu criava os exercícios através dos jogos e das cenas que os brincantes desenvolviam nas suas apresentações, os quais passaram a dar resultados positivos nas aulas e, assim, fui sentindo estímulo para desenvolver a pesquisa. Em algum momento das aulas, o aluno tocando um pandeiro, em outro cantando, em outro dança passos do Cavalo-marinho. Neste sentido, os exercícios foram sendo criados e adaptados, como por exemplo: caminhar da forma que caminha o personagem da Catirina, dos brincantes do Cavalo-marinho – através de uma caminhada desconstruída e nada comum. E com a continuidade das atividades, este processo resultava, muitas das vezes, em experimentos mais ousados e criativos, como em exercícios de improvisação a partir de um roteiro pré-estabelecido e encenado pelos alunos.

Estes resultados foram me deixando cada vez mais curioso, ao descobrir que poderia utilizar de uma cultura local e contextualizá-la ao teatro educação, voltada para uma estrutura estética pouco definida como a dos brincantes, que, na minha infância, enchiam meus olhos de curiosidade e medo, medo do desconhecido, medo do grotesco, como um teatro na educação – invisível e novo, que guardam uma grande carga de signos de sua mítica ancestral e os ricos valores da arte do ator.

Valores estes, formam jovens, em cidadãos participativos e atuantes, estas virtudes que trazem os brincantes, do respeito e das verdades advindas dos seus ancestrais, muitos dos brincantes guardam estes sérios ensinamentos, outros

¹ Urso do carnaval cujas origens encontra-se nos ciganos da Europa que percorriam a cidade com seus animais, presos numa corrente, que dançavam de porta em porta em troca de algumas moedas, ao som da ordem: "dança la ursa!".

aprendizados que servem à estética de sua brincadeira. Trazem em sua alma, em sua genética, uma sabedoria que, ao longo da vida, vai redescobrindo e autoalimentando, refazendo a arte do teatro, com seu sincretismo, com seus novos formatos, recriando-se junto às propriedades artísticas e à simplicidade do povo.

Este encantatório de imagens, cores, dança, música e poesia, translada um espaço do universo ficcional, uma grande folia de brincadeiras, uma festa popular criativa e lúdica, um encontro entre personagens e foliões, um enredo feito dialogicamente à Pedagogia, para construir e formar um ser humano, com a capacidade de apreciar e ter a sensibilidade de criar através de um processo de aprendizagem e conhecimento, junto aos seus colegas e o professor.

Agora no século XXI, outra forma de opressão – a midiática, deixa cada vez mais distante os jovens da cultura popular e os costumes do povo, devido as informações globalizadas que se misturam aos costumes locais, mudando seus hábitos e, muitas vezes, superando e redimensionando um novo jeito de ser das pessoas. Uma mudança pode ocorrer, dentro de uma sociedade como a nossa, por exemplo, a tecnológica, mas, que ela mude, levando seus costumes e preservando seus saberes e fazeres, realimentando suas verdades e seus valores diante de um mundo cada vez mais complexo e inovador.

Neste sentido, um turbilhão de informações aparecia, às minhas lembranças pessoais, junto à história do povo do Nordeste brasileiro, e, me veio ao pensamento, resumir todo este enredo, à palavra “folia”, que simplificava e aglutinava tudo que gostaria de expressar, através de um formato artístico, como os dos brincantes populares e sua pedagogia criativa. Encontrei o primeiro registro do termo, na dramaturgia de Gil Vicente², poeta português que desempenhou uma tarefa de músico, ator e encenador, incorporando os elementos populares na sua escrita e que influenciou, por sua vez, a cultura popular portuguesa e, consequentemente a nossa.

O termo “folia” aparece no *Auto da sibila Cassandra*, representado entre 1502 e 1536, e escrito, muito provavelmente, por volta de 1513, Vicente menciona o termo “folia”, pela primeira vez, quando traz à cena Salomão e os profetas. A dramaturgia escrita pelo renascentista português e com a tradução para a Língua Portuguesa no

² Gil Vicente (c. 1465 — c. 1536) é considerado o primeiro grande dramaturgo português, além de poeta de renome. Enquanto homem de teatro, parece ter também desempenhado as tarefas de músico, ator e encenador. É considerado o pai do teatro português.

livro *Auto de sibila Cassandra: Gil Vivente*, organizado e traduzido por Alexandre Soares Carneiro e Orna Messer Levin (2007, p.89), em que fica bem explícito o texto exato que menciona o termo:

Salomão traz, Isaías, Moisés e Abraão, cantando todos quatro de folia³ a cantiga seguinte:

Quão sanhosa está a menina!
Ai Deus, quem lhe falaria?

Volta

Pela serra anda a menina
O seu gado a repastar,
tão formosa como as flores,
tão sanhosa como o mar.
Tão sanhosa como o mar.
está a menina.
Ai, Deus, quem lhe falaria?

A palavra “folia” pode significar uma dança veloz de muitos pares, ao som de um pandeiro, uma festa alegre e ruidosa ou um folguedo popular, ou personagens alegóricos que simbolizam a alegria, representada por uma figura de mulher vestida com uma espécie de espartilho com pontas decoradas de guizos e com uma boneca na mão. Os brincantes populares do Nordeste são encontrados, mais especificadamente, na Zona da Mata pernambucana e no brejo paraibano, os brincantes da cultura popular, são figuras alegres e vibrantes, muitas vezes anárquicas, soberbas, grotescas e sarcásticas, que provocam o encantatório do povo local.

Um universo de imagens e cenas que possui uma linguagem própria e natural, advindas das heranças ibero-europeias, traz personagens fantásticos com formas recriadas do teatro europeu, possui uma grande variedade de figuras e cenas, com cantos e danças. Encontramos vários procedimentos criativos no processo de criação, uma diversificação de cenas e ações, algo muito comum entre as manifestações populares, possui um enredo para ser improvisado nas suas apresentações e quase sempre muito parecido quando similares. E diante deste quadro monumental de imaginação e sincretismo, pensei na expressão que chamo – Teatro Folia, para aglutinar todo um material de um processo de ensino-

³ Antiga dança portuguesa movimentada, acompanhada por cantos. Dança popular muito alegre e ruidosa.

aprendizagem, a partir das técnicas que utilizam os brincantes populares, mais especificadamente do Teatro de Cultura Popular.

O Teatro Folia é a arte de fazer e aprender fazendo, como a improvisação que transforma os momentos restabelece um novo contado com as relações interpessoal do aprendiz para conduzí-lo ao universo educativo e pedagógico. Possui um diálogo de formação pedagógico e estético e uma produção da comunicação, com exercícios que desenvolvem a sensibilidade e aliteração, produzindo, tanto a sátira ou farsa, o lirismo ou drama nas ações pedagógicas que auxiliam o aluno na realização do jogo. Como uma troça levada pelas pernas com saltos e acrobacias reinventam passos, como o negro quebrando a cabaça em sua dança, uma expressão continuada, vibrante e aberta. A arte dos povoados, da comunidade, da escola nova e crítica, uma pedagogia da descoberta, buscando as verdades do conhecimento, provocando o lúdico e a reflexão.

A arte da raiz teatral, dos luso-espanhóis, das heranças medievais, do “aprender a aprender”, do “verdadeiro mais que verdadeiro”. Uma linguagem direta, simples e coloquial, revelada a partir das improvisações de suas personagens, através de acontecimentos e fatos traduzidos em pequenas cenas e, através dos olhares, movimentos, ritos, da troca entre os alunos, acontece o ato do aprendizado.

Estas raízes culturais são advindas do ser humano que a modernidade tomou miscigenado e catastrófico, são seres que tem o poder e, que é perdoado, maltratado, pela sociedade de castas que tem a guerra, da escravidão, da opressão, do descaso e faz desta falta seu alimento criativo. O desejo de mudança do povo que sofre, mas, não tem pressa, sobe a ladeira da promessa, espera Jesus numa saída da quermesse, na fé de viver, na lutar que toma como sentido. É a encenação de Maria das Neves com os espíritos das matas que traz Tupã de volta, para que veja a criança que dança ‘caboclinho’ com as almas dos velhos índios, tem a luta do nordestino, que o seu destino, uma flecha no alvo.

Na revolução e no tempo, há continuidade, as transformações levam o homem a reconstruir, a buscar sua própria história e a lutar por sua liberdade. Uma expressividade nítida na sociedade brasileira atual, mas, a força que vem através destas manifestações são muito significantes para os brincantes. Neste processo de pesquisa, tratamos este enredo do Teatro de Cultura Popular como uma criativa e espontânea arte que caracteriza o povo do Nordeste. As raízes, os costumes e as tradições mistificam e caracterizam este povo, o seu país e identifica a suas

comunidades, trazem elementos artísticos e verdades poéticas que transitam entre o divertimento e o aprendizado, como as manifestações do cavalo-marinho, auto do pastoril, crenças e festas populares e no teatro de bonecos.

A criação espontânea dos brincantes tem uma força de expressão exuberante, resiste e reinventa-se ao longo do tempo, tratando-se de um fenômeno híbrido, consistente, descontinuo e aleatório. Essas manifestações ganharam mais força no início do século XX, após a liberdade dos escravos no Brasil, que com a implantação da Lei Áurea, em 1888, assinada pela Dona Isabel Princesa Imperial do Brasil, com a viagem de D. Pedro II ao exterior, o pai da princesa, foi extinta a escravidão no país. Os negros saiam das senzalas e se reuniam em campos e colinas, muitos foram para o interior dos estados, lugar pouco povoado devido a dificuldade e acesso a água e alimentos, muitos desses escravos já se encontravam em mocambos afastados e exerciam sua religião e sua fé, em seus rituais e sacrifícios aos seus deuses e protetores.

Em tempos remotos, durante o século XX, grupos de pessoas migram e espalharam-se por diversas localidades do país, indo para os sertões na saga descrente da sobrevivência, para desbravar uma terra árida e sem leis; outros negros viviam em vilarejos no interior do país, arruinados, a submissão das usinas de açúcar, um tipo de sistema escravocrata moderno, remanescentes dos engenhos da época das capitâncias hereditárias; ou até mesmo, se amontoando em favelas e morros nas cidades grandes e capitais, criando uma periferia, desfavorecida e negligenciada. Uma favela nua, escancarada, na qual, mostram o desrespeito a que o povo está sendo submetido.

O surgimento das cidades e das comunidades no país foi tomando conta dos lugares, foram entrando nas matas e na sertânia, fazendo estradas e açudes, pontes e ferrovias, crescendo ao longo dos anos. Mostrando ser um país desenvolvimentista com grandes barreiras para superar a pobreza e a desigualdade. Têm na educação diversas possibilidades de emergir e de alcançar metas para dar a população dignidade e uma possibilidade de futuro, meios para sonhar e questionar sua sociedade. A arte entra neste estado para redescobrir dimensões de relacionamento e convivência entre as pessoas, entra como ferramenta para refazer as ações e conflitos que resulta do convívio no cotidiano das pessoas, “não é o velho teatro didático; ao contrário, é pedagógico, no sentido de que todos aprendemos juntos.” (BOAL, 2008, p.29).

A Aristocracia no Brasil, os povos de cor branca possuíam as terras e os bens manufaturados, tinham posses e podiam investir seu capital, tinham possibilidade de crescimentos e de prosperidade em muitas localidades do país. Seus sucessores herdaram uma classe privilegiada, esta minoria está com grande parte dos bens do país e, uma grande massa, sem vez, nem voz, apertando-se nas grandes cidades em busca de trabalho e sobrevivência está com esta sobra. Uma nova sociedade que emerge das entranhas da resistência, produzindo um sincretismo de raças e crenças, dando origem a uma manifestação cultural oriunda dos mistérios da criação, da sabedoria e da criatividade do povo dos africanos, que levados nas naus, traziam consigo toda uma carga de signos e costumes de um povo ainda desconhecido.

Passa o tempo e os anos e encontramos diversas faces cruéis do ser homem neste sistema, impressas no quadro da realidade atual: muitas guerras e conflitos sociais, líderes perversos, governantes negligentes, violência descontrolada etc. Nas cidades, os negros, muitas vezes, nos guetos e vilarejos, sendo assassinados e presos, dentro de um sistema quase sempre sem saídas. Destes cem anos passados, percebem-se como estas raízes criaram resistência, em um processo lento e contínuo, ganham um sentido, pelo qual se cristalizava uma herança de fazeres populares, encaminhando sua estética para um produto artístico muito rico e criativo, como em toda arte autoral, ganha a notoriedade e visibilidade.

Este sincretismo está na música popular através das batucadas do maracatu, na literatura popular com seus personagens irreverentes, hoje, muitos desses brincantes são patrimônios imateriais do Brasil, possuidores de uma criatividade inovadora que se formam nas dimensões intelectuais da arte. Alguns destes brincantes estão em Pernambuco, mas precisamente, na região da Zona da Mata pernambucana, brincantes como: Mestre Inácio Lucindo da cidade de Camutanga, Mestre Agnaldo de Condado, Mestre Pedro Luiz da cidade de Itambé e a Família Salustiano de Olinda, região metropolitana do Recife e na capital da Paraíba, o Boi de Reis Estrela do Norte do Mestre Pirralhinho.

Posso descrever melhor uma ascensão destas manifestações, através de relatos de integrantes do Maracatu Cruzeiro do Forte, da cidade de Nazaré da Mata, em Pernambuco, afirmam que em 1929, algumas pessoas foram fazer uma limpeza de uma cacimba, perto do monumento do forte, em Olinda, as pessoas depois de limparem a cacimba, depois de terem bebido e fumado, saíram batendo tambores

pelas ruas e ladeiras da cidade alta, os homens e mulheres desta comunidade gostam de bater, de fazer algazarra nas ruas, quando chegaram ao cruzeiro, ficaram repousando embaixo de um pé de oitizerio⁴, bebendo e tocando, tiveram a ideia de fazer o maracatu.

As mulheres acompanhavam o maracatu desde criança, os pais e as mães levavam para o maracatu os filhos já com suas fantasias, uma festa, para recriar uma arte tão original. Nos dias de carnaval, ganhavam mais notoriedade e saindo em blocos, a desfilarem em cortejo pela cidade, tocando e dançando o fervor de uma nova cultura de raiz popular, que busca espontaneamente sobreviver como tudo que nasce e submete-se a crescer, possuir um formato, uma vida. Uma possibilidade de libertação que levanta o ser humano a se colocar no lugar do outro, “do homem simples que faz da astúcia, da esperteza a arma para sobreviver. Este é, por Excelência, o herói de nosso teatro – um teatro em processo.” (PIMENTEL, 2003, p.27)

Para que aconteça o teatro, depende de fatores para que se realize a magia, precisa-se de uma finalidade – da emoção de cada personagem, dos atores que as interpretam. Para realizar as intenções de cada cena, as ações dos conflitos e o diálogo com a plateia, todos tem que estar envolvidos no processo, confluindo suas ideias para que se torne realidade, o sonho, para ser teatral. Esta força que emana da criação tem pegadas fincadas na Pedagogia, uma troca de aprendizado e de conhecimentos que resulta em uma obra de arte. Esta realização renova o espírito dos atores, realimenta sua caminhada e abre possibilidades para novas jornadas e desafios no fazer artístico. Isto é enriquecedor, é uma ferramenta com grandes vertentes para uma educação criativa, para isso, têm que ser aplicadas corretamente na escola, com os elementos do teatro, sendo dissecado e trabalhado para fins pedagógicos, para produzir conhecimento e para trilhar um caminho de criatividade e desafios.

O Teatro Popular do Nordeste coloca em cena experiências, conflitos e tensões da realidade do povo, servindo de ferramenta à reflexão e observação do contexto de cada realidade. Defende o conceito de um teatro popular, a dramaturga e professora Lourdes Nunes Ramalho, nascida no Rio Grande do Norte, mas resistente em Campina Grande, na Paraíba, sempre viveu entre os dois estados.

⁴ O oiti, também chamado oitizeiro, é uma árvore da família que pode atingir entre oito e quinze metros de altura.

Lourdes, apoiando-se, sobretudo, no trabalho de recriação das narrativas do imaginário popular, traduzindo a intenção de levar a população local a reconhecer a si mesma e à sua cultura, desta forma, reinventar as possibilidades de criação, juntamente com o desenvolvimento intelectual, interpretação e a visão crítica, quando dimensionados à visão pedagógica do ensino.

Neste contexto, o teatro popular possibilita uma visão livre e significativa dos fatos, exerce muitas ações de conflitos, através do jogo, como uma proposta estética voltada para o desvendamento de novos ritos, ressignificando as raízes étnico-culturais do universo popular nordestino, especialmente as que remontam à cultura ibérica. Através desta narrativa, os personagens e o enredo fazem um revisitá as fábulas e os procedimentos estéticos da literatura popular, através dos versos e de contos, além de provérbios e danças dramáticas. Realiza uma mistura de poesia e ritmos, tudo envolvido em um clima de magia, brincadeira e festa, próprio da cultura popular. Instituem este mundo de fantasia, recriado a partir do teatro popular de rua, do circo, das histórias de folheto de cordel, a que não falta, porém, a crítica social, característica principal destas manifestações.

Com a proposta de reinventar no palco o universo nordestino e a valorização da herança cultural, estando presente na dramaturgia a discussão sobre a seca, o êxodo rural e os abusos de poder político local, temas que, transformados em exercícios teatrais e, pedagogicamente estudados e observados através de uma reflexão sobre os dias atuais. Busquei desenvolver ferramentas e elementos cênicos, através de jogos teatrais e atividades lúdicas, para serem trabalhados em sala de aula, e que possibilissem a aquisição do aluno ao teatro e, consequentemente, provocasse a reflexividade e o desenvolvimento cognitivo.

Em busca da brincadeira e do estado de jogo produzido pelas ações do teatro de bonecos, pontuarei estas atividades com o auxílio dos estudos do diretor, escritor e dramaturgo Hermilo Borba Filho, que redireciona as atividades educativas através das mais variadas formas de produzir o teatro, que influencia a transformação da estética, traz novas descobertas nas propostas de criação, sendo estas realimentadas através de um processo contínuo e transgressor. O teatro Hermiliano tem esta forma de universalidade, com base na sua trivialidade e do cotidiano, que seus personagens, busca elevar o teatro nordestino trazendo à tona sua problemática social.

O povo brasileiro visto no palco, com toda a sua luta, resistência e contradições, um teatro de intensidade emocional e crítica, um teatro vivo, aberto, sem a ilusão da quarta parede, permitindo ao público a compreensão maior de sua própria história.

O espetáculo, como acontece com o de todos os mamulengueiros é, na sua maior parte, improvisado. É claro que tem um roteiro para a história, jamais escrita, mas diálogos são inventados na hora, ao senhor das circunstâncias e de acordo com a reação do público. É mais um ponto de contacto do teatro de bonecos com a *commedia dell'arte*. (BORBA FILHO, 2007, p.87)

Estes autores citados anteriormente são os teóricos que norteiam o trabalho de pesquisa-ação e o diálogo entre o teatro e o ensino-aprendizagem. São neles que busco formas e maneiras para que o conhecimento se torne amplo e possa chegar ao jovem com maior precisão, facilitando sua caminhada e abrindo seus horizontes, passando a ver as formas criativas da imaginação, e assim, redescobrir os lugares e as pessoas que passam por cada um, nas voltas que pode dar a eterna sabedoria das coisas. Muito se sabe e se estuda sobre educação transformadora, um modelo pedagógico que transpassa as barreiras das especialidades, uma circunstância de saberes que estão interligados através do fazer, apreciar e contextualizar, transformações estas, que ocasionalmente, ocorreram, na vida do aluno quando estuda o teatro na escola.

Um grande passo no processo de aprendizagem, uma maneira mais criativa de compreensão do aprender, a libertação das suas apreensões e instintos, são por estas causas – do pensamento criativo e da expressão, que se estabelece a pesquisa, o tratamento com as emoções e o diálogo intuitivo dos aprendizes, formas de apreciação do saber e aquisição dos elementos cênicos, em que as técnicas dos atores, proporcionam uma aprendizagem construída junto aos valores e fazeres das comunidades populares, os ensinamentos dos mestres, sendo pesquisados e adaptados para servir à Pedagogia educacional, as brincadeiras populares, transformam-se em elementos com uma carga pedagógica e didática elementar, através de novas perspectivas de aprendizagem e integração entre o saber, o construir e o refletir, as abordagens que traduzem um auxílio pedagógico que se encontram no Teatro de Cultura Popular.

Estes encaminhamentos de atividades que seguem nos próximos capítulos são a necessidade de seu aprimoramento e contextualizar o fazer artístico e, através

destes, perceber o quanto é valioso e proveitoso à Pedagogia e à concepção dos saberes, a partir das atividades artísticas populares, possibilitando a fruição do conhecimento e a formação intelectual do aluno, no conceito de valorizar a cultura popular local e o conhecimento e fazeres popular, inerente à formação da personalidade. A beleza e o grotesco de uma arte construída através das gerações, advindas das caravelas e das naus, guardadas na memória dos nossos ancestrais.

Estes, por sua vez, possuem elementos importantes, tanto nas brincadeiras, quando no teatro, para serem trabalhos pedagogicamente na sala de aula. Os jogos e dinâmicas que formulei através deste sincretismo entre o teatro popular e os elementos que caracterizam o teatro na educação, como o jogo e o exercício teatral, apresentarei para o leitor nos próximos capítulos, interligados através da confluência da técnica teatral na educação, a brincadeira popular, formulo assim, um conjunto de atividades e dinâmicas para serem trabalhadas em sala de aula pelo professor de artes.

CAPÍTULO I

O TEATRO DE CULTURA POPULAR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

1.1 O teatro na educação

O teatro se caracteriza por ser uma arte efêmera, nos quais muitos registros se apagaram durante a história da humanidade, no entanto, torna-se uma arte perspicaz, o teatro tem o poder de adaptar-se e reinventar-se, um teatro primitivo, que nasce com o próprio ser humano. O teatro surge desde uma ação de caça ao imitar de um pássaro, os *Homo Sapiens*, neste período do paleolítico, desenvolvem suas habilidades para sobrevivência e para se protegerem de outros grupos nômades, condicionando suas atividades para o que dará sentido à arte teatral produzida de forma consciente, com um formato artístico, pois:

O teatro é tão velho quanto a humanidade. Existem formas primitivas desde os primórdios do homem. A transformação numa pessoa é uma das formas arquetípicas da expressão humana. O raio de ação do teatro, portanto, inclui a pantomima de caça dos povos da idade do gelo e as categorias dramáticas diferenciadas dos tempos modernos. (BERTHOLD, 2011, p.1)

A partir do século V a.C., os estudos filosóficos ganham notoriedade, e são referências até os dias atuais. Através de Platão, no que sugere, segundo Neves e Santiago, (2009, p.16),

Uma educação liberal, dedicada ao desenvolvimento intelectual e físico dos alunos, desde cedo permeada pelo lúdico e pelo artístico e baseada no uso do jogo. Valorizava os jogos que exploravam os recursos e a linguagem do teatro, da música, da dança e da literatura, e ressaltava que, praticados com as crianças, fariam parte indissociável de sua formação quando adultos.

A história do teatro europeu começa na Grécia, junto às ações recíprocas de dar e receber, de ofertar e homenagear, dos povos de Atenas, através de rituais aos deuses, com danças, cultos e sacrifícios, o culto ao deus do vinho, da procriação e da vida exuberante, o Dionísio, que em festivais rurais para comemorar a festas das flores e da colheita e prensagem do vinho, com orgias dos vinhateiros, canções e

vozes dos ditirambos, a partir deste ritual, dar-se-á origem ao teatro do ator que conhecemos nos dias atuais.

Segundo Berthold, (2011) “o teatro é uma obra de arte social e comunal; nunca isso foi mais verdadeiro do que na Grécia antiga. Em nenhum outro lugar, portanto, pôde alcançar tanta importância como na Grécia.” Assim sendo, o teatro era visto como uma forma de educação comunitária, entre a *polis*, acompanhando as leis e se formando como uma comunidade pedagógica, uma atividade que se desenvolvia entre si mesma, uma educação permanente e de total significado entre eles, uma força que unia o caráter livre e coletivo do povo.

Unindo os elementos da recitação e a pantomima, os romanos produziam o teatro da sua época, utilizando da farsa e das sátiras às pessoas, este tipo de espetáculo utilizava pouco a fala, o diálogo era mais corporal, utilizando a pantomima pura. Segundo Neves e Santiago, (2009, p.18)

Cícero descreveu o teatro como cópia da vida, espelho e costume, reflexo da verdade. Horácio considerava que o teatro deveria tanto entreter quanto educar, e construiu uma série de regras em relação à sua concepção, temática, e forma. Sêneca escreveu dramas sugeridos apenas para o estudo e condenou o palco, sob o argumento de gerar o desvio do povo da séria atividade da aprendizagem.

Umas das formas que sobreviveram ao império Romano, foi os atores de teatro representando *all'improvviso*, onde os atores se apresentavam nas feiras, praças e em lugares de peregrinação, com pouco, ou até mesmo, sem adereço e cenários, sem conteúdos pré-estabelecidos e cristalizados, mas causando grande admiração nas multidões que os assistiam, que em sua maioria eram analfabetos, o teatro tinha um papel importante diante da sociedade, de uma educação informal à maioria das pessoas que eram analfabetas.

A igreja tinha no teatro uma ferramenta de catequização, o teatro sacro, com práticas, todavia educativa, uma fé dramatizada, que levava ao povo a narração da história pelo ponto de vista cristã, tendo dois eventos que eram sempre representados que era a Paixão de Cristo e o Auto de Natal, este que remonta ao século X, a origem dos autos natalinos, por iniciativa do monge Tuotilo da abadia de São Galo, na Alemanha. As Sequências e os Tropos, cantados em gregoriano, eram

dramas sacros, representados por chantres⁵ e clérigos nas igrejas. O drama-litúrgico medieval era dividido em três partes principais: o massacre dos inocentes; a anunciação do nascimento de Cristo aos pastores, e sua adoração; e os três reis do oriente que vão adorar o Menino Deus. “Desenvolvia-se então, o teatro cristão. Foi criado um teatro litúrgico, com propósito didático centrado nas escolas monásticas, com o possível objetivo de ajudar o analfabeto a compreender a fé.” (NEVES, SANTIAGO, 2009, p. 20)

A comédia romana se destacava no período da renascença, com um de seus principais expoentes, Plauto. Surgindo assim, várias academias e numerosos estudos de obras clássicas. Segundo Neves e Santiago (2009, p. 20):

Os membros dessas academias tornaram-se professores, e assim o teatro na escola começou a florescer, valorizando-se os espetáculos escolares, uma vez que nesse período cultivava-se a arte das falas (práticas realizada por meio de diálogos) e a prática de jogos e de atividades físicas.

À chegada do ensino de Artes no Brasil, pode-se dizer que aconteceu com a vinda dos jesuítas ao Brasil, que vinha tanto para catequizar como para educar os indígenas que estavam aqui. Os jesuítas tinham uma prática que diferenciava a retórica e as separavam do trabalho manual, em que, a retórica, vale mais do que o trabalho manual, agregando valores e dignidade ao ser humano. Após o período jesuítico, e com a expulsão dos jesuítas do Brasil, fica um enorme vazio no que diríamos como ensino de artes no país, alguns métodos são, neste momento, importados.

Oficialmente, o ensino da Arte no Brasil tem início no ano 1826, ao ser criada a Academia Imperial de Belas Artes, por um grupo de franceses, que foram trazidos ao Brasil, em 1816, com o intuito de criar uma Escola de Ciência, Artes e Ofícios, para atender a classe trabalhadora, e após dez anos cria-se a – Escola Nacionais de Belas Artes, atendendo a outra clientela no país, a classe aristocrática, com a proposta de preparar para o trabalho, conectada com algo novo da sua época, que era o desenho industrial. Partindo para um pressuposto de contradições entre as classes e a distinção entre os povos, surgindo a partir destes fatos um preconceito em relação ao ensino de Artes no país, o qual será apenas destinado a classes mais ricas.

⁵ Na hierarquia católica, é um título eclesiástico, que designa uma dignidade dentro de alguns cabidos e colegiados.

A partir de 1870, começa a se discutir o ensino de Desenho no país, quando vemos que não se chamava ainda ensino de Artes, e sim, ensino do Desenho, com diversas categorias: desenho industrial, desenho gráfico, desenho artístico, desenho decorativo. Nesta época, o Brasil passava pelo seu primeiro momento industrial com a construção civil, a indústria do ferro batido, e em Rui Barbosa, a voz que clama para que tenha um ensino de desenho nas escolas do Brasil, em que o ensino do desenho aparece com uma maior relevância.

O Modernismo no Brasil pode se considerar que teve inicio com o movimento das Escolinhas de Artes no Brasil, nas quais, tinha bastante mulheres engajadas nesta luta, um movimento de ensino não formal, um escola para crianças, a primeira instituição de ensino moderno, visto que para a Escola de Belas Artes só ocorrerá sua transformação mais adiante, observamos na história que o Modernismo Brasileiro era, no entanto, o movimento expressionista, os quais buscavam a expressão interiorizada do ser humano, onde não tinha nenhuma preocupação com o Realismo, este era o Expressionismo. Desta forma, pensavam os educadores na época, a preocupação com a cópia, preocupando-se em não reproduzir a copia de alguns outros desenhos, seguindo o pensamento que era – a arte vem de dentro.

Junto ao ensino tecnicista, vem também a expressão Ensino da Arte, em 1976, cria no Brasil um curso para professores de Educação Artística, um período de livre expressão, passando aulas de desenho geométrico, e, até mesmo, desenho de livre expressão, onde a criança pode fazer o desenho que achar necessário fazer, e ter a liberdade de fazer e ao fazer, é bom por si só.

O teatro é dialético e facilitador no processo educacional, e foi entendido, durante muitos anos, como algo relevante à educação, diversos autores se dedicaram ao estudo da prática e as consequências no âmbito educacional. No Brasil, Augusto Boal, Ana Mae Barbosa, Olga Reverbel, Flávio Desgranges, contribuíram e ajudaram a entender melhor a conjuntura da educação dramática, através de seus métodos, técnicas e abordagens, são referências pontuais de um contexto científico da arte educação, um material de extrema importância na abordagem do processo de formação do aluno.

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 (os aspectos cognitivos e subjetivos). (NEVES; SANTIAGO, 2009, p.14)

E é, portanto, através do teatro, das brincadeiras dramáticas, do jogo da improvisação, que o aluno desenvolverá suas aptidões e habilidades, facilitando na sua concentração e uma maior mobilização às atividades da escola. Um dos autores desta pesquisa, que cito como referência, é Richard Courtney que lançou, em 1968, na Inglaterra, o livro *Jogo, teatro e pensamento*, o qual Courtney afirma:

A imaginação criativa é essencialmente dramática em sua natureza. Afirma ainda que se faz necessário atuar para podermos conviver com nosso meio, compreendê-lo e realizarmos as trocas de aprendizagens, informação, conhecimento, cultura e sentimentos. (NEVES; SANTIAGO, 2009, p.14)

Diversos pesquisadores, professores já desenvolveram teorias, nas quais, o teatro é facilitador neste processo pedagógico. Em muitas escolas Norte Americanas dos anos 60, do século XX, o jogo entra como prática pedagógica nos primeiros anos de aprendizagem. Para John Dewey, filósofo, pedagogo e pedagogista norte-americano, considerado o expoente máximo da escola progressiva, seria esta uma forma de “aprender fazendo”, uma contagiante maneira de adquirir conhecimentos. Esta contribuição dos ensinamentos dos atores mostra a grandeza da arte teatral e suas diversas fases de aprendizagem e comunicação.

Diretores como Bertolt Brecht, via o teatro como uma atividade pedagógica, mostrando os pesares da sociedade e fazendo com que a plateia reagisse e refletisse sobre os fatores opressores do momento. Segundo Desgranges (2011, p. 43):

O espectador do teatro épico poderia, assim, perceber-se como participante fundamental do evento, já que a cena se apresentaria aberta, colocando-se em franco diálogo com ele, o teatro passava a solicitar uma atuação efetiva do espectador.

Um teatro popular, que ensina ao espectador um conceito das coisas exteriores e o faz reagir diante das injustiças, levando-o à reflexão e a estimular a sua reação diante dos fatos da sociedade. Esta experiência vivenciada por Brecht com um tipo de teatro pedagógico, realizou diversos experimentos com grupos de alunos de escolas – a peça didática, seria uma nova possibilidade para um teatro do futuro. Por isso,

A peça didática não poderia ser mais compreendida e estudada como um texto de espetáculo, sendo necessário que se levasse em consideração a sua característica particular de aprendizagem, seu caráter pedagógico. (DESGRANGES, 2011, p. 79)

Intencionalmente, os textos foram pensados para serem trabalhados, inicialmente, com crianças e adolescentes de escolas, readaptando a uma linguagem diferenciada e nova, uma experiência teatral pedagógica, que, durante a segunda guerra mundial, e a ascensão de Hitler, no regime nazista, esmagou esta maneira de criação e aprendizagem, desenvolvida por Brecht, que perseguido teve que deixar a Alemanha, e só voltar no final da guerra, segundo Desgranges (2011, p.79-80),

O trabalho com a peça didática queria romper com a organização artística tal como estabelecida, buscando outros meios de produção teatral. [...] Um processo investigativo a partir do qual se pode produzir aprendizagem, e não como algo duro, fechado a intervenções. Deveria propor uma aprendizagem que se efetivasse como processo de apreensão crítica da vida social.

A peça teatral desenvolvida por Brecht tem características próprias de um processo de aprendizagem, Courtney ressalta, (2010, p. 82) que a proposta educacional da peça didática estaria fundamentalmente na ideia de que os atuantes ensinam a si mesmo, a partir do questionamento provocado pela ação dramática. Não haveria um ensinamento a ser transmitido, e sim, um aprendizado que seria produzido a partir da experiência cênica e do debate travado entre os atuantes. Isto também se caracteriza no jogo em que os participantes promovem uma verdadeira troca de informação e insígnias, para que resulte em um aprendizado coletivo, um processo de desenvolvimento comunal.

Observando estes diretores, percebe-se o quando é nítido o poder do jogo para desenvolver nos alunos os logos da aprendizagem e dos saberes, e de forma lúdica, fazer com que percebas que na educação tem os valores e saídas que, possivelmente, não irão encontrar sem estes ensinamentos – o prazer da leitura, a interpretação dos textos, a fruição da palavra, a interrelação entre as pessoas, servindo como ferramenta para o ensino das línguas e da literatura, mas especificadamente, ou uma metadisciplinaridade, desenvolvendo a criatividade, ajudando-os a sobressair de situações conflituosas e problemas dentro do próprio exercício.

Ao se referir às estruturas do jogo dramático nas escolas, Courtney (2010, p. 44) faz uma citação de Peter Slade que:

O “jogo dramático infantil” era uma forma de arte com direito próprio, tendo seu próprio lugar como disciplina na escola; E. J. Burton disse que a

atividade dramática era o método de assimilação de experiência do ser humano, e, portanto, fundamental para toda educação.

Esta realidade do jogo ser empregado na didática escolar é notável hoje em diversos métodos e livros que as experiências foram funcionando durante estes anos, fazendo grande diferença dentro da educação na atualidade, transformando e integrando ao espaço escolar, uma maneira de aprender a aprender, auxiliado voluptuosamente pelos artifícios do jogo dramático, dentro de uma aprendizagem que através dos símbolos e signos da arte dramática popular, se encontram jogos criativos e recíprocos, através do conceito único de Educação Dramática.

Segundo Courtney (2010, p. 53), “a Educação Dramática baseia-se em método empírico de pensamento.” Observando a educação dramática através de termos filosóficos, nos deparamos com o simples ato de uma criança brincar, a criança inventa um determinado espaço e nele joga dramaticamente, um momento empírico em que acontece a magia da imitação e se experimenta a natureza dos objetos, sendo importante que a mesma se expresse de forma espontânea e livre. Courtney (2010, p. 56), afirma que “a educação dramática considera que as disciplinas relativas ao teatro permitem ao adolescente e ao adulto, sob certas condições, crescerem e se desenvolverem da mesma maneira que o jogo dramático auxilia a criança pequena.”

A imaginação é a peça fundamental no desenvolvimento de uma educação criativa, que tem o teatro como a base desta pedagogia, o teatro nos ensina a pensar, descobrir, explorar e a criar, possibilitando uma nova visão dos problemas, seja social, intelectual, emocional. “A Educação Dramática é o modo de encarar a educação como um todo. Ela admite que a imaginação dramática é a parte mais vital do desenvolvimento humano, e assim a promove e a auxilia a crescer.” (COUTHEY, 2010, p. 57)

O teatro pode atuar em diversos momentos da vida escolar do jovem, esta prática de atuação restabelece um vínculo maior entre o aprendiz e a escola, atua com ferramenta facilitadora no processo de formação do aprendiz, desenvolve sua autodisciplina e a cooperação com os outros colegas da instituição, adquirindo práticas em comportamento social, estar pronto para novas aprendizagens, estes são aprendizados que facilitaram o convívio do participante na escola e, consequentemente, na sua comunidade, na sua família, uma didática de ensino facilitadora na concepção de cidadania e respeito com o outro.

O teatro pela sua dinâmica tem o poder de influenciar, por isso é forte. Só que quando se trata de teatro na educação precisamos orientá-lo pedagogicamente de tal forma que sua prática se torne uma atividade construtiva e solidária, criativa e conscientizadora. (CARTAXO, 2001, p. 71)

O Jogo Dramático possui elementos que aproximam a aprendizagem e o aprendiz, é o resultado que a improvisação produz. Os jogos de improvisação, os quais citarei, mais adiante deste trabalho, irão entrar no processo de aprendizagem como uma das possibilidades de aquisição da técnica teatral e crescimento intelectual e estético do participante, o qual terá a pretensão de resultar na aprendizagem continuada num passeio criativo nas atividades teatrais em sala de aula. Um método efetivo para desenvolver a clareza e a fluência do diálogo do participante, contribuindo à autoconfiança e abrindo possibilidades de estudos literários, atuando junto a diversos símbolos – dramatização, fantasia, identificação, metáfora, buscando suprir as necessidades do seu ego, juntos as experiências da realidade.

1.2 Raízes ibero-nordestina do teatro popular

A maioria dos espetáculos populares do Nordeste tem influências europeias em sua estrutura, é reminiscência das farsas populares, desde a comédia dell'arte ao cinema mudo. Vejamos por exemplo:

O bumba-meu-boi, de origem ibérica, o bumba-meu-boi tem origem na cultura das pastorinhas e da *commedia dell'arte* em Portugal e na Espanha. Quando chega ao Brasil, mistura-se aos sincretismos africano e indígena, recriando uma nova forma de representação. Associa-se às representações que desde a Idade Média, são dadas por ocasião da Festa da Igreja e neste sentido traz reminiscência de tantas outras europeias: Cavalos-marinhos e burrinha que se chamam *Chevallets*, *Zamalzain*, *Chivaux-Frus*, na França.” (BORBA FILHO, 2007, p.16).

Além do mais, o pandeiro que é tocado em algumas destas brincadeiras, hoje, de forma, cores e ritmo nacionais, é de origem moura, entrou no Brasil por via portuguesa, junto com a colonização. Borba Filho (2007, p.17) afirma que:

A antiga comédia popular italiana, o bumba possui um *soggetto*, como se verá quando descrevemos o auto, em torno do qual são improvisados os diálogos, os *lazzi*; vários personagens se assemelham entre si: o Doutor, o Fanfarrão, os Bringuelas, os palhaços, o Arlequim, estes último embora com função diferente, mesmo guardando o nome.

No século X, originam-se os autos natalinos, por iniciativa do monge Tuotilo da Abadia de São Galo, na Alemanha. As Sequências e os Tropos, cantados em gregoriano, eram dramas sacros, representados por chantres e clérigos nas igrejas. O drama-litúrgico medieval era dividido em três partes principais: o massacre dos inocentes, a anunciação do nascimento de Cristo aos pastores e sua adoração, e os três reis do Oriente que vão adorar o Menino Deus. Esses dois últimos chegaram até nós e estão na memória do povo, recriados pelo Teatro Popular Brasileiro. Diz a tradição graciosa que o próprio Deus dos cristãos, consagrando a versão das ideias franciscanas, desceu dos céus na forma dum Jesusinho e pousou sobre a palha do estábulo, enquanto os frades e as pessoas do lugar cantavam uma doce melodia.

Já existia na Espanha, na Península Ibérica um teatro de cunho religioso, o musicólogo Rafael Mitijana encenou, em meados do séc. XII o *Auto de Los Reyes Magos*, o mais antigo documento do teatro espanhol. Gil Vicente, influenciado por Juan Del Encina, criou textos que referem a essa forma de representação. São eles: *Auto da Visitação*, *Auto Pastoril Castelhano*, *Auto de Maria Mestra*, *Auto Pastoril Português*, interpretando o cotidiano e a alma do povo. No Brasil, segundo Fernam Cardim, os pastoris são datados de 1584, na Bahia. Eles possuíram um enredo dramático profano, desenvolvido pelo personagem do Velho que interfere com improvisações para estimular o público e receber gorjetas. O Presepe Nordestino conserva a forma de auto, de peça teatral.

Acredita-se que o Teatro de Bonecos seja tão remoto quanto o teatro convencional. No Oriente, o boneco tinha caráter religioso; na Europa, o chamavam de títere ou marionete usada por Padre Anchieta para catequizar os indígenas. Bonecos de chocalho nas mãos do negro, as calungas, criadores luso-espanhóis, ameríndios, africanos, os quais deram origem aos mamelecos, mulatos e cafuzos do nosso folclore.

A primeira referência do Teatro de Bonecos no Brasil é mencionada por Luiz Edmundo, no livro “O Rio de Janeiro no Tempo dos Vice-Reis”. O teatro de bonifrates⁶ suspira no século, *Bonus Frater*, do latim bonecos de engongos. Compreendia-se a existência de três grupos no Rio de Janeiro: títeres de porta, títeres de capote e títeres de sala.

⁶ Fantoche.

A singularidade do povo brasileiro é criativa, nata, ritmada e diversificada. Suas danças e expressões de raízes são bastante preservadas pelo povo. A quadrilha ou "quadrille", dança de salão francesa, por sua parte já era um desenvolvimento da "contredanse", popular nos meios aristocráticos franceses do século XVIII. Acontecem em vários países historicamente relacionados com a festa pagã: França, Itália, Malta, Portugal e Espanha. Ao longo do século XIX, a quadrilha se popularizou no Brasil e se fundiu com danças brasileiras pré-existentes. Tornou-se uma dança própria dos festejos juninos, principalmente no Nordeste, sua musicalidade e sua dança são expressões nítidas e fortes, que ganham traços peculiares da mistura do povo, da cristandade, da fé e das crenças. Santo Antônio que fala com a donzela Joana; o Padre que benze o chapéu de Lampião; o Delegado, às vezes, com alguns Soldados; o Juiz com o Escrivão; os demais integrantes do grupo – os convidados. São desenvolvidas “pequenas peças teatrais, que giram em torno de um casamento matuto – com falas, improvisações, cenas cômicas, situações típicas da *Commedia dell'Arte*”. (PIMENTEL, 2003, p.14) Onde personagens utilizam-se do conflito de situações dadas como: a fuga do noivo e da noiva; o rapto dos noivos; a interrupção do casamento por outra pretendente do noivo, assim, construindo-se, um enredo dramático, por onde transitam a arbitrariedade e o anti-ilusionismo da arte popular, advindas das casas simples do vilarejo e do arraial, para celebrar a colheita do milho e comemorar os santos cristãos como: São João Batista, Santo Antônio e São Pedro, o detentor da chave do céu.

Segundo Ligia Vassalo (1993, p. 77 - 78), em sua pesquisa aos espetáculos populares, descreve assim, os folguedos:

Os participantes usam os termos “brincar”, “brinquedo”, remetendo não só à noção de jogo como atividade cultural apontada por Johan Huizinga em *Homo ludens*, mas também a *jeu* (literalmente “jogo”), palavra medieval francesa para o ato de representar, equivalente a “auto”. [...] Juntando-se o improviso, a agilidade física e gestual, a variedade plástica do espetáculo e os personagens fixos (Mateus, Bastião, Arlequim) estamos diante de uma espécie de variante estrutural da *commedia dell'arte*.

1.3 Teatro de Cultura Popular

Para entender melhor, o “teatro dramático popular”, tem em sua definição a dramatização, representação e cortejo, mesmo sem a utilização das falas e de

cenas pré-estabelecidas, sua característica principal é o personagem, a existência de um participante que assume uma identidade e contracena e dialoga com a plateia.

De acordo com Altimar Pimentel (2003), o Teatro de Cultura Popular é dividido em quatro categorias: o Teatro Coreográfico, onde inexiste a dramatização, compondo-se de cortejo com danças e cantos e acompanhados por instrumentos musicais. Dentre as manifestações, poderemos encontrar o Moçambique, Congada de cortejo, Cambindas, Baianas, Maracatu, Cordões Carnavalescos com Ranchos, Blocos, Escolas de Samba; o Teatro de Cortejo que abrange as procissões com figuras ou personagens, tem como exemplo o Fogaréu, Procissão do Encontro, Imperador do Divino, Baianas que lavam as escadarias da Igreja do Bonfim, em Salvador na Bahia; o Teatro Histrônico, no qual é inexistente qualquer tipo de encenação, sem canções próprias, as vezes encontradas com danças em seu percurso, com a finalidade de fazer graça, de brincar com as pessoas, uma comicidade encontrada nos Cabeções, Mascarados, Urso e Papangús⁷, Bonecos Gigantes; e por fim, o Teatro Dramático Popular, o qual se encontrar em ênfase nesta pesquisa, este, no caso, possui enredo e canções próprias e cenas para serem representadas de forma improvisada e com ações pré-estabelecidas, as manifestações deste tipo de teatro é o Bumba-meу-boi, Teatro de bonecos ou Mamulengo, Chegança ou Nau Catarineta, Pastoril, Cavalhada, Caboclinhos, Congadas com embaixadas, Quilombo, Caiapó, Reisado.

Observando as encenações e o processo criativo de criação do Teatro de Cultura Popular, buscamos extrair, deste processo, elementos e conceitos dramáticos que podem servir de material pedagógico à aprendizagem do aluno, facilitando o seu processo de ensino nos anos finais do Ensino Fundamental.

Vemos no bumba-meú-boi uma originalidade mais visível no seu espetáculo, mesmo com as influências europeias, caracteriza-se por um espetáculo ritmado, atravessado por músicas, que são conhecidas como toadas e por textos que são as loas, possui uma forma, uma cor nacional na sua estrutura cênica, um enredo amarrado e pré-estabelecido, com o seu mote na improvisação dos personagens, rico em elementos pedagógicos.

⁷ Pessoa que, no carnaval, sai à rua mascarada, usa fantasia e máscara.

É um auto ou drama pastoril pertencente à forma do teatro hierático das festas populares do Natal e Reis, segundo Hermilo Borba Filho (2007, p. 13)

Para qualificar com mais precisão a palavra “bumba”, veremos que, realmente, ela significa “bombo” ou “zabumba”, mas quer dizer, mais precisamente, “tunda, bordoada, pancadaria velha” e aí atingimos o seu significado mais agudo, o da pancadaria, porque os divertimentos populares como o mamulengo e o bumba-meу-boi giram em torno das pancadas, numa reminiscência das velhas farsas populares, desde a *commedia dell'arte* à comédia de pastelão do cinema mudo, passando pelas pantomimas de circo.

De acordo com os estudos realizados por Pimentel (2003, p.12) ressalta-se que:

É semelhante a brincadeira das “Tourinhas” portuguesas, possivelmente uma variante do jogo francês. No mais antigo registro sobre o Bumba-meу-boi, havia uma nítida disputa entre negros e brancos, com a inclusão do personagem Capitão do Mato que ia pegar um negro fugido e voltava por este cavalgado. Isto no Século XIX, em pleno vigor da escravidão.

O Cavalo-marinho é um folguedo cênico brasileiro, uma expressão da cultura do povo canavieiro, originária da região Nordeste. É uma tradição advinda das raízes culturais Ibéricas e sintetizada com as expressões culturais indígenas e afro-brasileiras. O Cavalo-marinho em si tem uma ligação forte com os cortadores de cana-de-açúcar, é um grupo de folguedo popular que se manifesta através da música, da dança, e, principalmente, do teatro com a intenção de valorizar e preservar as expressões autênticas da cultura de raiz popular.

Estes grupos surgiram em meados do século XX, na zona setentrional da Paraíba e de Pernambuco, um dos grupos mais antigo está o do Mestre Gasosa, que teve início no Engenho Novo, próximo à cidade de Itabaiana, na Paraíba, com Mestre Raul, no ano de 1970, e se tornou do Mestre Gasosa, com a viagem do Mestre Raul para outro estado. Como líder do grupo e profundo conhecedor da cultura popular nas mais diversas manifestações populares, o Mestre Gasosa, mudou-se à cidade de Bayeux, região metropolitana de João Pessoa, e consolidou o grupo de Cavalo Marinho da Paraíba, formado por pessoas simples e de condição financeira modestas, sua residência se tornou a sede do grupo. Até 1987, as damas eram interpretadas por meninos, com, no máximo 12 anos de idade, a partir daí, vieram as meninas (não mulheres), por que os garotos recusavam-se a vestir roupas de mulher temendo gozação. Com o falecimento do Mestre Gasosa, em 2003, o Mestre Zé bento, membro antigo do grupo, para que perpetuasse o brilho peculiar

das apresentações do cavalo-marinho, fundou o Centro de Tradições Populares do Cavalo Marinho da Paraíba, onde hoje é um dos mais representativo Cavalo Marinho do estado da Paraíba e do Nordeste.

FIGURA 01 - Cavalo-marinho da Paraíba. Dança dos arcos.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador. (2010)

FIGURA 02 - Cavalo-marinho da Paraíba. Mateus e o Boi.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador. (2010)

O Teatro de Cultura Popular busca abrir este caminho, entre o aluno e a sua cultura popular, possibilita novos olhares para seguir em estrada conhecimentos e aprendizagem, uma continuidade e transformação para possibilitar seu crescimento intelectual, atreladas sempre à educação e à cidadania. Por sua vez, contribuindo

para que o aluno se sinta capaz de fazer seu próprio destino e construir sua história, passa há ter metas e pensar adiante, assumir responsabilidades individuais e políticas, contribuindo para um desenvolvimento cultural e social.

Observados nos trabalhos do diretor teatral e dramaturgo Augusto Boal e nas peças de aprendizado, em que há um processo de apreensão crítica, do Bertolt Brecht, e propiciar ao educando uma aprendizagem significativa que possua valores relevantes e significativos em tempos vindouros, que compreenda o significado da arte no processo histórico mundial.

Neste sentido, provocar no aluno a comunicação saudável e produtiva, portanto, auxiliar sua expressividade, promover seu relacionamento interpessoal. Possivelmente, buscar realizar produções artísticas, individuais e/ou coletivas, nas linguagens do teatro, e apreciação de produções de arte, em suas várias linguagens e proporcionar um diálogo entre a escola, os alunos, os pais e a comunidade.

Dotado de uma simplicidade admirável, uma percepção do natural e uma transgressão espontânea, mesmo com todo processo de escravidão, censura e do distanciamento da mudança, a fé e a vida sempre falou alto. O povo brasileiro fincou seus hábitos na desesperançosa cavalgada na ilusão e na arrebatadora força da utopia. Para este narrador popular, atrevido e anárquico com tantas propriedades, transforma-se através de rituais religiosos e situações cotidianas que resultam na representação do significado da representação. Seu olhar crítico e o imaginário múltiplo criam uma forma possível e consistente de ver os fatos e traduzir em elementos concretos, uma forma de arte, uma ruptura da cultura de massa, da prisão psicológica, do crime a ausência de educação, informação e dos valores humanos.

O teatro está como um instrumento dialético e facilitador a serviço da educação, com sua irreverência e continuidade, trás o enriquecimento à sociedade e sabedoria da humanidade. O teatro popular busca abrir este caminho, a resolver esta problemática e construir novos valores na educação, para que o aluno se sinta capaz de seguir seu destino, atrelado aos valores educacionais, contribuindo para que se sinta capaz de mudar sua história, passar a ter metas e pensar adiante, assumindo responsabilidades políticas e individuais, integradas ao seu desenvolvimento cultural e social.

1.4 Abordagem teórico-prática do teatro/educação

O teatro é facilitador neste processo de aprendizagem continuada, é dialético na construção do saber, é enriquece a expressão do aluno. Essa atividade tem regras que estimulam a disciplina, a lealdade, auto-estima e afetividade, elementos essenciais à busca de conhecimento e felicidade, consequentemente, um bom desempenho nas fases seguintes da vida do jovem. O educando utiliza desta linguagem para dialogar no meio escolar e em outros ambientes extraescolares, resultantes das questões cotidianas que são abordadas e resolvidas utilizando o jogo, que está contribuindo para a construção da sociedade, com espírito coletivo e facilitador nas relações interpessoais.

Desde o inicio da minha trajetória como professor e pesquisador de teatro, o qual faz mais de 10 anos, venho trabalhando com alunos da escola básica de ensino, alunos muitas vezes de baixa renda e sem perspectivas de aprendizagem, uma realidade não muito difícil de encontrar em outras escolas e em outros lugares do país. Percebi que a arte teatral é facilitadora de um processo complexo de formação e aprendizagem, dentro das escolas, nos quais os professores e gestores a todo ano enfrentam uma longa jornada para transformar o aluno, através da educação e dos bons costumes. Não é uma tarefa fácil, é permeada de complexidades, depende de diversos fatores para acontecer uma mudança relevante na vida de cada aluno, onde cada qual tem seu próprio universo e sua própria maneira de apreender e de se inter-relacionar.

No entanto, pude observar o quanto, as aulas de teatro que ministrei, modifica o aluno, muda o seu dia-a-dia, o seu relacionamento. Geralmente, os alunos mais “bagunceiros” da turma, se propunham a fazer as atividades em primeiro momento, mas, de forma desorganizada, com brincadeiras que só vinham a afetar as atividades. É orientado que o professor deixe que façam as atividades, mesmo que, no inicio, sem regras, sem pressão de existir o certo ou o errado, no entanto, no decorrer das atividades por ele próprio, vai percebendo que não é só a brincadeira e o prazer de aparecer que está em jogo, e sim, é mais além, é o aprendizado, a informação, a troca, a fazer acontecer, a comunicação, o diálogo e a interação entre todos que resultaram em um processo colaborativo de criação e aprendizagem, de novas experiências com atividades educativas.

No entanto, em contradição, com estes alunos hiperativos, os alunos que são muito tímidos e se protegem diante da inibição e da exclusão, para estes, no entanto, é preciso um acompanhamento cuidadoso e sistemático, para que não venham a causar um trauma em seu processo de formação. Portanto, o teatro tem seus artifícios de encantamento, faz com que, gradualmente, estes alunos, aos poucos, vão tomado gosto em mostrar suas ideias e o seu jeito de ser, de ver as coisas e de agir de determinada maneira, mostrando o seu jeito de ser e de conviver em um ambiente expressivo e comunicativo. As atividades pedagógicas do teatro na escola tem o poder de destruído o muro da inibição, vai desmontando a ideia de timidez, a qual deixa o aluno imparcial e distante de suas habilidades, aos poucos construindo uma base de informações que o possibilitará abrirem outras janelas no seu imaginário, ocasionando um bom rendimento escolar, um convívio mais harmonioso e solidário, provocando um inter-relacionamento com os demais colegas e, até mesmo, na participação em eventos sócio cultural na escola.

E entre outros casos, os alunos que não participam das aulas de teatro, ou participam de forma menos ativa, por que não gostam ou simplesmente não tem conhecimento algum sobre arte e, nem sabe o que é teatro, por exemplo, com estes alunos, o trabalho é mais duradouro, está falta de informação irá atraindo a sua curiosidade, deixando de lado o preconceito para com as artes, ou a brutalidade de um sistema perverso e manipulador, que castra os indivíduos e os deixam ao léu, a esmo, e, assim, aos poucos, vão dando espaço a sensibilidade, as cores, a poesia e ao belo.

Nestes alunos, no entanto, o processo é mesmo de convencimento, de quebra, de mostrar de fato, de comparar, de estimular, de impulsionar, chamando a participar da atividade, de dança junto com os alunos, de criar e descobrir junto com ele, de vivenciar a passar a experiência do professor para o aluno, só assim ele vai percebendo outro universo, outra realidade, que existe algo além e que pode ir adiante, existindo para um universo de criatividade e imaginação.

Por isso, que sempre obsevei e defendi que o processo de ensino aprendizagem do teatro na escola, parte de um processo contínuo de formação e convivência, para que o aluno passe a apreciar e tem certa intimidade consigo mesmo, resultando na aquisição de elementos que os ajudarão no seu dia-a-dia, tanto na escola, com fora dela, junto a sua família, em sua comunidade. Um processo duradouro, que não se aprende em dois ou três meses, e sim, durante os

anos de seus estudos, informações que aos poucos vão sendo adquiridas e dissecadas pelos alunos, até que se descubram suas próprias ideias, que perceba seus próprios anseios, seus desejos e vontades, à sua maneira de criar e de expressar.

Estes momentos de atividade, durante as aulas, resultarão em dias mais alegres e criativos, contribuindo para autoestima do aluno, possibilitando que se envolvam em uma tríade deste processo que é o fazer, o apreciar e o contextualizar. É propondo ao professor que oriente seus alunos para que se identifique como grupos e se relacionem, buscando a amizade e a confiança, está sendo, uma base à construção da personalidade e cidadania, um fato positivo para o aluno, que resulta com os aspectos da solidariedade, respeito, compreensão, democracia, liderança e liberdade, conceitos importantes para o seu convívio em sociedade.

Na perspectiva de contribuir ao aprendizado dos educandos e tornar as aulas mais atrativas, percebi que cada aluno tem sua própria estrutura para desenvolver sua teoria, pelo qual, através dos seus conhecimentos adquiridos, irá aprender a lidar com a técnica e o fazer, a capacidade de descobrir o novo. Foi através desta perspectiva que utilizei os elementos do teatro no ensino-aprendizagem como na leitura de peças, poesias, facilitando a aquisição de técnicas de dicção e construção de personagens, a utilização da palavra em jogo, desenvolvendo a escrita e a leitura, a improvisação de pequenas cenas, e a união de todos estes fatores de ensino-aprendizagem através do teatro, por sua vez, tem uma enorme contribuição na formação de sua personalidade do aluno.

FIGURA 03 - Atividade lúdica em grupo. Dinâmica de relacionamento.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador. (2008)

A imagem seguinte relata momentos das atividades iniciais com turmas de 6º ano, uma dinâmica de grupo, dinâmicas de relacionamento através do toque, atividades relacionadas as brincadeiras do Mateus e Bastião do cavalo-marinho. Os alunos praticam o exercício do Mateus e Bastião brincam, onde, em dupla, o aluno caminha empareado, ou em outros momentos, carregado o colega, caminham com o corpo abraçado, brincadeiras típicas dos brincantes do teatro de cultura popular.

E durante estes anos, venho redescobrindo um enredo com personagens brincantes, que resultam em uma pesquisa teatral, uma aprendizagem mútua e continua para os alunos, que transitam neste universo ficcional. Alguns enredos das manifestações trazem estórias criativas e muito interessantes, com elementos que buscam enriquecer o jogo, como por exemplo: o Cavalo-marinho, que traz os personagens do Mateus que sai para a capital atrás de um curandeiro, o caboclo de Arubá⁸, para fazer uma reza que ressuscitará o Boi que matou para dar sua língua a Catirina que está grávida. O capitão descobre e jura matá-lo se não encontra o tal curandeiro. Nesta procura, encontra outros personagens que o levam a encontrar o Caboclo como o Mestre Ambrósio, São Domingos, Baltazar e os Caboclos de Lança que vivem nas estradas do canavial. Nestes encontros, são interpretados textos críticos e politizados, compostos com canções com características regionais como o baião, maracatu e samba, coco de roda tocado ao vivo pelos alunos/atores.

O objetivo não é os alunos sempre desenvolverem uma vivência no fazer teatral com apresentações de peças teatrais apresentadas na escola, mas proporcionar que os exercícios do teatro os ajudem a construir sua caminhada durante os seus estudos básicos e os formando de conhecimentos e saberes, proporcionando uma reflexão sobre arte e educação, os levando à percepção mais aguçada dos valores culturais e artísticos, sua liberdade de pensamento, o autoconhecimento e o domínio de técnicas teatrais, estimulando a criatividade, vivenciada em ações pedagógicas que se chama dramatização.

O teatro tem o poder de provocar e despertar o monstro adormecido no interior de quem pratica e de quem assiste, de abrir horizontes reflexivos, de dar alegria e tristeza, de desinibir o tímido, de dinamizar o apático. O teatro é forte porque explica o mundo que está em nossa volta através do divertimento, da análise e da crítica. (CARTAXO, 2001, p. 64).

⁸ Palavra indígena arawak "oibubai", que significa "guia".

O teatro transforma e provoca a reflexão de problemas e situações, estimula ações e atitudes no ser homem, seu principal instrumento de estudo, direcionando e mostrando respostas e caminhos para sua expressividade. Uma liberdade atravancada pela batalha da resistência e da opressão, uma arte que faz respirar qualquer comunidade desfavorecida e excluída das políticas culturais. O teatro acontece como uma possibilidade de libertação e força que levanta o ser humano a se colocar no lugar do outro, é a força da criação espontânea do povo à beleza rude e maravilhosa de um teatro antiilusionista, primitivo e anárquico. “A trama possui o encantatório do improviso, do feito na hora, daí as transformações por que passa, em processo dinâmico, adaptando-se a cada nova realidade, e a irresistível atração e o interesse permanentes.” (PIMENTEL, 2004, p.106).

Este teatro na educação não visa produtos artísticos acabados, mas direcionar esta energia para um enriquecimento individual do aluno e do grupo, explorando e pesquisando a estética teatral e seu desenvolvimento intelectual do aluno, auxiliando em suas relações interpessoais, possibilitando novas direções, vertentes pedagógicas e a importância das atividades artísticas na escola.

No capítulo seguinte, irei dissertar as linguagens do teatro para a escola, que possibilitarão uma jornada de atividades, estas que, deverão ter um formato de continuidade, através dos anos e, consequentemente, nos anos que o aluno passará. Serão apresentadas as características de cada linguagem, para que o professor entenda os procedimentos e, pré-estabeleça as jornadas e as atividades para cada ano, em que o brincar está direcionado às turmas do 6º ano, os jogos dramáticos às turmas do 7º ano, os jogos teatrais e os jogos de improvisação nas turmas subsequentes.

CAPÍTULO II

DESCRIÇÃO DE UM PROCESSO DE FORMAÇÃO ARTÍSTICO-EDUCACIONAL

Neste capítulo, delinearei as características de cada jornada do processo de formação dos alunos do Ensino Básico, através das atividades lúdicas e dinâmicas, jogos dramáticos e de improvisação e exercícios teatrais, mais especificadamente, serão direcionados para os alunos do Ensino Fundamental II, entre as séries do 6º ano ao 9º ano. Serão abordados os procedimentos específicos de cada jornada de formação, informações que ajudarão o professor a desenvolver a melhor forma de atuar diante dos alunos, para obter um melhor resultado da atividade, os fatores avaliativos e metodológicos relevantes ao educador, a maneira que deverá dominar o conteúdo, para que aconteça, de forma consciente e programática, a condução dos jogos e atividades em sala de aula.

2.1 O brincar

O desafio da educação em tempos atuais para os professores e pesquisadores do assunto desta dissertação, é desenvolver abordagens pedagógicas ligadas a esta aprendizagem. Não é diferente no ensino da Arte, diante de todas estas ferramentas e elementos que se encontram no fazer artístico, ter diversos materiais, não significa ter uma boa estrutura, o desenvolvimento do aluno só é possível através de uma experiência programática, experienciada, lúdica, portanto, este primeiro momento de estudo do teatro nos anos iniciais na aprendizagem do Ensino Fundamental, requer que essa experiência seja continua e gradual, e que cada exercício e atividade seja desenvolvido de acordo com suas capacidades de compreensão.

A brincadeira (Atividade lúdica)

“O natural é o brincar.”
(WINNICOTT, 1975, p. 70.)

A criança ao brincar tem seu interesse voltado à descoberta da magia do viver, desprender-se da realidade, sai da tensão de relacionar a realidade, mas, a criança pequena tem a capacidade de sair desta realidade. Ao brincar, distancia-se

das coisas reais do dia a dia, aguçando sua imaginação criativa, em um processo de formação simbólica. Ao brincar a criança tem a possibilidade de encontrar um lugar e tempo, é descobrindo os objetos e fazendo e assumindo uma atividade, que emerge em um universo ficcional de sonhos e fantasias, de criatividade, pois, para Winnicott (1975, p. 70), “brincar é fazer”.

Neste sentido, encontram-se ferramentas para criar uma aprendizagem participativa e artesanal, artesanal no sentido, da criança aprender fazendo, aprender participando, e não apenas aprender através da sobrecarga de informações dos conteúdos programáticos, mas, aprender de um jeito prático e prazeroso, de uma forma lúdica, como o próprio ato do brincar, em que a naturalidade das ações possibilita a abertura à aquisição e apreciação de atividades artísticas, neste caso, do teatro, desenvolvendo a capacidade de experimentar.

As diversas sutilezas, que encontramos nas brincadeiras, dimensionam o processo de aprendizagem em etapas, estas, aprofundando as técnicas do ator, na sala de aula, as quais virão em seguida, como os de jogos e exercícios teatrais, estes, também, necessitarão desta ludicidade, deste processo de encontro, de satisfação para que a coisa natural e universal aconteça, o brincar. Em outros termos, “é a *brincadeira* que é *universal* e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação [...]” (WINNICOTT, 1975, p. 70).

O aluno, no entanto, tendo estes momentos de encontro e vivência em grupo possibilitará, muito provavelmente, um impulso a experimentar as atividades lúdicas programáticas, para serem aplicadas em seu processo de aprendizagem. O aluno se sentirá mais protegido, e aos poucos quebrando a barreira da inibição e do cômodo, a partir daí, fazer e aprender a partir da sua própria experiência com o novo.

A liberdade está condicionada ao brincar, onde surgem os fenômenos e os símbolos, nas atividades do teatro, as quais são aplicadas de maneira lúdica e livre, deixando espaço à criatividade e à convivência. Para Winnicott (1975, p. 89), é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. Neste complexo sistema de inter-relação, no caso, das atividades voltadas aos alunos da escola, a brincadeira acontece de forma coletiva, integrando, inter-relacionando os comportamentos, os costumes e as diversas formas de pensar através do ambiente que vive cada indivíduo.

Neste contexto, as etapas e as fases são importantes nas atividades, pelo qual o brincar é de grande importância para as turmas iniciais do Ensino Fundamental II, estas atividades lúdicas do brincar são indicadas para os alunos da turma do 6º Ano, são exercícios iniciais de relacionamento e trabalho em grupo, tendo em vista que, ao brincar o adolescente cria com sua habilidade e estratégia, para resolver a atividade. Assim, despertando percepções importantes para as jornadas seguintes dos jogos, esta atividade abre caminhos para outras atividades na sequência como o jogo dramático e os exercícios teatrais.

Vale ressaltar que ao observar que algum aluno entre nas turmas finais do Ensino Fundamental, terá certa dificuldade de compreender o processo do jogo, uma busca pelo conhecimento, as etapas de cada ano escolar é muito importante ser seguida como etapa, para dar uma continuidade à aquisição e a apreciação ao fazer teatral.

Da criatividade à apreciação artística

O fazer teatral na escola do Ensino Básico, não pode de forma alguma, entrar de forma conturbada e desinteressante, seria este, uma deceção ao adolescente, que passaria a não entender, e/ou a não compreender este jogo do ator. A formação de plateia para o teatro é tão importante como, os alunos não se decepcionarem com o Ensino do Teatro na escola, ambas as coisas estão ligadas, se o jovem passa a gostar de praticar e exercitar esta atividade terá diversos benefícios que a arte tem para oferecer em sua vida adulta e serão bons apreciadores dos produtos artísticos, resultando na formação de plateia e, se tornando pessoas mais sensíveis e ligadas ao amor e a solidariedade, características essências que as artes abordam em suas produções.

As atividades lúdicas, nestes anos iniciais, são inerentes à aprendizagem, sua presença neste momento inicial da aprendizagem, a convivência em grupo e o inter-relacionamento se tornam indissociáveis neste processo da aprendizagem. Levará o aluno a distanciar-se da vida real, e a ocupar seus sentidos com o próximo, percebendo que nos dias atuais estas práticas de relacionamento estão cada vez mais ameaçadas pelas redes sociais e as tecnologias que ocupam o lugar da relação interpessoal e direta.

Ao brincar, os alunos desenvolvem de forma lúdica e prazerosa seus sentimentos e emoções, deixando esvaziar-se, tirar de si a energia do seu corpo e de sua carga emotiva. Cabe ao professor, permitir estas nuances de energias corporais e exaustão de acordo com a atividade proposta, contemplando seu saber e seu conhecimento, escolhendo a atividade adequada e respeitando o tempo de duração da atividade, respeitando o nível de cada turma e de cada aluno em individual, perceber toda e qualquer reação inesperada do jovem, tomar sempre a atitude mais sensata e sábia, para que a atividade discorra livremente, sempre estimulando o aluno à reflexão, pelo qual vai poder descobrir, vivenciar, apreciar e a sentir prazer pelo jogo, tendo gosto em expressar o que sente e o que pensa, dialogando de forma construtiva e alegre seu conhecimento, através da troca com o outro, assimilando o conhecimento.

Na abordagem que faz Jean Piaget, sobre a evolução do jogo na vida da criança, existem três formas básicas, no primeiro momento o **exercício sensório-motor**, é apresentado nos primeiros meses de vida da criança e prossegue até os dois anos de idade – são impulsos lúdicos. Algumas características desta fase é a criança buscar adquirir controle motor e aprender sobre os objetos físicos que o rodeiam e a repetição de sílabas, o **exercício simbólico** se desenvolve na criança, na faixa etária dos dois aos seis anos de idade, é caracterizado pelo jogo da imitação, um jogo ficcional de imaginação e criatividade, e a partir dos cinco anos e predomina dos sete aos doze anos, o **exercício de regra**, é onde a criança passa a lidar com o desenvolvimento cognitivo, o exercício de regra estimula a ordem, a disciplina. Esta atividade direcionada na escola através dos jogos teatrais provocará o respeito ao próximo, ao seu colega, ao professor e pelos outros fora do ambiente escolar, fazendo com que, o aluno tome atitude diante dos desafios que lhes forem apresentados, este exercício de regra, dentro da psicopedagogia é um dos que o professor deverá observar com mais apreço, observando os aspectos individuais do aluno.

Neste sentido a atividade lúdica, surge pedagogicamente, como a base estruturadora da organização do grupo, desenvolvendo aspectos de solidariedade, respeito, compreensão, democracia, liderança e liberdade. Pontos que são fontes referenciais como princípio da educação de um povo. A atividade lúdica é, de fato, um meio de motivação na sala de aula, que torna o processo de ensino-aprendizagem prazeroso. Lúdico é tudo aquilo que se dá através do jogo, da brincadeira, da dinâmica, do divertimento. (CARTAXO, 2001, p. 43)

Na observação que faz Cartaxo, (2001) em seu livro *Ensino das artes cênicas na escola fundamental e média*, se aponta que as atividades lúdicas, quando bem aplicadas, amenizam a distância existente entre a escola e a família e a diferença desta com o jovem, suscitando uma perspectiva de futuro e abrindo horizontes que possibilitarão uma busca pessoal pelo sucesso através de conquistas sociais e econômicas. Estas abordagens técnicas e científicas na prática funcionam e tiveram resultados visíveis, transformam os alunos e podem dar possibilidades de mudança, pude observar estes resultados acompanhando o desenvolvimento das aulas de teatro a turmas a partir 6º ano Ensino Fundamental, na Escola Professora Maria Madalena⁹, percebi algumas mudanças no dia-a-dia dos alunos, como em seu comportamentos na sala de aula, nas atividades de relacionamento e de grupo, que possibilitaram uma troca e uma abertura a confiança e ao companheirismo. Por diversos momentos, vi os alunos entrarem em conflitos por suas ideias e por liderança no grupo, e passarem a se respeitar e a compreender suas desigualdades e indiferenças, passando a ter um relacionamento mais amigável e recíproco.

Vemos que a atividade lúdica é inerente ao processo de ensino-aprendizagem, trabalhando as atividades observando sempre a faixa etária dos alunos, ao conteúdo destinado ao jogo, o objeto principal deverá ter compatibilidade com as informações e maturidade de cada geração de alunos. Para isto, estes conteúdos deverão ser contextualizados na vida cotidiana do aluno, ao mesmo tempo, a história da arte, provocando sempre a reflexão. O professor deverá explicar claramente a atividade para que o aluno a exercente de forma consciente e atuante, o aluno só poderá desenvolver suas habilidades na atividade, caso estejam interligados as ações e consciente do que está fazendo, orientado a todo o momento pelo professor que deverá ter o domínio do conteúdo da atividade.

Esta atividade reestabelece uma ligação entre a criatividade e a capacidade de expressão do individuo, a maneira de viver a vida, de vivenciar os fatos, do encontro e relacionamento com as pessoas, abre caminhos para uma corrente de signos e resulta no fazer, no apreciar e viver a “verdade”, estabelecendo uma capacidade individual à Educação Dramática. Estas capacidades estão relacionadas ao ato criativo, ao ato de aprender criatividade, constituída do lúdico para repaginar em técnicas teatrais uma pedagogia criativa, lúcida e transgressora, aonde viver

⁹ Escola Municipal Professora Maria Madalena de Pontes Rodrigues, situada no distrito de Ibiranga pertencente à cidade de Itambé – PE.

criativamente constitui um estado saudável. Mostrar que é preciso perceber o mundo de maneira criativa, posicionar o aluno em um espaço-tempo onde existira um *eu* que irá compartilhar e associar elementos e símbolos de sua vivencia.

Podemos observar duas ideias de criatividade, uma seria as dos artistas, a criação do produto artístico como forma de sua expressão, sua maneira de falar a causa e a criação de bens culturais; outra é a criatividade de proporções universal, que se relaciona com o estar vivo, intervém na qualidade de vida dos seres humanos, viver criativamente é torna-se uma individuo ativo e participativo na sociedade, tudo que surge é para ser obervado, refletido, uma forma de permanecer no mundo com circunstâncias criativas. Segundo Winnicott (1975, p. 113),

É necessário considerar a impossibilidade de uma destruição completa da capacidade de um indivíduo humano para o viver criativo, pois, mesmo no caso mais extremo de submissão, e no estabelecimento de uma falsa personalidade, oculta em alguma parte, existe uma vida secreta satisfatória, pela sua qualidade criativa ou original a esse ser humano. Por outro lado, permanece a insatisfação em virtude daquilo que está oculto, carente por isso mesmo do enriquecimento propiciado pela experiência do viver.

No âmbito escolar, este exercício proporcionará um convívio harmonioso e respeitoso com os seus colegas e professores, o ato criativo permite aos alunos se inter-relacionar através de suas emoções e seus sentimentos, os permitindo se conhecer e trocar ideias e informações, o que é a base para o processo educativo e pedagógico.

Precisamos, para que a atividade seja participativa e integrada, absorvida por todos na sala de aula, obervar o impulso criativo de cada aluno, uma coisa que está presente em qualquer individuo nas crianças, nos adolescente e nas pessoas mais velhas. “Está presente tanto no viver momento a momento de uma criança que frui o respirar, como na inspiração de um arquiteto ao descobrir subitamente o que deseja construir, e pensa em termos do material a ser utilizado.” (WINNICOTT, 1975, p. 114).

O acontecimento dos fazeres do aluno é uma maneira de participar e mostrar suas ações, uma forma saudável de preencher, e, tornar-se, como parte de algo, dentro de um contexto coletivo, como o da sala de aula, por exemplo, soltar sua voz em uma canção, movimentar seu corpo, através da dança, descobrir dos seus próprios gestos, no teatro, o experimentar a música e a fruição do som, e a partir

desta vivenciar e apreciar o fazer artístico e perceber os valores e ensinamentos que contribuirão na aprendizagem e em sua educação.

A imagem seguinte exemplifica as atividades iniciais com turmas de 6º ano, uma dinâmica de grupo, nesta, representada, os alunos praticam o exercício da *Confiança em círculo*, onde, em grupo, deixam um colega no centro do círculo de olhos fechados, e o mesmo, irá deixar que seu corpo se desloque retilíneo nas mãos dos seus colegas, impulsionado por um dos seus colegas, o qual conduzirá, novamente, levemente, de volta ao centro, o corpo do aluno no centro será conduzido pelo grupo.

FIGURA 04 - Atividade lúdica em grupo. Dinâmica de confiança.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador. (2010)

2.2 Jogos Dramáticos

Na infância, toda criança passa pela fase do jogo, faz parte da formação de sua personalidade, a confiança em si mesma, auxilia nas escolhas. No âmbito escolar, melhora o rendimento e a compreensão da realidade. Para os adultos, o jogo dramático, é visto com uma estética e um modelo de criação e aperfeiçoamento da técnica teatral, possuem elementos que personificam a construção cênica, é bastante enriquecedora a experiência na aprendizagem do participante, é um aparato motivador, e auxilia na interrelação da turma, no companheirismo, amizade e na confiança, auxilia nas descobertas de suas habilidades expressivas.

Da mesma forma que no jogo infantil, em que as crianças têm suas próprias formas de resolverem as ações, montados as peças no imaginário fantástico e buscando soluções prazerosas para os problemas encontrados, o jogo, ou seja, refazendo a manipulação com os objetos no espaço; ou na representação de outras pessoas, passa a repetir a sequência de ações. Este jogo organizado pedagogicamente tem seus procedimentos metodológicos que facilitam na aquisição do participante as técnicas do teatro e no aprendizado em geral. Observamos algumas características do jogo na sala de aula: as atividades são flexíveis e interligadas; os exercícios devem ser revivenciados, pontuando com repetições em sequências não aleatórias; são atividades livres, abertas a interferência tanto do professor, como dos participantes; não se estabelece a relação com uma plateia, ou de palco-plateia.

O jogo próprio das crianças

O reflexo do estudo do jogo está na infância, segundo Courtney (2010, p. 72-73):

Corresponde a fase inicial do pensamento humano, quando o homem não estava preocupado com a conquista do mundo externo e estava voltado para si: então, buscou expressar no mito as descobertas da psique. A compreensão do simbolismo inconsciente, inerente ao jogo dramático, e ao próprio teatro, é de considerável importância.

Estes estudos nos permitem observar uma verdadeira evolução do pensamento do jovem, ao encontrar a própria saída nos jogos, lhe permite perceber o seu crescimento e buscar suas próprias convicções. Uma fórmula do conhecimento que está no mais simples, no mais natural, no início da criação, em um mundo aparentemente vazio, mas, possuído de uma grande carga de signos, já admitida pelo inconsciente e são esta informação que aparece no de jogo. Estes jogos têm para os adultos outra função, sendo eles funcionais à aprendizagem com diversas vertentes de criação, comunicação e entretenimento, possuem ferramentas eficazes na pedagogia educacional.

É na valorização do inconsciente que se encontra o verdadeiro, o jogo de percepções, os sentidos para repaginar um contexto ainda inacabado, de um universo em construção. Qual a importância do inconsciente em nossa vida mental? Assim, preservar a brincadeira da criança, e não dizer que seus sonhos são

bobagens, atropelar momentos de criatividade em que nelas se reproduzem o aprendizado, estes momentos são o jogo do conhecimento, o jogo da descoberta, momentos importantes para sua formação, provocando seus impulsos para obter a sublimação. Neste sentido, o aluno resolve os problemas encontrados nos jogos através de símbolos concretos; as situações assumidas por ela, advindas do inconsciente, buscam uma reação consciente, assim assumem as atitudes e as ações que representará, percebe que está resolvendo seus próprios problemas.

Através destes efeitos do jogo, podemos conhecer uma pessoa, seu caráter reprimido, que reflete e aparece através do impulso do improviso, da tensão provocada pela circunstância, ou até da pressão feita para se quebrar a barreira da inibição, um sobressalto de sentimentos e palavras escondidas e reprimidas – que adormecidas, ecoam provocando uma catarse emocional no participante, é o simbolismo deste jogo, o seu poder de conexão e aperfeiçoamento, o significado inconsciente, pertencente ao jogo dramático, é incomensurável sua importância na educação.

Para entender melhor o *pensamento simbólico* ou o *simbolismo inconsciente* no jogo dramático, Courtney (2010, p. 74), afirma que “o jogo dramático torna-se uma forma de simbolismo secundário; a tentativa de expressar conscientemente o pensamento simbólico inconsciente, representa tanto o passado quanto o presente”, provocando nestas ações, ainda inconsciente, um sentido de catarse, impulsos para desenvolver ferramentas para lidar com o cotidiano, observando principalmente a vida do adulto, sendo este jogo natural no desenvolvimento da criança, utilizam de emblemas que representam a vida real.

Estas linguagens simbólicas das crianças possuem um verdadeiro arsenal de infinitas formas e diferentes perspectivas de experimentação no desenvolvimento natural da vida. Estas linguagens se diversificam e são agregados novos valores, com a modificação e as transformações que passam as gerações, a criança redescobre o jogo do fazer, do ser – para o aprender a aprender, um jogo do inconsciente, dos sonhos, do imagético nos quais delineiam as mais sutis formas de criação do ser humano, para assim, ver o mundo através de novos olhares. Algo que vem de dentro, que está oprimido e limitado, e em um sobressalto, impulsiona as emoções e os sentimentos para fora, através de um jogo real-ficcional, onde transparece a realidade natural das coisas, reaparece a solução do conflito. Este sendo, o caráter da representação teatral, do jogo dramático, que tem um formato

empírico de ações e que transcreve, na catarse, os impulsos da mudança, através da repetição onde a criança passa a assimilar os signos e emblemas do seu meio, e toda a experiência de controlar a realidade.

Cabe a nós observarmos os conceitos que tem o ser humano e suas emoções, ser possuidor de uma razão imperfeita, é estimulado pelos seus desejos e sentimentos. A partir das teorias de Freud sobre a psicanálise, foram desenvolvidos estudos sobre o inconsciente, mesmo os estudos mais profundos como o inconsciente coletivo que para Jung, é a camada mais profunda da psique, sendo constituído por todas as matérias que herdamos. Courtney (2010, p. 84-85), relata as experiências de Anna Freud, e seus interesses pelos estudos do relacionamento entre o ego e o superego na criança.

Em 1928, afirmou que ajudar as crianças a aceitar as crescentes demandas do superego exige medidas antes educacionais que analíticas, e que essas interpretações diretas deveriam ser usadas com parcimônia; que para Margaret Lowenfeld o jogo espontâneo, nas crianças, é essencialmente um meio de investigação e experimentação das leis da natureza e dos relacionamentos humanos.

O desenvolvimento do aluno através do jogo é inerente ao seu processo de ensino-aprendizagem, faz com que supere os limites do inconsciente, e através das suas habilidades expressivas, promova uma descoberta do imaginário, um voo no universo real-ficcional e alegórico, desligando das ansiedades e conduzindo sua criatividade para um universo saudável e formativo. A estrutura da personalidade é composta pelas fantasias que o ego tem sobre si mesmo, os símbolos internos permitem que a fantasia seja elaborada pelo ego e isso permite às sublimações sugeridas no jogo. Isaacs (apud Courtney, 2010, p.) postula que:

O jogo do faz-de-conta, nas idades entre dois e sete anos, brota de fantasias inconscientes dentro de situações práticas. O jogo do faz-de-conta da criança é, neste caso, significante, não apenas pelas intenções adaptativas e criativas que, quando totalmente desenvolvidas, caracterizam o artista, o escritor e o poeta, mas também pelo sentido de realidade, a atitude científica e o crescimento do raciocínio hipotético.

Assim sendo, o jogo do faz-de-conta, acontece quando uma criança ao brincar, recria um espaço, utilizando simplesmente os materiais que tem em sua volta. Ao observar estes fatos na infância, e sendo, este jogo do faz-de-conta trabalhando de forma pedagógica e educativa, será mais apreciado e comum no espaço do aluno, visto que já é natural de sua idade.

Como ao pegar uma vasoura e transformá-la em um cavalo, e uma régua escolar, passa a ser uma espada, e em uma das mãos, empulhá-la, sentindo-se um verdadeiro cavaleiro, e assim, sair cavalgando nos caminhos da imaginação, possibilitando situações infinhas de criação – dentro de seu contexto, e das informações que recebem dos meios de comunicação e dos seus pais; e mais profundamente, através de momentos de profunda abstração, expressando-se através de um inconsciente coletivo, essas sendo, situações que a própria criança desconhece, mas vem a tona na momentaneidade, em suas alucinações e em seus delírios de criatividade.

Através de atividades programáticas e de um professor habilidoso, os jogos dramáticos podem ajudar muito as crianças a se desenvolverem no ambiente escolar e a aceitarem as regras da vida do adulto. Sabem-se que as crianças de oito aos onze anos de idade, tendem inconscientemente a reprimir suas fantasias e criatividades, processos naturais, quando saem do seu ambiente familiar e entram em um ambiente escolar, que lhes estimulem na sua interrelação e na troca com o outro.

Esta mudança causa certa timidez na criança, acaba que ela, inconscientemente reprima o seu jogo natural dos símbolos, até que ganhe a confiança no outro e passe a se relacionar, cada qual em seu universo expressivo. Cabe ao professor, através das atividades dos jogos dramáticos, orientar os participantes a dialogarem, expressando suas fantasias de forma lúdica, casual e livre, sem trazer danos à formação da sua personalidade, e a de seus colegas, e ver nesta atividade, não apenas como um modo para autoalimentar seu alter ego, mas para transformar sua pedagogia participativa e desenvolver sua capacidade de autoavaliar-se, possibilitando o seu crescimento intelectual, segundo Courtney (2010, p. 94):

O jogo dramático na criança, como os sonhos para o adulto, é uma expressão do inconsciente. Mas, o comportamento manifesto do jogo oculta seu verdadeiro significado. Os impulsos inconscientes profundos são os significados latentes do jogo, que são transformados em símbolos e resultam em pensamento simbólico.

Neste sentido, observamos o poder do jogo à criança, que projeta neles seu mundo mais íntimo e efêmero, criando seus próprios mecanismos de manipular a realidade e passar de forma experimental pelos problemas da vida. Buscando assim, possíveis soluções para estes conflitos, tendo a liberdade de errar e recomeçar,

possuir na repetição uma ferramenta concreta e possível de compreender, sendo assim, relacionar as ações da representação inconsciente com os seus sentimentos e emoções ali dissecados.

Elementos do Jogo Dramático

Existe um universo de características inerente ao Jogo Dramático, e Peter Slade¹⁰ publicou em, 1978, o livro *An Introduction to Child Drama*, que na tradução ao português tem o título de *O Jogo Dramático Infantil*. Peter ressalta que o jogo é uma atividade livre e natural, que está presente no lazer da criança, construído a partir das próprias experiências das crianças – na maneira de brincar e no imaginário fantástico, realimentando estes signos na troca de experiências e no contato com outras crianças, o conhecimento e as descobertas se sobrepõem, trazendo para o jogo toda a atenção da criança, através de sua expressividade cognitiva e inconsciente, que transforma o espaço, resultante da dramaticidade.

Neste contexto, Peter Slade identifica no jogo duas formas principais de ser experienciada pela criança: o **jogo projetado**, em que as crianças vêm nos objetos sua maneira de representar, dando vidas a estas fantasias, os utiliza como adereços projetados de signos e ações inconscientes; o **jogo pessoal**, no qual as crianças imaginam serem as pessoas, animais e objetos, interpretando, assim, com uma maior carga emotiva, sendo este, o princípio da imitação, que no teatro é elementar e inerente ao ator. O jogo pessoal, por sua vez, é o mais indicado nos primeiros contatos com as turmas na escola, tendo em vista que alguns participantes possuem a barreira da timidez e uma resistência a expressar suas emoções. O jogo deve ser orientado pelo professor, para assim, obter as ferramentas pedagógicas necessárias à aprendizagem.

Para o psicólogo Alfred Adler¹¹, o faz-de-conta são os reflexos da inferioridade e as maneiras que as crianças descobrem para superar seu sentimento de inferioridade, ou o desejo de expansão ligado aos desafios da vida – sociedade, trabalho, sexo. Uns jogos que permeiam os caminhos do inconsciente, das formas inusitadas, advindas do inconsciente, sendo descontínuas e repentinhas, um jogo de repetições e descaminhos, o jogo do faz-de-conta é uma atividade natural da

¹⁰ Foi um escritor e dramaterapeuta inglês e um dos pioneiros no estudo do teatro para crianças.

¹¹ Foi um psicólogo austríaco fundador da psicologia do desenvolvimento individual.

criança, um exercício que os possibilitam aprender e formar suas próprias ideias, conceitos e verdades.

Desgranges pontua os conceitos de Jogo Dramático que se apresenta enquanto prática teatral, atividade em que, tanto a experiência de estar em cena, quanto a de observar os jogadores no palco, almeja-se que os participantes conquistem a capacidade de criar, organizar, emitir e analisar um discurso cênico, de inventar diferentes possibilidades de investigação da linguagem teatral e de sua atuação enquanto instrumento de reflexão da vida social.

Este jogo caracteriza-se como uma atividade grupal, em que os resultados são diluídos através de todos os participantes, a criação depende da observação do outro, das indicações e sugestões do professor e da troca entre os participantes, desenvolvendo um processo de formação às possibilidades expressivas e às habilidades de resolver situações. Uma atividade que trás uma grande carga de signos, informações da vida pessoal do participante, maneiras de se relacionar com coletivo e práticas cotidianas locais. Uma ferramenta que analisa as condições da humanidade, e contextualizando as experiências de vida de cada participante. As jornadas são organizadas gradativamente em graus de exercícios, e dissecadas, a partir de atividades pré-estabelecidas – as sonoridades, o espaço cênico, a palavra, a personagem.

Este jogo sendo utilizado de forma programática ascende uma grande troca de energias e de vivências entre os participantes, emerge uma carga de criatividades e superação dos próprios limites do pensamento criativo, um reavivamento das ideias, da forma de criar e explorar a imaginação. A busca pelo prazer do conhecimento, muitas vezes, os participantes optam em explorar um novo espaço para criar e procuram naturalmente a repetição da atividade, vendo que tem a liberdade de errar, recomeçar e refazer, na tentativa novamente de superar uma deficiência que tenha na comunicação, na voz, nos gestos ou até mesmo na maneira de expressar suas ideias. A improvisação é o aparato de identificação da atividade, a ideia do aqui-agora, entra como uma ferramenta para construir e repassar as informações de cada grupo de participantes da turma, a expressarem-se em grupo, e possivelmente, produzir uma comunicação entre ideias e informações cognitivas, e a partir desta interatividade e sincretismo simbólico e casual, onde o mais importante é a aprendizagem e a contribuição à formação da personalidade do participante.

Nesta jornada, os alunos da Escola Municipal Professora Maria Madalena de Pontes Rodrigues, da turma do 8º ano do Ensino Fundamental, a que os jogos são direcionados, o trabalho em grupo é muito importante nesta etapa, promovendo o companheirismo e a inter-relação dos alunos, no exercício os Jogos Dramáticos – Jogo de palavra-solta com marionetes.

FIGURA 02 - Jogos Dramáticos. Jogo de palavra-solta com marionetes.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador. (2009)

O professor deve orientar os participantes para fazerem uma análise das cenas, que serão representadas pelo grupo de alunos-atores, e vista por toda a turma – os alunos-espectadores, redefinindo a cena através dos comentários da turma, e assim, reaver formas funcionais à representação, nesta sequência, reapresentar a cena, utilizando as novas informações, constituindo um conjunto organizado de símbolos, que ajudem os participantes, a perceberem esta troca de experiência. Consequentemente, acarretará um crescimento intelectual advindo destas atividades e o aprimoramento das habilidades expressivas, uma ferramenta eficaz e continua de aprendizado, que surge das atividades lúdicas, um teatro espontâneo, criativo, um faz-de-conta que impulsiona os fazeres e reascendem às virtudes de todos os participantes.

A visitação a espaços cênicos, aos teatros e salas de ensaios, para assistirem espetáculos teatrais de diversos gêneros como: teatro de rua, performance, teatro infantil, será muito importante para os participantes despertarem e perceberem formato do jogo dramático, como um mote da encenação, um paralelo entre ver o

que seria o pré-estabelecido e a improvisação. Estas observações ajudarão o participante a entenderem o jogo com o sentido de criação, e a perceberem diversas técnicas de encenação, observarem as soluções encontradas pelos artistas para solucionar um problema na cena ou para resolver de forma criativa as rupturas da encenação. No entanto, este contato com o meio artístico estimula no participante a desenvolver suas habilidades, e é um aliado no Jogo Dramático praticado na sala de aula.

O Jogo Dramático tem várias possibilidades de criação, e se constitui por diversos elementos da linguagem, é portanto, a exploração desses caminhos que translada para uma descoberta das percepções. Estes signos são elementares e dispõem de toda uma vivência pessoal e coletiva, trás informação dos meios de comunicação de massa, da internet, dos jogos eletrônicos e do cotidiano. O que o jogo faz é expor estas informações de maneira consciente, mas, surgidas do empirismo, em forma bruta, não lapidada, que a partir do vazio, ganhará um contexto com a repetição. Um caminho sugerido através das observações entre os participantes e o professor, em relação a cena representada, a qual deverá estar aberta a diversos pontos de vista e as diferentes opiniões dos participantes. O professor deve pontuar sempre as tensões e divergências do grupo, manter o espírito de participação e ludicidade, fazer com que percebam o prazer em estar proporcionando um crescimento intelectual, manter o clímax de liberdade de criação e espontaneidade, aliados à crítica e à transformação, os quais servem de aprimoramento e aquisição ao jogo.

Como atividade livre, o espaço das aulas tem características de abrir para uma reflexão política e social, discutindo conceitos de cidadania e opressão, paralelo ao exercício de aprimoramento das habilidades expressivas, despertando para uma sensibilidade harmoniosa no convívio e relacionamento com o outro. Para Cartaxo (2001, p. 53), “o jogo, enquanto atividade educativa, e o jogo dramático, enquanto atividade sensibilizadora, que trabalha aspectos interiores e exteriores das pessoas, deveria ser acrescido como disciplina obrigatória.” O professor deverá direcionar o participante na aquisição da linguagem da leitura e dos símbolos, onde o participante deverá fazer a leitura de um determinado assunto, apreender a sua observação e/ou leitura, e interpretar o assunto, contextualizado sempre, no cotidiano do participante. Ao utilizar a palavra em jogo e a espontaneidade na utilização dos símbolos corporais, o aluno compreenderá mais a situação de jogo e

perceberá que está sendo direcionado para sua formação educativa, e serão relevantes para o seu desenvolvimento pessoal.

O participante utiliza desta linguagem da expressão e comunicação no meio escolar e em outros ambientes extraescolar, questões cotidianas que são abordadas e resolvidas, utilizando o jogo, contribuindo para a construção da sociedade, com espírito coletivo e facilitando as relações interpessoais. O jogo dramático tem uma linguagem própria onde o participante é ativo no processo de aprendizagem.

Essa atividade tem o poder mobilizador, facilitando a expressão e a comunicação no meio escolar e com resultados, no ambiente extraescolar. O jogo dramático contribui também para a construção de uma sociedade com espírito coletivo, facilitando as relações interpessoais, o trabalho em equipe, ou seja, o companheirismo através da afetividade tão necessária no caminho da aprendizagem. (CARTAXO, 2001, p. 54).

O Jogo Dramático deve ser claro e bem definido e o professor deve estar ciente desta aplicabilidade como pedagogia educacional. O jogo pode ser direcionado tanto para os adultos como para as crianças, no caso dos adultos, será preparado para um trabalho teatral sofisticado, direcionado para a estética do ator, ou como treinamentos de cursos. Sendo aplicado para as séries iniciais, deverá acontecer de forma programática e através de situação de criatividade e liberdade, um trabalho lúdico e proveitoso, utilizado, geralmente, como conteúdo na sala de aula.

2.3 Jogos teatrais: cenas e esboços

Observamos que nesta fase das atividades práticas de teatro em sala de aula, os alunos, logo tendo obtido as informações necessárias para desenvolver a nova prática de atividade, voltadas agora, para os exercícios e jogos teatrais. Nesta jornada, as atividades terão um novo sentido nas ações, ao absorvermos que nos jogos dramáticos, a atividade é livre e sem plateia, nos jogos teatrais, os exercícios requerem uma maior atenção e concentração para ser executado, assim, buscando um foco no objeto imaginário, possibilitando sua criação e manipulação, busca mostrar o real, logo sendo verdadeiro, absorvendo os símbolos do jogo dramático, ao em vez de faz de conta, o real, tornar visível o inelegível, estão, os jogos dramáticos, indicados nas fases iniciais das aulas de teatro na escola, na turma do 7º ano, mais especificadamente.

É como observar seu aluno ao fazer um exercício, no qual irá imaginar que está em uma sala, sozinho e vendo TV, chove fora da casa, e no instante em que começa a cair um pingo de água do teto da sala, e o participante, verá – imaginariamente – esta gota de água caindo, através de significantes movimentos da cabeça ao acompanhar o pico do teto até o chão, com os olhos ao ver o pingo se formar até cair. Esta é a verdade cênica, é o que está dentro do participante, no seu interior, com suas emoções e seus sentimentos, percebe e exterioriza esta ação, estes exercícios são para o aluno comunicar e mostrar suas impressões e as tornarem uma ação verdadeira, são, também, exercícios de ação do cotidiano, servem para percebemos como vivemos no automatismo, neste contexto, Desgranges (2011, p. 115) observa:

O fato de *tornar real e não fazer de conta*, afirma que corporificar um objeto ou mesmo uma situação é tornar física a realidade teatral. É proposto ao jogador que não senta e sim corporifique, no sentido de colocar no corpo a ação, que não imagine e sim veja realmente, que não interprete e sim comunique, que não *conte* e sim *mostre*. Ou seja, *torne real* em vez de *fazer de conta* buscar respostas orgânicas para o problema e não gestos pensados que queiram explicar a situação.

Os estudos e formatação dos jogos teatrais foram sistematizados por Viola Spolin, nos EUA, dos anos 40 do século XX, adiante, pré-estabelecendo em seus métodos atividades práticas para criar um elo entre aprendizado e a formação do conhecimento do aluno, visando a aquisição e o aprendizado da atuação. Neste sentido, saberemos que o aluno, aqui nestes jogos, não irá se tornar ator, mesmos porque, necessitaria de tempo e outros curso para obter as técnicas dos atores profissionais. Mas, necessitar da atenção, concentração e atitudes para desenvolver as ações dos esboços e cenas, que porventura, venha a experimentar. Uma experiência técnica no sentido de conhecer a técnica, de preparar para a aquisição ao teatro e aos formatos estéticos e artísticos, desenvolvendo um olhar mais aprofundado e reflexivo sobre a criação.

Observando o método de atividades de Spolin, a qual toma como base, o jogo de regras nos exercícios do teatro, diferenciando dos jogos dramáticos, no sentido, de ser uma atividade mais solta nas resoluções das ações e dos problemas. Nos jogos teatrais, o objetivo seria de soltar as ataduras da timidez, deixar que fluam os conflitos e as soluções, quebrar com os comportamentos rígidos e mecânicos da cena.

Este sistema de atuação, calcado em jogos de improvisação, tem o intuito de estimular o participante a construir um conhecimento próprio acerca da linguagem teatral, através de um método em que o indivíduo, junto com o grupo, aprende a partir da experiência cênica e da análise crítica do que foi realizado. (DESGRANGES, 2011, p. 110).

Dentro do conceito do jogo de regras, o método propõe um professor integrado e participativo na construção do saber e do aprendizado, são exercícios de pesquisa, que irão dar resultados com um período contínuo de atividade, um laboratório para sua formação educacional do aluno, tornando a atividade lúdica e prazerosa, estimulante, deixando a cada aula, a surpresa e a vontade das novas descobertas do ser, do seu *eu*, descartando as possibilidades do autoritarismo, sem falar o que fazer, nem como e onde, cada qual livre para fazer suas escolhas, uma autodisciplina. O professor/jogador não é o detentor do conhecimento, do pré-estabelecer todos os sentidos, a função do professor nestes jogos é a de instrutor, um professor que compartilhe todas as experiências e das opiniões, respeitando e compartilhando as ideias e a criação. As atividades serão construídas pelos alunos, trabalhando sempre em grupo, desenvolvendo sua maneira de criar, numa vez que, para o professor, sua função será de coordenar de forma participativa este processo.

O jogo é democrático! Todos podem aprender jogando! O jogo estimula vitalidade, despertando a pessoa como um todo – mente e corpo, inteligência e criatividade, espontaneidade e intuição – quanto todos, professor e alunos unidos estão atentos para o momento presente. (SPOLIN, 2015, p. 30).

Este jogo é muito presente na vida dos atores e atrizes, que ao se comunicarem, redescobrem novas formas de criação, os atores que estão à frente deste jogo, com toda sua técnica e sutileza. Jogos como estes, são trabalhados pelo diretor teatral Augusto Boal, com fins de uma pedagogia inclusiva, tem no teatro a visão concreta dos fatos, serve para imprimir na plateia suas possibilidades de reação ao universo opressor, uma verdadeira batalha entre toda e qualquer forma de opressão.

Os jogos criados por Boal eram para grupos sociais – alunos de uma mesma escola, operários da mesma fábrica, moradores de um determinado bairro, ou até mesmo presidiários. Dentro das características do teatro do oprimido está a preocupação com o espectador, sendo cuidadosamente preparado, o participante, passa por oficinas de preparação dramática, e tem como foco o domínio da técnica e as capacidades expressivas e criativas do participante.

Boal tem no Teatro do Oprimido uma proposta gradual que oferece ao participante emergir em um campo de possibilidade de aprendizagem e conhecimento. Um primeiro momento deste processo é a **dramaturgia simultânea** em que o participante em grupo interpreta uma cena improvisada, de dez a quinze minutos, mostrando um problema central, o qual será solucionado, utilizando uma situação significante encontrada pelo ator-espectador, e a cena é toda refeita e improvisada com a situação proposta. Em um segundo grau de intervenção do Teatro do Oprimido está o jogo do **teatro-imagem**, o espectador é estimulado a intervir na cena, constituindo um conjunto de imagens com os corpos dos participantes, como se fosse um escultor, remontando uma situação de opressão vivida por alguém do grupo, formando um grupo de imagem, utilizando os corpos dos participantes, propondo a solução para as ações de conflito.

O **teatro fórum** é o grau mais complexo do processo de Boal, no qual uma cena é apresentada para um grupo, geralmente contendo situações de opressão vividas pelo grupo, ao findar da encenação, acontece um debate entre os participantes em relação à compreensão do discurso. A cena é reapresentada e os espectadores-participantes interferem na cena a qualquer momento que lhes achar conveniente para substituir um dos atores para que a situação seja reorganizada e desenvolvida com as novas razões e sentidos. Algo muito curioso das práticas do Teatro do Oprimido, é o participante se transformar em protagonista da ação dramática, para que enxergue a sua opressão e assim reaja a situações de vida, as quais ensaiaram em cena.

Nesta imagem a seguir, encontramos um exemplo de exercício teatral, com os alunos, agora, na turma do 8º ano do Ensino Fundamental, da Escola Professora Maria Madalena, em Ibiranga/Itambé – PE. Este jogo é feito em forma de esquete, pré-estabelecida por cada grupo, através de uma estória contada ou de palavras soltas designadas pelo professor, no qual, o grupo, formulará uma pequena cena improvisada. Observe que na imagem aparecem os alunos que estão na plateia – “alunos/espectadores”, algo que no jogo dramático, por exemplo, não se encontra no jogo, o objeto plateia. As situações são mais elaboradas no exercício teatral, e compartilhadas entre o grupo com mais profundidade nas resoluções das ações. A utilização de adereços é permitida no exercício, para aproximar mais a ideia da representação, com a verdade cênica proposta no jogo.

FIGURA 05 - Jogos teatrais. Esquete com os alunos da turma do 8º ano.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador. (2010)

Onde, Quem e O quê

A premissa para se construir atividades teatrais como exercícios para o ensino-aprendizagem, parte sempre de métodos desenvolvidos por atores, diretores e companhia de teatro. Estes fundamentos dos jogos teatrais surgiram influenciados principalmente pelo ator e diretor Constantin Stanislávsk, que em seu método, eram inerentes as ações físicas e a investigação da verdade cênica, um exercício para a formação dos atores de sua companhia. Neste contexto, Viola Spolin desenvolveu seu método de aprendizagem, visando o aprendizado através da atuação teatral.

Os exercícios teatrais, nesta jornada, apreendem uma série de habilidades que podem ser desenvolvidas pelos alunos, estes jogos tem a relevância de explorar as várias vertentes e os elementos teatrais, dentro de um universo lúdico e significante na troca e no aprender a aprender, no instante, na troca simultânea entre os alunos e os alunos com o professor e reciprocamente, uma descoberta de signos e emblemas que provocam a ação cênica.

O aluno ao observar o espaço em que está, antes de iniciar a atividade, é importante para situar sua mente ao espaço e seu corpo à ação, e neste sentido, que observamos no **ONDE**, as multidimensões que a ação cênica pode ocupar no espaço, é localizar um foco e imaginar que ao chegar com malas de viagem, comprar as passagens e sentar para esperar um ônibus, supostamente estará em uma rodoviária. Este princípio é a ação básica do ator, que é a interpretação.

Nestes jogos, não será cobrado pelo professor a interpretação, isto acontecerá naturalmente, durante os jogos teatrais, uns alunos, certamente, mais desinibidos, explorarão este campo mais rapidamente e de uma forma mais natural, outros necessitarão do processo de jogos em grupo para desenvolver as percepções, para resolver criativamente as sugestões do exercício. Surgem, então, as primeiras lideranças e a formação de conceitos básicos para a vida adulta como o respeito, atitudes e compreensão.

A percepção do espaço e a cenografia, na concepção da estética teatral, preestabelecem uma relação sinônima com o ONDE, que seria o local onde acontece a encenação e a ação dos personagens, seja em uma livraria, banco, restaurante, praia. A mudança do termo utilizado por Spolin propicia ao aluno adentrar em um universo recriado e preparado para receber o novo olhar, um olhar independente no manuseio das engrenagens que rodam o moinho da criação teatral, através de atos espontâneos e empíricos, que se sobreponem aos conceitos tradicionais com uma carga excessiva de signos. “A autora propõe, também, dessa maneira, que o grupo construa um conhecimento pessoal dos elementos da cena, desprovido de convenções e verdades preestabelecidas.” (DESGRANGES, 2011, p. 112).

A ação do “Onde”, também, pode ser significada através das ações dos alunos, quando se está na chuva, ou em uma rua escura e silenciosa, ou atravessando um rio cheio de crocodilos, estas ações mostraram o “Onde” está acontecendo a ação, ou simplesmente quando você pega um banco e com o bastão, recria uma situação de remadas, indicando que está em um rio ou mar, e poderá a partir desta, improvisar a sequência, criando situações para “O que”, significando a ação a ser executada propriamente.

Algumas perguntas podem deixar clara a situação, tanto, para o professor, ao saber das necessidades do aluno e para o aluno ao preestabelecer uma imagem do Onde. “Como você sabe onde está? É verdade que você sempre sabe onde está? Como você sabe que está na cozinha? Você pode sentir o cheiro da comida? Qual a diferença entre um escritório e uma cozinha? O que há num escritório que não existe em um jardim? Como você faz a diferença entre um parque e um jardim?” As perguntas sendo bem compreendidas pelos alunos, abrirão e ligarão os sentidos da criatividade, e, no entanto, a percepção do “Onde”, em que esta ideia de espaço se torne cada vez mais clara.

Através dos jogos teatrais, os alunos irão desenvolver sua expressividade e realimentar a curiosidade pelo novo, pela descoberta, nas atividades, os alunos exercitam o mostrar, através de gestos e ações, qual o personagem está sendo representado, não contar, interpretar uma ação física, buscando ser verdadeiro e ter o foco no jogo. A aquisição destes exercícios é gradual e cada aluno desenvolve individualmente sua maneira de entender e improvisar determinada situação do jogo.

A utilização dos jogos, neste momento da aprendizagem do aluno, é renovadora e dinâmica, renovar no sentido das ideias estarem aflorando e surgindo de forma empírica e saudável, um aprendiz que busca compreender a natureza do seu cotidiano, e através deste jogo expressar sua forma de comunicação, possibilitando uma inter-relação e uma possibilidade de começar a formar seus signos, observar seus gestos, seus trejeitos, auto-avaliar-se, uma descoberta do novo.

A utilização do *Quem* durante as oficinas de jogos teatrais tornará os jogadores mais abertos para uma observação mais ampla de seu próprio mundo. *Mostre! Não conte!* é uma instrução utilizada nos jogos teatrais que terá uma compreensão mais aprofundada de como nos revelamos uns para os outros no cotidiano, sem dizer uma palavra. (SPOLIN, 2012, p. 16)

A construção da personagem está ligada à prática dos exercícios ao elemento do **QUEM**. As nossas memórias pessoais e a experiência são fatores importantes na construção deste exercício, as memórias, no sentido da criação da personagem, o que vemos e vivenciamos, influenciam na comunicação do nosso corpo, as memórias são celebrais e históricas, não poderemos apenas nos pautar nela, limitando-se à resposta do corpo, diante de uma nova criação. A experiência é um processo vivido e apreciado pela pessoa, cada qual com sua carga emotiva e suas vivências no cotidiano, este processo não pode ser reconstruído pela memória. Neste sentido, deveremos adentrar nos dois universos para descobrir, criar e autoalimentar a imagem ou a figura construída, que é a personagem.

Provocando estas ações ao exercitar os jogos, abri caminho e possibilidade de criação. Os participantes deverão “lançar um olhar novo para estes elementos próprios da arte teatral, deixando de lado os conceitos que trazem consigo um peso, uma carga, que pode inibir a ação espontânea.” (DESGRANGES, 2011, p.112) O aluno deverá relacionar-se com aquilo que está acontecendo, mostrar a situação, que neste caso, é a personagem, não fazer de contas e sim vivenciar a experiência, desta forma, provocará elementos significativos da verdade cênica, na qual mostra a

ação verdadeira. Deixe claro quem é a personagem, mostre, não conte, sem ter pressa em despertar estas ações, que aconteceram e apareceram de forma espontânea na prática dos exercícios.

Algumas ações que facilitarão o seu desempenho no exercício do QUEM que estão ligadas ao corpo: perceba seus movimentos e como seu corpo ocupa o espaço, no ato da criação, perceba, também, suas mãos, seus pés, como está caminhando e falando, perceba seu corpo, só você poderá mostrar o que está fazendo, acredite em você e em suas ações, só assim, o outro que lhe observa, irá acreditar também nos seus atos e compartilhar do universo novo que você está criando. A estrutura corporal se modifica a cada novo personagem, as características de cada criação deverão ficar explícitas e claras em seus atos, sempre tentando desconstruir os movimentos da personagem anterior, para que não repita a imagem de outros personagens, mesmo sabendo que, todos seus personagens terão sempre algo incomum e trejeitos parecidos, pois, este será seu estilo e sua maneira de se expressar.

Tente sempre provocar a mudança, esta, lhe dará mais suporte em suas atitudes diante das ações do jogo, se permita ao novo, as descobertas do imaginário. Faça perguntas a seu personagem, seja paciente na criação e na fruição das ações, não tenha pressa, deixe o Quem revelar-se por si mesmo. Desenvolva as percepções de adição, visão e sensibilidade, tente novamente quando não conseguir evoluir na criação, este processo é natural que aconteça, persista, não desista. Identifique-se com o que está criando, deixe que suas ideias ocupem o espaço na sua mente e fluirá a criação, os movimentos e as falas, ouça, encontre-se no espaço do universo imaginário que está criando, desloque toda sua atenção para o que está fazendo, para seu corpo, sua voz, experimente imaginar uma variedade de situações. Torne seu universo real, explore e intensifique sua criação, finalize seu objeto, sua comunicação será por meio das suas transformações corporais, perceba também, o que estas ações provocam em você fisicamente.

A ação dramática está relacionada à linguagem teatral do **O QUÊ**, que é a ação de desenvolver a cena, de poderem expor suas ideias e sua forma de criar e resolver as situações do jogo. Uma característica de O quê é não ser um enredo ou história, não deve ser confundido com um pré-planejamento de uma dramaturgia, o propósito é não saber o que irá acontece ao iniciar o jogo e durante a ação desenvolver as figuras da linguagem. Deverão acontecer durante as aulas de teatro

na escola como atividade contínua dos jogos teatrais e, para que aconteça o O quê, muitas das vezes, o Onde e o Quem deverão ser estabelecidos, “O quê é o campo (estrutura) no qual o jogo acontece.” (SPOLIN, 2012. p. 16)

Quando as linguagens são estabelecidas, a ação do O QUÊ, os alunos contracenarem cada qual com sua personagem e como um espaço definido, fazer perguntas durante a ação da cena será fundamental, na medida em que as perguntas acontecem os alunos irão buscando um mote para finalizar a ação, neste caso, os alunos devem ter a necessidade de explorar a manipulação de adereços e objetos que os ajudarão a resolver o jogo, segundo Spolin (2015, p. 126), é importante ressaltar que:

A energia do jogo flui por meio da estrutura – o Onde, Quem, O que – para dar forma ao evento que está ocorrendo em cena – a história. O foco do jogo teatral é similar, não um fim em si mesmo, mas um meio para chegar a um objeto. A ação cria processo e transformação, tornando possível a construção da cena.

Uma boa pergunta sempre ocasionará cenas mais criativas e sempre terão resultados mais positivos durante o jogo, deixe que as perguntas fluam durante a ação, entre no jogo, mantenha a concentração no espaço e nos personagens, construa um universo ficcional na sua imaginação e, se permita participar do jogo. Comece por perguntas mais simples, deixe o jogo proponha outras perguntas como: Por que você está na cozinha? Por que fazer uma janta? Por que lavar os pratos? Por que iremos ao computador? Por que trocamos de roupa? Por que lemos? Por que irá a sala de estar?

Foco, Instrução e Avaliação

Algumas vezes, durante os exercícios teatrais na escola, percebi que o foco, para ser compreendido como elemento composicional deste formato de atividade, requer que o aluno pratique a atividade e vivencie o processo, para que esta percepção se torne clara e funcional. São exercícios, nos quais, os alunos devem acreditar na situação de jogo, todos do grupo devem procurar desenvolver, o máximo da atenção, com a ação proposta e não se desligar do foco.

“O foco aponta a especificidade, o ponto de concentração do problema. O foco em um exercício que envolve a criação e manipulação de um objeto imaginário,

por exemplo, é torná-lo". (DESGRANGES, 2011, p. 112). Seria como o professor propor uma situação imaginária e pedir ao seu aluno que retire bananas em um bananeiro, certamente, ele irá fazer movimentos superiores, em relação aos cachos da banana ao pegar, descascá-la. Peça para que perceba a altura dos cachos, antes de ir até à bananeira, se precisará de algum suporte ou, na ponta dos pés, alcançará as bananas. Outro exemplo é sugerir que o aluno pegue um balde com água, e o leve até o outro lado na sala, em seu ombro. Algumas observações poderão ser feitas – o balanço da água do recipiente, o cuidado para não derramar, o peso do objeto (balde com água) ser sempre o mesmo, do início até o final da sequencia, e caso a água derrame. Qual a reação? Fazer com que o aluno perceba o **FOCO** da ação.

O foco coloca o jogo em movimento. Todos se tornam parceiros ao convergir para o mesmo problema a partir de diferentes pontos de vista. Através do foco entre todos, dignidade e privacidade são mantidos e a verdadeira parceria pode nascer. Acredite no foco. Deixe que ele trabalhe por você. O foco não é o objetivo do foco. Permanecer com o foco gera a energia (o poder) necessária para jogar. (SPOLIN, 2015, p.32).

As instruções nos jogos teatrais são utilizadas quando os alunos entram em cena, serve para chamar a atenção e alertar o aluno-ator, caso esteja desviando do foco principal da ação da cena, sem que se interrompa a improvisação, o professor se comunica com o aluno para que preste atenção ao ponto de concentração ("fique atento ao foco do exercício"). A instrução poderá ser utilizada para sugerir o termo de uma ação, o professor avisa sobre o tempo restante, caso esteja se alongando desnecessariamente, o foco será a situação-problema, propor sua resolução e encaminhar suas ideias para o desfecho da ação.

Não pode esquecer que o aluno pode surpreender, devendo estar sempre aberto para que surjam respostas inesperadas para o problema observado, desta maneira, estrutura-se menos como uma transmissão de conteúdos e mais como uma proporção de experiências, nas quais o participante vai formular as suas descobertas, elaborando suas respostas, construindo com foi dito, o próprio conhecimento durante o processo de aprendizagem. (DESGRANGES, 2011, p. 117)

O processo de avaliação permite que o aluno/espectador opine em relação ao que está sendo improvisado, é um processo fundamental à aprendizagem da atuação, obsevando que, nesta jornada, diversos aspectos da técnica teatral estão sendo exercitados, os alunos deverão discutir estas descobertas e experimentos. Os alunos, que estão observados os seus colegas na atuação, deverão ficar atentos e

serem participante ativos durante este processo de aprendizagem, compartilhando as informações e construindo juntos sua formação, sentindo-se parte fundamental do jogo.

Aos poucos, os alunos irão se sentindo mais a vontade em atuar e expressar seus sentimentos e suas ideias para o grupo e se adaptando às críticas e julgamento do outro a respeito de sua atuação. Segundo Desgranges (2011, p.116) aspectos importantes deverão ser observados nos exercícios centrados no foco da investigação:

Eles mostraram, tornaram real, ou contaram, fizeram de conta? Solucionaram o problema? Como trabalharam com o foco? Tornou-se real a situação apresentada? Evita-se, assim, a avaliação de caráter pessoal, que não esteja enquadrada no foco proposto, ou em aspectos do aprendizado em questão.

O professor deverá participar das questões levantadas na avaliação e debatê-las junto aos alunos, só não conduzir o debate, permita que os alunos assumam sozinhos a avaliação, mostrando seu ponto de vista e seu questionamento sobre a situação abordada, permita que mostrem suas opiniões diante de todo turma.

2.4 Jogos de Improvisação

Nesta Jornada das ações, os exercícios ou jogos são mais intensificados e a relação dos alunos/atores com as ações das cenas, são mais específicas, como por exemplo, o princípio básico da construção da personagem, os participantes se concentram com mais consciência corporal e se identificam no jogo como protagonistas. Os jogos de improvisação são caracterizados por serem mais sofisticados e mais elaborados, como, na criação de cenas e ações pré-estabelecidas, na utilização de figurinos, maquiagem e adereços que poderá, em alguns jogos, dar um maior suporte à cena.

Um jogo, que promove a livre expressão e a comunicação do aluno, o diálogo e a interrelação entre os participantes, proporciona uma maior dinâmica nas aulas e no dia-a-dia do aluno na escola. Tais jogos de improvisação, também são caracterizados, por sua ferramenta de cristalização, onde, através da elaboração de cenas e esboços teatrais, poderá chegar a um produto final concreto, através da improvisação – o fazer teatral, este que, por sua vez, poderá ser compartilhado com toda a turma, e até mesmo, com a comunidade escolar, quando for o caso.

Improvação na prática teatral

A utilização dos jogos de improvisação e dos jogos dramáticos com características simbólicas e de livre expressão, sem direção, texto ou plateia, representa a realidade fantástica do pensamento, do “aqui-agora”. Um exercício que estimula a criação e a espontaneidade, uma busca pela intuição, pela formalização das ações. Neste jogo, trabalha-se com aspectos emocionais e ações físicas do aluno, um exercício representativo trazendo uma carga de signos, adquiridos na sua fase afetiva através de exercício sensório-motor. Sendo direcionada como atividade programática, respeitando os limites de cada aluno, com o intuito de formar seu senso artístico e social, seu caráter, estimulando o gosto pela livre criação e a reflexão, crescer como cidadão participativo e formador de opinião.

O jogo de improvisação, é formado de exercícios teatrais em que os alunos-atores apresentam a cena de maneira improvisada, sem ensaio. Na maioria dos exercícios é estipulado um tempo para que os alunos combinem a ação proposta pelo professor, no entanto, a cena será trabalhada e apresentada em grupo, em que um grupo irá apresentar, enquanto os outros grupos serão os alunos-espectadores, e o exercício só terminará quando todos os grupos apresentarem, podendo haver, também, uma conversa após as apresentações para analisar a experiência.

Com as informações adquiridas, os alunos refletem a ideia e buscam resolver pequenas cenas com o jogo da improvisação retirado dos folguedos da região, abrindo caminhos à construção das personagens e as mensagens a serem direcionadas ao espectador, em que os temas são refletidos, escritos e encenados pelos educandos. A pesquisa de campo é importante nesta jornada da aprendizagem, estudar sobre as manifestações populares presentes na região, como o bumba-meу-boi, maracatu, cheganças, cavalcada etc. Conversar e conhecer mestres, os griôs das comunidades e das brincadeiras populares dos terreiros, os rabequeiros e cantadores, será, sem dúvidas, uma experiência significativa em todo este processo, conhecer sua comunidade e apreciá-la.

Sobre sua forma de expressão, nas manifestações populares, como mote de pesquisa encontram-se as danças, troças, loas e toadas, os personagens que compõem a encenação, instrumentos musicais como a rabeca, agogô, reco-reco e zabumba, viola etc. A utilização da técnica do improviso, utilizada pelos brincantes

para desenvolver o enredo, apresentados por personagens normalmente utilizando figurinos coloridos e vibrantes, com fitas, máscaras e adereços dos mais variados.

Nesta jornada, as atividades são indicadas para as turmas do 9º ano do Ensino Fundamental, são atividades mais elaboradas e requerem um pouco mais de conhecimento da palavra e da leitura, a interpretação das ações das cenas, podendo ter o auxílio de outros elementos do teatro como a maquiagem, figurinos e adereços em alguns dos jogos. São exercícios que trabalham com a cognição e o raciocínio rápido do aluno, tendo boas ideias e foco no que está fazendo, certamente, terá um bom resultado da atividade e um bom desempenho no aprendizado do aluno.

Observe que, na imagem os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, interpretando o Curandeiro e as Cantadeiras, personagens do Cavalo-marinho, utilizam ferramentas auxiliares, como o figurino e adornos, se desenvolve o Jogo de improvisação: Estória encenada. Os quais remetem o aluno a outro estado de consciência cênica, ao utilizar estes adornos e figurinos possibilitam e abrem novos caminhos na sua interpretação. Acontece o mesmo quando o aluno coloca a maquiagem e vai interpretar o palhaço, é como se o palhaço já estivesse ali, o aluno se sente mais seguro em representar, sabendo que não está com o rosto a mostra, ou como diz os atores, atuar de cara limpa, se bem que a atuação sem a maquiagem é mais verdade, mostre este caminho ao aluno, que a utilização de adornos, figurinos e maquiagem é apenas para proporcionar um maior envolvimento e participação nas atividades, o ideal é representar com suas emoções interiores, o verdadeiro mais que o verdadeiro, como já dizia Hermilo Borba Filho, ou a fé cênica de Constantin Stanislavisk.

FIGURA 06 - Jogo de improvisação. Estória encenada.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador. (2011)

Busque sempre a melhor forma de interpretar, não se prenda ao visual, a exemplo que trago de um aluno que foi orientado a interpretar O velho, e o mesmo se fez a pergunta: Será que todo velho usa bengala e anda com dores nas costas? E sua resposta possibilitou criar outros conceitos, um ser humano velho, não apenas com os estereótipos da velhice que costumamos ver, que ao orientar o aluno a criar O velho, coloca logo as mãos nas costas e caminha lentamente com dificuldade. Mas, vemos na vida real que nem toda pessoa chega a sua velhice desta forma, é apenas a maneira que o aluno olhará para o jogo, as perguntas que fará para resolver a ação. Outro exemplo que traço é nas interpretações da Catirina, no enredo do folguedo, a Catirina está grávida e tem desejo de comer a língua do boi preferido do Capitão do engenho, os alunos ao interpretar a personagem da Catirina, nesta situação, coloca logo a mão na barriga e flexiona o tórax levemente para traz, e caminha com os passos mais abertos, o estereótipo, já concretizado, que fica em sua memória seletiva, é o que surge primeiro para fazer, e como o jogo é de raciocínio rápido e com pouco tempo para resolver o problema, apelam para o que é mais comum, o estereótipo, mas, o professor deverá orientar seus alunos a tomarem as decisões correta e fazerem as boas perguntas à situação problema, e, assim, resolver, com criatividade, a cena proposta no jogo.

A improvisação utilizada pelos educandos tem como fins, neste processo pedagógico da educação, contribuindo para sua autoconfiança, liberdade, crescimento e desinibição, fazer da expressão a mais livre possível. Contribuindo para sua a comunicação interpessoal, descobrindo o novo e o flexível, dentro de um universo de mudanças, estes aspectos são da improvisação, a momentaneidade. Estimulando o desenvolvimento de potencialidades como a imaginação, os cinco sentidos e a criatividade, buscando produzir uma forma cristalizada para o processo de aprendizagem, preocupando-se com a formação do educando.

Através das personagens dos folguedos, os alunos expressarão seus pontos de vista, criará cenas utilizando instrumentos musicais e outras expressões como o teatro e circo e o teatro popular, segundo a pesquisadora Sandra Chacra (1991, p. 14):

A forma teatral é o resultado de um processo voluntário e premeditado de criação, onde a espontaneidade e o intuitivo também exercem um papel de importância. A esse processo 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.

Os jogos de improvisação são ferramentas transformadoras no aprendizado, contribuindo no rendimento escolar e no dinamismo nas atividades realizadas pelos educandos. As técnicas utilizadas pelos brincantes em sua apresentação servem como caminho para encontrar as respostas que as cenas necessitavam para serem desenvolvidas, realizando o processo de construção com fins pedagógicos para o jovem compreender suas emoções, seu crescimento pessoal, fazer da expressão a mais livre possível.

Junto à ideia de comunicação teatral, promover o novo, o flexível, dentro de um universo de mudanças, mostrar os aspectos que são da improvisação, a fim de tornar-se apreciável, estimulante e que desenvolva os caminhos da criação, os cinco sentidos e a intuição. Provocar a reflexão através dos jogos para contribuir para uma formação escolar e de cidadania, preocupando-se com a estética teatral e os limites do seu corpo.

Através das personagens dos folguedos, os alunos foram expressando seus pontos de vista, sua dinamicidade e criatividade, desenvolvendo as cenas, utilizando a música e outras vertentes como o teatro e circo e o teatro de bonecos, surgindo assim textos para a encenação. No entanto, observar de que forma estas manifestação e aptidões podem ajudar o aluno no aprendizado escolar e em suas relações interpessoais.

Imaginação, Ação e Reflexão

Com o passar dos anos, as escolas e instituições culturais, vem trabalhando com a prática dos jogos de improvisação, em suas aulas, para que a prática do prazer em jogar acompanhe e se interligue ao prazer de aprender fazer e a ver teatro, o aluno já tem passado pelos primeiros anos da jornada do processo de aprendizagem, e tem a consciência mais aberta e real do teatro e sua função na escola. Neste momento, o aluno deverá organizar um discurso cênico mais elaborado, buscando utilizar os diversos elementos que formam a linguagem cênica, além do mais, fazer suas próprias interpretações das cenas criadas por seus colegas, faz uma análise crítico-reflexiva, com mais argumentos e propriedades.

Esta prática teatral na escola possibilita aos alunos uma expressão de suas ideias e emoções, de diferentes maneiras, partindo sempre dos seus princípios e

contextualizado em seu cotidiano, para Desgranges (2011, p. 88) “fomentando a capacidade de manifestarem sensações e posicionamento, tanto no que se refere ao microcosmo das suas relações pessoais, quanto no que diz respeito às questões da sua comunidade, do seu país e do mundo.”

Este exercício requer uma carga emotiva maior e mais foco do aluno nas atividades que está desenvolvendo, propõe ao aluno uma maior atenção, principalmente, no que diz respeito às perguntas para resolver as ações apresentadas: por que fazer desta forma? Por que isto é assim? Poderia ser diferente? As perguntas deverão ser mais questionados, assim, constituirá um exercício com proporções maiores de aprendizagem, auxiliando no desenvolvimento a um olhar crítico e reflexivo, problematizando as situações do cotidiano, questões relativas à vida social, e contextualizar com sua realidade, e percebendo, com mais clareza, as resoluções artísticas e estéticas apresentadas pelos seus colegas, com a intenção de retroalimentar a capacidade dos alunos e do grupo de idealizar um discurso cênico.

Este exercício aprimora a comunicabilidade do aluno, dimensiona suas ideias a descobrirem caminhos e novos jeitos de criação, o mais importante, o seu jeito de fazer, buscar ser autoral e não imitar outras ideias já existentes, imitar não significa, ter como base outra ideia, a arte autora busca o fazer artístico a partir de suas convicções e verdades, buscando saberes que contribuíram para a cristalização do objeto pesquisado, buscar a sua maneira de representar e fazer teatro.

O aluno possui uma visão ampla das coisas e ter diferentes interpretações e maneiras particulares de ver e compreender o mundo, ou, o universo teatral, com suas diversas dimensões de criação e novas descobertas, o teatro proporciona isto aos alunos, no decorrer de sua prática, que segundo Desgranges (2011, p. 89):

A vontade de transformar as coisas só poderá efetivar-se se, inicialmente, tivermos possibilidades de inventar maneiras diferentes de compreender estas coisas e, em seguida, se soubermos fazer com que a imaginação se apresente enquanto ação [...]. Exercitando maneiras de inventar algo particular, quanto a possibilidade de concretizar uma vontade, de fazer com que uma ideia seja apresentada enquanto ação dramática.

A linguagem teatral possui aspectos particulares e os jogos de improvisação proporcionam este exercício na sala de aula com sua dinâmica e particularidade, a aquisição e experiência é inerente ao processo de ensino-aprendizagem, estes

fatores são: a imaginação, a ação e a reflexão. A **imaginação** é a ideia inicial, possibilita que a consciência reflita sobre si, e se abra as novas informações e as diversas formas de compreender e representar o mundo e as pessoas, para Chagra (1991, p. 45):

A improvisação teatral é fundada na espontaneidade, como fenômeno psicológico e estético. É o fator que faz parecerem novos, frescos e flexíveis todos os fenômenos psicológicos e teatrais, dentro de um universo em que temo lugar a mudança e a novidade. É exatamente esse aspecto que confere à improvisação o seu caráter de “momentaneidade.”

O fazer e sentir, a vontade de produzir, faz parte do aprendizado, sentir gosto por saber mais, compreender as situações, aprender. Apenas o ato do aluno querer fazer o exercício, já é um aspecto teatral da **ação**, sendo indissociável este momento da criação no processo da aprendizagem teatral. Em certos momentos, vem a desconfiança do que está sendo criado, se está certo ou errado, se caso a representação está coerente, mas, é neste momento que o aluno “arregaca as mangas” e faz, da sua forma, da sua maneira, com suas convicções, transformando o presente, e colocando em prática aquilo que haveria imaginado, o fazer: aprendendo, a **reflexão** permite que o aluno faça uma análise crítico-reflexiva sobre os fatos e as circunstâncias das ações e das cenas, a conversa após as apresentações são importante, pois, desperta no aluno a curiosidade de saber os caminhos que sua criação poderá tomar, traçando plataformas para sua criação e sua atuação na sala de aula e, até mesmo, são aprendizados que servem à vida.

Em sua pesquisa, Desgranges (2011, p. 91) descreve que “o valor educacional presente nessa prática, precisa ser compreendido a partir do relevante caráter pedagógico intrínseco à própria experiência teatral.” Os jogos de improvisação, são relacionados à pessoa e suas próprias convicções, gostar de fazer, de praticar o jogo, de criar, de ver teatro, a partir de suas próprias experiências com a arte. Desperta a sensibilidade sobre as coisas ao seu redor, aguça a percepção e o senso crítico, associados à reflexão; o ato de transformar é importante para o desenvolvimento do aluno, durante sua formação; e o educativo inerente à formação de sua cidadania e intelectualidade.

CAPÍTULO III

PLANEJAMENTO DE SESSÕES DAS AULAS

Quando fui trabalhar na Escola Profa. Maria Madalena de Pontes Rodrigues pela Secretaria de Educação do Município de Itambé, no estado de Pernambuco, percebi a grande carência dos alunos às atividades artísticas e, em especial, pelo teatro, tive muitas vezes que incentivar e estimular aos alunos à prática do teatro e à leitura de peças teatrais. Os alunos, por sua vez, do interior do estado, tem poucos lugares de lazer e socialização, ficando muito ociosos na comunidade, assim, orientava às turmas a exercitarem os jogos teatrais em horário extraclasse e, percebi o desenvolvimento dos alunos, tempos depois, tanto nos próprios exercícios teatrais, quanto no seu dia a dia na sala de aula e na escola.

Neste trabalho, organizei um material contextualizado nas brincadeiras e manifestações da cultura popular própria da região da Mata Norte, uma região muito rica culturalmente e, a partir das observações que fiz das raízes dos brincantes nas suas apresentações. Destas observações, acumulei diversos materiais e atividades teatrais no encontro entre o teatro de cultura popular e a educação, para serem aplicadas em sala de aula. Fui desenvolvendo-os de forma a serem aplicados nas gradativas séries: as atividades lúdicas e brincadeiras, nas salas do 6º ano; os jogos dramáticos na turma seguinte, os alunos do 7º ano; à turma do 8º ano, os exercícios teatrais com alongamentos e técnicas teatrais; e, por fim, os jogos de improvisação, foram aplicados nas turmas do 9º ano.

Esta divisão de turma e atividade se deu por conta de uma observação que fiz, ao estudar as diferentes maneiras da aprendizagem do teatro na escola. Nestas observações, percebi que as atividades lúdicas e as brincadeiras, de certa forma, eram mais simples e livres em sua prática com os alunos durante as aulas, porém, os jogos de improvisação são atividades mais complexas em sua elaboração, em seu formato, e em alguns casos, o jogo requer que o participante tenha uma leitura dinâmica e um raciocínio rápido, para resolver as situações e as ações das cenas ou esboços, traçados pelo jogo, estes jogos, destinei para as turmas do 9º ano, visto que, são turmas que estão mais desenvolvidas pedagogicamente.

Diante deste quadro que observei, percebi que poderia criar um laço que ligariam todos os anos de estudo do Ensino Fundamental e, ao mesmo tempo, as atividades seriam contínuas e interligadas. Além das atividades lúdicas e os jogos de improvisação, tem no teatro, jogos muito importante como: os jogos dramáticos e os exercícios teatrais para sala de aula, no entanto, tinha as quatro atividades distintas do teatro educação, cada qual com características diferentes em sua elaboração e em seu formato, que se complementam e se interligam através de um processo evolutivo e de criação, durante o período dos anos do Ensino Fundamental II, entre as séries do 6º ano ao 9º ano, quatro atividades e quatro turmas para serem distribuídas as ações dos brincantes e trabalhar a improvisação que é sua principal característica desta manifestação.

É importante observar como são claras as diferenças entre as características de cada atividade, a qual, nesta pesquisa, pontua como – Jornadas da aprendizagem continuada. As atividades lúdicas são de livre expressão, sem regras e sem pressão para que sejam resolvidas; o jogo dramático também tem as características de livre expressão, mas, com algo além: o faz-de-conta, a criação de esboços de cenas e o conhecimento de si próprio e do outro, com interpretações, sem textos, nem plateia e, são divididas em quatro etapas: os jogos que envolvem as sonoridades, o espaço cênica, a palavra e a personagem.

É esta atividade de jogos dramáticos, envolvendo a personagem, o qual dará encaminhamento e abertura à próxima jornada que são os exercícios teatrais para a sala de aula, em que sua característica principal é tornar real e não fazer de conta, um jogo de regras com fortes características cognitivas em sua aplicabilidade, onde todos aprendem jogando, corpo e mente do aluno estão sempre interligados durante a atividade, são divididos por etapas, são trabalhados exercícios de acordo com cada procedimento, observando os exercícios do ONDE, que são diferenciados do QUEM e O QUE. E, por fim, os jogos de improvisação que tem como seu foco o “aqui-agora”, um resultado do processo voluntário, com características de criação e construção na prática.

Desta forma, partindo de um pensamento de continuidade, em que as turmas exercitaram as atividades, durante os anos de escolaridade, em um trabalho progressivo e gradual, como em todo trabalho artesanal, leva-se tempo para ser feito, e na educação não será diferente, um trabalho longo, mas, com uma

aplicabilidade eficiente e que possibilita ao aluno um leque amplo de como construir seu processo de aprendizagem e de conhecimento.

Esta prática de atividades na sala de aula, não se restringe apenas aos jogos, no dia a dia, na escola, há as aulas teóricas sobre a história do teatro e da arte, pesquisa sobre os artistas em geral, inclusive, os brincantes da cultura popular, debates e exercícios teóricos e de avaliação, também, fazem parte dos momentos de ensino-aprendizagem em todas as turmas do Ensino Fundamental II, possibilitando, assim, a aquisição de informações necessárias para este processo de formação, as informações auxiliam no exercício prático, permitindo uma maior segurança para o aluno na aplicabilidade dos jogos.

Detalhamento da proposta das Atividades Lúdicas

Neste início das jornadas de aprendizagem, as atividades deverão ser vivenciadas de forma livre e prazerosa, uma brincadeira espontânea, sem a pressão da atividade avaliativa e corriqueira do dia a dia da escola. As primeiras atividades deverão ser com dinâmicas de relacionamento, voltadas sempre aos brincantes populares e suas improvisações, com cantigas e versos, dinâmicas de grupo, voltadas para o inter-relacionamento. As atividades são indicadas às turmas do 6º ano, que por serem mais jovens, as dinâmicas em forma de jogo serão iniciativas e lúdicas, para que tenham um primeiro contato com o teatro de cultura popular.

As atividades dos brincantes nas manifestações populares servem para promover a formação e aquisição aos jogos de improvisação e à criação da personagem. Nesta jornada do processo, a informação deverá ser apreciada pelos alunos e compreendida, as atividades direcionadas à valorização cultural do saber coletivo, as brincadeiras populares são sempre carregadas de valores indissociáveis na formação do aluno, promovendo a solidariedade, o companheirismo, o compartilhamento de todo o grupo, integrando todos e não promovendo nenhuma exclusão.

As atividades lúdicas e as dinâmicas de grupo, nesta primeira jornada, serão importantes para que o aluno perceba sua relação com o outro, desenvolva uma convivência harmoniosa e o trabalho em grupo diversificado e compreensivo com todos, onde ouvir o colega é fundamental e compreender a hora de escutar, falar quando necessário. A melhor ideia é, por vez, ou quase sempre, o conjunto das

ideias. Tratar-se-á de uma etapa de convivência e descobertas, tanto em relação as jornada do conhecimento e, das informações sobre o teatro e os jogos, não apenas através das dinâmicas, mas, paralelo às aulas teóricas sobre a história do teatro e a pesquisa nas manifestações populares, o que, irá preenchendo no aluno o seu espaço criativo e realimentando o seu universo de imaginação e formação.

MEU NOME É BENETIDO DO BABAU

Descrição: Antigamente, no estado Pernambuco, ouvia-se dizer: “Vamos ver a brincadeira do molengo?” O espetáculo do teatro de mamulengo¹² é na sua maior parte, improvisado, tendo um enredo preestabelecido de entradas e saída das personagens, mas, jamais escrito, os diálogos são inventados na hora pelo mamulengueiro, quase todas as histórias começam com uma dança. Com os alunos todos em círculo e sentados, no centro, vários bonecos de mamulengo, os alunos deveram ir ao centro pegar um boneco que se identifique e através do boneco fazer uma pequena apresentação sobre você: Qual o seu nome? Onde nasceu? Qual a sua idade? Onde mora? Em que seus pais trabalham? Se já fez teatro alguma vez?

DANÇA DO ARCO

Objetivo: Promover a inter-relação entre os alunos.

Descrição: O grupo caminha pela sala. Oriente para que preencha todos os espaços vazios da sala. Neste jogo será utilizada a música de rabequeiros populares a exemplo da banda Mestre Ambrosio¹³, músicas alegres e dançantes. Os participantes caminham se locomovendo pela sala, de forma ritmada, alguns podem utilizar instrumentos – pandeiro, pandeirola, agogô, apito para acompanhar o ritmo da música. Um participante tem um arco com fitas, no qual dança com ele pela sala, ao alçar com arco por cima outro participante, o envolvendo com o arco, assim, dançam juntos entre o arco durante algum tempo. O participante alçado vai, agora, caminhar pela sala, a procura de outro participante para envolver e, assim, segue o mesmo formado, até que todos lancem o arco de forma livre e brincante.

MATEUS E BASTIÃO

Descrição: Os personagens centrais do Bumba-meu-boi são o Mestre, Bastião e Catirina, além de muitos outros secundários, que entram em cena para

¹² Um tipo de fantoche típico do nordeste brasileiro, especialmente do estado de Pernambuco.

¹³ A música encontra-se no site: <http://deezer.musica.uol.com.br/busca/mestre%20ambrosio>

festejar e brincar com o Capitão, dançando ao som de um banco¹⁴. Os personagens do Mateus e Bastião são semelhantes a figuras extraídas da *commedia dell'arte*, com muitos passos, trejeitos e artifícios cênicos que envolvem a construção da personagem, em seguida, apresentarei uma série de dinâmicas que envolvem as perspicácia destes dois personagens sorrateiros em suas disputas e apresentações na sua brincadeira. Estas dinâmicas deverão ser tralhadas com toda a turma na sala de aula, poderá acontecer que estas atividades venham a ser repetidas em outros momentos das aulas, durante o ano.

1. Caminha Mateus e Bastião

Descrição: Os alunos em dupla caminham abraçados lateralmente. Os ombros juntos, ombro a ombro, da mesma forma que caminham os personagens Mateus e Bastião, na brincadeira do bumba-meу-boi. O professor deverá coordenar a caminhada com seus comandos. Peça que inicialmente, os alunos caminhem lentamente pela sala e, gradualmente, aumentem a velocidade no caminhar, até que, se torne uma caminhada alegre e vibrante, envolvendo gingados e voltas. Peça que percorram toda a extensão da sala, preenchendo os espaços vários, trocando de duplas por várias vezes, permitindo a interação de todos.

Variação: Esta caminhada, abraçados, pode variar em alguns momentos, com o comando do professor, no sentido de mudar de plano. Ex.: Caminhar no plano médio (Dobrar os joelhos ou contorcer o tórax para que fique em uma altura mediana, a sua original). Caminhar em passos largos ou locomover-se rápido com passos curtos e caminhar nos diversos planos: baixo, médio e alto.

2. Caminhada lateral

Descrição: O aluno caminhará ao lado do seu colega. Sem o auxílio do toque, apenas lado a lado, bem perto. Como fazem os personagens dos brincantes, caminham em dupla, acompanhando a música e dançando, interpretando os seus personagens, oriente para que os alunos caminhem por toda a sala, lado a lado, sem haver o toque, ocupando sempre os lugares vazios da sala,

¹⁴ Banco de Cavalo-marinho é o nome que se dá a formação dos músicos que integram a brincadeira.

variando ao comando do professor na velocidade da caminhada e, até mesmo, poderá utilizar algumas músicas do Cavalo-marinho, para que criem outras formas de caminhar.

Variação: Caminhar com as pontas dos pés, caminhar com o calcaneo, caminhar com a parte de dentro dos pés, caminhar com a parte de forma dos pés.

3. Umbigada a três

Descrição: Uma das brincadeiras do Mateus e Bastião em suas apresentações é dar umbigada¹⁵ um no outro, no momento das danças, também, em outros personagens que venham a aparecer na brincadeira. Oriente à formação de grupos de quatro alunos. Um aluno do grupo ficará no centro e, através de uma música, que o auxiliará na dinâmica, o aluno do centro, ao dançar, dará umbigada em todos os participantes do seu grupo, que também, dançam no mesmo ritmo, de forma harmoniosa e ritmada. A umbigada será feita com um aluno por sua vez, podendo repetir a ação, através de uma dança alegre e vibrante, tendo como referência de música, a cantora pernambucana de coco de roda, Selma do coco¹⁶.

Nota: O aluno irá até o outro, dará uma umbigada e voltará ao centro, em seguida, irá para outro colega e repetirá a ação, desta maneira, trocará de lugar com seu outro colega que ainda não foi ao centro e, assim, seguirá a brincadeira, podendo fazer várias idas e vindas ao centro do participante e a formação do grupo poderá envolver outros alunos.

4. Pega, pega Mateus

Descrição: Oriente a turma a formar um círculo. Os alunos deverão estar todos seguros pelos braços e com os corpos juntos. O Mateus tem livre passagem, tanto para entrar, como para sair do círculo, a qualquer momento que desejar. No entanto, o Bastião não terá acesso ao ambiente interno e, se entrar no círculo, o grupo não permitirá que saia, protegendo desta forma, o

¹⁵ Pancada com o umbigo que o dançarino dá naquele que o vai substituir, nas danças de roda trazidas pelos escravos bantos.

¹⁶ A música encontra-se no site: <http://deezer.musica.uol.com.br/busca/selma%20do%20coco>

Mateus. O jogo termina quando Bastião conseguir pegar o Mateus, este aluno que era o Mateus passa a ser o Bastião, entrando outro na sequência da atividade para ser o Mateus.

ORDEM DO TERREIRO

Objetivo: Desenvolver a atenção, a concentração e o raciocínio rápido, paralelos aos reflexos dos movimentos.

Descrição: Na brincadeira do Cavalo-marinho é o apito que dá a ordem no terreiro. A variação da utilização do apito irá conduzir a brincadeira a seguir. Com um apito simples, o professor indicará a caminhada, peça que os alunos caminhem naturalmente, sem muita pressa. Com dois apitos – para, o aluno ficar em forma de estatua; com três apitos – saltar; com um apito longo – o aluno deixa que seu corpo vá livremente ao solo. Assim, deverá conduzir a brincadeira, primeiro de forma gradual, para que os alunos entendam e memorizem os comandos, depois de forma aleatória, para que os mesmos prestem atenção e mantenha sua concentração para acertar os comandos do apito.

MERGULHÃO

Descrição: O mergulhão é um passo dentro das danças do Cavalo-marinho, consiste em o participante A, que se encontra no centro do círculo, chamar o participante B, ao centro do círculo, o trazendo para dentro puxado pelos braços, com passos abertos e largos, o chamando para o jogo, em um desafio de ritmos e agilidade. Em seguida, a ação se repete com o participante B, que conduzirá outro participante ao centro e, assim, segue a brincadeira de forma aleatória. Esta ação deverá ser feita pelos alunos como forma de se integrarem e se conhecerem através do toque e da dança, do olhar e da ação recíproca de dar oportunidade de escolha. Deverá ser acompanhada por músicas dos brincantes de cavalo-marinho, como referencia a música do Mestre Salustiano¹⁷.

PANTOMIMAS DO OBJETO

Objetivo: Promover a inter-relação e contribuir no processo de desinibição do participante.

¹⁷ A música encontra-se no site: <https://www.ouvirmusica.com.br/mestre-salustiano/1701181/>

Descrição: O grupo de alunos forma um círculo. No meio do círculo tem um baú ou um saco com diversos adereços que os brincantes utilizam em suas apresentações como: máscara, chocalho, chicote, carvão, verduras, dinheiro, chapéu, coroa, cocar, cravo de rosa, espada, lamparina, facão (brinquedo), bexiga, corda, arco e flecha, luneta, colher de madeira, apito, mamulengo. Um aluno por vez vai até o centro e retira um objeto do baú e, a partir dele, faz uma apresentação do objeto, sendo que esta apresentação será realizada, utilizando a pantomima.

Variação: Depois que todos os alunos fazem esta apresentação inicial, a sequência muda para um jogo de ações, onde passa a ir ao centro dois alunos, cada um retira um objeto do baú ou saco e promovem uma encenação em pantomima com os dois objetos.

MATEUS NO TERREIRO

Descrição: O personagem do Mateus do Bumba-meu-boi tem uma forma de caminhar inusitada e irreverente, uma maneira desconstruída do natural, trabalha cintura, joelhos e tórax ao caminhar durante a encenação da brincadeira. Oriente o aluno a iniciar uma caminhada de forma não natural, escolha uma maneira de caminhar que não faz no dia a dia. Experimente trabalhar os joelhos e mover a cintura para o lado, ou contorcer o tórax ao caminhar, caminhar com os joelhos abertos, ou com os joelhos dobrados, caminhar de costas ou de lado. Promova e experimente junto com seu aluno uma variedade de formas no caminhar, brincando com o seu corpo. Esta atividade poderá ser auxiliar por músicas dos rabequeiros populares.

CONFIAR NO BASTIÃO

Descrição: Observando a dinâmica das peripécias do Mateus e Bastião nas brincadeiras de cair, levantar-se, saltar e ter o auxílio um do outro em suas acrobacias e armações. Os alunos dividem-se em grupos de seis participantes. Cada grupo escolherá um representante para iniciar a atividade, este ficará no centro e de olhos fechados, rodeado pelos outros participantes, deixam um colega no centro do círculo de olhos fechados. O aluno que está no centro, irá deixar que seu corpo desloque retilíneo para qualquer lado e seus colegas deverão proteger para que não caia, o qual conduzirá levemente ao centro o corpo do participante, será assim, conduzido pelo grupo no ato de confiança e reciprocidade.

BRINCA MATEUS E BASTIÃO

Descrição: Os passos na caminhada dos brincantes são sempre acompanhados de muito ritmo, tempos diferenciados e desconstrução de movimento nas ações. Quando ao dançar e caminhar rapidamente o Mateus faz um movimento de abrir e fechar as pernas, unindo os joelhos, em um movimento de sanfona. Recriam assim, movimentos variados no caminhar, estas observações dos movimentos dos brincantes, redimensiona para uma sequência de exercícios de caminhada, nos quais, serão os primeiros movimentos experimentados pelo aluno, onde irá descobrir sua forma de andar, como pisar no chão, como se estivesse novamente aprendendo a caminhar e brincar de desconstruir seus movimentos.

Variação 01: Os alunos caminham moderadamente na sala, o professor orienta para que sempre que passar por outro colega, olhar nos olhos e sempre preencher os espaços vazios da sala. Deixe que caminhe naturalmente e sinta estes primeiros momentos. Em seguida, peça para que andem com as partes de fora dos pés, (como brinca o Mestre Ambrósio em sua caminhada, por vez de ponta de pé, em outros momentos, só com os calcânhares), deixem que os alunos caminhem desta forma pela sala, experimentando o novo, a desconstrução do andar, deixem que brinquem com seus movimentos.

Variação 02: Geralmente, os brincantes do Cavalo-marinho desenvolvem seus movimentos do caminhar e da dança, inclinando um pouco o tórax e dobrando levemente o joelho, em alguns momentos da dança ou da interpretação. Peça para que os alunos caminhem movimentando-se com os joelhos dobrados, com uma maior intensidade, ou com os joelhos abertos e separados um do outro, brinque com a caminhada.

Variação 03: Peça para que os alunos caminhem movendo o quadril à esquerda ou à direita, trabalhando também os cotovelos, saindo da forma natural, trabalhe também os ombros e a cabeça. Faça estes exercícios experimentando cada membro, por sua vez, em outros momentos, trabalhe os movimentos diferenciados de dois membros juntos.

CAMINHAR NO ESPAÇO

Objetivo: Despertar a confiança, o companheirismo e promover a interrelação entre os alunos.

Descrição: O relacionamento dos personagens no enredo do Bumba-meu-boi é contínuo e irreverente. Mateus brinca com o Bastião, tendo uma parceria para as peripécias e armações um do outro, onde não há traição, existe apenas confiança entre os dois irmãos, para que possa por ordem na festa do Capitão. A partir deste enredo de ações de troca e um diálogo harmônico dos personagens. Oriente para que os alunos formem duplas. Peça para que fiquem um em frente do outro, o participante A, que estiver à frente e de costas para o participante B, deverá fechar os olhos e deixar ser guiado pelo participante B, que está por atrás do participante A, com uma das mãos sobre o ombro do participante A. O participante B guiará pela sala de aula o participante A, passando entre os demais colegas e variando entre lento e mais rápido o caminhar, com paradas e saídas, de uma forma que promova sua confiança sobre quem está sendo guiado.

Nota: Diversifique as ações do caminhar, buscando sempre prezar pela segurança do colega que está sendo guiado, ambos os participantes deverão seguir nesta caminhada em silêncio, sem indicação ou outra informação, apenas um leve toque das mãos no ombro e a sensação de caminhar livremente.

ENCONTRAR O ESPAÇO

Descrição: Com uma fita, o professor fará três retângulos na sala de aula. Estes espaços irão representar um local determinado pelo professor, lugares estes relacionados ao engenho do Capitão Antonio Pereira do Cavalo-marinho. Ex.: Casa-grande, terreiro de sambada, senzala, canavial, moinho de água, casas de trabalhadores livres, armazém, capela, fornalhas, moenda¹⁸, curral, estábulo, plantação de verduras, caldeira¹⁹, floresta, rio. Os alunos deverão se dividir em grupos de quatro participantes. Cada grupo passará por uma sessão de lugares destinados aos retângulos, o professor indicará com palmas a mudança de espaço dos alunos, trocando de retângulo e passando a fazer as ações do próximo espaço indicado.

Exemplo: O primeiro retângulo será no estábulo, no segundo retângulo, será a senzala, no terceiro, será um terreiro de sambada. Os alunos ao passar por cada retângulo, representarão as ações de cada ambiente a que se destinam, através de

¹⁸ Onde a cana era moída para a extração do caldo.

¹⁹ Tachos de cobre que aquece o caldo da cana.

interpretação de pantomimas, indicará o ONDE da ação. Em grupo, deverão passar por todos os ambientes destinados aos espaços.

Variação: Os alunos poderão participar desta brincadeira cada grupo indo na sequência de cada ambiente, apenas um grupo por vez, ao acontecer de forma simultânea com dois ou três grupos ao mesmo tempo, cada grupo, respeitando o espaço destinado a cada quadrado da sala, ao sinal do professor, trocará de quadrado, no sentido horário.

ENCONTRAR O OBJETO

Descrição: Esta atividade foi extraída da Chegança ou Nau catarineta. Os alunos todos em círculo cantam a música “Marinheiro só”. No centro, estão vários objetos que representam os brincantes nas naus como: luneta, espada, colher de pau, boné, chapéus, cordas, leme, e de maneira lúdica faz o movimento que cada objeto revela. A cada repetição da canção, outro aluno vai até o centro na roda e pega um objeto.

Variação: Os objetos agora serão escolhidos de forma imaginária pelo aluno, em que terá que ir ao centro e criar os movimentos referentes ao objeto da marujada, enquanto o grupo em círculo canta a canção “Marinheiro só”, buscando atrelar os movimentos à imagem projetada dos objetos dos brincantes das naus.

Marinheiro, marinheiro – marinheiro só

Quem te ensinou a nadar – marinheiro só

Ou foi o tombo do navio – marinheiro só

Ou foi o balanço do mar – marinheiro só (2x)

ENGENHO DO PAU D'ARCO

Descrição: O Engenho do pau D'Arco é uma dança popular do Nordeste, pertencente aos enredos do Bumba-meu-boi. Uma dança em que promove a inter-relação, a união entre os participantes e desenvolve o ritmo e a consciência corporal. Oriente para que os alunos dancem em roda, soltos, cantando com o ritmo da embolada e batendo palmas, a loa²⁰ do Engenho-novo.

²⁰ Como são conhecidas as estrofes poéticas que integram o enredo do Bumba-meu-boi.

O engenho do Pau D'Arco
Moe de noite e moe de dia
Moe a besta Mariposa, êêêh!...
E o cavalo Maravia! Êh, Êh, Êh!

Engenho do Pau D'Arco / Engenho do Pau D'Arco
Engenho do Pau D'Arco / Bota a roda pra rodar

Detalhamento da proposta do Jogo Dramático

A execução dos jogos dramáticos, como atividade programática, deverá acontecer de forma gradual, o professor deve, portanto, planejar e estudar antecipadamente os exercícios e, utilizá-los de forma lúdica, contagiente e comprehensível. Provocar os estímulos ao participante para que desenvolvam o interesse pela atividade, despertando suas emoções reprimidas, desejos e anseios. Permita que o aluno, reestabelecendo um contato consigo mesmo, através de um circuito motivacional de exercícios, unindo o diálogo à comunicação, construindo um processo de aprendizagem autoavaliador e dinâmico, preocupado com a fruição e o desenvolvimento cognitivo do participante, segundo Courtney (2010, p. 160):

O estudo do jogo dramático envolve considerações sobre necessidades e padrões tribais, raciais e culturais, com os quais a primitiva prática dramática está associada. O teatro na comunidade primitiva tem função sociológica, psicológica e religiosa (mágica). O homem, como caçador, tem uma necessidade específica do teatro. Isto se refere ao jogo infantil (cuja evidência está observada por filósofos e psicanalistas) e também a seus jogos tradicionais – a brincadeira de “roda” e a brincadeira de “arco”, associados à palavra e padrões de movimentos.

Estes jogos são divididos em jornadas, pelas quais, são explorados diferentes sensações, pré-estabelecendo um formato com jogos em quatro sessões distintas, mas que se complementam – as sonoridades, o espaço cênico, a palavra, a personagem. Em seguida, serão apresentados os procedimentos de cada etapa dos exercícios, o professor deve sempre respeitar os limites de todos os alunos, os observando separadamente e em grupo, perceber sua evolução cognitiva e seu nível de aprendizagem, avançando gradualmente através dos exercícios propostos.

A ação de avaliar ressalta a importância do estímulo do professor, deliberando ações e concretude em relação à crítica e defesas das improvisações dos jogos dramáticos, valorizando as ideias e a produção e, descartar o inoportuno, disputa e a concorrência entre os participantes. De certa forma, entre o processo de avaliar e sugerir, ficamos, entretanto, com a ferramenta da sugestão, do sincretismo das ideias, abrindo o espaço para que os participantes possam interferir nos exercícios pedagógicos.

1º Sessão - As sonoridades

Os jogos, utilizando as sonoridades e canções, são uma preparação para o corpo e para o ritmo do participante, aumentando a sua percepção e a concentração para as jornadas mais complexas, como na utilização do corpo e das palavras. Estes jogos são utilizados para unir o grupo e promover a convivência entre os alunos, para estabelecer uma relação de confiança e uma harmonia entre na sala de aula, diluindo suas divergências e conflitos internos e pessoais. Estes exercícios também servem como aquecimentos corporais, podem ser utilizados em outras séries mais avançadas como uma preparação e aquecimento para as atividades seguintes.

As canções, que os jogos propõem, deverão ser cantadas pelos alunos, para que percebam seu corpo como instrumento de criação, não é indicado desenvolver estes jogos, utilizando músicas reproduzidas. Diversos instrumentos musicais são utilizados nestes jogos, não necessariamente, os alunos devem dominar todos os instrumentos e, nem o professor também, mas, deverão se organizar de forma harmônica, retirando os sons dos instrumentos de forma coerente com a atividade, demonstrando um interesse em contribuir para o desenvolvimento da atividade. Os instrumentos são os mesmos utilizados nos folguedos populares: reco-reco, agogô, pandeiro, caixa, pífano etc.; servindo para auxiliar no aquecimento tanto do corpo quanto da voz do aluno, posicionando a interrelação, os exercícios deverão ser graduais, facilitando no processo de criação em grupo.

DANÇA DE RODA

Descrição: De acordo com a canção “No céu tem estrelas” de domínio público, os participantes cantam a canção e dançam em passos de ciranda, em seguida o ritmo da canção acelera e, ao mesmo tempo, o ritmo aumenta os passos

da ciranda, passando a dança a ser mais rápida e, assim, gradualmente a velocidade de cantar a música aumenta e, consequentemente, o ritmo dos passos também, até que, por fim, no ritmo acelerado se encerra o jogo com um forte grito de todo grupo.

Nota: Este jogo deve ser usado continuadamente em outras oficinas, proporcionando o aquecimento corporal dos alunos e promovendo a interação da turma.

Oh lá no céu, tem uma estrela

Oh lá no céu, tem uma estrela

E dentro dela tem morador

E dentro dela tem morador

SETE SOCÓS

Descrição: Os participantes do jogo devem estar em círculo de mãos dadas. Ao cantar a canção, dança em passos de ciranda, acompanhando o ritmo da canção. Em um primeiro momento, o professor canta a canção, chamando em primeira voz, em seguida os participantes respondem todos juntos. Quando os participantes decorarem a canção, o professor explica como se dará o jogo: todos em ritmo de ciranda, dançando – a canção vai ser iniciada por todos e, o participante A, que inicia o jogo, cantará a canção sozinho e mudará o termo “vi sete socó” da segunda frase, pelo nome do participante B da turma. Na sequência, a canção é novamente cantada por todos e, só então, o participante B, chamado na canção, irá cantar sozinho, chamando na canção outro participante da turma e, assim, envolvendo todos do grupo. Ex.: 1º - *Eu vi sete socó se coçando/Meu bem, eu vi Julieta se coçar. Todos - Eu vi sete socó se coçando/Meu bem, eu vi sete socó se coçar.*

Eu vi sete socó se coçando

Meu bem, eu vi sete socó se coçar

BATIDAS DO ARCO E FLECHA

Descrição: O instrumento utilizado pelos brincantes do caboclinho é um arco e flecha, o qual quando tocado, sai um som da batida entre as duas madeiras que

formam o arco e flecha, este som é acompanhado enquanto o brincante dança. O mesmo som extraído do instrumento será conduzido pelo professor ao trabalhar com o aquecimento da turma, através da batida, marcará a caminhada. Para caminhar com os passos largos, as batidas serão mais fortes e continuas; para a caminhada com passos curtos, as batidas serão mais leves e lentas; para caminhada rápida, as batidas se intensificarão, rapidamente e continuamente, caso o professor opte em parar de caminhar e permanecer com o corpo parado, estátua, deverá parar instantaneamente de tocar o instrumento.

Nota: O instrumento irá auxiliar o professor em sua condução com os alunos, os sons das batidas do arco e flecha, indicará a ação que o professor propor para o aluno, no entanto, estes comandos serão combinados no início da atividade.

PAU E CORDAS 1

Descrição: Neste jogo, os instrumentos serão os mesmos utilizados pelos músicos das manifestações populares como: pandeiro, matraca, agogô, chocalho, caixa, pratos, reco-reco, pífano, apito, baquetas, berimbau, caxixi, castanholas, canzá, sinos, triângulo, maracá. A turma em um grande círculo. Os instrumentos deverão estar no centro do círculo, o professor orienta os alunos que vão até o centro e se apresentem falando alto seu nome e criando um som que os identifiquem com o instrumento. Assim, promover um primeiro contato com a música e as sonoridades regionais.

PAU E CORDAS 2

Descrição: Os instrumentos serão os mesmos citados no jogo anterior, neste caso, deverá ter uma variação: terão instrumentos repetidos, para que se produza o mesmo som, com variantes. Todos os alunos em círculo. O professor deverá orientar para que cada aluno escolha um instrumento para tocar, alguns alunos podem ter instrumentos iguais, os quais poderão, ou não, fazer o mesmo som, mas acompanhando sempre o mesmo ritmo. Alguns alunos poderão utilizar as palmas ou seu próprio corpo como instrumento, promovendo outras possibilidades sonoras, caso o número de instrumentos seja insuficiente para todos os alunos. O professor designa uma batida rítmica para cada aluno, ou grupo de alunos, que ao seu comando, como um maestro, conduz a ordem para cada aluno tocar seu instrumento, formando uma orquestraçāo de sons e batidas diversificadas.

UMBIGADA

Objetivo: Promover a inter-relação dos alunos e desenvolver a consciência corporal e rítmica.

Descrição: Os alunos todos em círculo. Oriente para que o aluno dance levemente ao som da canção dos mestres do Cavalo-marinho como o Mestre Salustiano²¹. Utilizar sempre canções alegres que estimulem os alunos a entrar no ritmo. Um participante entra no círculo dançando no ritmo da canção, trabalhando com pernas e braços, uma dança de movimentos, de forma livre e criativa. Ao terminar sua apresentação escolhe outro participante e vai a sua direção, ao se aproximar, o chama para o jogo, dando-lhe uma umbigada, este participante escolhido, assume o lugar no centro e faz sua apresentação com dança e movimentos, assim, seguindo o jogo até que todos vão ao centro.

2º Sessão - O espaço cênico

A organicidade do espaço cênico é muito importante para o funcionamento dos jogos dramáticos, desperta nos alunos a observação, fazendo com que percebam as coisas ao seu redor, os objetos que podem ou não utilizar para resolver as situações de jogo e, o mais importante: a consciência de espaço cênico. As dimensões que envolvem um espaço criativo, observar os limites para que a atividade seja realizada, dando mais dinamismo e dando mais compreensão ao objeto estudado.

São organizados exercícios que busquem trabalhar com os adereços utilizados pelos brincantes populares em suas apresentações como máscaras, chapéus, coroas, cocares, espadas, lanças, facões, bexigas, ou até mesmo, exercícios que trabalhem com objetos imaginários, através da pantomima. O professor deverá ter o foco no espaço e sua dimensão, pois, poderá ocorrer nas aulas, os alunos perdem a noção do espaço e saírem pela sala, desenvolvendo a cena em outros espaços. Oriente o limite para ser encenada a representação, para que o aluno resolva a cena dentro do espaço proposto, buscando soluções dentro deste espaço definido.

²¹ A música encontra-se no site: <https://www.ouvirmusica.com.br/mestre-salustiano/1928708/>

JOGO DA CENA – BUMBA-MEU-BOI

Descrição: Crie um espaço imaginário à encenação – Um terreiro de uma fazenda. Poderão ser utilizados adereços como: os chapéus, máscaras e bexiga (garrafa pet) para identificar os personagens e dar suporte à cena. Neste enredo, encontra-se o Capitão que irá entrar com o Boi para a apreciação de todos. Divilde a sala em dois ou três grupos de alunos. Oriente para que cada grupo interprete a história da sua maneira e organização, onde cada grupo terá sua própria interpretação da mesma história, compondo as cenas com elementos distintos. O professor deverá orientar os alunos para que percebam o espaço em que está atuando, onde serão estabelecidos os limites, onde apenas os adereços poderão ser utilizados pelo aluno, no mais, tudo será imaginário.

Fábula: Mateus troca sinais com Bastião e cantam a loa de Catirina. Em seguida, entra a Catirina perguntando – O que está para acontecer? Mateus responde com piadas – Estamos esperando o Capitão com o Boi Estrela do Norte. Catirina se alegra com a notícia e todos cantam a entrada do boi. O Capitão entra com o Boi (armação com tecidos com um Galante no interior), é seguido pelo Vizinho, Soldado, Fiscal, Doutor e o Padre. Durante toda a cena, o Vizinho tenta aproximar-se do Boi e Mateus o afasta com pancadas ou bexigada²². O boi dança, fazendo investidas contra os personagens da cena, principalmente, o Vizinho. Todos cantam e dançam. O Boi liberta-se do Capitão e investe contra o Vizinho, fazendo-o sair correndo, o Boi sai em perseguição ao Vizinho, seguido por todos que estão na cena.

Loa da Catirina

Mateus cadê Catirina

A nega das pernas finas

Loa do Boi

Vem meu boi bonito

Vem, vamos embora

Já deu meia noite

Já rompeu aurora

²² Bater com a bexiga. No bumba-meu-boi o Mateus e Bastião levam à mão uma bexiga de boi seca e inflada com as quais batem em outros personagens.

**Vem meu boi bonito
Chega mais pra frente
Faz uma mesura
Pra toda essa gente**

JOGO DA CENA – NAU CATARINETA

Descrição: Esta narrativa da Nau Catarineta conta a salvaguarda do Capitão do navio e sua resistência à morte. Será um tema com diversas vertentes de criação, sendo muito construtiva por terem elementos cênicos variados que comporão o processo de criação, divida a sala em dois grupos de alunos. Utilize o mesmo formato da atividade anterior. Oriente para que cada grupo interprete a história da sua própria maneira, onde cada grupo terá sua própria interpretação da mesma história, assim, compondo as cenas com elementos distintos encontrados na brincadeira. O professor deverá orientar os alunos para que percebam o espaço em que está atuando, onde serão estabelecidos os limites, onde apenas os adereços poderão ser utilizados pelo aluno, no mais, tudo será imaginário.

*Fábula*²³: A cena apresenta um barco e todos os incidentes, durante a viagem. Após a partida de Lisboa, em 24 de março de 1440, toda a guarnição se apresenta no barco à vela, semelhantes as caravelas de Colombo – A carraspana do piloto, o desentendimento do piloto com o contramestre; a guerra contra o navio corsário; o sorteio entre a tribulação, a fim de ser um dos tripulantes sacrificados para a alimentação da guarnição, quando já passavam fome a bordo, tendo sido sorteado à morte o Capitão-general, que se recusa em morrer. Os personagens são chamados de guarnição composta pelo Capitão-general, como comandante; um piloto, um tenente-cirurgião, um sargento contramestre, um cabo gageiro-mor, um calafate, um gajeirinho, um marinheiro-cozinheiro de nome Ração, um criado de bordo conhecido por Vassoura e os marinheiros.

JOGO DA CENA – FANDANGO

Descrição: As histórias e os contos dos brincantes possuem cenas criativas, encontramos elementos cênicos ricos e inerentes à aprendizagem do aluno através dos jogos de teatro na escola. Nesta história, encontram-se personagens inusitados que brincam com a cena e possibilitam novas interpretações, divida a sala em dois

²³ História extraída do livro Espetáculos populares do Nordeste de Hermilo Borba Filho.

grupos. Utilize o mesmo formato da atividade anterior e oriente a turma para que cada grupo interprete a história a sua própria maneira, onde cada grupo terá a sua representação da mesma história, compondo as cenas com elementos distintos utilizados por estes brincantes. O professor deverá orientar os alunos para que percebam o espaço em que está atuando, onde serão estabelecidos os limites, onde apenas os adereços poderão ser utilizados pelo aluno, no mais, tudo será imaginário.

*Fábula*²⁴: A cena apresenta um barco no mar, que, a princípio, é impulsionado por ventos favoráveis, mas, ao fim da viagem, vê-se em apuros. A causa do mau tempo custa a ser conhecida, por fim, a tripulação descobre que o diabo está no navio, sob a figura do gageiro do barco. Os personagens representados são: o Capitão, o piloto, o mestre de equipagem, o contramestre, o capelão, o ração²⁵ e o vassoura, servindo estes, dois últimos são palhaços e, finalmente o gageiro da gata²⁶, ou o diabo, que perturba a tripulação do navio. Neste sentido, aparecem os rapazes cantadores de versos, trajando calças brancas e fitas atadas nas pernas e nos braços e na cabeça bonés de papel de todas as cores, para levar o diabo embora e salvar toda a tripulação.

Loa dos rapazes cantadores

Vamos ver a barca nova

Que o céu caiu no mar

Nossa Senhora vem dentro

Com seus anjos a remar

O Bom Jesus o Capitão

São José é o piloto

É s santa acima Mãe de Graça

Que nos dá porto seguro

JOGO DA CENA – LAPINHA

Descrição: Este jogo será através da história do nascimento do Menino Jesus. Divida a sala em dois ou três grupos. Utilize o mesmo formato da atividade anterior e

²⁴ Idem 24.

²⁵ Personagem cômico da embarcação.

²⁶ Marinheiro que observa e vigia as embarcações ou a terra.

orienta para que cada grupo interprete a história à sua própria maneira, onde cada grupo terá sua interpretação da mesma história, compondo as cenas com elementos distintos utilizados pelos brincantes. O professor deverá orientar os alunos para que percebam o espaço em que está atuando, onde serão estabelecidos os limites, onde apenas os adereços poderão ser utilizados pelo aluno, no mais, tudo será imaginário.

Fábula: O primeiro presépio surgiu na Itália e sua criação é atribuída a São Francisco de Assis, que imaginou o nascimento de Jesus em um estábulo cercado por animais como o burro e o boi. Representando pela primeira vez a cena sagrada com Maria e José chegando ao estábulo, em seguida, Maria esperando para dar a luz ao Salvador, em uma simples manjedoura, enquanto frades e pastores cantam em louvor – nasce o Jesusinho. No enredo, passa uma estrela no céu anunciando a chegada do salvador. Os Reis magos do Oriente chegam para trazer presentes para Jesus Menino: ouro, incenso e mirra; outros pastores chegam para louvar o recém-nascido. Os pais do salvador recebem a vista do cego, do magro, do cocho e da beata e de personagens simbólicos como: a lua e o sol. A Cigana chega para contar as previsões futuras e para raptar o Menino. Aparece também, Herodes, o truculento e feroz rei da Judeia, que ordena o Extermínio dos Inocentes, que sabendo da notícia, a família sagrada, foge para o Egito com a ajuda dos saltimbancos.

3º Sessão - A palavra

Os jogos envolvendo as palavras possibilitarão que os alunos desenvolvam uma leitura dinâmica dos fatos, das ações, da criação, a palavra indica e tem a ideia central da ação proposta. A atividade com palavra, também, os encaminham a uma leitura criativa do jogo, considerando que o aluno irá se posicionar com suas falas e indagações – com palavras.

Os procedimentos do jogo através da fala proporcionam outros ambientes para serem explorados: o da fala na ação. Não apenas a utilização da pantomima, ou dos gestos, mas, o da palavra, da formulação do pensamento e a interpretação através do diálogo com as palavras.

Estes exercícios adiante explorarão estas novas possibilidades de criação e ajudarão aos alunos no dia a dia de suas aulas, em outros exercícios interdisciplinares como em redações e interpretações de textos.

PAVAVRA-SOLTA

Objetivo: Integrar os alunos de forma a intensificar à inter-relação com os demais colegas do grupo, proporcionar um ambiente agradável a investigação dos jogos e das atividades teatrais.

Descrição: Este jogo terá duas etapas: formação de grupos e iniciação ao jogo. O professor deverá orientar os alunos a caminhar pela sala de aula, observando os espaços vazios e os preenchendo, ocupando o espaço com seu corpo, em seguida, indicará os comandos: Estátua (o aluno para imediatamente e fica imóvel, com os movimentos congelados, da mesma forma em que vinha caminhando); Caminhada (os alunos voltam a caminhar), moderar a velocidade da caminhada com o auxílio de suas palmas, a cada palma batida a velocidade aumentará. Depois deste primeiro passo, os alunos ainda caminhando em sala, o professor orienta a formação de grupos, quando falar um número – este número será a quantidade de alunos por grupo. Então, o professor dirá o número cinco, que será o ideal para trabalhar este jogo e os grupos se formarão de maneira aleatória, o que, também, é importante que aconteça, para que assim possibilite a interação da turma entre todos os alunos e não apenas a formação dos “grupinhos” que os alunos formam para as atividades de sala de aula. E, no entanto, formados os grupos de cinco, inicia-se a etapa dos jogos de palavras soltas. Neste jogo, o professor irá dar três palavras a cada grupo, que, separadamente e em ambientes diferentes, irá construir uma história com início, meio e final, utilizando as palavras ditas pelo professor. Cada grupo terá 10 minutos para desenvolver a atividade, em seguida, apresentará à turma a cena que poderá variar entre 2 a 3 minutos. As palavras sugeridas serão sempre as que remetam ao universo do teatro de cultura popular, a qual está listada a seguir:

Lista de palavras: fazenda / boneco / boi / terreiro / mar / marinheiro / espada / colher-de-pau / barco / luneta / urso / burrinha / cavalo-marinho / urubu / sol / lua / ligeiro-vento / aurora dourada / engenho / apito / senzala / casa-grade / canavial / escravo / capitão / navio / fogaréu / tormenta / ventania / sertão / cavalo / patativa / viva / cantadeira / dono da casa / ô de casa / cravo / rosa / sol / mesura / valentão / bexigadas / enxoval / mata / pagamento / penteado / debochar / chorão / boca-mole / reisado / dançantes / mulata / fitas / arco / caboclo / coração / língua / paixão / caveira de burro / babau / sacristão / samba / assucede / batida / santo / ema / assobe / meia de seda / caçado / fulora / praieiro / gavião / boca-mole / berimbau /

voo da morte / afogados / pasto verde / tostão / pastorando / fumo / pinica-pau / curador / macumba / salamanta / bambu / toada / zabelinha / matuto / vaqueiro / beira do rio / mana / estrupilhado / deitado / descansado / enganado / pinico branco / romper da aurora / mourão / conto de réis / porta-bandeira / varado / amparo / sorte

Variação: Este jogo poderá ser apresentado em forma de pantomima. Os alunos passaram pelo mesmo processo para a formação de grupo. Este jogo de palavra-solta servirá para o aluno que constrói um pequeno esquete e apresenta rapidamente, uma ideia rápida, também podem variar em seu formato, como exemplo: leve em conta toda a instrução anterior e ao apresentar a cena e utilize as marionetes.

CONHECER AS PERSONAGENS

Objetivo: Mostrar ao aluno uma perspectiva inicial dos aspectos da criação teatral e a construção da personagem, observar a si mesmo, o seu deslocamento do seu corpo no espaço.

Descrição: Os alunos em círculos, sentados no chão da sala. Em um baú ou em um saco, ao centro, estará uma série de nomes escritos de personagens do Teatro de Cultura Popular, os alunos irão ao centro, falarão o seu nome e pegarão uma ficha, onde está escrito o nome do personagem, o aluno dirá em voz alto o que está escrito – nome do personagem, seguido da manifestação que representa.

Variação: Os alunos farão o mesmo com a lista de personagens e suas respectivas ações em um segundo momento. O aluno ao ir ao centro pegar a ficha e faz a ação da personagem para a turma, adivinha a ação. Exemplo: Ao pegar a ficha com o nome Catirina, terá na ficha: Catirina – Grita com uma voz fina e aguda: Mateus! O aluno irá ler o que está na ficha e, em seguida, fazer a ação proposta do personagem.

Lista dos personagens:

Soldado – Utiliza um cacete e dar muitas rasteiras de capoeira.

Fiscal – Com um apito dar ordens para toda a turma.

Capitão – Faz movimento com seu chicote e toma chá.

Padre – Reza pela morte do boi.

Doutor – Cura o boi e o traz de volta a vida.

Delegado – Dar ordens a Mateus e Bastião.

Catirina – Grita com uma voz fina e aguda: *Mateus!*

Caça-voto – Político que declama sua candidatura.

Galante – Dança muito e da muitos saltos.

Mané das batatas – Vende batatas, falando alto.

Burrinha – Dança para todos apreciarem e dá coice.

Velho corcunda – Anta corcunda e dança corcunda, com os braços soltos.

Vaqueiro – Laça o boi e faz um verso.

Verdureiro – Vende e oferece suas verduras.

A velha do bambu – Brinca com todos da turma de forma sarcástica.

Nega da garrafa – Dança com uma garrafa na cabeça.

Caboclo de lança – Dança com uma lança. No movimento do trabalhar com a enxada.

São Domingos – Brinca com uma espada.

Morto-carregando-o-vivo – A figura traz outra pessoa em suas costas.

Babau – Apresenta os seus bonecos de madeira.

Dama – Menino, com voz feminina.

Mateus – Brinca, dando saltos, piruetas e cambalhotas.

Bastião – Brinca, batendo em todos da turma.

Boi – Brinca, mugindo e dançando.

Urubu – Pássaro com um enorme bico.

Soldado – Guarda da cidade e o boi.

RAPTO DO BOI

Descrição: O professor inicia uma história dos folguedos populares e o final da história será resolvido pelo grupo de alunos, que buscará soluções para os conflitos e as ações das cenas. O professor conta a história do sequestro do Boi do Capitão e cada grupo terá um tempo de 15 minutos para resolver como Mateus vai resolver para que o Boi volte para as mãos do Capitão.

Fábula: Mateus raptou o boi preferido do Capitão Pereira para dar a Catirina que está com desejo de ter o boi preferido do capitão. Mateus esconde o boi e depois o leva para presentear à Catirina, mas, o Capitão, através do jagunço, descobre que foi Mateus que raptou o seu boi preferido e promete dar uma corça em Mateus, se ele não devolver o boi. O que fará Mateus para resolver esta situação?

Nota: Cada grupo terá cerca de 20 minutos para desenvolver uma cena em que aparece a solução para este problema do aparecimento do boi do Capitão.

HISTÓRIAS DE RECORTES 1

Descrição: A turma será dividida em grupos de cinco participantes. Cada grupo ficará com um recorte de matéria de jornal, revistas ou sites, referentes a conflitos sociais e agrários, opressão de sistema canavieiro, movimentos sociais e culturais. Estes assuntos serão debatidos entre cada grupo e, por cerca de 15 minutos, desenvolverão, de forma improvisada, uma representação para a situação encontrada em cada recorte.

Nota: A representação pode ser refeita a partir da reflexão do grupo em relação os elementos encontrados na matéria, que ressignifica as ideias propostas na história dos recortes.

HISTÓRIAS DE RECORTES 2

Descrição: A turma será dividida em grupos de cinco participantes. Cada grupo ficará com um recorte de matéria de jornal, revistas ou sites, referentes a conflitos sociais, opressão de sistema, movimentos sociais. Estes assuntos serão debatidos entre cada grupo e, por cerca de 15 minutos, desenvolverão de forma improvisada uma representação para a situação encontradas em cada recorte. Esta apresentação deverá ser encenada outro grupo de participante, ao findar todas as apresentações, acontecerá um debate e uma análise de todos, de acordo com os recortes pré-estabelecidos em cada grupo. Em um segundo momento, as apresentações serão novamente encenadas, e ao desenvolver da cena, os espectadores-participantes devem interferir na cena e propor suas ideias, retirando um ator e se colocando no lugar dele e dar um desfecho à cena.

Nota: A interferência se dará por um aluno-espectador que congela a cena e muda o rumo da encenação, com sua proposta de continuação, para resolver o problema da ação proposta inicialmente. Assim, finaliza a cena com a proposta de intervenção.

MESTRE ABOIADOR

Descrição: Nesta atividade, o aluno terá o auxílio de textos do teatro popular, onde utilizarão a leitura dos textos, compondo-os em forma de aboio ou de cantoria.

Esta atividade deverá ser realizada em dupla para que a leitura seja mais atrativa e compartilhada. Segue alguns textos do Bumba-meu-boi, extraídos do livro *Boi de Reis*, de Altimar Pimentel.

1. Pedido de permissão

– Meu senhor dono da casa

Licença peço primeiro

Pra nós brincar um pouquinho

Nesse seu belo terreiro

– Senhora dona da casa

És a flor que mais brilha

Parece a Estrela Dalva

Quando vem rompendo o dia

– Meu senhor dono da casa

És o sol que alumia

Mas eu estou lhe perguntando

Como vai sua família

2. Entrada

– Eu armei minha empanada

Hoje, na ordem do dia

Pra mostrar minha ousadia

A esta bela rapaziada

Pois está chegando a hora

Do brinquedo se mostrar

Eu sendo uma mestra afamada

Em todos trabalhos meu

Salte, meu forte Mateus

Vá me levar um recado

3. Pedido de resposta

– O sol entra pela porta

A lua pela janela

Quero saber da resposta

Não saio daqui sem ela
– Esta casa está bem feita
Por dentro, por fora não
Por dentro cravo e rosa
Por fora manjericão

4. Saudação ao dono da casa

– Cadê o dono da casa?

Por ele pergunto eu
Venho dar-lhe boa noite
Boa noite lhe dê Deus
– Cadê o dono da casa?
Por ele pergunto eu
Venho dar-lhe boa noite
Boa noite lhe dê Deus

5. Aboio

– A moça pra ser bonita
É de te a cor morena
Seus cabelos cacheados
Uma botinha pequena
Daquelas que a morte mata
E depois chora com pena

6. Despedida

– Acabou nosso brinquedo
Com prazer e alegria
Vamos louvar Santo Reis
Viva a nossa companhia
Senhor dono da casa
Adeus, adeus
Adeus, até outro dia

4º Sessão - A personagem

Seguindo em sequência entre jogos sonoros e espaço, desenvolvem-se os jogos da personagem, os quais integram o conhecimento dos alunos e promovem a autoconfiança e o companheirismo. Através das ferramentas musicais já utilizadas em jogos anteriores, e seguindo, utilizam da palavra e, agora, a expressão do personagem será o fogo dos jogos. Vale ressaltar que os alunos são vindos das séries fundamentais e, no entanto, o professor deve realizar os jogos dramáticos de forma elementar, acompanhando de forma sistemática à assimilação dos participantes ao formato dos jogos, respeitando, sempre, os limites da compreensão de cada aluno.

Uma questão importante deve ser pontuada – é a análise das improvisações apresentadas. Tomar por base alguns aspectos que provoquem os alunos-espectadores a pensarem interpretações próprias sobre a cena apresentada. O que nos diz a cena? O que a cena quer comunicar? O que está acontecendo? O que seria melhor para a cena acontecer? Qual sugestão poderá propor para aprimorar a cena? Perguntas podem ser muito pertinentes e esclarecer as ações e o processo de aprendizagem, ficará claro e congruente.

HISTÓRA ENCENADA

Objetivo: Avaliar o aluno na sua capacidade de escolhas e criação em grupo.

Descrição: O professor conta a fábula – O rapto do Menino Deus, iniciando o jogo do contar e encenar a história dos folguedos populares. Os alunos em grupo observam a história contada pelo professor e escolhem seus personagens para interpretar. A formação de grupos de oito alunos, onde esta formação pode ser de livre escolha, em que os próprios alunos definem seus grupos ou através dos exercícios do Caminhar, e formar grupos de determinados números, onde os alunos formam grupos de forma aleatória. Os grupos terão cerca de 15 minutos para programar sua encenação, com cerca de 3 minutos para resolver a situação problema. Como a Mestra pretende raptar o Menino? E como será que a Contramestra deverá defender a captura?

Fábula: O rapto do Menino Deus²⁷ – A lapinha é uma manifestação popular realizada pelos brincantes no Natal, os quais representam o presépio do Menino Deus. Caracteriza-se pelo seu conteúdo hierático de adoração a Jesus Menino, com uma estrutura cênica muito estabelecida, onde possuem personagens que disputam a primazia da plateia com cantos e danças, diálogos com versos e prosa. Alguns personagens são: Anjo, Mestra, Contramestra, Camponesa, Linda Rosa, Pastorinha, Borboleta, Cigana, Pastor e Estrela. Com os momentos definidos: desde a chegada ao presépio, adoração, previsões da Cigana, despedidas e o rapto do Menino Jesus, esta última cena, embora não se concretize, apenas com a tentativa frustrada de raptar. Este episódio, do ponto de vista dramático, é o mais importante do auto da Lapinha. Em algumas versões, acontece uma disputa pela prioridade em adorar o Menino Jesus, entre a Mestra do cordão encarnado e a Contramestra do cordão azul – a Mestra pretende levá-lo consigo e ter a exclusividade de Sua adoração.

APRESENTAR OS PERSONAGENS

Descrição: Dentre os personagens do Cavalo-marinho está o Mestre Ambrósio que tem como missão andar pelo mundo vendendo e trocando figuras. É a primeira figura que se apresenta na festa comandada pelo Capitão Marinho. Cada personagem que o Mestre Ambrosio apresenta, sendo através da mímica mostra suas figuras, um simbolismo particular, acompanhados por objetos ou figurino que caracterize as personagens. Estas características de cada um dos personagens são passadas para todos os alunos, no entanto, cada um irá escolher um desses personagens para apresentar. Uma música do Mestre Ambrósio será cantada e acompanhada por palmas a cada apresentação dos personagens por todos os alunos.

Personagens: **Caboclo de lança** – Utiliza uma lança e dança como se trabalha na terra com o movimento de uma enxada.

Soldado – Utiliza um cacete e dar muitas rasteiras de capoeira.

Fiscal – Utiliza um porrete para bater em Mateus.

Capitão – Utiliza um chicote para dar ordens no terreiro.

Padre – Possui um terço e água benta para curar outros personagens.

Doutor – Médico curandeiro, cura com rezas e verso.

Delegado – Utiliza um apito, uma espada e dar ordens.

²⁷ Extraído do livro Lapinha de Altímar de Alencar Pimentel.

Catirina – Negra alegre, muito brincalhona e astuta.

Caça-voto – Político que fala sua proposta para todos ouvir.

Galante – Dança com arcos e tira versos.

Mané das batatas – Vende batatas.

Burrinha – Dança e da muitos coices.

Velho corcunda – Caminha e dança corcunda com os braços soltos.

Vaqueiro – Canta aboio e verso, laça o gado.

Verdureiro – Vende verduras.

Babau – Brinca com bonecos de madeira e pede dinheiro a plateia.

Velha do bambu – Mexe com todos da plateia com irreverência.

Nega da garrafa – Caminha e dança com uma garrafa na cabeça.

Nota 1: Texto dos brincantes do Cavalo-marinho, semelhantes aos brincantes do bumba-meу-boi. Este texto servirá de mote para a ação do exercício. A cada vez que é cantada a loa do Ambrósio, mudará o personagem que Ambrósio menciona, a exemplo do Mateus, que, na segunda vez que a cena acontece, muda para o personagem do Soldado, por exemplo.

Canto²⁸

Ah seu Ambrosio que vem ver,

Trazer figura pra vender. (2X)

Ah seu Ambrosio venha cá,

Trazer figura pra comprar. (2X)

Texto

Ambrósio - Você viu?

Capitão - Vi.

Ambrósio - Conheceu?

Capitão - Não.

Ambrósio - Você é burro de mais eu vou embora.

Capitão - Eu pago dinheiro pra você voltar e dizer.

Ambrósio - Eu botei pra receber, sabe o que foi?

²⁸ Loa do Ambrósio de domínio público. Extraída dos brincantes de bumba-meу-boi na Paraíba.

Capitão - Não.

Ambrósio - Foi o Mateus! Quer ver mais?

Capitão - Quero.

(Faz a imitação do Mateus)

Canto

Seu Ambrósio, Seu Ambrósio,

Seu Ambrósio, Seu Ambrósio.

Detalhamento da proposta de Jogos Teatrais

Os jogos teatrais são utilizados em sala de aula para desenvolver as técnicas do ator no processo de ensino-aprendizagem, possibilita uma aprendizagem através da atuação e promove uma auto-expressão do aluno. As aulas despertam características de fruição e leveza, tanto na criação, quanto na expressão do aluno, e, torna o jogo uma brincadeira espontânea e divertida, mas, com a presença de regras nas cenas interpretadas que caracterizam os exercícios teatrais, liberando-os à atuação, fazendo com que gostem de expor suas ideias e suas emoções, dentro de um espaço coletivo que é a sala de aula e construir um conhecimento próprio sobre a linguagem teatral.

Estes jogos são caracterizados pela sua estrutura de resolver os problemas da ação proposta, através da atuação em grupo e elaborar respostas próprias. Será como ativar a intuição para resolver as escolhas do jogo, proporcionar um ambiente harmônico e favorecer a livre experimentação, para que, assim, surjam soluções criativas para o jogo, levando o grupo a experimentar diversos aspectos da atuação.

Outro fator muito importante encontrado nos jogos teatrais é a avaliação do exercício, feita no final de cada encenação, vale ressaltar a importância da avaliação das cenas, onde terá um grupo de alunos atuando e outro grupo como espectadores, buscando fazer uma abordagem crítica sobre os aspectos da encenação, que possibilite aos alunos mostrarem o que estão fazendo, tornar real e não contar, não criar a cena teatralmente, a avaliação deverá ser conduzida em função do foco proposto no jogo, “quando olho para algo de um jeito novo, jamais poderei olhar para aquilo do jeito que olhava antes.” (DESGRANGES, 2011, p. 119)

O professor deverá orientar o aluno, durante a avaliação dos jogos teatrais, a ir ao foco do exercício e não deixar que os comentários sobre as cenas sejam vagos, sem contextualização, torne este momento da atividade produtiva, acrescentando conhecimento e trocando ideias entre os alunos a respeito do experimento cênico, torne dinâmicos os comentários, assim, promova uma abordagem crítico-reflexiva das situações apresentadas.

ALONGAMENTO

Descrição: Neste momento da atividade, o aluno irá trabalhar utilizando o corpo, criar movimentos e falas. Será importante que trabalhe seu corpo de maneira correta, para não ocasionar danos à sua saúde. O professor deverá orientar a turma a ficar em círculo e iniciar o alongamento. 1. Movimento circular no pé. Trabalhe com um dos pés, fazendo movimentos circulares, horário e ante-horário, lentamente, trabalhe os dois pés; faça ponta (alongue o pé para frente) e paralela com os pés (alongue o pé para cima), variando os movimentos. 2. Trabalhe com os joelhos. Com o movimento circular feito pelos joelhos conduzidos pelas mãos, faça os movimentos gradualmente. 3. Movimente a cintura de forma circular, com um desenho do número oito; outra variação é conduzir a cintura para os lados, movimento apenas a cintura, observe para que o aluno não movimente outro membro, preze pelo alongamento bem executado. 4. Trabalhe os ombros com movimentos circulares, para frente e para trás; suspenda os ombros junto com a respiração e, segure um pouco, solte o ar, repentinamente, junto com os ombros, repita continuadamente (este exercício poderá provocar uma leve tontura, fique atento e comunique antes ao aluno). 5. Alongue o pescoço, delicadamente com movimentos circulares para os lados; ponha o polegar embaixo do queixo e o conduza levemente para cima. 6. Trabalhe os músculos da face. Fazendo cara e caretas, alongue e movimente seus músculos da face; em seguida, com leves toques das pontas dos dedos, massageie seu rosto. 7. Caminhar movimentando o corpo. Trabalhe livremente os braços, pernas, pescoço, cintura, pés, mãos; orientado pelo comando do professor, trabalhe com dois membros, ao mesmo tempo, com movimentos aleatórios.

AQUECIMENTO CORPORAL

Descrição: 1. O professor deverá orientar o aluno para movimentar seu corpo. Trabalhe livremente os braços, pernas, pescoço, cintura, pés, mãos, trabalhe

também, oriente sobre qual membro movimentar, podendo trabalhar dois membros ao mesmo tempo; neste sentido, orientando os comandos, alterando a velocidade do caminhar: lento, moderado e rápido. 2. Utilizando as palmas para conduzir o exercício, o professor avisará que uma palma – agachar e voltar a andar, duas palmas – dar um giro, três palmas – salta. 3. Oriente os alunos a caminhar naturalmente pela sala e, a cada palma, aumentar a velocidade da caminhada, até chegar a uma leve corrida. 4. Trabalhe com os alunos movimentos e caminhadas, envolvendo os planos do corpo: plano baixo – movimentos abaixo da linha da cintura, plano médio – movimentos na linha da cintura, plano alto – movimentos acima da linha da cintura, envolvendo saltos. 5. Oriente para que os alunos caminhem na sala, livremente, observando o espaço e aos outros colegas; olhar nos olhos do colega, ao passa por ele; e, ao comando do professor, todos se juntam no centro, rapidamente, formando uma grande massa e, com o comando do professor, espalhar-se, rapidamente, e voltam à caminhada. Estes aquecimentos deverão ser feitos, utilizando algumas músicas e brincadeiras populares, cantar as loas no ato do aquecimento, tocando instrumentos musicais e dando ritmos ao corpo e os conduzindo a criar movimentos espontâneos.

MATEUS DA CAPOEIRA

Objetivo: Promover a inter-relação e companheirismo entre os alunos.

Descrição: Os movimentos do Bastião e do Mateus na dança do Cavalo-marinho é bastante semelhante aos da capoeira. Dançar trabalhando o corpo, utilizando alguns dos movimentos da capoeira, será muito pertinente no desenvolvimento do corpo à cena. Deixe que toque no aparelho de som diversas músicas dos gingados da capoeira e brinque com os alunos com alguns passos simples da capoeira, podendo também utilizar o instrumento do birimbau e o pandeiro para tocar, junto com os alunos, o ritmo da capoeira, enquanto fazem o exercício. A atividade poderá servir, também, de aquecimento em outros momentos de aula.

Passos: **Ginga** – O movimento básico da Capoeira. Em vez de o participante se fixar numa posição, ele está sempre em movimento, efetuado esta espécie de dança.

Cocorinha – Neste movimento é necessário que a mão toque o solo ao acocorar, mantendo o equilíbrio.

Rolê – O “Rolê” trata-se de um meio de se movimentar na "Roda".

Rolando o corpo para o lado.

Benção – Trata-se de um pontapé frontal, levanta o joelho.

Ponteira – Levanta o joelho, mas, levante logo a perna num movimento arqueado.

Desvio de frente – Movimento de defesa para evitar um golpe do rival, acocorado e com o braço em frente ao rosto.

TRUPÉ

Descrição: Os trupés são pisadas fortes que, no começo da brincadeira do Cavalo-marinho, servem para esquentar o corpo dos brincantes, a pisada boa levanta poeira do chão. Com a utilização de instrumentos musicais – pandeiro, reco-reco, caixa, bombo, triângulo e apito, tocados por uma parte da turma, enquanto os outros colegas dançam, com pisadas fortes e acentuada. O ritmo deverá ser variado, entre a harmonia dos instrumentos, hora mais forte, hora lento, mas, sempre um ritmo vibrante e contínuo.

Variação: Para trabalhar os movimentos do corpo, deverá o professor orientar a turma, durante o trupe, utilizar giros e soltos. Em outros momentos, ao dançar trabalha, também, a movimentação dos braços, do tórax e da perna, aquecendo e trabalhando a musculatura e os movimentos.

CATIRINA CANTA

Descrição: A personagem da Catirina, na maioria das apresentações, é representada por um homem, com roupas de mulher, possui uma voz gasguita e rasgada, alta, vibrante e esganiçada, que chama a atenção, chamando Mateus com uma voz rasgada e com ranhuras. O professor deverá trabalhar a voz dos alunos com timbres e tonalidades variadas, entre os agudos e graves, poderá utilizar um instrumento musical, como o violão, para produzir o tom correto. Outras variações para o exercício vocal como: cantar através de sussurros e falar com a impostação da voz, desenvolvendo as cordas vocais dos alunos e trabalhando o maxilar.

JORNADAS DO ONDE

Descrição: De acordo com as jornadas da Nau catarineta, oriente o aluno a identificar o ONDE em cada situação dada das jornadas a seguir para serem

representadas: Jornada marujo no mar/ Jornada quando a barra chegamos/ Jornada nosso embarque/ Jornada eu vou embarcar/ Jornada terra vista/ Jornada no temporal/ Jornada Piloto para onde está olhando/ Jornada quando chegamos a terra/ Jornada nas ondas do oceano/ Jornada vamos à Espanha/ Jornada grande tormenta/ Jornada olha da proa/ Jornada o vento leste.

JORNADAS DO QUEM

Descrição: De acordo com as jornadas da Nau catarineta, oriente o aluno a identificar o QUEM em cada situação dada das jornadas, a seguir, para serem representadas: Jornada mataram o Capitão/ Jornada aqui está Vassoura/ Jornada o gageiro/ Jornada as três moças que viste/ Jornada Piloto afoito/ Jornada um general da armada/ Jornada este lindo marinheiro/ Jornada a Virgem da Conceição/ Jornada esse cozinheiro/ Jornada o gageiro lava a roupa/ Jornada os marujos da embarcação.

JORNADAS O QUE

Descrição: De acordo com as jornadas da Nau catarineta, oriente o aluno a identificar O QUE em cada situação dada, desenvolvendo uma cena que mostre a situação a ser representada: Jornada adeus senhores/ Jornada eu vou embora/ Jornada começamos a remar/ Jornada vamos ver a barca nova/ Jornada moça bonita/ Jornada as onda do mar crescendo/ Jornada o mar veio e carregou/ Jornada nosso leme está quebrado/ Jornada para cair e se afogar/ Jornada os marujos vão festejar/ Jornada guerra no mar/ Jornada triste vida a do marujo/ Jornada um velho marinheiro/ Jornada meu gageiro está morto/ Jornada quem anda nas ondas do mar/ Jornada bota agente na gaivota/ Jornada canoa furada/ Jornada gritando para seus marujos.

QUEM BATE BANEDITO?

Descrição: O aluno permanece do outro lado de fora da sala, querendo entrar, e o jogador que tiver do lado de dentro, terá com o recurso um boneco de mamulengo, que irá submetido às perguntas e indagações para que entre na sala. O aluno buscará recurso na voz, trabalhando graves e agudos, de acordo com o personagem do boneco, no entanto, que está do lado de fora, tentará entrar na sala, respondendo as perguntas e indagações do boneco, até ser permitida a entrada.

Nota 1: O exercício será útil sempre que levado para o divertimento, a ludicidade, as piadas, a brincadeira saudável quem tem os bonecos de mamulengo nas suas apresentações. O professor orienta que aos alunos imaginem as diversas possibilidades e variações de situações que possa acorrer nesta ação.

Nota 2: As perguntas e afirmações serão basicamente a criatividade do aluno, estas são pontuadas como exemplo: Quem está batendo? Por que está batendo? De onde está vindo? Qual a hora do dia? Qual a temperatura? Por que não vem outra hora? Sabe quem eu sou? Você acha que sou feio ou bonito? Caso se for feio, o boneco responderá: Então não entra! Está com que roupa? E eu (boneco) como estou vestido? Qual é a cor do seu cabelo? O que você faz? Por que você faz?

JOGO DO BRINCAR 1

Descrição: Esta será uma forma primária de dramatizar, através do faz-de-conta, o aluno assume fisicamente a personagem do Palhaço Velho Xaveco²⁹, uma figura do pastoril profano. Tem como propósito, o aluno abandonar seus próprios gestos e comportamento, assumindo outros movimentos, através de um vocabulário, gestos e voz. O aluno deverá ir ao centro do grupo, onde se encontra um banco e um bastão, bastão este que será, a bengala do Palhaço Velho Xaveco, ao sinal do professor, com o comando: abrem as cortinas do picadeiro, inicia assim, a atuação do aluno, e com o comando: fecham-se as cortinas do picadeiro, encerra o jogo.

Notas: Fazer gestos que não são do seu cotidiano, movimentos que nunca se fez antes como: andar balançando o corpo para os lados, caminha com as partes de fora dos pés, mudar a voz para mais aguda e rasgada para os “rr” e “ss”.

JOGO DO BRINCAR 2

Descrição: Este exercício deverá ter o mesmo formato do jogo anterior, que também, poderá ser feito através de pantomimas. Sendo que neste formato, o aluno terá a utilização da maquiagem como ferramenta para a criação da personagem, sendo um suporte para auxiliá-lo na improvisação que se desenvolverá. A maquiagem poderá ser feita em dupla ou o aluno fazer sua própria maquiagem.

²⁹ Um palhaço bufão, chamado de Bedegueba, Chefe de Platéia, Velho de Pastora, entre outros nomes, que junto as suas pastoras canta, dança e faz mesuras. Predomina o deboche, e músicas de duplo sentido, sempre apoiado de sua bengala, que tem o formato de uma cobra colorida, reunindo elementos da dança, teatro e circo.

Nota: Torne este exercício uma continuidade da atividade anterior, utilizando aproximadamente os mesmos gestos e a voz no exercício que fez antes.

JOGO DO BRINCAR 3

Descrição: A novidade, neste jogo agora, é a utilização de figurino que, de certa forma, irá compor o personagem dando muito mais margem para a interpretação, promovendo uma formação mais completa da ação cênica, onde poderão ser feitas acrobacias e peripécias de um palhaço para ajudar na desenvoltura da ação. Neste exercício, o aluno iniciará a atuação cantando ou falando em voz alta o texto: O palhaço quem é?

Nota: Poderá ser utilizada a maquiagem e o figurino juntos para aprimorar a interpretação do personagem, usando os mesmos gestos e a voz no exercício anterior, onde poderão ser reconstruídos e ganhar novos movimentos e trejeitos.

Hoje teve espetáculo?

Teve, sim senhor!

Hoje teve marmelada?

Teve, sim senhor!

E o palhaço o que é?

É ladrão de mulher!

O raio, o Sol suspende a Lua

Olha o palhaço no meio da rua (2X)

QUEM SE É?

Objetivo: Desenvolver uma comunicação não-verbal. Não conte e, sim, mostre.

Descrição: Todo o grupo é dividido em duplas. O professor pede aos alunos que definam quem iniciará a atividade entre a dupla, e assim, seguirá o jogo, utilizando como recurso cênico, a pantomima, sem a utilização de adereços (cadeiras, mesa, bastões, rudimentos). Os jogadores definiram o QUEM, que escolheram ser, este no qual, será um segredo entre os jogadores. A atividade será iniciada quando, o aluno escolhido, espontaneamente, iniciar com os movimentos,

no entanto, o jogador, que ficou observando o outro, irá dizer quem o parceiro escolhe ser.

Nota 1: Nesta atividade, o aluno deverá buscar recurso no movimento do seu próprio corpo, construindo movimentos através das referências que se tem do objeto escolhido para ser, sem definir com antecedência as ações do personagem do Cavalo-marinho.

Nota 2: O professor deverá conduzir para quem apareçam o Quem de forma lúdica e espontânea. Questionando aos alunos sobre: Procura deixar claro para o parceiro ver quem você é! Quem é ele! O que está fazendo! Como está fazendo!

APRESENTAR FIGURAS

Descrição: A brincadeira do Cavalo-marinho, também chamado de teatro de rua, ou dança dramática, tem duração de cerca de oito horas e com mais de setenta personagens, entre personagens humanos, animais e fantásticos. Baseia-se na estória de um Capitão, o Capitão Marinho, que resolve dar uma festa na comunidade para celebrar a festa de Santo Reis do Oriente. Começa então, a chegada das primeiras figuras da noite, entre elas, o negro Mateus e Bastião, empregados contratados para tomar conta do terreiro, eles tomam conta e não dão conta do serviço. O Capitão faz uma viagem e volta, na madrugada, acompanhado da galantaria, grupo de folgazões que representam a família do Capitão, começa, então, a festa de Santos Reis, com uma variedade de danças e evoluções coreográficas. Terminada esta jornada, começa a entrada dos personagens fantásticos como o Jaraguá, Margarida, Gigante; e no incessante vai e vem, entram cerca de 74 figuras, cada uma com seu próprio enredo e música e, finalmente – o ritual do Boi. Já com o amanhecer o público e os brincantes se unem em uma grande roda dançando o coco de roda para a despedida. A seguir, apresentamos alguns destes personagens e suas principais características, colhidos e relatados pelo pesquisador Altimar Pimentel em seu livro Boi de Reis. O professor deverá exercitar com os alunos, suas entradas e saída, utilizando músicas gravadas, ou os alunos poderão tocar os instrumentos do banco do Cavalo-marinho como: reco-reco, pandeiro, agogô, apito, caxixi, bombo, e através das referências da personagem, farão sua própria apresentação das figuras.

Personagens: **Mestre** – Veste-se à moda de um rei medieval, na cabeça, traz uma coroa de papelão, rodeada de espelhos, usa uma espada.

Galantes – Uma coroa enfeitada de espelhos e penas de pavão, folgazões que entram para festejar.

Dama – Menino, com vestimenta feminina. À cabeça tem um chapéu enfeitado com fitas, flores artificiais e penas.

Capitão – Dona do engenho.

Mateus – Preto, veste-se como um vaqueiro. Às costas um matulão³⁰, pendurado chocalhos e uma bexiga de boi cheia para espancar determinados personagens. Pinta o rosto de preto.

Bastião – Preto vaqueiro, irmão de Mateus. Tem no rosto uma máscara escura de couro de bode. Como Mateus, traz uma bexiga de boi.

Catirina – Mulher de Mateus. Homem vestido de mulher, rosto pintado de preto, extravagante e esperta.

Padre – Batina preta.

Boi – Uma pessoa no interior do arcabouço de um corpo, com armação coberta de chita florida. Bravo e brincalhão.

Margarida – Boneco de dois a três metros de altura, com uma pessoa no interior, coberto por um longo vestido.

Urubu – Pássaro de enorme bico. Usa uma longa capa preta.

Cavalo-marinho – Armação de cavalo, onde o Mestre se enfia até a cintura, suspensa pelo seu corpo, através de suspensório.

Soldado – Guarda da cidade que entra para prender Mateus e botar ordem na brincadeira. Usa um cacete e um apito.

Doutor – Uma espécie de curandeiro do Boi, que, após a morte do boi, entra para tentar ressuscitá-lo.

Caça-voto – Um político esperto e cheio de falcatruas e enrolação.

Fiscal – Cobrador de imposto que vai ao engenho medir as terras do Capitão.

Morto-carregando-o-vivo – A figura traz outra pessoa em suas costas.

Babau – Mamulengueiro que apresenta os seus bonecos de madeira. Sua função é de recolher o dinheiro entre os espectadores.

ESTRELA LUMINOSA

³⁰ Saco onde os retirantes nordestinos carregavam seus pertences.

Descrição: Em círculo com as mãos dadas, os alunos cantam um verso e, no centro, o protagonista do jogo, o cabra cega. Os alunos, que estão na roda, giram à direita, cantando o verso:

**A estrela toda luminosa
Lumiando quatro cores!
Gira meu Cavalo-marinho
No pé do banco estrela da sorte**

Girando em direção oposta, o protagonista, reponde com outro verso.

**Que estrela é esta?
Que alumia lá no mar
Que alumia lá no mar**

A roda se desfaz e estabelece relação com o protagonista, e responde o terceiro verso.

**Santo Rei do Oriente
Nós viemos festejar
Nós viemos festejar
O dia de Santo Rei**

Ao cantar o verso – O dia de Santo Rei, o protagonista tenta pegar os participantes da roda que não permite que o protagonista o toque. Quando um dos participantes for “pego” pelo protagonista, então, este passará a fazer o papel de cabra cega.

Detalhamento da proposta de Jogo de Improvisação

Nesta jornada do processo de aprendizagem do projeto *Teatro Folia*, todos jogam ao mesmo tempo, em alguns momentos, sendo alunos-atores e, em outros momentos, aluno-espectador. O trabalho em grupo é muito importante nesta face da aprendizagem, os alunos deverão buscar o princípio que os norteiam e retirar do

aprendizado seus significados, junto com as atividades dos brincantes. Neste caso, observar e buscar a simplicidade para resolver as ações do jogo, permite-se escutar e compartilhar os momentos com veemência e verdade, acreditar no que está fazendo, procurar aprender com as ações da cena e, aprender com o jogo.

Para promover a troca de conhecimento e a ajuda mútua entre os alunos, com um bom trabalho em grupo, este, resultará em boas ideias e boas criações de cena e uma aprendizagem à vida, são lições, que quando adulto, os ajudarão ou auxiliarão em sua caminhada profissional, observando que o teatro tem significados concretos e pedagógicos nas coisas que o norteiam. Consequentemente, a apresentação improvisada do enredo pré-estabelecido acontecerá naturalmente entre o grupo de alunos, uns com mais técnica e, outros de formas mais tímida, mas, vale ressaltar que, a problemática aqui será: a contextualização do enredo e, a aprendizagem e assimilação de cada aluno, promovendo sua formação educacional, visando uma pedagogia criativa.

Esta troca resultará em um discurso elaborado, que deverá ser dialogado e compreendido entre todos os alunos, onde, em grupo, revezará em uma apresentação, e outro observará os detalhes das cenas apresentadas, sendo aluno-espectador. Assim, será uma forma do exercício acontecer com mais propriedade, os jogos da improvisação, adentra ao ambiente escola de forma dinamizadora e didaticamente planejada para auxiliar na aprendizagem do aluno e na busca por sua formação continuada, através dos exercícios do ator e do Teatro de Cultura Popular.

As atividades, que exploram os movimentos corporais, tanto nos jogos teatrais, como nos jogos de improvisação, serão acompanhadas em todas as aulas de momentos destinados ao alongamento e aquecimento corporal e vocal. O professor deverá orientar os alunos e os auxiliar para que desenvolvam o movimento corretamente para não ocasionar danos à saúde do aluno. Para que isso ocorra, é necessário, inicialmente, um alongamento, como também, um aquecimento corporal, o que vem relatado nos exercícios teatrais.

IMPROVISAÇÃO LIVRE

Descrição: Nas apresentações do Bumba-meу-boi, os brincantes imprevisam diversas cenas, que chegavam a ter até setenta personagens, representando cada momento das sequências e caracterizando o enredo. Alguns destes textos foram catalogados por pesquisadores do Teatro de Cultura Popular como: Altímar de

Alencar Pimentel, Hermilo Borba Filho, Lourdes Nunes Ramalho. A seguir, será descrito uma série de rubricas que o professor deverá exercitar com a turma, de forma improvisada, dando apenas um mote e os alunos, assim, criarião a cena. Determinei um tempo de dez minutos para que os grupos elaborassem a cena e criassem seus esquetes de aproximadamente três a cinco minutos.

Rubricas: 1. *A cobra morde Mateus e Bastião, caindo um para cada lado, mas chega João Carneiro, o curador, ao som da toada:*

Lá vem João Curandeiro

Mestre curado

Alevante Mateus

Que a cobra mordeu

Lá vem João Curandeiro

Pronto pra curar

Levanta o Bastião

E cuidado com a cobra

Pra ela não te pegar

2. O Capitão contrata os serviços de Mané das Batatas, pedindo que ele traga um garrote. Mané das Batatas promete que mandará o seu pai trazer e este vem: é o Vaqueiro.

Cantadeira - Chegou, chegou/ O vaqueiro/ É o pai/ Do senhor batateiro

3. O Boticário apalavra com o Capitão o aluguel de um terreno para construir uma farmácia. O negócio é feito, a farmácia construída vai dando certo e surgem vários aleijados, os quais, o Boticário cura, aparecem moças que desmaiaram, que também, são curadas, até que o Boticário resolve fazer o casamento dos três que eram aleijados com as três que sofriam de desmaios.

Vou-me embora, vou-me embora

Que me dão para ler

Ô, que me dão para ler

Não vai, não vai, nazarino

**Que me dão pra leva?
Tenho pena de saudade
Do meu bem que vai ficar**

4. O Morto-carregando-o-vivo pede ao Padre que dê um jeito para tirar o outro de suas costas, os dois discutem, o Padre se zanga, começa a dizer diversos nomes aleatórios, o sacristão entra para acalmar o Padre.

Padre - Seu Capitão, eu não sou mais padre, não sou mais nada, sou o frei molambo!

5. O vaqueiro informa que o garrote já está a caminho e pede que o chamem por meio de uma toada³¹. A Cantadeira ataca a chamada do Boi, que entra dançando:

**Vende, vinde, mana
Eu venho de Roma
Retirante, mana
Ô maninha
Que esta voz te chama
Vem cá, meu boi
Chega à frente
Faz uma mesura
Pra essa toda gente**

6. Entra uma figura do Babau dançando: é um ator mascarado, carregando um bicho – a assombração representativa de alma do animal. Mateus vai discutir com o Babau e executa um estranho bailado.

**Olha o Babau
Olha o Babau
Fecha a porta**

³¹ Cantiga de harmonia simples, constante e de composição textual.

E mete o pau

Mateus - (Gritando) Sinhor! Sinhor! Me acuda! Que esse bicho me estragou todo, até mesmo a padaria que amanhã não tem mais pão.

7. O Capitão, sabendo que Dona Joana é uma costureira de fama, quer contratar os seus serviços para fazer as roupas de Mateus e Bastião, mas, quando estão negociando, entra o Chorão correndo e cai aos pés de Dona Joana, dizendo-lhe que a sua mãe o mandou pedir o casaco que ela está usando. Ela tira o casaco e entrega ao menino.

Dona Joana, Dona Joana

Vá dança que eu quero ver

Pancada de roda grande

Faz a pequena correr

8. O Mestre oferece R\$ 200,00 para Mateus trabalhar. Mateus recusa, pois o dinheiro está valendo tão pouco, as coisas estão tão caras que ainda é pouco, tal quantia. Mesmo porque ele diz não acreditar que o patrão lhe pague o ordenado. Por fim, depois de muito argumento, ele aceita o emprego.

Mestre - De manhã tem café no dedo. Oito horas tem café geral: angú. Onze horas almoço: papa. Três horas, lanche: suco. Seis horas, ceia: papa. Sete horas fortificante. (Dá um tabefe em Mateus que ele se esborracha no chão)

ESTÓRIA ENCENADA

Objetivo: Avaliar o aluno na sua capacidade de escolhas e criação em grupo.

Descrição: O professor deverá orientar os alunos para que prestem bem atenção na história contada na fábula e, paralelamente, em grupos de cinco participantes, irem imaginando como será a divisão dos personagens e a cena a ser improvisada. Nestas, acontecerão os diálogos improvisados, de acordo com as cenas pré-estabelecidas na fábula.

Fábula: A vida do marinheiro – A Barca ou Nau Catarineta é o nome do bailado dramático inspirado no ciclo das navegações portuguesas no Brasil com referências às lutas dos portugueses mouros e os marujos, a Barca pode ser uma

mistura de romance de mar, muito lírica, ao lado de feitos de batalha entre navios. Além das referências portuguesas, esta representação possui outros pontos de identidade, destacando-se a religiosidade, como nos textos a Deus, Jesus, Virgem Maria, Santo Antônio e São Domingos, algumas composições como rezas, claramente religiosas, o conflito inicial está na conversa da Libertação da Saloia, que é uma personagem que embarca no navio de forma clandestina e depois de sua liberdade segue fazendo parte da tripulação. Em seguida, a embarcação parte em batalhas em alto mar, descrevendo a função dos marujos no trabalho do mar e, os sucessos da luta. Ocorre o diálogo entre o Gajeiro ferido e o jovem marujo que presta socorro, o mar largo que se refere ao navio a deriva “sem vela e sem leme”; e a tormenta que é uma discussão entre o Mestre, o Capitão e o Piloto bêbado, quando a nau se encontra em grande perigo em uma tempestade.

IMPROVISAR A CENA

Descrição: Este é um jogo que deixa ser mais planejado e requer maior concentração e tempo para sua formulação entre os participantes e o professor, visto que, irão construir uma cena de forma mais elaborada e com mais participante por grupo. Exercitado por toda a turma, dividem os personagens dançarinos. Poderá utilizar materiais de auxiliares como som³² e CD para acompanhar a coreografia.

*Fábula*³³: 1. **Siá Maria Teresa** – É uma atmosfera do humorismo sertanejo. Feita uma roda composta de dançantes e um vaqueiro, coloca-se no meio um rapaz vestido com trajes de mulher (Siá Maria Teresa), trazendo adereços de ouro, chapéu, chalé, etc. Põe-se a dançar e a dar umbigada nos dançantes. Nesse momento, entra na roda um cobrador de dívida e lhe exige pagamento de sua conta; ao que ela responde com desculpas e uma carícia, continuando a dançar. O cobrador se irrita e agarrando-a pelo braço, toma-lhe e retiram-se os dois de cena.

Siá Maria Teresa
Mulata de bom gosto
Deixa esse chapéu
Quem deu esse dá outro

³² Sugestão de música: <http://deezer.musica.uol.com.br/album/1466440/mestre-ambrosio/terceiro-samba>

³³ Cena extraída do livro Espetáculos popular do Nordeste de Hermilo Borba Filho, Boi misterioso de afogados do Mestre Capitão Antônio Pereira.

2. O Doutor Engenheiro que aparece com dois criados para medir as terras do Capitão Pereira. O Capitão manda chamar o Fiscal e interroga o Engenheiro, perguntando-lhe com que direito estavam medindo a sua terra. O outro lhe responde que o terreno pertence à prefeitura, mas, o Capitão, exibe documentos provando a posse, documentos que são recusados e o Capitão é preso. O Fiscal se entende com o Engenheiro, combinando ambos que se o Capitão gratificá-los, tudo ficará resolvido. O Capitão aceita a combinação e manda que Mateus e Bastião paguem aos dois, a cantadeira canta e é feito o pagamento.

Ôi, minha patativa
Ôi, meu curió
Que de mim tem pena?
Quem de mim tem dó?
Coitadinha da morena
Toda noite dorme só

JOGO DA SOMBRA

Descrição: A turma em grupos de cinco participantes. É através do teatro de sombras, que nesta atividade será erguido um pano branco em um canto da sala, onde uma luz será projetada por trás do pano e o aluno improvisará a cena. As ações das cenas serão improvisadas de acordo com as três palavras-soltas dadas para o grupo, que terá cerca de 15 minutos para pensarem na cena e construírem uma ação para a sua interpretação, onde deverá ser apenas utilizado a pantomima. O professor deverá dizer as palavras para cada aluno e ao findar de todas as apresentações, chamar um grupo para uma conversa avaliativa.

Lista de palavras: fazenda / boneco / boi / terreiro / mar / marinheiro / espada / colher-de-pau / barco / luneta / urso / burrinha / cavalo-marinho / urubu / sol / lua / ligeiro-vento / aurora dourada / engenho / apito / senzala / casa-grade / canavial / escravo / capitão / navio / fogaréu / tormenta / ventania / sertão / cavalo / patativa / viva / cantadeira / dono da casa / ô de casa / cravo / rosa / sol / mesura / valentão / bexigadas / enxoaval / mata / pagamento / penteado / debochar / chorão / boca-mole / reisado / dançantes / mulata / fitas / arco / caboclo / coração / língua / paixão / caveira de burro / babau / sacristão / samba / assucede / batida / santo / ema / assobe / meia de seda / caçado / fulora / praieiro / gavião / boca-mole / berimbau / voo da morte / afogados / pasto verde / tostão / pastorando / fumo / pinica-pau / curador / macumba / salamanta / bambu / toada / zabelinha / matuto / vaqueiro /

beira do rio / mana / estrupilhado / deitado / descansado / enganado / pinico branco / romper da aurora / mourão / conto de réis / porta-bandeira / varado / amparo / sorte

MAMULENGUEIRO 01

Descrição: De acordo com a pesquisa do pernambucano Hermilo Borba Filho em seu livro Espetáculos populares do Nordeste, a escultura dos bonecos de mamulengo pode ser encarado como primitiva, tanto pelo talhe da madeira como pelo que representa, figurando apenas o essencial, a ideia, raras vezes, indicando um modelo, sendo mais uma transfiguração e uma síntese da forma. O material mais comumente empregado é a madeira e, mais, especificadamente, o bloco de madeira macia que pode ser esculpida, é o mulungu³⁴. Os bonecos possuem um tipo estranho de desenho, vindo de culturas mais desenvolvidas, não possuem uma característica particular que as façam sobressair no espetáculo, raramente, as proporções anatômicas são levadas em consideração, o corpo, se oculta sob a veste de costura simples. O animador de mamulengo é, ao mesmo tempo, artista e artesão, ele maneja o material e a ideia, experimente criar e dar vidas ao seu próprio boneco, a partir de suas ideias e da sua imaginação, seguindo os passos da criação a seguir e, orientado pelo professor, os alunos deveram esculpir a cabeça e as mãos do boneco em madeira ou isopor. Utilize um estilete, deixando um oco no centro do boneco, por onde, irá enfiar os dedos que move cabeça do boneco. Molde com massa corrida e lixe lapidando, pinte com tinta guache e pincel, o rosto da personagem e confeccione uma roupa para seu corpo, com cortes de tecidos colorido ou xadrez, utilizando agulha, linha e tesouro. Siga o passo a passo da construção do boneco de madeira para nortear esta etapa das aulas. Ao findar esta primeira etapa e com o boneco pronto, dê vida ao boneco, criando uma história para ele. Primeiro, dê um nome ao boneco, depois pense em sua função: O que faz? Como se comporta? Como será sua voz? Em seguida, crie uma história sobre o seu boneco para ser apresentada para os seus colegas de forma improvisada.

Nota: O professor deverá criar uma tolda, que é uma espécie de empanado ou barraca para a apresentação dos alunos e seus bonecos.

Passo a passo: Construção do boneco de mamulengo. As imagens tem a fonte nos arquivos pessoal do pesquisador.

³⁴ Uma árvore de madeira leve é muito utilizada pelos mamolengueiros na confecção de bonecos.



Etapa 01



Etapa 02



Etapa 03



Etapa 04



Etapa 05

MAMULENGUEIRO 02

Descrição: O jogo anterior proporciona outros momentos de aprendizagem através da brincadeira do boneco. Chame a turma para uma conversa e peça para que tragam o boneco que anteriormente haviam feito. O boneco será a ferramenta que utilizará no exercício seguinte dos jogos de improvisação. (Os alunos com seus bonecos.) Oriente-os a formarem grupos de cinco participantes, cada grupo, por sua vez, criará uma fábula³⁵ com os personagens dos respectivos bonecos do grupo. Esta fábula deverá ser escrita e compartilhada pelo grupo. Com a fábula pronta, monta-se um toldo ou empanado na sala, onde os alunos apresentarão, de forma improvisada, a peça criada pelo grupo.

Nota: As abordagens dos alunos na avaliação deverá ser crítico-reflexiva, pontuando os aspectos estéticos, a ideia e o conteúdo apresentado.

³⁵ Curta narrativa, em prosa, utilizando-se apenas a rubrica da personagem.

PALAVRA-SOLTA IMPROVISADA

Descrição: O professor dividirá a turma em grupos de cinco participantes. E, através de três palavras avulsas, que dará para cada grupo, será criada uma fábula e redigida em prosa, assim, pré-estabelecendo um enredo para ser improvisado. Siga as etapas: 1. Reúna o grupo e apresente as ideias em relação as palavras. 2. Escreva o esboço do enredo, com personagens e uma história. 3. Combine a apresentação com o grupo, não será necessário ensaiar, para não perder a característica da momentaneidade, apenas, marque as entradas e saídas das personagens e, finalmente, apresente, de forma improvisada, a cena à turma, revezando com seus colegas entre alunos-atores e alunos-espectadores.

Nota: No final de todas as apresentações, chame a turma para uma conversa avaliativa, com proporções crítico-reflexivas sobre as cenas apresentadas, não apenas dizendo se foi bom ou ruim, mas problematizando o objeto apresentado e provocando os alunos a refletirem sobre a sua própria criação.

Lista de palavras: fazenda / boneco / boi / terreiro / mar / marinheiro / espada / colher-de-pau / barco / luneta / urso / burrinha / cavalo-marinho / urubu / sol / lua / ligeiro-vento / aurora dourada / engenho / apito / senzala / casa-grade / canavial / escravo / capitão / navio / fogaréu / tormenta / ventania / sertão / cavalo / patativa / viva / cantadeira / dono da casa / ô de casa / cravo / rosa / sol / mesura / valentão / bexigadas / enxoaval / mata / pagamento / penteado / debochar / chorão / boca-mole / reisado / dançantes / mulata / fitas / arco / caboclo / coração / língua / paixão / caveira de burro / babau / sacristão / samba / assucede / batida / santo / ema / assobe / meia de seda / caçado / fulora / praieiro / gavião / boca-mole / berimbau / voo da morte / afogados / pasto verde / tostão / pastorando / fumo / pinica-pau / curador / macumba / salamanta / bambu / toada / zabelinha / matuto / vaqueiro / beira do rio / mana / estrupilhado / deitado / descansado / enganado / pinico branco / romper da aurora / mourão / conto de réis / porta-bandeira / varado / amparo / sorte

HISTÓRIAS DE BENEDITO

Descrição: Acredita-se que o teatro de bonecos seja tão remoto quanto o teatro convencional. No Oriente, o boneco tinha caráter religioso; na Europa, o chamavam de títere ou marionete e, usados por padre Anchieta para catequizar os indígenas brasileiros. Bonecos de chocalho nas mãos do negro e nas mãos das calungas dos maracatus, com seus diversos personagens que

dão vida à criação. No Brasil, tiveram sua origem das mãos dos mulatos e cafuzos, brincantes da cultura popular, a seguir, apresento uma série de rubricas extraídas dos textos de teatro de mamulengo, pesquisadas por Hermilo Borba Filho. As rubricas serão destinadas à interpretação dos alunos, através do teatro de bonecos. O professor deverá armar uma empanada ou um toldo na sala e, os alunos, em grupo de cinco, improvisarão as pequenas cenas. O professor deverá distribuir as rubricas entre os grupos, onde cada grupo produzirá uma cena, os grupos terão 15 minutos para criar a cena. A rubrica destinada a cada grupo é um mote, com a finalidade de dar uma ideia inicial à cena. Os personagens não devem, apenas, ser interpretados por bonecos de mamulengo, poderão ser interpretados por bonecos de forma animada. Através do mote, oriente para que o aluno crie na hora, deixe o boneco ganhar vida.

Nota: No final de todas as apresentações, chame a turma para uma conversa avaliativa, com proporções crítico-reflexiva sobre as cenas apresentadas, não apenas dizendo se foi bom ou ruim, mas problematizando o objeto apresentado e provocando os alunos a refletirem sobre a sua própria criação.

Rubricas: 1. **O leilão**

2. O Mastigador de vidro

3. O dono do circo

4. Duzentos metros de fita na barriga

5. O senhor apaixonado

6. O drama do circo

7. A flor roubada

8. Manuel pequenino

9. O filho amaldiçoado

10. O homem que não deve a ninguém

11. As bravatas do Professor Tiridá na usina do Coronel de Javunda

12. A cobra gigante e os dois vigias valentes

13. As aventuras de uma viúva alucinada

14. Fugindo de um manicômio

15. O matuto sentando praça

16. A alma perdida

17. A chegada de Tiridá no inferno

- 18. A negra do balaio grande**
- 19. As paródias de Libório**
- 20. O casamento de Quitéria**
- 21. A cobra que engole o povo**
- 22. O preguiçoso**
- 23. Zé Rasgado**
- 24. Feijão queimou**
- 25. Zé das moças**
- 26. No oitão do bar de seu Silu**

BONECO E O APRESENTADOR

Descrição: Os alunos deverão escolher um personagem do teatro de boneco listado abaixo e, partindo dele, desenvolver uma conversa com o professor, que fará perguntas como: Qual o seu nome? De onde você veio? O que está fazendo aqui? O que gosta de fazer? Qual a sua idade? Com que trabalha? Você é casado? Onde você mora? O que vai fazer no futuro? Quem são seus pais? Produza um diálogo com o boneco e provoque a imaginação do aluno, até finalizar a conversa e, assim, outro aluno entrar no jogo.

Sugestão de bonecos: Doutor Babau, Agripina, Cachimbinho de coco, Zé Gago, João Redondo, Sapucaia, Noiva, Simão, O Menino Gêmeo, Morte, Diabo, Coça-coça, Cheiroso, Professor Tiridá, Libório, Quitéria, Tamancolino, Anastácio, Velha Filefidéfica, Chibata, Joaquim Bozé, Vaqueiro, Benedito, Cabo 70, Jacaré Balula, Doutor Genozito, Catimbozeiro, Isália, Seu Lapa, Boi Melão, Cavalo azulão, Limoeiro, Tira-figo, Mariací, Urubu, Raposa, Cabra, Onça Delegado, Dona Loló, Capitão Lamora, Juquinha, Brejó, Doutor Carambola, Tilolô, Doutor Grude, Caxangá, Caferefeu, Zé Gitirana, Dona Condessa, Judith, Felismina, Rosinha, Dondon, Galega, Dona Cafifi, Dona Joaquina, Dona Vitorina, Chiquinha-meu-bem, Dona Meleca, Pinga-fogo, Pilhérica, Macaco Izidoro, Morim, Velho, Porrote, Tampa

VENTRÍLOQUO TAGARELA

Descrição: Este jogo é uma atividade de livre expressão e individual. O boneco que está nas mãos do aluno contará uma história livre, sem temas propostos pelo professor. Poderá por exemplo: ser algo do dia a dia do aluno, algo sobre seu cotidiano escolar, sobre sua família e amigos, ou, até mesmo apresentar uma ficção,

uma história criada a partir de suas ideias, própria da imaginação do aluno. Os alunos terão um mote a seguir como referência para iniciar a cena.

Olha o Babau!

Olha o Babau!

Fecha a porta

Arrocha o pau!

Estas atividades, dos jogos de improvisação, fecham com um ciclo de aprendizagem, direcionadas ao conhecimento e ao crescimento intelectual do aluno, as atividades do brincar (atividade lúdica), são direcionadas as turmas iniciais, proporcionando uma variedade de exercícios criados para aprimorar as habilidades expressivas do aluno e os tornar jovens mais participativos e ativos em sua comunidade escolar.

Ressaltando que, não apenas, os exercícios e jogos apresentados, serão as aulas de teatro do ano letivo do aluno, as quais deverão ter, além da prática, a parte teórica: o estudo sobre história do teatro e da arte, aulas de campo (visita ao teatro ou espaço de cultura) e atividade extra, que poderão estar no planejamento ano do professor.

No entanto, para ser desenvolvido o projeto Teatro Folia na escola, também, deverá ser feita uma pesquisa na cultura popular da comunidade, estudar os mestres e brincantes e como as manifestações de raízes populares acontecem em sua comunidade, ou, quais outras manifestações, aparecem no universo cultural de sua região, o estudo prévio do professor sobre o assunto é de fundamental importância para um bom desenvolvimento das atividades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal desta pesquisa é encontrar um formato de aula para alunos da escola básica do Ensino Fundamental, e fazer com que os alunos, através do Teatro Popular, assimilem sua cultura e contextualizem, à sua maneira de pensar os fatos da sociedade atual. Proporcionar ao aluno a aquisição ao teatro, as técnicas do ator, a formação de plateia, e através deste, formar o aluno artisticamente e auxiliar em seu processo educativo, para que tenha, através da arte, um melhor aproveitamento em sua vida escolar, consequentemente, tornar-se um jovem mais participativo em sua comunidade, e assim, tornar-se um adulto formador de opinião e contestador.

Este procedimento de atividade do processo de ensino-aprendizagem com os jogos e dinâmicas sempre voltadas às atividades do teatro de cultura popular, contextualiza este trabalho, desde que seja respeitada a concepção de continuidade, as atividades só terão um retorno compreendido e satisfatório, caso venham acompanhado por um processo de continuidade, dentro de um sistema de aulas graduais e formativa, por onde o aluno passa por uma série de exercícios e jogos, durante sua formação no Ensino Fundamental, e, ao longo destes anos, vai compreendendo a linguagem do teatro, assim como, sua história e a perceber a construção estética de um processo de criação, que parte da observação ao fazer artístico, este, o fazer artístico, se dará espontaneamente, ao aluno ou à turma que porventura, desenvolva aptidões para criar algum roteiro e encenar os personagens, esta jornada do processo de aprendizagem dar-se-á o nome de Rapsódia popular, serão fragmentos de textos do teatro de cultura popular, interpretados, e, ou improvisados pelos alunos, em alguns casos à turma pode, a partir das pesquisas nas manifestações populares, criar o próprio enredo e desenvolver a encenação.

O teatro de continuidade que menciono é muito importante que de fato aconteça para que os alunos vivenciem e adquiram um conceito próprio do que é teatro e para que serve o ensino do Teatro na escola. Só assim, a partir desta vivencia continuada, os alunos refletirão os questionamentos da arte teatral na escola e seu procedimento educacional, ficando claro para os alunos, qual a verdadeira finalidade do exercício teatral e como esta arte pode lhe auxiliar na construção da sua cidadania e em sua vida adulta.

Muitos destes procedimentos metodológicos são de extrema importância na vida de uma jovem, alguns exemplos que posso citar deste trabalho que realizei, foi de alunos de famílias muito carentes e aparentemente sem reação nenhuma de crescimento e oportunidade, e, a partir destes procedimentos de continuidade, o aluno passou a adquirir conhecimento pelas artes e a desfrutar do prazer da leitura e do conhecimento, trace o seu próprio caminho em busca de ascensão, tanto na sua formação educacional, como, mais tarde, na sua formação acadêmica e profissional, se tornando um servidor público dedicado e responsável com sua carreira profissional.

Este é, pois, um dos muitos exemplos que tenho dos meus alunos, que, a partir do teatro na escola, podem desenvolver suas habilidades expressivas e sua sensibilidade de observação às coisas da vida e aos seus estudos, se tornando jovens informados e participativos em atividades socioculturais da sua comunidade e, muitas vezes, pessoas mais sensíveis, no fato de tornarem-se jovens resistentes e ativistas em uma causa de apoio a uma educação criativa e artística e preservando a cultura de seus ancestrais.

REFERÊNCIAS

- ASLAN, Odette. *O ator no século XX*. São Paulo: Perspectiva, 1984.
- ADLER, Stela. *Técnica de representação teatral*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- BERARDINELLI, Cleonice. *Antologia do teatro de Gil Vicente*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1984.
- BARBOSA, Ana Mae. CUNHA, Fernanda Pereira da. *A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez Editora, 2010.
- BERTHOLD, Margol. *História Mundial do Teatro*. Lisboa: Edição 70 (Coleção Signos), 2001.
- BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- BORBA FILHO, Hermilo. *Apresentação do Bumda-meu-boi*. Recife: Guararapes, 1982.
- Espetáculo populares do Nordeste. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Ed. Massangana, 2007.
- *Fisionomia e Espírito do Mamulengo*. Rio de Janeiro: Minc/Inacen, 1987.
- BROOK, Peter. *A Porta Aberta: Reflexão sobre a Interpretação Teatral*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- CARNEIRO, Alexandre Soares. LEVIN, Orna Messer. *Auto da sibila Cassandra: Gil Vicente*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- CARTAXO, Carlos. *Ensino das Artes Cênicas na Escola Fundamental e Média*. João Pessoa: Gráfica JB, 2001.
- *Teatro Determinado*. Sal da Terra Editora: João Pessoa, 2009.
- CHENG, S. C. *O Tao da Voz*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- CHACRA, Sandra. *Natureza e sentido da improvisação teatral*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro e pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação*. 4^a ed. – São Paulo: Perspectiva, 2010.
- D'AMORIN, Elvira. *Do lundu ao samba, pelos caminhos do coco*. João Pessoa: Idéia/Arpoador, 2003.

DESGRANGES, Flávio. *A Pedagogia do teatro: provocações e dialogismo*. 3^a. ed. – São Paulo: Editora Hucitec : Edições Mandacaru, 2011.

ESSLIN, Martin. *Teatro do Absurdo*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1968.

FIALHO, Terezinha. *Teatro na Educação: Um Desafio*. João Pessoa: Editora Universitária, 1998.

GUINSBURG, J., COELHO NETTO, Teixeira., CARDOSO, Reni Chaves. *Semiotologia do Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

IBSEN, Henrik. *Jonh Gabriel Borkman*. São Paulo: Editora 34, 1996.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. *Metodologia do ensino de teatro*. 9^a. ed. – Campinas, SP: Papirus, 2012.

KUSNET, Eugênio. *Ator e método*. Rio de Janeiro: Serviço nacional de teatro, 1975.

LOBO, Lenora. *Teatro do movimento*. Brasília: L.G.E. Editora, 2003.

MADÁCH, Imre. *A tragédia do Homem*. Rio de Janeiro: Salamandra Núcleo Editorial da UERJ, 1980.

MAGALHÃES, Augusto. *História do Teatro na Paraíba*. João Pessoa: Idéia, 2005.

NEVES, L. R.; SANTIAGO, A. L. B. *O uso dos jogos teatrais na educação: Possibilidades diante do fracasso escolar*. Campinas, SP: Papirus, 2009.

NOVELLY, Maria C. *Jogos teatrais para grupo e sala de aula*. São Paulo: Papirus Editora, 1994.

PALHANO, Romualdo Rodrigues. *Entre terra e Mar – Sociogênese e Caminhos do Teatro na Paraíba 1822 – 1905*. João Pessoa: Sal da Terra Editora, 2009.

----- . *A saga de Altimar Pimentel e o Teatro Experimental de Cabedelo*. João Pessoa: Sal da Terra Editora, 2009.

PIAGET, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança*. Rio de Janeiro, 1971.

PIMENTEL, Altímar de Alencar. *Teatro de Raízes Populares*. João Pessoa: Editorado Autor, 2003.

----- . *O Mundo Mágico de João Redondo*. Rio de Janeiro: Minc/Inacen, 1987.

----- . *Ciranda de Adultos*. João Pessoa: Gráfica Mundial e Editora, 2005.

----- . *Boi de Reis*. João Pessoa: Gráfica Mundial e Editora, 2004.

----- . *Lapinha*. João Pessoa: Gráfica Mundial e Editora, 2005.

RAMALHO, Lourdes. *Teatro Infantil: Coletânea de Texto Infanto-Juvenil*. Campina Grande: RG Gráfica e Editora, 2004.

-----. *Teatro de Lourdes Ramalho: 2 texto para ler e/ou montar*. Campina Grande: Editora Bagagem LTDA. 2005.

-----. *Teatro Infantil*. Campina Grande: RG Editora e Gráfica. 2004.

ROUBINE, Jean-Jacques. *A arte do Ator*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1987.

STANISLAVISK, Constatin. *Construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1999.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

-----. *Jogos teatrais: o ficheiro de Viola Spolin*. 2^a. Ed. – São Paulo: Perspectiva, 2012.

-----. *Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor*. 3^a. ed. – São Paulo: Perspectiva, 2015.

VASSALLO, Ligia. *O sertão medieval: origens do teatro de Ariano Suassuna*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1993.

Winnicott, D. W. *O brincar e a realidade*. Imago Editora ETDA, 1975.