

O APRESENTADOR DO JORNAL MATINAL, MURILO PROCÓPIO, E O REPÓRTER ROGER XUVOZO, QUEREM SABER O QUE VOCÊ ACHOU DO PROGRAMA. ESCREVA AQUI UM RECADO PARA ELES!

INSCREVA-SE! É SIMPLES E RÁPIDO.
Para participar siga as instruções abaixo.
1) Invente um nome para o seu repórter.
2) Envie uma foto.
3) Informe qual matéria quer fazer.



O TEATRO COMO FERRAMENTA POTENCIALIZADORA DA LUDICIDADE NO ATO DE LECIONAR



O JORNAL MATINAL PRECISA COM URGÊNCIA DE REPÓRTERES PARA:

- Previsão do tempo: alguém que faça a previsão do tempo (Róger Xuvozo tá de férias);
- Comentarista que fale do melhor episódio de Steven Universe;
- Reportagem das piores jogadas no Free Fire ou no LOL;
- Entrevistador de gato ou cachorro;
- Reportagem sobre moda: melhores e piores pijamas
- Reportagem sobre desenho e squarrels;
- Dicas de culinária.

Atenção: você também pode sugerir outra reportagem pro nosso Jornal Matinal.



SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	04
2. O QUÊ?	06
3. QUEM?	09
3.1 O Criarte: primeiras experiências no campo teatral	09
3.2 Será que eu era ruim ou será que meus professores não conseguiam me comunicar seus conhecimentos?	13
4. POR QUÊ?	17
4.1 Quem conta um c(P)onto, au(LI)menta um p(C)onto.....	21
4.2 Mas por que o teatro?.....	30
5. ONDE?	33
5.1 Foi estágio ou uma grande brincadeira.....	33
6. QUANDO?	58
7. COMO?	63
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
9.1 REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS.....	71

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso visa refletir sobre o território escolar e a ludicidade, partindo das memórias de infância do autor, as reflexões a seguir nos levam para questionamentos sobre a comunicação em sala de aula, sua eficácia e como a ludicidade poderia contribuir para isso tomando como combustível o teatro e adaptando jogos teatrais para o ambiente escolas, mas antes disso, direcionando o foco para a formação acadêmica dos professores de modo a incentivar a formação de, não professores munidos de conhecimentos que injetam este conhecimento nos alunos, mas sim, agentes lúdicos que proporcionam ambientes de troca de experiências e estimulam a ludicidade e a expressão da criança.

1. INTRODUÇÃO

O olho vê
A lembrança revê
E a imaginação transvê
É preciso transver o mundo
Manoel de Barros

Este trabalho parte do anseio de um jovem artista em revolucionar a educação no Brasil, e que, como um bom artista e pertencente ao signo de peixes, não impõe limites à sua capacidade de sonhar e criar diariamente, mudar suas ideias e pensamentos, refletir sobre o mundo, sobre as pessoas e sobre o tempo. E de sonhar, sempre sonhar, desmedidamente, acreditando que um dia a educação vai transformar o ser humano, e que pessoas pobres não existirão mais. E nem existirão pessoas ricas, apenas pessoas que são iguais, mas diferentes e únicas ao mesmo tempo. Lembro de uma frase que li em um muro da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul: “*São as desigualdades que devem ser combatidas, não as diferenças, essas só nos enriquecem*”, e que levo para a vida em um espaço especial da minha memória.

A ideia de falar sobre educação, ludicidade e teatro partiu de reflexões que tive quando ingressei no curso de licenciatura em teatro em 2016, resgatando memórias de minha infância, comecei a pensar sobre o que seria aprender, o que seria ensinar, e, revisitando meu memorial, comecei a lembrar de diversas situações vividas por mim e por colegas de sala de aula em que não conseguíamos entender o que o professor ou a professora falava. Não fazia sentido. Então, questionamentos começaram a surgir, e estes questionamentos serviram de combustível para dar início aos pensamentos que leremos a seguir.

Nas próximas páginas, não irei simplesmente falar de teatro, educação e ludicidade, mas sim, tentar estabelecer relações entre os três assuntos e

seguindo exatamente o que diz o título desta obra, encontrar caminhos onde *O teatro possa servir como ferramenta potencializadora da ludicidade no ato de lecionar*. Pois, partindo de minhas reflexões e minhas memórias escolares a respeito da comunicação em sala de aula, uma pergunta surgiu para tentar explicar o porquê de não entendermos nossos professores e de atingirmos médias baixas nas avaliações: Será que eu era um aluno ruim ou será que o professor não conseguia me transmitir o seu conhecimento? Então, este trabalho inicia sua reflexão buscando relacionar ludicidade e educação, mas também para apontar questões acerca da comunicação e do quanto o campo teatral converge com tais relações.

Outro ponto importantíssimo que reflete a minha posição de hoje, agora não mais como aluno, mas sim como educador, é o fato de que o conhecimento é algo que não se leva a ninguém, não se transmite, o conhecimento surge na troca de experiências. A criança não absorve conhecimento, ela já possui as suas próprias experiências, e a faísca do conhecimento surge quando ela troca as suas experiências com as experiências de outras crianças, de outros professores e com o meio em que ela está. O papel do educador é ser uma agente incentivador destas trocas, não um repressor, não um silenciador. É nisso que acredito, hoje, como artista, professor e também como aluno do curso de licenciatura em teatro da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

2. O QUÊ?

Ao longo das próximas páginas irei refletir sobre a ludicidade dentro da sala de aula, partindo de ideias apontadas por pensadores da educação e do teatro que buscam relacionar os dois temas e promover um incentivo à ludicidade.

“Ludicidade é um termo utilizado na educação infantil e que tem origem na palavra latina *"ludus"*, que significa jogo. O conceito de ludicidade compreende os jogos e brincadeiras, mas não se restringe a elas.

Atividades lúdicas são aquelas que permitem que as crianças aprendam e desenvolvam suas capacidades por meio de brincadeiras, do uso da sua imaginação e da fantasia, próprias do mundo infantil.

A ludicidade permite que os exercícios de aprendizagem na educação infantil sejam adaptados à maneira como as crianças interpretam o mundo. Dessa forma, o conhecimento será absorvido de maneira leve e natural.

O processo lúdico de aprendizagem deve ser prazeroso e deve respeitar a individualidade de cada criança, de maneira que possam expressar seus sentimentos e emoções e desenvolver suas habilidades de socialização.”

(Fonte: <https://www.significados.com.br/ludicidade/>)

Para buscar sentido aos meus pensamentos, me aproximei do pedagogo Paulo Freire, este que, desde 2012, é o patrono da educação brasileira. Seria impossível para mim falar sobre ludicidade e educação sem ter passado meus olhos por pelo menos uma das obras do educador e filósofo pernambucano, Paulo acreditava em uma educação onde o educando constrói o seu caminho de aprendizado, se desprendendo dos moldes de ensino daquela época, e ainda dos dias de hoje, se tornando um ser que propõem, que compartilha e que troca com o meio e com o professor. A obra que escolhi de Paulo Freire não poderia ser outra além de “Pedagogia do Oprimido”, sua obra mais famosa, em que fala sobre a relação oprimido x opressor, onde o aluno assume o papel de oprimido e o professor o papel de opressor, alternando entre críticas ora radicais, ora sutis ao sistema público de ensino brasileiro da época. Em linhas gerais, Freire propõe uma desconstrução não radical da figura do opressor, pois, de acordo com ele, uma ação radical, poderia tornar o oprimido um novo opressor, sendo assim, essa transformação deveria ser realizada gradualmente.

Outro nome indispensável a este trabalho de conclusão de curso (TCC), agora vinculado especificamente à área do teatro-educação, é Viola Spolin. Atualmente, no Brasil, existem quatro livros traduzidos da diretora e pedagoga estadunidense, são eles: “Improvisação para o Teatro”, “O Jogos Teatral no Livro do Diretor”, “Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin” e “O Jogo Teatral na Sala de Aula”. Spolin é referência central quando o assunto é improvisação e jogos teatrais, e seu modelo de sistematização é referência para os estudos teatrais do tema. Tive muito contato com o livro “Improvisação para o Teatro” ao longo de minha carreira artística e, sendo assim, trago citações deste livro ao logo de minhas reflexões.

Buscando me aprofundar nos conceitos de ludicidade, cheguei até Johan Huizinga, um historiador e linguista holandês, este, um pouco mais distante da educação. Entretanto, Huizinga traz conceitos muito interessantes sobre ludicidade e cultura, de modo que, nas próximas páginas encontraremos citações de uma de suas obras que mais se aproxima do tema deste TCC, “Homo Ludens”. Nela, Huizinga analisa o espectro conceitual da palavra “jogo”, trazendo as muitas formas possíveis de aplicá-la nas atividades humanas. Especificamente para as minhas reflexões, me atentei às suas impressões acerca da interlocução entre os conceitos de ludicidade e da cultura.

O historiador e crítico de arte inglês Herbert Read é outro autor muito presente neste trabalho, pois me identifiquei muito com seus pensamentos sobre a ludicidade. Read refletiu sobre a educação e a arte de forma conjunta, em seu livro “Educação Pela Arte”, trazendo diversos apontamentos que propõem uma nova forma do professor se relacionar com o aluno, indo ao encontro dos pensamentos de Paulo Freire, onde o professor interfere o mínimo possível no processo de aprendizado do aluno, de forma a produzir experiências que partam do próprio estudante.

E, como referência final dentre os principais autores do presente estudo, trago a perspectiva do pedagogo espanhol Jorge Larrosa Bondía. Larrosa traz apontamentos muito interessantes sobre o saber pela experiência. Identifiquei-me profundamente com suas proposições neste campo, onde o autor faz um comparativo entre o saber da experiência e o saber da informação, afirmando

que precisamos vivenciar, experienciar para aprender. Por meio da experiência, o conhecimento nos “passa” (sic), no sentido de atravessar, deslocar, desterritorializar, transformar. Caso contrário, as coisas só *passam*, (no sentido de que não deixam marcas, não transformam. Existe um jogo de palavras fundamental que só é possível no espanhol, perdendo-se na tradução para o português, com o verbo “pasar”, que significa tanto passar quanto acontecer, ou sentir.) Partindo de tal análise, fiz uma relação com o ato de lecionar dentro de sala de aula a partir de minhas vivências passadas enquanto aluno do ensino fundamental e médio.

E, dentre os artigos pesquisados, foi particularmente importante a leitura do texto “A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil”, de autoria de Cristiane Cimelle da Silva Santos, Lucinalva Ferreira da Costa e Edson Martin, pois encontrei, na perspectiva de tais pesquisadores no campo da pedagogia, reflexões que vão ao encontro das minhas.

Agora que acredito ter conseguido ambientar um pouco o leitor com a apresentação dos pensadores que embasam este TCC, convido o leitor a compartilhar minhas reflexões. Mas, antes, talvez deva me apresentar e explicar os motivos que me levam a refletir sobre a ludicidade, o teatro e a educação.

3. QUEM?

Meu nome é Roger Luis dos Santos, ou apenas Roger Santos. Com um nome tipicamente brasileiro, minha origem não é diferente. Vindo de família humilde e mãe solteira, através de muito trabalho, me tornei um artista com diversas profissões dentro da área da arte e da cultura. Hoje, com 30 anos e prestes a me tornar um artista profissional com ensino superior completo (o primeiro da minha família), me pego refletindo quase que diariamente sobre a minha passagem pela escola, sobre como a educação funciona atualmente, e lembrando de como a minha vida artística começou quando eu tinha meus 13 anos, em uma escola pública de zona periférica na cidade de Sapiranga, minha cidade natal. E parto deste olhar sobre minha história pessoal para conduzir as reflexões deste estudo, compartilhando um pouco da minha trajetória no intuito de alinhavar como ela foi definitiva para o levantamento das questões e a tessitura do presente TCC.

3.1 O CRIARTE: primeiras experiências no campo teatral.

No sistema público de ensino, existem alguns “planos” para ocupar os jovens e mantê-los “longe das drogas”. Esta foi uma frase que ouvi muito na minha adolescência. Os projetos extra-classe muitas vezes eram idealizados e executados por professores, ou por uma equipe diretiva engajada em promover um ensino de qualidade, e, neste sentido, preciso ressaltar que estive sobre a guarnição de ótimos profissionais da educação, professores engajados e que amavam o que faziam, pelo menos dentro dos moldes do que se acreditava ser educação na época. Foi nesta época em que comecei o meu contato com o teatro.

O *Criarte* é um projeto extra-classe que existe desde 1998, formado pela professora e atriz, Carina Bayer. A Profa. Bayer, a quem tomo a liberdade de me referir afetuosamente como Carina, criou o grupo dentro da escola onde eu estudava, o Centro Municipal de Educação Dr. Décio Gomes Pereira - Unidade de Ensino Fundamental. Ou "Dr. Décio", para os íntimos. Tanto eu quando o *Criarte* somos “crias” do velho "Dr. Décio", aquele que se chamava apenas

Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Décio Gomes Pereira, e que era formado por duas colunas de salas simples, refeitório, uma biblioteca pequena, sala dos professores, direção, secretaria, uma área coberta e um pátio de brita. O velho "Dr. Décio" não tinha quadra poliesportiva, e muito menos ginásio, era uma escola tímida na periferia do bairro São Luís, local onde eu nasci e cresci.

O "Dr. Décio" foi a escola onde cursei todo o meu ensino fundamental, e também foi onde a Carina iniciou o *Criarte*. Através deste projeto, se montavam espetáculos para realizar apresentações em eventos da escola, em eventos municipais, e até em escolas de outros municípios, além de trabalhos para participar de festivais de teatro na categoria escolar. Porém, como em toda escola, lá também havia um ciclo que sempre se renovava a cada ano, e a Carina precisava fazer seleção de novos integrantes a cada início de ano porque frequentemente saíam alunos do projeto por estarem se formando no ensino fundamental. Eu ingressei no ano de 2005, até aquele momento eu não sabia o que era teatro, eu associava com balé, e na minha cabeça, balé era coisa de menina, então eu achava que teatro também era.

Com a entrada no *Criarte*, um mundo novo se abriu na minha frente, novas experiências, novos amigos, eu me sentia muito acolhido. Tão acolhido que, depois de um tempo, eu passava menos tempo em casa e mais tempo na escola. De manhã, frequentava as aulas ditas "normais", e, de tarde, as aulas de teatro do projeto *Criarte*, mesmo nos dias que não eram os meus dias de projeto (terça e quinta). Eu ia só para ficar assistindo outras pessoas fazerem os exercícios teatrais e esperando a professora me convidar para participar. O teatro na minha vida se tornou viciante, e eu não queria mais parar de viver aquilo, tanto pelo teatro em si, mas também (ou até mais) pelas pessoas mesmo. Eu adorava estar com elas. Tenho noção de que eu não era bom enquanto ator naquele época, e não tinha nenhum talento artístico além de desenhar, mas eu queria estar com aquelas pessoas o máximo que eu pudesse.

Naquela época eu não tinha noção, pois adentrar questões teóricas e citar autores não era o foco do ensino teatral da professora Bayer, mas a grande maioria dos jogos que fazíamos em sala de aula eram retirados do livro

“*Improvisação para o Teatro*” de Viola Spolin. A Carina não era uma profissional com formação acadêmica em teatro, sua ênfase era na pedagogia, então ela trazia muito da sua vivência enquanto atriz e colocava em prática conosco, sendo assim, o conhecimento desenvolvido dentro do *Criarte* era muito empírico. Nossas aulas não tinham separações específicas direcionadas ao trabalho de corpo ou voz, tudo acontecia ao mesmo tempo e tudo ia se desenvolvendo fazendo, testando e errando.

Nossas aulas começavam às 13 horas e acabavam por volta de 17 horas da tarde, duas vezes por semana, nós iniciávamos as aulas com exercícios simples que ao longo da tarde iam evoluindo para exercícios mais complexos até a montagem de pequenas cenas com situações e/ou personagens específicos. Este sistema era a nossa rotina de trabalho nas primeiras semanas de encontros, depois de algumas semanas, a Carina começava a definir o que seria montado, se seria um texto já existente ou se criaríamos um trabalho construindo uma dramaturgia ao longo dos ensaios, às vezes a demanda partia da equipe diretiva da escola, que solicitava ações com temáticas específicas. A partir do início das montagens, raramente retomávamos os exercícios iniciais, passávamos a decorar o texto do espetáculo, caso fosse este o caminho escolhido, e a desenvolver a montagem, perto da estreia, a equipe diretiva era convidada a assistir um ensaio aberto, pois a mesma precisava aprovar a tal montagem. Não tínhamos técnicos com DRT ou semelhante dentro da escola, sendo assim, alunos eram convidados a ocuparem as vagas de sonoplasta ou iluminador, estes alunos passavam a acompanhar os ensaios a partir de um determinado momento, geralmente na fase final do processo, até a estreia, as definições criativas estéticas como figurinos, maquiagem, iluminação e cenário ficavam todas sob responsabilidade da professora Bayer. Assim era mais ou menos a rotina anual das aulas do *Criarte*, que se renovava a cada início de ano letivo, com a saída e a entrada de novos alunos.



O tempo foi passando, pessoas foram deixando o grupo, até que chegou a minha vez de deixá-lo. Eu fiz parte deste projeto por dois anos.

Com o tempo, o meu amor pelo teatro foi se tornando mais forte, e se mostrou maior que o sentimento de estar com aquelas pessoas. Eu já não as tinha mais por perto, então só havia uma coisa que poderia me manter nesta vida: o amor pelo teatro, ou abandonar tudo e fazer outra coisa da vida.

Aqui, há uma demonstração do quanto projetos extra-classe são importantes no ambiente escolar. Projetos como este transformam, conscientizam e incentivam descobertas para vida profissional. Projetos no formato em que o *Criarte* é aplicado promovem situações e momentos que se tornam experiências, e que ficam registradas em cada pessoa que as viveu. Acredito que por este motivo eu amava tanto participar deste projeto, enquanto as aulas comuns eu cumpria porque precisavam ser cumpridas. Eu não amava história, não amava português, não amava matemática, eu fazia o que tinha que ser feito para atingir notas boas e seguir participando do projeto de teatro, pois notas boas eram um requisito para seguir no projeto. O contato com estas

peças através do teatro agregou muito na minha formação como ser humano. Com o grupo, tive vivências altamente transformadoras, e ainda hoje lembro de muitas situações vividas com meus colegas de elenco. O *Criarte* foi o ponto pé inicial para me tornar quem sou hoje: um artista. Foi graças a esta vivência que escolhi minha profissão, que escolhi meu curso superior e que estou neste momento escrevendo este texto.

3.2 Será que eu era ruim ou será que meus professores não conseguiam me comunicar seus conhecimentos?

Durante todo o ensino fundamental e médio eu sempre fui um excelente aluno, comportado, respeitoso e obediente. Minhas médias eram sempre muito altas, principalmente nas matérias da área de ciências exatas, em matemática, química e física eu conseguia a façanha de gabaritar quase todas as avaliações. Tanto é que, na minha cidade natal, havia uma cerimônia chamada “Aluno Nota 10” que premiava o aluno ou aluna que acumulava o maior número de notas máximas ao longo do ano anterior em sua escola, a cerimônia premiava um aluno ou aluna por escola, e todas as escolas do município tinham o seu “Aluno Nota 10”. Eu recebi esta premiação referente ao meu desempenho na 7ª série, como era chamada na época, entretanto, havia uma disciplina que sempre “me causava dor de cabeça”: história. Por motivos que eu desconhecia na época, eu não conseguia compreender história, associar datas e lugares, contextualizar períodos e acontecimentos, e esta dificuldade me acompanhou durante todo o ensino fundamental e médio, e eis aqui outro fato curioso: no mesmo ano em que eu ganhei o título de “Aluno Nota 10” da minha escola, eu não atingi a média na disciplina de história, precisando fazer avaliação de recuperação para não repetir o ano. Sendo assim, assumi para mim mesmo que eu era um aluno de exatas e não de humanas, o que, ao mesmo tempo, não fazia sentido, porque eu era um ótimo aluno em todas as outras disciplinas de humanas.

Quando finalmente decidi fazer o vestibular para a UFRGS no ano de 2015, eu já possuía 10 anos de experiência com teatro. Já havia pensado muitas vezes em desistir de ser artista, passado muitas dificuldades tentando pagar minhas contas apenas com o dinheiro dos meus cachês, Já havia feito

muito “teatro empresa”, projetos itinerantes de arte educação e espetáculos adultos e infantis, Já tinha sido indicado ao Prêmio Tibicuera de teatro, o prêmio mais importante do teatro portoalegrense para a infância e juventude. Já havia ganhado alguns prêmios em festivais pelo estado do Rio Grande do Sul, e já possuía meu DRT (Registro profissional de artista).

Eu acredito muito que o que constrói um artista de teatro, na minha perspectiva, é o conhecimento empírico aliado ao conhecimento teórico, e foi isso o que eu fui buscar no ensino superior: a teoria, que me era muito escassa. Eu visava a me aperfeiçoar como artista, e, quando escolhi a ênfase do meu curso, optei por licenciatura pensando que, se tudo desse errado na minha carreira, eu ainda poderia ser professor, teria alguma estabilidade financeira. Isto é, o medo de fracassar sempre me acompanhou desde o dia em que eu resolvi sair da minha cidade no interior e perseguir o meu sonho de ser um artista bem sucedido.

No período em que estava estudando para o vestibular, passei a pesquisar história por conta própria, vendo vídeos no *Youtube* e lendo sobre, já que essa era a minha rotina de preparação para o vestibular e história tinha peso 3 para o meu curso, sendo de grande importância atingir uma boa pontuação para ser aprovado no vestibular, assim, comecei a despertar um grande fascínio por história, fui percebendo o quão belo é reviver na imaginação os diversos momentos que o nosso planeta já vivenciou e foi aí que comecei a me questionar sobre o que é aprender. Comecei a refletir sobre os motivos que me levavam a não conseguir compreender história na infância e adolescência com o auxílio de meus professores e agora, depois de adulto, sem auxílio algum, conseguir entender e memorizar tantas informações históricas. E então cheguei ao seguinte questionamento “será que eu era “ruim” em história ou será que meus professores não conseguiam me comunicar seus conhecimentos?”.

Eu soube da minha aprovação no vestibular através da mensagem de uma amigo querido que hoje é meu colega de trabalho, o Henrique Gonçalves. Henrique me mandou uma mensagem e tentou inúmeras vezes me ligar para me dizer que eu era “bixo UFRGS” e me parabenizar, quando li a mensagem,

fiquei incrédulo. Foi um momento em que, diante de um acontecimento que parecia tão distante para mim (a aprovação no vestibular de uma das principais universidades federais do Brasil) comecei um processo de auto análise, também de deslumbramento, e de voltar meus olhos para o passado e perceber o que tinha me ocorrido até aquele instante. O ano era 2016, e eu, com 24 anos, estava prestes a iniciar uma fase que mudaria muito a minha vida pessoal, profissional, política e social.

Por conta disso, não consigo deixar de lembrar da sensação que tive quando me dei conta que eu estava matriculado em uma universidade, era o primeiro dia de aula, uma manhã de verão, estávamos todos sentados no chão formando um grande círculo e nos apresentando, 35 alunos do curso de teatro e duas professoras, todos no mesmo ambiente, sentado na mesma posição, se conhecendo, foi neste momento, ouvindo meus colegas, que eu me dei conta que jamais tinha imaginado que poderia estar naquele lugar um dia, mesmo eu tendo realizado todo o processo de inscrição, estudo e vestibular, parece que só naquele momento, naquela sala, eu tive consciência do que estava acontecendo e que era real, eu havia rompido uma barreira social. Neste momento iniciou a faísca que passou a crescer ao longo do curso de teatro e que me leva à todas as reflexões a seguir.

Aprovado no vestibular, minha rotina mudou, passei a estabelecer contato com um mundo novo, o campo acadêmico. Em contato com colegas, professores e os assuntos abordados na Faculdade de Educação, a estabilidade financeira deixou de ser o motivo principal em me manter nesta ênfase, e no lugar dela, o desejo de construir uma prática docente diferente, de refletir sobre a educação e se ser um professor que faz a diferença em sala de aula, assumiram o protagonismo.

Recordo de uma aula que tive na disciplina de Filosofia da Educação, uma das disciplinas mais diferentes e mais agregadoras que tive na Faculdade de Educação (FACED). Nesta cadeira, eu pude conviver com colegas de diversas áreas da licenciatura. O momento que quero descrever foi quando a professora fez uma pergunta sobre o que tinha mudado em nós entre o momento do vestibular e aquela etapa de nossos cursos e uma colega do

curso de Biologia nos expôs um professor seu que tinha orgulho de dizer que ele era o professor que mais reprovava no curso de Biologia. Ela, então, concluiu sua fala dizendo que amava biologia quando fez o vestibular, mas que não sabia mais se queria continuar no curso naquele momento. São histórias assim que me fazem seguir pensando e tentando fazer diferente, buscando ser o professor que estimula o aprendizado, que possibilita um ambiente confortável e seguro de troca entre os indivíduos. O professor amigo, não o professor opressor, que causa traumas, que tem orgulho em reprovar. Estes profissionais me parecem muito frustrados em relação a sua carreira, ou que tem uma ideia completamente distorcida do que é lecionar.

O primeiro semestre do curso de teatro foi mágico, a nossa turma de “bixos” era muito unida, tive um semestre nostálgico em que revisitei as sensações de quando fiz parte do Criarte, aquela união, a parceria, as conversas, diferente da época do Criarte, agora eu era um dos mais velhos do grupo. Mas, assim como no Criarte, passada esta fase inicial, comecei a focar no que vim buscar na academia, o conhecimento teórico, assim, passei a desenvolver minhas próprias linhas de pesquisa no campo teatral relacionando minhas experiências fora da universidade com os conhecimentos teóricos e práticos disponibilizados pelos professores e professoras da universidade, aprendendo, refletindo e selecionando as experiências que agregarias na minha formação enquanto artista e enquanto professor, buscando amadurecer minhas reflexões sobre a tal frase que surgiu na minha cabeça na fase pré-vestibular “será que eu era “ruim” em história ou será que meus professores não conseguiam me comunicar seus conhecimentos?” Até culminar no atual momento em que escrevo este TCC.

4. PORQUÊ?

Partindo de minhas experiências enquanto aluno, tenho a tendência em pensar que a formação de boa parte dos professores se desenvolve sobre a ideia de “passar conhecimento” sem dar espaço para que o aluno também compartilhe suas experiências. É necessário se olhar para a educação de forma horizontal e construtivista, Herbert Read, em seu livro *A educação Pela Arte* afirma:

[...] Queremos um conceito de professor como um guardião do grupo, e não como alguém que passa informações sobre um determinado assunto; e a integridade provavelmente seja um fator educacional muito poderoso que a graduação progressiva dos professores.

(READ, 2001, Pg. 262)

Sendo assim, seria interessante que o professor ou professora trabalhasse sob a ideia de ser um agente incentivador da reflexão e da troca de experiências, pois todos nós possuímos experiências desde o momento em que nascemos e podemos nos expressar mesmo antes do desenvolvimento da fala, isto é, ainda antes da compreensão plena das palavras. Mesmo um bebê, sem saber falar, consegue comunicar-se através de sons, do choro, das risadas.

Seria interessante o professor promover um ambiente seguro, livre de julgamentos e confortável para que os alunos se permitam falar o que pensam, fazer qualquer tipo de pergunta sem se sentirem ignorantes, e expor suas vivências, como no trecho a seguir extraído do livro *Improvisação para o Teatro de Viola Spolin*:

O julgamento por parte do professor-diretor limita tanto a sua própria experiência como a dos alunos, pois ao julgar, ele se mantém distante do momento da experiência e raramente vai além do que já sabe. Isto o limita aos ensinamentos de rotina, às fórmulas e outros conceitos padronizados, que prescrevem o comportamento do aluno”

(SPOLIN, 2010, Pg. 07)

Eu acredito que o ofício de educar é único de cada indivíduo, não existe uma fórmula para tal, sendo assim, proponho neste texto sugestões seguindo por um caminho onde o professor promova situações de modo a incentivar

uma educação mais independente por parte do aluno. Com um ambiente seguro, livre de pré-julgamentos, o aluno se sente livre para se expressar, ser verdadeiro, expor seus medos e seus sonhos e trocar experiências com o professor e com seus colegas, mudando, assim, a estrutura da sala de aula e promovendo atravessamentos, o professor se liberta de seu posicionamento opressor e “endeusado” e se coloca como um indivíduo igual a seus alunos.

A expectativa de julgamento impede um relacionamento livre nos trabalhos de atuação. Além disso, o professor não pode julgar o bom ou o mau pois que não existe uma maneira absolutamente certa ou errada para solucionar um problema: o professor, com um passado rico em experiências, pode conhecer uma centena de maneiras diferentes para solucionar um determinado problema, e o aluno pode aparecer com a forma cento e um, que o professor até então não tinha pensado

(IDEM, IBIDEM, INFRA)

Hoje em dia, muitos alunos veem a escola como um martírio, uma prisão, quando na verdade a escola deveria ser um espaço de lazer, de encontro, de diversão. Um ambiente de contemplação, de reflexão e de troca de experiências: *um território do brincar*, pois através da brincadeira aprendemos. Quando nos divertimos, aquilo que só se passava acaba nos passando, nos atravessando, morando em nós como uma experiência de determinado momento que vivemos, e não apenas como uma informação que vem e se vai, cai no esquecimento. Mas, como transformar uma aula, de um mero bombardeio de informações em uma experiência

Na minha perspectiva, A primeira coisa que devemos nos atentar é ao tempo. De acordo com Larrosa:

Nessa lógica de destruição generalizada da experiência, estou cada vez mais convencido de que os aparatos educacionais também funcionam cada vez mais no sentido de tornar impossível que alguma coisa nos aconteça. Não somente, como já disse, pelo funcionamento perverso e generalizado do par informação/opinião, mas também pela velocidade. Cada vez estamos mais tempo na escola (e a universidade e os cursos de formação do professorado são parte da escola), mas cada vez temos menos tempo. Esse sujeito da formação permanente e acelerada, da constante atualização, da reciclagem sem fim, é um sujeito que usa o tempo como um valor ou como uma mercadoria, um sujeito que não pode perder tempo, que tem sempre de aproveitar o tempo, que não pode protelar qualquer coisa, que tem de seguir o passo veloz do que se passa, que não pode ficar para trás, por isso mesmo, por essa obsessão por seguir o curso acelerado do tempo, este sujeito já não tem tempo. E na escola o currículo se organiza em pacotes cada vez mais numerosos e cada vez mais curtos. Com isso, também em educação estamos sempre acelerados e nada nos acontece.

(LARROSA, 2002, Pg.04)

É preciso tempo para absorver as experiências, para degustá-las. Hoje em dia a sociedade está tão acelerada que os seus dias não cabem mais em 24 horas, é preciso abrir mão do sono, abrir mão das refeições, trabalhar mais e mais, e assim vamos nos deteriorando. Passamos a maior parte da nossa vida trabalhando para ganhar o máximo de dinheiro, para depois passar o final dela gastando este dinheiro tentando recuperar a saúde que perdemos trabalhando, e além disso, recuperar o tempo que perdemos. Mas, o tempo é a única moeda de real valor na nossa vida, pois essa não temos a chance de recuperar, esta não inflaciona, apenas deflaciona. Não ganhamos tempo, apenas perdemos a cada instante e não o recuperamos mais. Dinheiro recuperamos, bens materiais recuperamos, talvez até um pouco de saúde recuperamos, mas tempo não, este só se vai. Então, o maior bem que temos é o tempo, que está diretamente atrelado à nossa saúde, e a nossa maior herança são as experiências que adquiriremos ao longo do nosso tempo.

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço

(IDEM, IBIDEM, Pg.05)

Precisamos desacelerar a vida, pois quanto mais acelerarmos, mais rápido ela vai passar. Precisamos viver mais e sobreviver menos.

A ludicidade tem uma importância fundamental aqui (aqui onde? Na relação com o tempo livre, precisa explicar), pois com o passar do tempo (ou a perda dele), conforme vamos crescendo, a sociedade vai nos extraindo a capacidade de imaginar, de brincar e nos transformando em seres apenas racionais, pessoas que só acreditam no que veem, só acreditam em coisas ditas concretas.

Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando". A seguinte estória, que me foi contada pelo pai de um menino, constitui um excelente exemplo de como essa consciência está profundamente enraizada no

espírito das crianças. O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando "de trenzinho" na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino: "Não dê beijo na máquina, Papai, senão os carros não vão acreditar que é de verdade". Esta característica de "faz de conta" do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à "seriedade", o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de "só fazer de conta" no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra "só" da frase acima.

(HUIZINGA, 2000, Pg.10)

Aqui vemos a situação adulto x criança, e percebemos o poder da imaginação. A criança consegue discernir o real do imaginário e é exatamente por isso que ela consegue elaborar a ludicidade de forma tão concisa criando um jogo que só ela pode finalizar, pois foi ela quem criou as regras. Read ainda afirma:

[...] A arte da criança declina depois da idade de 11 anos porque é atacada por todos os lados – não apenas excluída dos currículos, mas também da mente, pelas atividades lógicas que chamamos de aritmética e geometria, física e química, história e geografia, e até literatura da maneira como é ensinada. O preço que pagamos pela distorção da mente do adolescente é altíssimo: uma civilização de objetos hediondos seres humanos disformes, de mentes doentes e lares infelizes, de sociedade dividida e equipada com armas de destruição em massa. Alimentamos esses processos de dissolução como nosso conhecimento e nossa ciência, com nossas invenções e descobertas, e nosso sistema educacional tenta manter-se no ritmo do holocausto; mas as atividades criativas que poderiam sanar a mente e tornar belo o nosso meio ambiente, unir o homem com a natureza e nações como nações, nós as descartamos como se fossem fúteis, irrelevantes e vazias.

(READ, 2001, p.185)

Quando experiências assim, cotidianas, são mescladas com os conteúdos escolares, começa um processo de identificação entre transmissores e receptores, pois aquele assunto se torna mais palpável para quem está recebendo. O aluno passa a assimilar a situação com as suas próprias experiências, produzindo uma experiência nova e fixando aquilo que antes só era uma informação sem sentido. É aqui que o professor ou a professora deixa de ser um "ser distante", e se torna um semelhante aos ou às estudantes. Desce de seu pódio e senta em roda. Os e as estudantes se sentem confortáveis para compartilhar suas experiências e se inicia um processo horizontal de troca de saberes onde todo mundo aprende, inclusive quem está lecionando, que aprenderá algo novo com os alunos e alunas.

Experienciar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e organicamente com ele. Isto significa envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo. Dos três o intuitivo, que é o mais vital para a situação de aprendizagem, é negligenciado.

(SPOLIN,2010, Pg. 03)

4.1 Quem conta um c(P)onto, au(LI)menta um p(C)onto.

Tenho a impressão de que a ludicidade está presente de forma muito sutil no nosso dia-a-dia. Muitas vezes, sem percebermos, acessamos nosso estado lúdico propondo ou aceitando quando nos é sugerida esta “convenção”.

Quando estamos entre amigos, em um espaço seguro e confortável de troca, e vamos compartilhar uma determinada situação que aconteceu conosco ou com alguém que conhecemos, e percebemos que só narrar o fato já não basta, nos utilizamos de signos, mudamos o tom da nossa voz, assumimos uma personagem e às vezes até incluímos na representação outra pessoa próxima que até então ocupava o lugar de plateia. Tudo para poder reproduzir a situação contada da forma mais fiel e real. Huizinga em sua bibliografia de referência *Homo Ludens* faz uma análise profunda e detalhada sobre o que é jogo, trazendo os seus significados nos mais diversos campos, assim como os seus grafias na mais diversas línguas. Trata-se de uma obra muito densa sobre a palavra jogo, porém, aqui, me atento ao jogo enquanto relacionado com a cultura. Quando o contexto se faz no campo da cultura, Huizinga afirma:

Era costume comparar o mundo a um palco, no qual cada homem desempenhava seu papel. Todavia, isto não significa que o elemento lúdico da civilização fosse claramente reconhecido. O costume de comparar a vida a um palco, bem analisada, revela-se como pouco mais que um eco do neoplatonismo então dominante, com um tom moralista fortemente acentuado. Era uma variante do velho tema do caráter vão de todas as coisas. A estreita ligação entre o jogo e a cultura não era observada nem expressa, ao passo que a nós importa apenas mostrar que o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.

(HUIZINGA, 2000, Pg.08)

Então, no momento em que contamos algo que aconteceu na vida real para alguém, e se cria a convenção, se estabelece o estado de jogo. Tudo é tomado como real: as pessoas que ouvem, a pessoa que conta, os elementos que ela usa para contar a tal história, etc. Ainda assim, contador e público entendem que é uma representação transformada da realidade, a começar pelo fato de ela estar deslocada no tempo, já que o fato já aconteceu, e agora é apenas memória daquele que conta. Memória esta que passará a ser uma memória compartilhada com aqueles que contemplam, e ainda poderá ser recompartilhada com outras pessoas, e ainda sofrer alterações já que a memória nos traí absorvendo para si os elementos que julgou mais importantes e nos permitindo a preencher as lacunas que ficaram com a nossa imaginação. Cria-se, assim, uma narrativa que é um desdobramento da história original. Em todos os casos, o estado de jogo será ativado, e aos poucos a história real terá várias versões, todas transformadas pelo estado de jogo de seu narrador ou narradora.

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestara-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza "extra-ordinária" do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa.

(HUIZINGA, 2000, Pg. 13)

E, ainda, na mesma obra

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando". A seguinte estória, que me foi contada pelo pai de um menino, constitui um excelente exemplo de como essa consciência está profundamente enraizada no espírito das crianças. O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando "de trenzinho" na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino: "Não dê beijo na máquina, Papai, senão os carros não vão acreditar que é de verdade". Esta característica de "faz de conta" do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à "seriedade", o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de "só fazer de conta" no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra "só" da frase acima.

(IDEM, IBIDEM, Pg.10)

Olhando para o espaço escolar, estes elementos podem ser ferramentas poderosas na comunicação em grupo no incentivo ao aprendizado, de forma a instigar a curiosidade e a imaginação dos e das estudantes, promovendo momentos de prazer potencializando o aprendizado através do compartilhamento de histórias. Bondía afirma em seu artigo *Notas sobre a experiência e o saber de experiência* “A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca.” (Pg.01). Sendo assim, compartilhamos aquilo que nos aconteceu, seja por terceiro ou por nós mesmos, só podemos compartilhar o que nos chama a atenção e fica morando em nós, em nossas memórias. Larossa diz que:

A informação não é experiência. E mais, a informação não deixa lugar para a experiência, ela é quase o contrário da experiência, quase uma antiexperiência. Por isso a ênfase contemporânea na informação, em estar informados, e toda a retórica destinada a constituirmos como sujeitos informantes e informados; a informação não faz outra coisa que cancelar nossas possibilidades de experiência

(LARROSA. 2002, Pg. 21)

Portanto, de todas as informações que recebemos diariamente, pouco ou quase nada fica morando em nós, são apenas informações que *passam*, e não informações que *nos passam*.

Existe uma questão que me parece extremamente importante ser levada em consideração na elaboração da súmula que é a vivência. O ambiente de cada escola é único, com pessoas únicas e situações únicas. Sendo assim, como uma única súmula pode servir de manual para milhares de escolas diferentes? As pessoas que melhor poderiam definir uma súmula são os professores que diariamente estão em contato com os alunos. Por mais que se tente modificar e revolucionar a educação pública no Brasil, existe um sistema que está acima de toda a cadeia educacional e que parcialmente bloqueia a liberdade de ação do professor.

Benjamin Bloom, um psicólogo e pedagogo norte-americano que desenvolveu diversas pesquisas no campo da educação, criou um método chamado Taxonomia de Bloom:

TAXONOMIA DE BLOOM



Através da taxonomia de Bloom conseguimos identificar os passos que seguem o compartilhamento do conhecimento de um professor em sala de aula onde:

1. **LEMBRAR:** É o momento em que o professor relembra os conteúdos propostos pela Súmula para planejar sua aula.
2. **COMPREENDER:** Está relacionado a lembrar o que ele já sabe.
3. **APLICAR:** É o momento onde ele explica o conteúdo e aplica exercícios para que os alunos resolvam.
4. **ANALISAR:** Ele corrige os exercícios para saber se o aluno aprendeu.
5. **AVALIAR:** Ele aplica uma prova.

6. CRIAR: Aqui a criança assume o controle criando suas impressões e reflexões sobre o conteúdo ensinado e desenvolvendo desdobramentos.

Resgatando as minhas experiências escolares, percebo que o item 6 (CRIAR), não é fomentado já que o aluno não tem espaço para essa instância do aprendizado na relação aluno x professor onde o professor apenas “passa o conhecimento”. Nesse contexto, aluno não cria conhecimento, apenas tenta entender e reproduzir o que o professor explicou, e memorizar para a prova, depois disso, não importa mais. Depois da prova, o professor encerra o assunto, e passa para o próximo tópico da súmula, já que ele tem um prazo que precisa cumprir, como se toda escola fosse exatamente igual. Entretanto, em suas turmas, existem alunos com problemas específicos, alunos que não conseguem entender o conteúdo, que tem problemas em casa, que tem dificuldade de concentração, que tem vergonha de se expressar ou de fazer “perguntas bobas”. E ainda há os problemas estruturais de cada escola. Existem diversos fatores que a súmula ignora, e que faz o professor não dar conta de promover um ensino eficaz a todos os seus alunos e alunas.

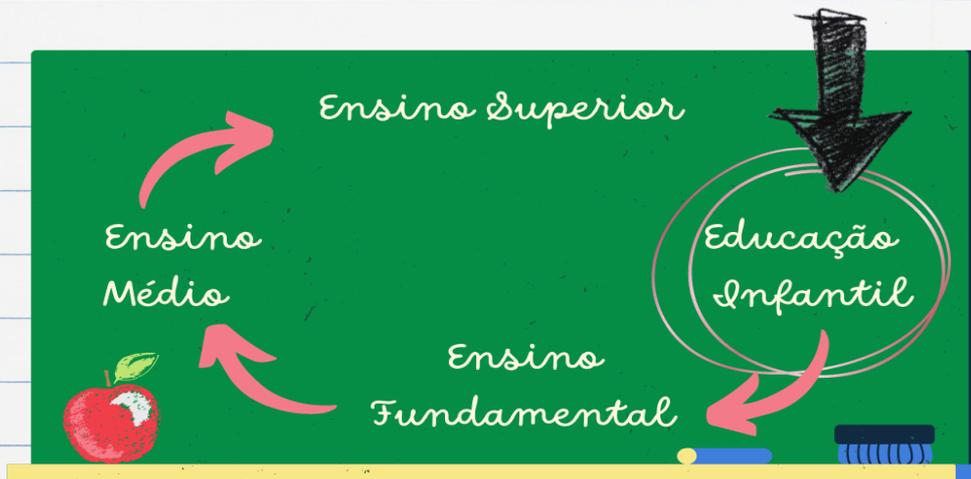
Todas as fases do ensino são de extrema importância para a formação do ser humano, mas, às vezes, tenho a impressão de que a formação acadêmica é supervalorizada, e as outras fases são subestimadas e isso parte de todos os lados, parece uma convenção social, começando pela destinação da verba pública.

Na minha concepção, todas as fases do ensino são de igual importância para a formação do ser humano. A educação é um grande ciclo que se inicia e se conclui no mesmo ponto. O ciclo começa conosco dando os primeiros passos no ensino infantil ainda muito pequenos, e conclui com parte de nós voltando ao ensino infantil agora adultos, como professores. E mesmo que boa parte de nós não volte ao ensino infantil como professores, ainda temos ligação com esta fase educativa já que nossos filhos irão iniciar seus ciclos ali e como pais e mães, queremos o melhor para nossos filhos, participamos da educação deles.



da ciclo educação

Início



O ciclo da educação inicia na *educação infantil*, a partir do início da separação do bebê da mãe e início do contato com o mundo através de uma instituição com profissionais de educação, a creche;

Em seguida vem o *Ensino Fundamental* com as séries iniciais ou primário e séries finais;

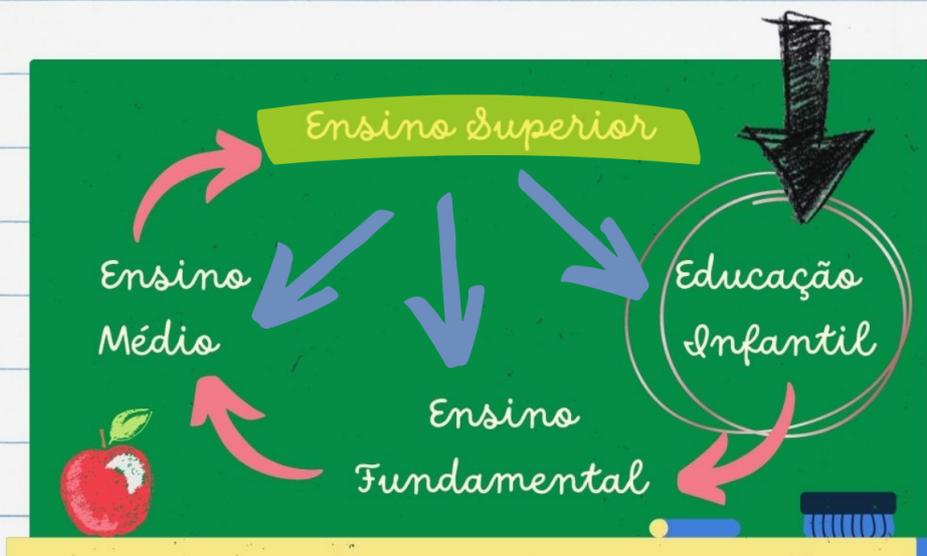
Então vem o *Ensino Médio* com as formações que encaminham o jovem para alguma área específica, podendo ser ensino regular, magistério ou ensino técnico;

E completando o ciclo, o *Ensino Superior* com o objetivo de especializar o profissional através da graduação e pós graduação.



da ciclo[!] educação

Início



O ensino superior forma os profissionais das outras etapas da educação

É de suma importância preparar profissionais para estimular a exploração, a criatividade e a comunicação com o meio e com os indivíduos que estão nele. Mas, muitas vezes, me parece que há um descaso nessa fase

do ensino. Basta olharmos a nossa volta, no nosso bairro, onde qualquer casa comum pode se tornar uma creche, e essa creche pode ser administrada por qualquer profissional. Não necessariamente por um profissional da educação, que, de acordo com a sua experiência pedagógica, ou a falta dela, contrata profissionais sem formação adequada na área de pedagogia, profissionais despreparados, que ao invés de estimular a ludicidade das crianças, as reprimem, desenvolvendo sentimentos e experiências ruins que podem influenciar diretamente sua formação enquanto ser humano. Isto é, se a máquina que move a educação quebra já na primeira fase, possivelmente toda ela trabalhará de forma descontínua, atravancada, faltando peças, e quando ela chegar no final do ciclo, isto é, a graduação dos novos professores (e iniciar novamente, quando os professores formados entrarem no mercado de trabalho) ela já vai começar com defeito.

Neste início de processo, parece-me que as crianças ainda conseguem abstrair parte destas experiências ruins, a não ser que as mesmas cheguem a níveis traumáticos. Então, elas ainda conseguem seguir desenvolvendo suas atividades lúdicas, sua criatividade e sua imaginação, um exemplo disso são os desenhos animados que as instigam tanto em adentrar aquele universo, assim elas fingem ser aqueles personagens quando brincam com outras crianças. Aqui há um exemplo claro exercício da ludicidade teatral. Se cria a convenção de que cada um é um personagem e estão em determinada situação, às vezes até se criam roupas improvisadas e cenários para que a brincadeira esteja mais próxima do universo do desenho. Logo, temos um roteiro ou dramaturgia improvisada, personagens, figurinos e cenário, elementos que integram o conceito de teatro.

Uma lembrança que tenho de minha infância era quando eu tinha por volta de 9 ou 10 anos e eu adorava o desenho "*Dragon Ball Z*", um desenho de ação com heróis que lutavam com vilões. Todos os dias na hora do recreio, eu e mais um ou dois colegas de aula brincávamos de "*Dragon Ball*", onde cada um escolhia um personagem de seu agrado, e passava o recreio inteiro vivendo uma aventura, saltando sobre bancos, subindo em árvores e disparando poderes imaginários das mãos. Era uma convenção, nós sabíamos que não era real, mas naqueles 15 minutos, nós não estávamos na escola, não

era o Roger, o Guilherme e o Cristiano, era o *Goku*, o *Gohan* e *Vegeta* que estavam travando batalhas e salvando o universo, quando o sinal tocavam, os personagens iam embora e nós voltávamos para a escola depois de ter salvado o mundo de mais uma ameaça. Era teatro? Eis aqui uma dúvida. Naquela época, eu estava bem longe de pensar em fazer teatro, mas eu já tinha este gosto pela ficção dentro de mim, acreditando que eu era aquele personagem dentro da convenção dos 15 minutos de recreio. Então, tínhamos os personagens, o cenário, o breve roteiro ou dramaturgia, que era improvisado e mudava constantemente, era um princípio teatral dissolvido em uma brincadeira de recreio.

Saindo da fase da infância, a criança costuma abandonar gradualmente a perspectiva mais lúdica sobre a vida. Em grande parte, tal processo se deve a uma cultura excessivamente racional e pragmática, que valoriza de forma desequilibrada o saber da informação em detrimento do saber da experiência, da imaginação e da livre criatividade. Quase sempre, a racionalidade assume o lugar da ludicidade nos processos de aprendizado, onde só os sentidos já constituídos sobre os fenômenos são valorizados. Uma exceção que considero interessante e que como podemos perceber, são os encontros de “*Cosplay*”, onde diversos jovens e até adultos se vestem de seus personagens favoritos e passam um dia inteiro agindo como tal e um determinado evento, isso é muito teatral, mas é mal visto pela sociedade.

Se não nos atentamos para o exercício de práticas lúdicas como ferramenta de exploração e comunicação ainda nas fases iniciais da vida, humana, formando e capacitando profissionais sob tal perspectiva na área de pedagogia, se construirá uma caminho da formação de futuros adultos com fraca capacidade imaginativa e simbólica. E seus anos tendem a repetir o modelo que aprenderam, e assim, sucessivamente com seus alunos e alunas. A máquina quebra e nunca mais se conserta, porque as peças que faltaram não foram repostas e/ou reparadas. Um ciclo em que se reafirmam as mesmas carências pedagógicas, e que, com o tempo, tende a formar cidadãos cada vez menos livres e criativos, imbuídos de excessivo saber informacional, mas escasso saber simbólico e experiencial.

4.2 Mas por que teatro?



Partindo de minhas próprias experiências com o teatro, percebo o quanto esta arte foi útil para desenvolver minha comunicação, minha criatividade e seguir incentivando a minha imaginação. Teatro não é só para quem quer ser artista, os exercícios teatrais nos permitem trabalhar fundamentos básicos da relação em comunidade, desenvolvendo as relações em grupo e a comunicação.

Todas as pessoas são capazes de atuar no palco. Todas as pessoas são capazes de improvisar. As pessoas que desejarem são capazes de jogar e aprender a ter valor no palco. Aprendemos através da experiência, e ninguém

ensina nada a ninguém. Isto é válido tanto para a criança que se movimenta inicialmente chutando o ar, engatinhando e depois andando, como para o cientista com suas equações. Se o ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que ele tem para ensinar. "Talento" ou "falta de talento" tem muito pouco a ver com isso.

(SPOLIN, 2010, Pg. 03)

E, ainda na mesma obra:

Um relacionamento de grupo saudável exige um número de indivíduos trabalhando interdependentemente para completar um projeto, com total participação individual e contribuição pessoal. Se uma pessoa domina; os outros membros têm pouco crescimento ou prazer na atividade, não existe um verdadeiro relacionamento de grupo. O teatro é uma atividade artística que exige o talento -e a energia de muitas pessoas - desde a primeira ideia de uma peça ou cena até o último eco de aplauso. Sem esta interação não há lugar para o ator individualmente, pois sem o funcionamento do grupo, para quem iria ele representar, que materiais usaria e que efeitos poderia produzir? O aluno-ator deve aprender que "como atuar", assim como no jogo, está intrinsecamente ligado a todas as outras pessoas na complexidade da forma de arte. O teatro improvisacional requer relacionamento de grupo muito intenso, pois é a partir do acordo e da atuação em grupo que emerge o material para as cenas e peças.

(IDEM, IBIDEM. Pg. 08/ 09)

Antes de começar a fazer teatro, eu era uma criança muito quieta, falava muito baixo, não conseguia me expressar muito bem. A relação com meus colegas de sala de aula era muito superficial e distante. Quando eu comecei a fazer teatro, as coisas começaram a mudar, a forma de me relacionar com as outras pessoas, a forma de me expressar. Com o teatro, sinto que eu não melhorei só a minha oratória, mas também adquiri mais confiança, criatividade, me tornei uma pessoa mais afetuosa; e, com a entrada na faculdade, já na fase adulta, me tornei uma pessoa mais articulada, comunicativa, disponível fisicamente e empática, aprendendo a ouvir na mesma medida em que falo, pois ouvir, receber, é tão importante quando falar.

Então, o teatro está além da capacitação de artistas, está atrelado aos nossos princípios básicos enquanto sociedade, já que uma de nossas bases da convivência em grupo é a comunicação. Por isso se faz imprescindível a presença do profissional de teatro dentro do ambiente escolar, para incentivar a expressão e criatividade do ser humano em todas as fases de sua vida, teatro

é para a vida. Se faz importante no ensino superior, o flerte de todos os outros cursos, pelos menos os de licenciatura e os que envolvem comunicação, como direito, assistência social e medicina, por exemplo, com as disciplinas práticas básicas do curso de teatro, para que sempre seja incentivada a ludicidade como agente direto da comunicação. Todos os graduandos de licenciatura e pedagogia deveriam ter contato com o teatro, pois estes serão os professores das próximas gerações desde a educação infantil até o ensino médio, e um professor lúdico promove experiências diferenciadas em seus alunos, experiências que vão além da informação, se tornam memória e ficam registradas para a vida, por serem vivências diferentes, o diferente sempre nos chama a atenção, porque o diferente é único, é especial.

5. ONDE?

5.1 Foi estágio ou uma grande brincadeira?

No ano de 2021, eu tive uma grande experiência no meu estágio de docência no curso de licenciatura em teatro. Mergulhados em uma grande crise sanitária, sob o temor do *Coronavírus*, os professores responsáveis pela disciplina de estágio e docência do curso de teatro optaram por aplicar a disciplina de forma remota. Sendo assim, alunos e alunas integrantes desta disciplina foram organizados em grupos de interesse para realizar os estágios com os alunos do colégio de aplicação da UFRGS.

Mas antes de seguir relatando minha experiência de estágio, preciso ambientar o leitor sobre o espaço onde o realizei, o Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul ou simplesmente CAP.

O site do Colégio disponibiliza uma cartilha chamada “Manual do Novato” onde são disponibilizadas todas as informações à respeito do funcionamento interno da instituição, em suas primeiras páginas já encontramos a seguinte informação “*Missão: Desenvolver, de forma indissociável, atividades de ensino, pesquisa e extensão voltadas para a inovação pedagógica e para a formação docente, com padrão definido de qualidade na educação que promove.*”, sendo assim, a maioria dos alunos dos diversos cursos de licenciatura da UFRGS semestralmente realizam seus estágios de docência lá, além disso, o CAP abre vagas frequentemente para bolsas de iniciação científica, PIBID, monitorias acadêmicas e Residências Pedagógicas, de modo a colaborar na formação dos alunos e alunas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Fundada pela professora Graciema Pacheco em 1964, o CAP é o resultado do esforço de um reduzido grupo de educadores da Faculdade de Filosofia. Em seus primeiros anos de existência, o “Aplicação” ocupou o Campus Central da UFRGS, somente em 1996 a escola passou a ocupar o Campus do Vale, desvinculando-se da FACED.

“Atualmente o CAP-UFRGS é regido, além do decreto-lei número 9053 de 12/03/1946, pela Portaria número 959 de 2013, pelo artigo 107 do Estatuto da UFRGS, e por seu próprio regimento. Ao longo de sua trajetória, o Colégio de Aplicação vem

desenvolvendo novas propostas; sendo pioneiro em muitas inovações pedagógicas. O Colégio de Aplicação da UFRGS constitui-se em um centro de investigação educacional, sempre em busca da construção de um saber reflexivo, consonante com as necessidades da sociedade em que está inserido.”

(Adaptado da Dissertação de Mestrado de Liane Saenger Schütz. “Sótãos e porões: Sacudindo a poeira do Colégio de Aplicação”, PUCRS, 1994.)

Além disso, na área discente, a estrutura do colégio tem uma sistematização diferenciada, todo o sistema de ensino fundamental e médio é subdividido em grupos, sendo eles: do 1º ao 5º ano chamados de Unialfas; 6º e 7º anos são os Amoras; 8º e 9º anos são os Pixel; e o Ensino Médio. No ensino médio, as disciplinas de artes se dividem em artes visuais, dança, teatro e música e são eletivas sendo que os alunos precisam optar por realizar pelo menos uma delas.

Na área docente, a estrutura se subdivide em conselhos como o *CONSUNI*, Órgão maior decisório da Unidade; *DCEN* – Departamento de Ciências Exatas e da Natureza que compreende as áreas de Física, Matemática, Biologia, Química, Informática e Educação Especial; *DEPCOM* – Departamento de Comunicação que abrange as áreas de Língua Portuguesa, Literatura e Línguas Estrangeiras; *DEM* – Departamento de Expressão e Movimento que compreende as áreas de Educação Física, Artes Visuais, Teatro, Dança e Música; e *DHUM* – Departamento de Humanidades abrangendo as áreas de Anos Iniciais, História, Geografia, Sociologia, Educação Especial e Filosofia. Outra parte desta estrutura são os setores como a Setor de Infraestrutura; Setor Financeiro; Secretaria Administrativa; Setor de Reprografia; Setor Técnico Especializado; Setor de Atendimento Escolar (*SAE*); Fonoaudiologia Escolar e a Biblioteca *BibApl* (Biblioteca do Colégio de Aplicação). Ainda temos os núcleos da Unidade como o *NAE* – Núcleo de Apoio ao Ensino; o *NOE* – Núcleo de Orientação Educacional e o *NSI* – Núcleo Setorial de Informática. E para finalizar, as comissões permanentes da Unidade: *COMEN* – Comissão de Ensino, *COMEX* – Comissão de Extensão e *COMPESQ* – Comissão de Pesquisa” dando suporte a tríade: ensino, pesquisa e extensão dentro do Colégio.

Todas estas informações aqui apresentadas de forma superficial, podem ser conferidas com mais detalhe no “Manual do Novato” disponível para download no site do Colégio de Aplicação da UFRGS.

Voltando ao relato do meu estágio docente: eu estava muito interessado em trabalhar com os alunos das *Unialfas* do CAP, basicamente pelo fato de já ter atuado com os alunos do ensino médio durante minha bolsa de monitoria no CAP em 2018 e agora querer experimentar o contato com alunos menores, além disso, existia uma admiração pelo trabalho realizado pela professora Mônica Bonatto que me fez querer estar em contato direto com ela durante o estágio, sendo assim, fiquei com os alunos das turmas Alfa 4 e Alfa 5, que correspondem aos alunos de mais ou menos 10 e 11 anos, 4^{os} e 5^o anos. Conforme, essa é exatamente a fase derradeira em que a ludicidade ainda está como potência articuladora de saber no aprendizado infantil.

Foi seguindo neste caminho que no início do primeiro semestre do ano de 2021, eu, na condição de estagiário do curso de Licenciatura em Teatro, juntamente ao meu colega Aloísio Azevedo (também estagiário) iniciamos nossos encontros virtuais com a Mônica Bonatto, professora do Colégio de Aplicação, e responsável pela disciplina de teatro aplicada aos alunos das turmas Alfa 4 e Alfa 5. Para planejar o estágio dentro do semestre, toda quarta-feira nos reuníamos para debater possibilidade e traçar um plano de aula. Durante as primeiras semanas, fomos contextualizados sobre a situação do CAP à respeito do ensino remoto, em vigor desde o ano anterior. Soubemos que os encontros síncronos aconteciam esporadicamente pelo fato de nem todos os alunos e alunas terem acesso à internet, pois o Colégio de Aplicação é um colégio que mescla todas as classes sociais e é preciso se atentar a isso na hora de planejar uma aula. Aqui, aproveito para resgatar o que comentei anteriormente sobre a súmula que ignora a realidade particular de cada escola. Mônica nos informou que nem todos os alunos possuíam internet ou aparelhos em casa para poder participar das aulas síncronas, que a equipe do Colégio estava se organizando para ajudar estas famílias, e que sendo assim, a maioria das atividades aconteciam de forma assíncrona, postadas na plataforma *Moodle*, canal de comunicação entre a escola e os alunos e alunas.

O Colégio de Aplicação é uma instituição pública muito singular, que possui uma equipe profissional específica e que, de acordo com o Manual do Novato (cartilha disponibilizada pela instituição para auxiliar os estagiários, monitores e profissionais que ingressam na mesma) tem a missão de “*Desenvolver, de forma indissociável, atividades de ensino, pesquisa e extensão voltadas para a inovação pedagógica e para a formação docente, com padrão definido de qualidade na educação que promove*”. Ou seja, é um espaço de aplicação de ideia e sistemas que funciona, com uma equipe preocupada com o ensino e com as pessoas que integram toda a teia sistemática da educação.

Depois das primeiras reuniões, precisávamos traçar algo concreto para desenvolver com os estudantes. Foi em um destes encontros que o Aloísio teve a ideia de produzirmos um telejornal, a partir desta ideia, fomos aprimorando a atividade, escolhendo a temática e a forma de comunicar aos alunos e alunas o que queríamos, assim nasceu o "Jornal Matinal", idealizado por mim e pelo Aloísio, em comum acordo com a professora Monica. O "Jornal Matinal" foi um tele jornal *nonsense* com notícias absurdas, podendo ser sobre a pandemia ou não, mas que tomassem um caráter cômico e absurdo sobre a realidade, o objetivo era trabalhar alguns conceitos básicos do teatro, como a elaboração de uma dramaturgia, neste caso adaptado para um roteiro, a elaboração de personagens, de figurinos e de cenário





Produzimos um vídeo em formato de telejornal. A premissa principal que definimos foi de que seria um jornal com notícias absurdas. A partir daí, criamos personagens, elaboramos o roteiro de notícias e definimos que os vídeos seriam gravados dentro de casa, ressignificando espaço e objetos. O objetivo era solicitar que os alunos fizessem o mesmo em suas casas, por isso o vídeo teria que ser o mais simples e de fácil execução possível. Por isso, também, a escolha de fazer no ambiente doméstico, atribuindo nossos significados para os objetos. A ideia de mudar a função dos objetos busca acionar a ludicidade, fazendo com que as crianças utilizem sua imaginação para transformar a função real de determinados objetos, atribuindo novos sentidos para os mesmos. Para iniciar as atividades, eu e o Aloísio criamos a primeira edição do jornal com o intuito de exemplificar a atividade que estávamos solicitando, foi assim que nasceram os personagens *Murilo Procópio*, *Roger Xuvozo*, *Robertto Confuso* e *Blogueirinho Combê*, todos personagens interpretados por nós dois, gerando uma edição de notícias absurdas e engraçadas. Nesse sentido, a experiência contra eco com as reflexões de Read em seu livro *A Educação pela Arte*:

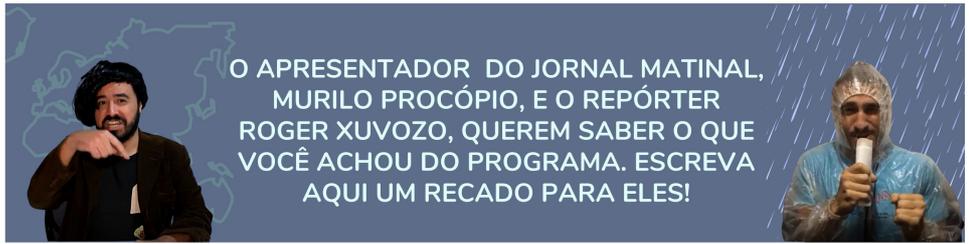
Além desse pensamento puramente abstrato, em geral se admite que a faculdade de visualizar pode ter uma função ancilar no processo de pensar – as imagens são “ajudas visuais” do pensamento. “Não pode haver... dúvida quanto á utilidade da

faculdade de visualizar, quando está devidamente subordinada às operações intelectuais mais elevadas. Uma imagem visual é a forma mais perfeita de representação mental onde quer que se faça referência à forma, posição e relações dos objetos no espaço. Ela é importante em toda habilidade manual e profissão em que o desenho se faz necessário. Nossa educação teórica e palavrosa tende a reprimir essa preciosa dádiva da natureza. Uma faculdade que é de importância em todas as ocupações técnicas e artísticas, que dá acuidade às nossas percepções e justeza às nossas generalizações, é subjugada pelo desuso preguiçoso, em vez de ser criteriosamente cultivada, de tal forma que possa nos oferecer o melhor dos retornos”.

(READ, 2001, Pg 56).

Pensamos uma apresentação visual que pudesse colaborar com o processo de criação dos alunos e alunas. Assim, eu e Aloísio gravamos quadros com notícias, cada um na sua casa. Ele me enviou os seus vídeos e eu editei todo o material resultando em um vídeo de 5 minutos, depois disso, a professora Mônica postou a edição finalizada na plataforma *Moodle*, por onde nos comunicávamos com os e as estudantes, e, a partir deste vídeo, começamos a desenvolver uma comunicação com eles e elas. Nosso desejo também era de redimensionar a imagem do professor, nos permitindo ao ridículo e fugindo do estereótipo do professor rígido e distante, e nos aproximando da ideia de incentivar o aluno a descobrir o seu próprio modo de produzir conhecimento.

Postado o vídeo no *Moodle*, em seguida realizamos um questionário anônimo para saber o que cada um e cada uma gostava de fazer, depois pedimos para que se manifestassem acerca do vídeo, aproximando-os, assim da atividade.



Link direto | Editar | Responder | Exportar para portfólio

Re: O que você achou do Jornal Matinal?

por LAYLA [REDACTED] - Monday, 26 Apr 2021, 10:41

MUITO LEGAL E INTERESSANTE.

Link direto | Mostrar principal | Editar | Excluir | Responder | Exportar para portfólio

Re: O que você achou do Jornal Matinal?

Muito engraçado ainda mais aquela das formigas e a do gato kkk parabéns pra eles

Link direto | Mostrar principal | Editar | Excluir | Responder | Exportar para portfólio

Eu achei??

por HEITOR [REDACTED] - Wednesday, 28 Apr 2021, 14:45

Eu achei muito criativo com poucas coisas dá pra fazer essa criatividade muito legal muito engraçado eu achei muito legal.

Link direto | Mostrar principal | Editar | Excluir | Responder | Exportar para portfólio

Re: O que você achou do Jornal Matinal?

por MURILLO [REDACTED] - Wednesday, 28 Apr 2021, 18:28

Achei muito legal quero ver mais videos assim!!

Link direto | Mostrar principal | Editar | Excluir | Responder | Exportar para portfólio

Re: O que você achou do Jornal Matinal?

por THAISE [REDACTED] - Thursday, 29 Apr 2021, 16:13

Kkkk muito legal eu quero ver mais

Link direto | Mostrar principal | Editar | Excluir | Responder | Exportar para portfólio

Os passos subsequentes objetivaram uma construção de narrativa. O objetivo final era que eles criassem personagens, elaborassem notícias, pensassem em figurinos e cenários e se gravassem seus próprios vídeos para compor a programação do jornal, mas sabíamos que se pedíssemos a atividade sem uma construção de engajamento por trás, a atividade teria grande chance de fracassar. Assim, a cada semana solicitamos uma atividade diferente, de forma a ajudar na construção da atividade principal:

**NÃO PERCA A CHANCE DE TRABALHAR NO JORNAL MATINAL!
INSCREVA-SE! É SIMPLES E RÁPIDO.**

Para participar siga as instruções abaixo.

- 1) **Invente um nome para o seu repórter.**
- 2) **Envie uma foto.**
- 3) **Informe qual matéria quer fazer.**

Você também pode ser um digital influencer, uma blogueirinha ou blogueirinho... Use a sua imaginação.



COMO FAZER PARTE DA PRÓXIMA EDIÇÃO DO JORNAL MATINAL

PASSO 1

ESCOLHA UM FIGURINO BEM LEGAL PARA O SEU OU A SUA REPÓRTER, CORES E BRILHOS SÃO UMA BOA PEDIDA.



NÃO ESQUEÇA DO MICROFONE, UMA EMBALAGEM DE XAMPU É UM ÓTIMO EQUIPAMENTO PARA CAPTAR ÁUDIO, O LÁPIS, A COLHER E A ESCOVA DE CABELO TAMBÉM.

PASSO 2

PROCURE UM LOCAL BEM ILUMINADO.



PASSO 3

PREPARE UMA CÂMERA, O CELULAR ESTÁ PERFEITO, E A UTILIZE NA POSIÇÃO HORIZONTAL (DEITADA).

ATENÇÃO! NÃO ESQUEÇA: CÂMERA NA HORIZONTAL!!!!

PASSO 4

GRAVE A SUA NOTÍCIA DA FORMA MAIS CRIATIVA E INUSITADA QUE VOCÊ POSSA IMAGINAR E SURPREENDA SEUS EXPECTADORES!



Quando tivemos a reunião que antecedeu nossa primeira aula síncrona, ao traçar o roteiro da encontro com os e as alunas, decidimos trazer os personagens criados por mim e pelo Aloísio para a aula. Nosso desejo era de

fomentar a ludicidade em tempo real, durante a aula síncrona, e decidimos iniciar o encontro sendo nós mesmos, Roger e Aloísio, estagiários, mas, em seguida, convidando para ingressar na aula, ao vivo, nossos personagens.

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestara-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza "extra-ordinária" do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa.

(HUIZINGA, 2000, Pg. 13)

No trecho acima, Huizinga fala sobre um ponto muito importante para nossa reflexão: o mistério, o elemento "extra-ordinário" do jogo, que cria um ambiente de interesse para criança. Com nossos personagens em tempo real, através de improvisações, sugerimos possibilidades para que cada um e cada uma pudesse desenvolver suas próximas notícias, dissolvemos dúvidas e improvisamos algumas situações inusitadas.





Nas imagens acima é possível observar a tecnologia envolvida no processo. Esta aula aconteceu através da plataforma *Google Meet*, que possibilita a troca de fundos atrás do usuário. O personagem *Roger Xuvozo* é uma repórter do tempo que está sempre no lugar errado. Vestindo o figurino que criei, a personagem (portando uma embalagem de xampu que ressignifiquei como microfone) modifica o seu fundo para alegar que *Roger Xuvozo* fez uma escala de avião errada e foi parar no Japão. Na construção da imagem, é possível observar a escolha do cenário, do figurino, do enredo e do objeto de cena para transmitir uma informação ao público de forma lúdica. Na imagem anterior, Aloísio, com seu personagem *Murilo Procópio* utiliza um grampeador como telefone, por onde fala com a pessoa responsável pelo RH do jornal, *Sheila*. A partir desta aula, a professora Mônica ingressou em nossa brincadeira assumindo a personagem *Sheila do RH*.



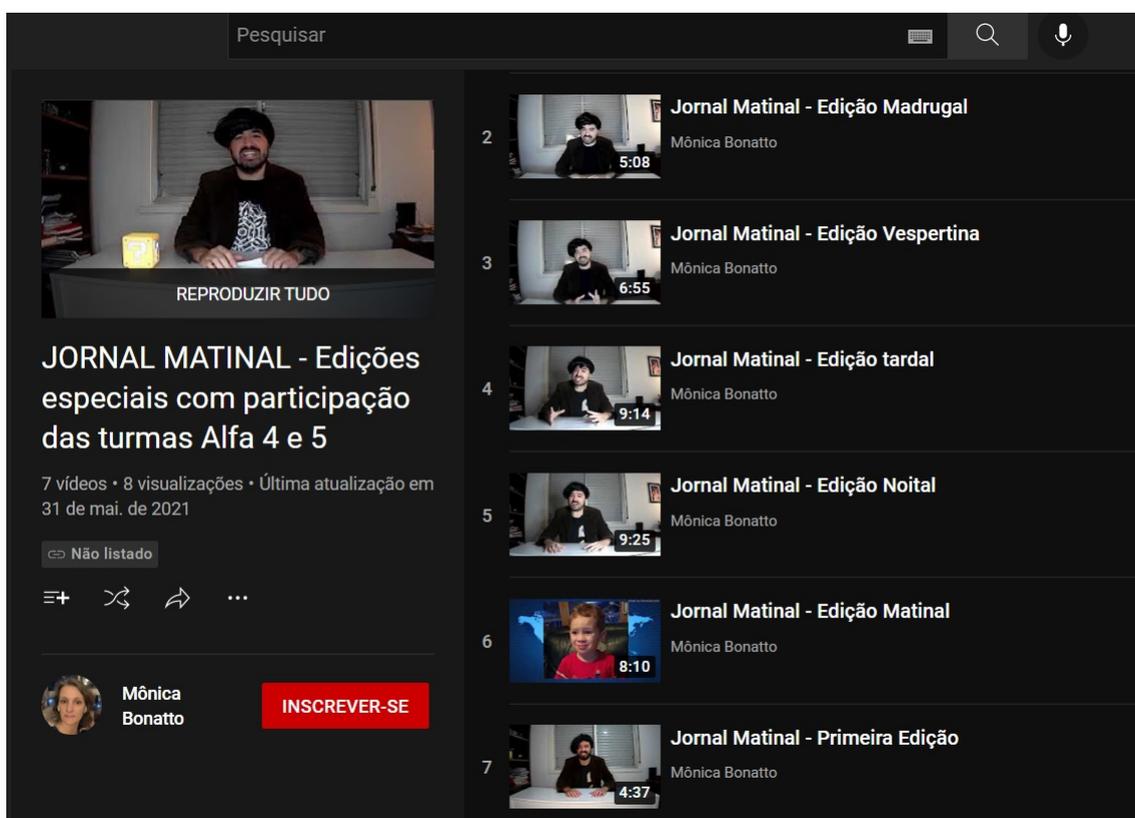
Com a exemplificação da atividade através da primeira edição do jornal, e a participação das personagens sanando dúvidas na aula síncrona, conseguimos aproximar alunos e alunas da atividade, e engajá-los e engajá-las a realizar as tarefas solicitadas culminando na atividade final do semestre.



O resultado desta atividade foi algo completamente inesperado para nós. De acordo com a professora Mônica Bonatto, nossa orientadora nas atividades, todos e todas as alunas enviaram vídeos, e o mais incrível foi que até mesmo os alunos e alunas que não estavam mais participando das aulas, e não faziam as tarefas solicitadas (estavam desmotivados e desmotivadas) enviaram vídeos. O interessante foi perceber o quanto as ferramentas virtuais

colaboraram nesta atividades. Vários alunos e alunas, apesar de muito novos (entre 9 e 11 anos) já possuíam canal na plataforma *Youtube*, e além disso, alguns usaram recursos provindos das ferramentas disponibilizadas nas redes sociais.

Para concluir a tarefa, tínhamos decidido fazer uma nova edição com os vídeos dos alunos e alunas. Entretanto, como todos e todas enviaram, e alguns enviaram dois vídeos diferentes, queríamos valorizar o esforço e trabalho de todos e todas utilizando todos os vídeos recebidos. Fizemos, então, 6 edições compilando por volta de 5 vídeos em cada edição, de modo a contemplar todo o material enviado.

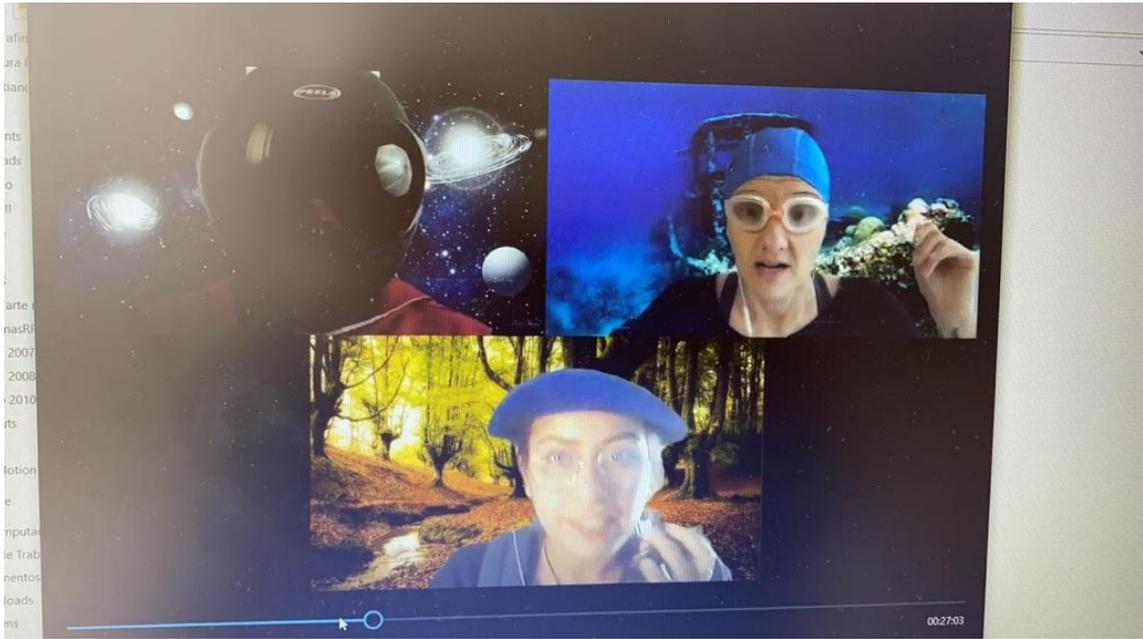


Encerrado o semestre do estágio, Mônica me disse que a atividade havia sido um sucesso, e devido à este sucesso, decidimos seguir desenvolvendo esta prática lúdica agora em conjunto com mais colegas advindos de outros cursos como a música, as artes visuais e a dança, além de outros colegas do teatro dentro do projeto RP (Residência Pedagógica).

Com o meu ingresso na Residência Pedagógica, através de reuniões semanais, reorganizamos os grupos de modo a tentar aproveitar o que já havíamos estabelecido no estágio. Através de muita troca, iniciamos uma série de atividades que contemplassem, não só a ideia inicial do "Jornal Matinal", produto criado no meu estágio, mas também ideias de outros e outras colegas já pertencentes ao projeto de Residência Pedagógica. Com isso, novos caminhos foram traçados ao longo do segundo semestre de 2021 e novas atividades foram pensadas inspiradas no processo vivenciado e na linguagem utilizada na proposta do Jornal Matinal. O nosso foco principal foi promover o engajamento dos alunos e alunas das turmas Alfa 4 e Alfa 5 (4º e 5º ano) através da união da tecnologia e da ludicidade.

Nesse momento, a tecnologia passou a ganhar mais espaço e forçado projeto, e, neste quesito, a professora Mônica Bonatto soube dar um grande exemplo de criatividade. Ela explorou novas ferramentas que ainda não conhecíamos, que modificavam vozes e semblantes, podendo nos dar mais possibilidades de criação e de elevar a ludicidade para outro campo que nos permitisse imergir na imaginação.





**VOCÊ CONHECE A NOSSA
HERÓICA EQUIPE DE RESGATE?**



**JÁ IMAGINOU COMO ELES SE
ORGANIZARAM PARA ENCONTRAR
TODOS VOCÊS?**



**MUITA
TURBULÊNCIA AQUI
NO ESPAÇO!**



**CHEGUEI NA
FLORESTA
ENCANTADA!**



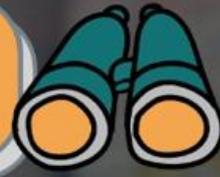
**VEJAM O NAVIO
ENCALHADO QUE
ENCONTREI!**



**ASSISTA A GRAVAÇÃO
DA REUNIÃO DE
ORGANIZAÇÃO DO
TRABALHO DE RESGATE
E DESCUBRA!**



**VOCÊ CONHECE A NOSSA
HERÓICA EQUIPE DE RESGATE?**



**JÁ IMAGINOU COMO ELES SE
ORGANIZARAM PARA ENCONTRAR
TODOS VOCÊS?**



**ESTOU AQUI NA
FLORESTA
ENCANTADA!**



**AQUI NA CAVERNA
ENCONTREI
RASTROS DE
PESSOAS!**



**ACHO QUE ESSA É
A ILHA DE
MADAGASCAR!**



**ASSISTA A GRAVAÇÃO
DA REUNIÃO DE
ORGANIZAÇÃO DO
TRABALHO DE RESGATE
E DESCUBRA!**



Uma atividade que foi muito bem sucedida foi uma proposta onde, previamente, Mônica me enviou um vídeo em que ela se gravou e modificou sua aparência, se utilizando de um chapéu e um aplicativo de celular para

colocar em si um bigode. Depois de gravar o vídeo, ela alterou a sua voz deixando mais grave e a inverteu. Mais tarde ela me enviou o vídeo para que eu a dublasse de forma semelhante aos canais educacionais *History Channel* ou *National Geographic*.



Assim, nasceu o *Dr. Vram*, fonema pronunciado por ela no vídeo e que eu tomei a liberdade de definir como o nome dele na minha dublagem. Em aula

síncrona, apresentamos o vídeo onde este *Dr. Vram* dizia que havia feito uma descoberta que poderia mudar a história da humanidade. Em seguida, apresentamos algumas cartas de tarot e pedimos para que os alunos e alunas tecessem comentários sobre suas impressões relacionando o vídeo apresentado com as cartas. Neste momento, contemplamos o poder da ludicidade, e o quanto crianças da faixa etária de 10 anos, ainda permanecem cheias de imaginação. Uma passagem muito interessante do livro de Read, e com a qual eu me identifico, muito e por isso tomo a liberdade de repetir aqui, salientando a importância de incentivar mais e mais a ludicidade nesta idade é a seguinte:

[...] A arte da criança declina depois da idade de 11 anos porque é atacada por todos os lados – não apenas excluída dos currículos, mas também da mente, pelas atividades lógicas que chamamos de aritmética e geometria, física e química, história e geografia, e até literatura da maneira como é ensinada. O preço que pagamos pela distorção da mente do adolescente é altíssimo: uma civilização de objetos hediondos seres humanos disformes, de mentes doentes e lares infelizes, de sociedade dividida e equipada com armas de destruição em massa. Alimentamos esses processos de dissolução como nosso conhecimento e nossa ciência, com nossas invenções e descobertas, e nosso sistema educacional tenta manter-se no ritmo do holocausto; mas as atividades criativas que poderiam sanar a mente e tornar belo o nosso meio ambiente, unir o homem com a natureza e nações como nações, nós as descartamos como se fossem fúteis, irrelevantes e vazias.

(READ, 2001, Pg. 185)

Sinto que trabalhamos, aqui, com crianças em processo de perda da sua ludicidade, mas também que conseguimos oferecer uma experiência no caminho contrário. Os comentários sobre o material apresentado foram os mais variados desde a história da humanidade até o espaço sideral e o aquecimento global. Alguns alunos levantaram a hipótese de o *Dr. Vram* ser um parente distante da professora Monica, mas impressionantemente, ninguém imaginou a hipótese de que o *Dr. Vram* fosse ela mesma disfarçada. Logo, percebemos o ponto em que a convenção se instaura, onde, para todos nós envolvidos, o *Dr. Vram* passa a existir de verdade “[...] o indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é (HUIZINGA, 2000, Pg. 13). Ele não é um personagem *outra pessoa.*” inventado. Para aquelas crianças, ele é um arqueólogo de verdade. Em um dado momento, houve a oportunidade de se quebrar esta convenção quando uma aluna disse que aquelas cartas pareciam cartas de tarot, mas ainda assim, o véu que

mantém a ludicidade estável não foi rompido, pois todos seguiram elaborando teorias sobre as cartas, e ninguém desacreditou na existência do arqueólogo.

Os passos subsequentes para o desenvolvimento das atividades foram postados na plataforma *Moodle*, nosso principal meio de comunicação com os alunos, onde, através de atividades assíncronas, eles enviaram suas teorias, através de mensagens de texto, vídeo ou áudio, tentando desvendar o mistério imposto pelo *Dr. Vram*. Com a chegada das novas estagiárias, tivemos que interromper o desenrolar das atividades e dar espaço para que as estagiárias aplicassem suas próprias propostas com as turmas.

A última atividade do ano letivo foi uma retrospectiva proposta pela professora Mônica através do *Moodle*, onde os alunos e alunas deveriam postar suas impressões a respeito do ano letivo de 2021. E, por diversas vezes, o nome do "Jornal Matinal" (realizado há mais de seis meses antes da solicitação desta atividade) e a atividade de desvendar o mistério das cartas, foram citadas como as atividades mais prazerosas.

Utilizando o teatro e a ficção, construímos, pela articulação entre ferramentas pedagógicas baseadas no estímulo à ludicidade e suportes tecnológicos, um espaço convencional de experiência sensorial e imaginativa onde redimensionamos os papéis tradicionais de alunos e professores. Buscamos nos colocar e colocar os participantes em estado de jogo, criando um grande espaço (virtual) de troca entre todos e todas. Sinto que, nesse contexto, vivenciamos a ideia de Larrosa de que as coisas não *aconteceram* simplesmente e sim que estas coisas *nos aconteceram*, e agora fazem parte de cada um de nós, se tornando parte de nossas memórias.

Nós brincamos, e através da brincadeira nós aprendemos.

[...] Lowenfeld vê a arte como uma forma de brincadeira, vemos a brincadeira como uma forma de arte. [...] Já definimos a arte como o esforço da humanidade por atingir a integração com formas básicas do universo físico e com ritmos orgânicos da vida.

(READ, 2001, Pg. 121)

Eu acredito que aprendemos muito pouco quando somos forçados a aprender. Quando estamos confortáveis, seguros e nos divertindo, nos apropriamos das experiências ofertadas, tornando-as nossas experiências de vida. Os conceitos de "aprendizado" e de "educação" devemos aprender brincando.

Recordando a minha experiência com a escola no ensino fundamental e a minha iniciação teatral lá na época em que eu tinha 13 anos (isto é, saindo da fase lúdica, conforme o pensamento de Read), percebo que eu aprendi sobre DNA, ligações covalentes, placas tectônicas, metaplasmos linguísticos apenas porque precisava aprender. Era necessário para ser aprovado no ano letivo, mas não eram processos que me proporcionavam prazer, ou sentimento de pertencer a algo ou estar construindo junto. Os professores passavam fórmulas que nós decorávamos, uma "receita de bolo" para se passar de ano letivo. Hoje, da maioria destas coisas já não lembro. Já no teatro, tudo era diferente: espaço físico, a relação com as pessoas e a sensação de pertencer a algo e construir junto, destes momentos eu me recordo a maioria. Porque havia um ambiente seguro, confortável e prazeroso que me permitia trocar experiências com os meus colegas.

Havia espaço para ludicidade, e esse espaço eu segui fomentando em mim mesmo até os dias atuais através do teatro, que hoje é a minha profissão. Então, se os conceitos teatrais funcionam tão bem no incentivo à ludicidade, que proporciona experiências únicas de aprendizado, por que a escola insiste em seguir por um caminho que não funciona ou funciona pouco e, às vezes, de forma traumática e excludente? O ideal, me parece, seria reintegrar as práticas lúdicas com os conteúdos disciplinares, para que um colabore no desenvolvimento do outro. Cultura, educação, arte têm funções convergentes na sociedade. Teatro, música, artes visuais, dança transformam, promovem vivências transformadoras, provocam reflexões e são essenciais para a formação dos cidadãos e para a linguagem. A educação precisa de todos esses campos para se tornar uma educação para a vida toda, e não só para atingir a média na prova ou no vestibular. Então, por que não usar mais os elementos da cultura dentro da escola, porque não incentivar mais aulas lúdicas?

Deve-se compreender o brincar como ação fundamental para o desenvolvimento da pessoa e dos grupos sociais, em diferentes épocas e espaços. Pois, o brincar é natural, quando se brinca, fica-se altamente concentrado. Para Vigotsky (2001), há a necessidade de se usar a ludicidade com mais intensidade, pois a brincadeira é universal e é própria da saúde. O brincar facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais. Contudo, ao planejar atividades lúdicas é importante que o educador tenha em mente que quando brinca a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de desenvolver competências, estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção que são essenciais ao bom desempenho da criança na escola e na vida.

(SANTOS, COSTA e MARTINS, 2015, Pg 82)

"Fazer teatro" significa muitas coisas, e, também é "brincar de faz de conta". É fingir ser o que não é, e acreditar no que não podemos ver. O ato de estudar poderia ser *brincar* de aprender, *brincar* de ensinar, se comunicar. Tanto o teatro quanto a educação promovem os relacionamentos e a criação de coletivos. O teatro, pelo fato de não se construir sozinho, mas sim pela união de diversas opiniões e pensamentos. E a educação, por trabalhar com a convivência de alunos em sala de aula. No caso da educação, muitas vezes, há a tentativa institucional de ensinar a mesma coisa ao mesmo tempo para todas as crianças presentes na sala, ignorando-se o fato de que cada indivíduo se relaciona com o mundo de forma diferente. E, então, me vem à memória as repetidas vezes em que meus professores pediram, às vezes de forma cordial, às vezes de forma ríspida, silêncio para aquelas dezenas de crianças com muita energia para dissipar e uma necessidade enorme de se comunicar, de desenvolver laços e encontrar afinidades em seus e suas colegas.

Acredito que o teatro possa contribuir de forma muito rica com o campo da educação escolar quando oferece suas ferramentas pedagógicas para o ensino formal. Há inúmeros autores e exercícios teatrais que podem ser adaptados para a sala de aula para proporcionar uma aula diferenciada. Mas, para se chegar neste ponto em que o professor, independente da disciplina, consegue ver outras possibilidades em sua forma de ensinar, é preciso que se fomente o teatro na sua formação acadêmica. Por isso, se faz importante o contato dos discentes de licenciatura com as disciplinas práticas de teatro, para que este contato proporcione, experiências, atravessamentos e possibilidades que poderão ser colocadas em prática no futuro em sala de aula. É urgente

fomentar a ludicidade nos professores e professoras, para que eles e elas fomentem a ludicidade em seus alunos e alunas.

6. QUANDO?

A comunicação é a base de toda a formação da sociedade. Por falhas de comunicação, guerras começaram, catástrofes aconteceram. Pela eficácia da mesma, os mesmos eventos também já foram evitados. Por problemas de comunicação, brigamos, discutimos, desfazemos laços afetivos, somos mal interpretados. E tudo isso está relacionado diretamente com a nossa educação, aquela educação que, muito provavelmente, careceu de incentivo lúdico.

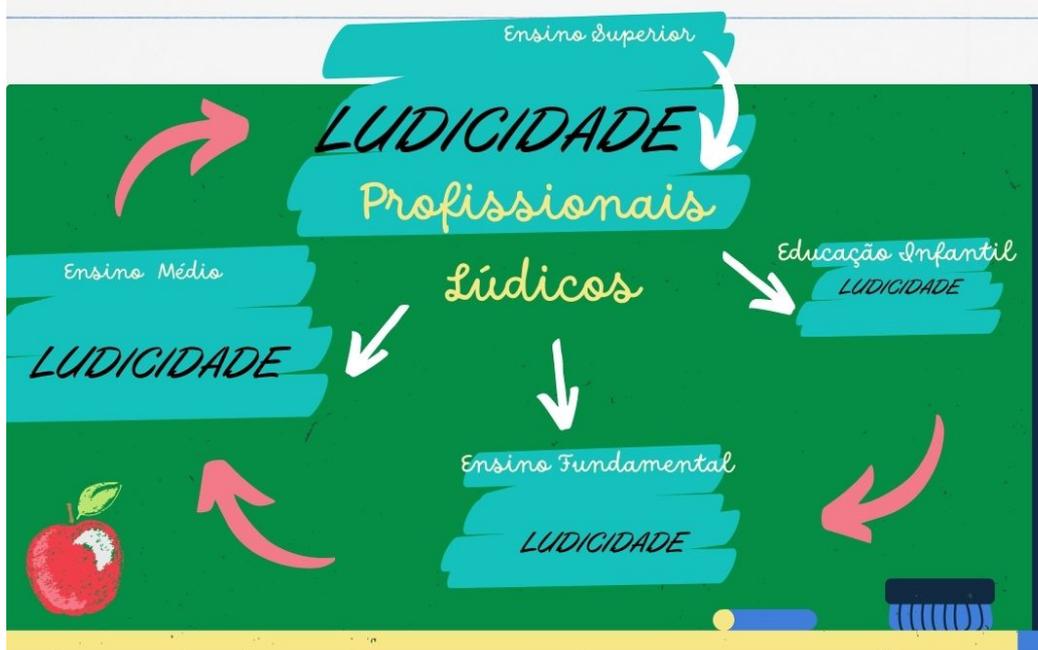
A formação dos professores em geral não atenta suficientemente para as questões da comunicação. Se pararmos para observar, muitos professores de ciências exatas têm dificuldade até mesmo em questionar certos postulados, pois seu pensamento já está tão habituado a pensar apenas pelo saber da informação que criar sentidos parece algo impossível. Quanto à expressão, o nosso dia a dia, encontramos em sala de aula professores com problemas de dicção, falando muito rápido ou muito baixo, ou de forma muito linear, o que gera dificuldade na comunicação e desinteresse dos alunos. A repressão também é um agente muito forte nas salas de aula, e os alunos vão se habituando a isso, de modo que, quando chegam na graduação, não conseguem se manifestar através da fala em sala de aula. E o que dizer das apresentações de trabalhos, quando os alunos precisam ficar diante da turma toda? Geralmente os trabalhos são pouco criativos, cartazes com parágrafos copiados de outro lugar, alunos e alunas perfiladas na frente da lousa, dois seguram o cartaz, os outros leem o que está escrito, mas ninguém consegue refletir e explanar a sua reflexão sobre o assunto, aqui já estamos em uma fase muito debilitada da ludicidade e isso é reflexo de todos os atos anteriores a estes momentos, atos ocorridos tanto dentro da sala de aula pelo professor opressor, quando fora dela por toda a sociedade que despreza ou faz pouco caso da ludicidade na formação do ser humano, estas ações trabalharam em prol de suprimir a ludicidade da criança, com atos de silenciamento e repressão, tonando estes, indivíduos pouco comunicativos e lúdicos. Logo, a culpa por situações de apresentações de trabalhos pouco criativas, não são culpa dos alunos, e sim de toda a comunidade escolar que trabalhou à favor do silenciamento da criatividade da criança.

Chegando no ensino superior, o aluno, em geral, já está com a sua potência lúdica profundamente comprometida. Com exceção dos cursos de artes, na graduação poucos professores ainda tentam recuperar o que resta de ludicidade naquele jovem, modificando a disposição das cadeiras em sala de aula, realizando conversas em roda ou pedindo trabalhos criativos.

Esse trabalho é pela defesa de uma transformação que me parece urgente em nosso ensino. Creio, profundamente, que se houvesse agentes capacitados para explorar e fomentar a imaginação e a ludicidade dos alunos e alunas nas fases iniciais do processo de aprendizagem, e se todos os professores, sejam do ensino fundamental ou médio, tivessem oportunidade de uma capacitação também mais rica nesse sentido, teríamos crianças, adolescentes e jovens mais criativos e comunicativos, que, possivelmente, se tornariam graduandos e pós-graduandos capacitando novos agentes lúdicos nas escolas do país.



Fomento à Ludicidade



o ensino superior forma profissionais lúdicos que incentivam a ludicidade em seus alunos, que crescem lúdicos e incentivam a ludicidade nas próximas gerações, sendo que alguns ingressarão na formação acadêmica da educação, formando novos profissionais lúdicos, que seguirão incentivando a ludicidade nas próximas gerações e assim o ciclo sempre se reinicia.

MAS AONDE ENTRA O TEATRO NISSO TUDO?

O teatro é uma ferramenta poderosa na formação da ludicidade e da comunicação, e todos estes elementos são parte de nós enquanto seres humanos, conforme a sociedade racional atua sobre nós, alguns conseguem se manter mais ou menos lúdicos.

Perto da minha casa tem um cruzamento com semáforo onde uma família diariamente fica fazendo malabares, por diversas vezes eu fiquei os observando e reparando como a habilidade com as claves vai passando de pai para filho. Estes dias passou por mim um senhor vestido de “Chaves”, ele estava vendendo balas no sinal, e então a união destes dois momentos me levou a refletir do quanto o ser humano se torna criativo e abre mão do ridículo em busca de sobrevivência, nestes dois casos as pessoas estavam ali por necessidade, já que vivemos em tempos pandêmicos e muitas pessoas foram demitidas, sendo assim, elas buscaram uma nova forma de pagar suas contas, e aqui entra um princípio de teatro. A convenção de um senhor vestido como o personagem que marcou gerações, ou o show que dura do sinal vermelho até o sinal verde, tempo que o malabarista tem para mostrar todas as suas habilidades e ainda recolher as moedas nos carros. No caso do malabarista, ele também tinha uma roupa especial, bem simples, mas com artigos brilhantes que o colocavam em outro estado fora do cotidiano, de modo a chamar a atenção para si. E tanto neste caso quanto no caso do Chaves, o figurino foi quem gerou a convenção, onde nós motoristas, motociclistas, pedestres, nos tornamos o público destas pessoas pelo curto espaço de tempo entre o sinal vermelho e o verde.

Deduzo de forma leviana que estas pessoas não tiveram uma formação lúdica, não tiveram agentes incentivadores que os incentivassem a ser exploradoras de sua criatividade. Mas na sua forma mais primitiva, a criatividade se fez presente para garantir a sobrevivência destas pessoas. Imagino se estas pessoas tivessem a oportunidade de desenvolver suas ludicidades desde os primeiros anos de vida, quem seriam estas pessoas hoje? Penso que talvez se a sociedade inteira fomentasse a ludicidade de forma constante, teríamos uma outra estrutura social, econômica e política.

Na minha creca, o teatro deveria estar disponvel em todas as etapas do ensino, visto que o mesmo  uma grande ferramenta de incentivo  comunicao e a comunicao  uma das bases da formao da sociedade. E para alm disso, deveria ser um produto a ser disponibilizado para empresas que trabalham com gesto de grupos de pessoas e com atendimento ao pblico. Seria interessante empresas usarem oficinas de teatro na capacitao comunicativa de seus profissionais com os clientes e tambm com seus prprios colegas.

[...] No entanto, quando atua com o grupo, experienciando coisas junto, o aluno-ator se integra e se descobre dentro da atividade. Tanto as diferenas como as similaridades dentro do grupo so aceitas. Um grupo nunca deveria ser usado para induzir conformidade, mas, como num jogo, deveria ser o elemento propulsor da ao. [...] A participao e o acordo de grupo eliminam todas as tenses e exaustes da competio e abrem caminho para a harmonia. Uma atmosfera altamente competitiva cria tenso artificial, e quando a competio substitui a participao, o resultado  ' a ao compulsiva. Mesmo para os mais jovens, a competio acirrada conota a ideia de que ele deve ser melhor do que qualquer outro. Quando um jogador sente isso, sua energia  dispendida somente para isto, ele se torna ansioso e impelido e seus companheiros de jogo tornam-se uma ameaa para ele. Se a competio for tomada erroneamente como um instrumento de ensino, todo o significado do jogo ser distorcido. A atuao permite que uma pessoa responda com seu "organismo total dentro de um ambiente total". A competio imposta torna essa harmonia impossvel, pois ela destri a natureza bsica da atuao no palco ocultando a auto-identidade e separando um jogador do outro.

(SPOLIN, 2010, Pg.09)

A comunicao deve ser uma zona de troca, troca de experincias, troca de informaes, e no uma zona onde apenas se d sem se receber de volta,  uma via de mo dupla onde se deve falar, mas tambm  preciso se saber ouvir o outro, as duas coisas devem acontecer na medida certa, em equilbrio e sem pressa.

7. COMO?

Até aqui apresentei minhas reflexões sobre a escola pública, meu lar durante toda a minha infância e adolescência, e instituição da qual eu sempre defenderei, e é pensando em defender e melhorar o ensino público que desenvolvo estas reflexões, por ter vivido e visto de perto tudo o que aponte até aqui. Entretanto, sendo um indivíduo por inteiro do ensino público, até mesmo na graduação tendo em vista que neste momento integro uma Universidade Pública paga com imposto de toda a sociedade, sinto a necessidade de devolver para a sociedade o que foi investido em mim, por isso, a seguir, tomando como base todas as minhas reflexões aqui, proponho ideias concretas de mudança na forma de lecionar em sala de aula, para que não se fique só no campo das ideias, para que estas reflexões não sejam uma utopia e que possamos ver que sim, é possível revolucionarmos a educação de forma prática e amigável.

O primeiro ponto que acredito ser de fundamental importância para esta revolução é voltarmos nossos olhos para a graduação, afinal, ali estão os agentes que colocarão em prática as ideias e propostas para incentivar mais e mais a ludicidade nas próximas gerações. Sendo assim, acredito ser de fundamental importância que alunos dos cursos de licenciatura de todas as áreas e de pedagogia, tenham contato com o teatro. Tomando como cenário a Universidade Federal do Rio Grande do Sul, instituição da qual faço parte e tenho mais propriedade para associar minhas ideias, proponho que estes alunos de licenciatura ingressem nas disciplinas práticas do primeiro semestre de teatro, isto é, atuação corpo e voz. Sugiro estas disciplinas porque nelas há um trabalho prático voltado para linguagem corporal, disponibilidade corporal, oratória, estado de jogo, fé cênica, autoconhecimento, desinibição e improvisação, peças-chaves para a promoção da ludicidade e para a comunicação. Talvez também fosse interessante a disponibilização das disciplinas práticas do semestre 2 como cadeiras alternativas ou eletivas.

Veja que aqui proponho uma atenção para o trabalho de desinibição dos professores e não dos alunos diretamente, já que o objetivo é que estes

professores ganhem liberdade para criar e aplicar seus próprios jogos adaptados para suas disciplinas em sala de aula. Acho interessante frisar a importância de desassociar o jogo com a competição, de modo a promover a união e não a segregação dentro de sala de aula, sendo assim, estes conceitos já partem da formação do professor que deve fomentar a ideia de trabalho de grupo onde todos ganham e ninguém perde.

Agora trarei ideias que podem ser aplicadas em sala de aula pelos professores ou pedagogos para tornar suas aulas mais lúdicas. Acredito que se faça importante separarmos estes educadores em 3 grupos, sendo o primeiro os profissionais das creches, que lidam com crianças muito pequenas, ainda em estado de exploração do mundo; professores do primário, que trabalham a alfabetização e os conceitos básicos de matemática, e os professores que atuam nas etapas em que as disciplinas se subdividem-se entre diversas outras áreas.

Os educadores da fase inicial de exploração da criança devem seguir muito mais pelo caminho de se tornar o mais passivo possível, sendo um agente facilitador da exploração e um incentivador da comunicação da criança com o meio e com as outras crianças, sempre buscando usar um vocabulário de incentivo e não de repressão, a palavra “não” deve, praticamente desaparecer de seu vocabulário na comunicação com a criança, isso não quer dizer que a criança não terá limites, mas que repreensão, quando muito necessária, virá de forma amigável, empática e que imponha respeito e não medo em quem a recebe.

A fase da alfabetização é uma fase de magia, é o momento em que “vimos a chave da leitura”, eu ainda me lembro muito bem da primeira vez que li na vida, eu estava em casa, olhei para um pote de margarina sobre a mesa e disse para a minha mãe “*Delicata*”, essa era a marca da margarina que estava sobre a mesa, foi a primeira palavra que li, eu não consigo explicar racionalmente como isso acontece, mas parece que simplesmente acontece, quando lemos nossa primeira palavra, daí queremos ler tudo por onde passamos, foi assim comigo, acredito que tenha sido assim com muita gente.

Nesta fase da vida a ludicidade faz parte de 90 por cento do nosso dia a dia, tudo é uma aventura.

Aqui eu proporia a aplicação de um jogo muito famoso, o *Imagem e Ação*, como o auxilia da professora, seria possível trabalhar expressão corporal através da mímica, a comunicação e o trabalho em grupo, as habilidades motoras e de associação através do desenho e das dicas, o raciocínio rápido tendo em vista que existe um tempo definido para cada rodada, e mais a fundo até a matemática se voltarmos nossos olhos para a ampulheta usada na contagem do tempo. Além disso, é possível fazer múltiplas adaptações deste jogo para aproximar os alunos das atividades de sala de aula, seria possível trabalhar com a identificação de objetos, de animais, de profissões, trabalhar com o alfabeto. Tenho recordações de dois jogos desta época que acredito hoje serem jogos de repressão e a serem evitados em sala, os jogos a que me refiro são “O jogo do silêncio” e “Vaca amarela”, nas minhas séries iniciais era muito recorrente a aplicação destes jogos para promover o silêncio durante as aulas.

Na minha época de escola, a partir da quarta série, passávamos a ter os cadernos subdivididos em matérias, eu lembro que foi um marco para mim, pois foi a fase em que passei a deixar de estudar somente português e matemática, e passei a estudar, além destas, estudos sociais e ciências. Daí para a frente os conteúdos disciplinares vão se subdividindo cada vez mais até atingir seu ápice no ensino médio. Então, acredito que passada a fase do primário e seguindo até o 9º ano, esta fase seja uma fase muito rica para desenvolver diversos jogos adaptados para os conteúdos presentes na súmula de cada disciplina.

Eu, na condição de artista e pesquisador do teatro para infância e juventude, sou membro de grupos que produzem espetáculos infanto-juvenis e uma das características de nossos trabalhos é a elaboração de um projeto pedagógico que é disponibilizado para as escolas que aderem aos nossos projetos. Estes projetos pedagógicos são desenvolvidos de forma a propor atividades em sala de aula pós contemplação de um dos nossos trabalhos, sendo assim, todas as atividades sugeridas em nossos projetos pedagógicos

tem relação com os espetáculos assistidos, mas contextualizados para cada disciplina escolar. Fazemos isso com o intuito de tornar o espetáculo menos efêmero, de modo a proporcionar uma vida útil maior do projeto e seguir reverberando no imaginário de nosso público, os convidando a imergir no contexto de cada um de nossos trabalhos, provocar reflexões e debates acerca de cada um dos temas abordados em cena.

Trago o relato do projeto pedagógico no fazer teatral infanto-juvenil, algo que faz parte do meu trabalho diário, para exemplificar a adaptação e aplicação de jogos teatrais em sala de aula.

Começo trazendo novamente o jogo *Imagem e Ação*, um jogo tão universal e sem restrição de idade. Este jogo é possível de se adaptar para qualquer disciplina de humanas ou letras, visto que professores de literatura podem contextualiza-lo para autores e períodos históricos, abaixo dou um exemplo:



Como podemos observar acima, cada letra representa uma categoria em específico, adaptando para a literatura, “P” poderia ser “escritor” (E), “O” poderia ser “obra” ou “livro” (O), “A” poderia ser “movimento literário” (ML), “D” poderia ser contexto histórico” (CH) e assim sucessivamente o jogo poderia ser adaptado.

P Cartão de palavras

P sigmund freud

4

O bisnaga

1

A sacar

6

D hospicio

2

L avatar

4

M berimbau

2

Como deseja prosseguir?

MIMICA

DESENHO

Assim, "P" mudaria para "E", "O" continuaria sendo "O", "A" passaria a ser "ML" e "D" passaria a ser "CH". Então "E" poderia ter como resposta "MACHADO DE ASSIS", "O" poderia ter "O CORTIÇO", "ML" teria "MODERNISMO" e "CH" passaria a ter "ERA VARGAS". Os alunos se utilizariam de mímicas e/ou desenhos para tentar interpretar a resposta, trabalhando, assim, a expressão corporal e facial, habilidades motoras, raciocínio e comunicação, conceitos relacionados com o teatro.

Além do jogo Imagem e Ação, ainda é possível dissecar por completo os livros de Viola Spolin e adaptá-lo para o contexto escolar, construindo uma ponte entre o teatro e disciplinas como história, geografia, ciências, matemática, entre outras, partido da criatividade de cada professor que já teria sido fomentada na sua formação acadêmica através do contato com teatro.

Através da música seria possível trabalhar a matemática, e para isso não seria nenhum pouco necessário que alguém soubesse cantar. Existe um jogo no teatro que chamamos de “orquestra” onde todos formamos um grande círculo e uma pessoa é escolhida para ser o ou a maestra, a partir das orientações desta pessoas que ocupa a vaga de maestro, cada pessoa do círculo cria um som rítmico, sendo que existe o jogar número 1, por onde o jogo começa, e a cada orientação do maestro, mais um jogador incorpora seu som rítmico aos sons já estabelecidos, quando o maestro completa o círculo incluindo todos os integrantes com seus sons rítmicos ao mesmo tempo, temos uma grande orquestra. A partir deste jogo é possível observar o tempo, o ritmo e como a matemática atua sobre ele.

A fase do ensino médio/magistério/ensino técnico visa preparar o jovem para o mercado de trabalho ou para o vestibular, sendo assim, de acordo com minhas lembranças, o ensino médio era uma grande revisão do ensino fundamental que durava três anos. Nesta fase da vida, acredito que seria de fundamental aplicação jogos que trabalhassem presença cênica, oratória, desinibição, improvisação e expressão corporal. Seria de grande importância que os professores incentivassem estes alunos a sempre expressarem seus pensamentos, seus questionamentos e suas opiniões, e propusessem reflexões. Lembrando que tudo o que foi proposto de jogos nas fases anteriores, também cabem aqui, já que tudo é um acumulativo de experiências, a formação de uma bagagem que queremos que esteja bem carregada para durar a vida toda, e além disso, como dito anteriormente, o ensino médio é uma revisão do ensino fundamental, então todos os jogos teatrais ou mesmo o *Imagem e Ação* adaptado são bem vindos.

Outro aspecto que não pode ser deixado de mencionar é o fomento à cultura e às artes, é extremamente importante que crianças e adolescentes não

só façam jogos teatrais em sala de aula, mas também que consumam espetáculos de teatro, música, dança e vão a exposições artísticas. Hoje em dia praticamente todas as cidades possuem suas feiras do livro ou semana literária, uma atitude muito legal de fomento à cultura, entretanto, cultura, arte, expressão precisa ser fomentada diariamente, seja através de jogos em sala ou contemplando as artes cênicas. Espetáculo teatrais não são um produto barato, afinal são profissionais qualificados que produzem espetáculo, e pelo qual precisam ser remunerados como qualquer outro profissional, e além disso tem o desgaste de logística, o que torna este um produto caro, mas na contramão, existem grupos como os que faço parte, que elaboram e aprovam em editais públicos projetos artísticos destinados ao público infanto-juvenil, e que, recebendo verba pública através de edital, disponibilizam seus projetos gratuitamente para zonas descentralizadas e comunidades em situação de vulnerabilidade social visando fomentar a cultura em todos os lugares e promover oportunidade de troca de experiências e cultura, visto que a cultura está em todos os lugares e ninguém, por mais culto ou artista que seja, leva cultura para ninguém, assim como o professor não levar conhecimento para o aluno, mas sim, promove uma ambiente de troca onde promotor e promovido aprendem juntos através da troca.

O incentivo à ludicidade através de jogos teatrais é uma ferramenta muito eficaz no desenvolvimento da comunicação dos indivíduos com o meio, pensando assim, acredito que essas propostas deveriam até mesmo expandir para outros grupos, principalmente grupos de profissionais que trabalham com atendimento ao público como atendentes de call center, comerciantes varejistas, médicos e enfermeiros, advogados, corretores, jornalistas, entre outros, ou até mesmo para profissionais que trabalham em grupos, a fim de melhorar a relação e a comunicação entre os membros do grupo de trabalho, como por exemplo escritórios, fábricas, repartições públicas. Oportunidades como estas não só promoveriam uma melhor comunicação entre os envolvidos como permitiria uma quebra de rotina no trabalho, e conseqüentemente, um momento de prazer e expressão, um ambiente confortável de troca, uma vivência, uma experiência.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, a educação pública necessita de mudanças, mas estas mudanças nunca ocorrerão de fato se não tivermos políticos engajados de verdade em melhorar a educação no nosso país, políticos que desenvolvam leis e políticas públicas para tal de modo a valorizar nossos professores, incentivar o desenvolvimento de novas ideias na formação acadêmica dos mesmo e a desestimular o sucateamento do ensino público. Precisamos de professores que não subestimem a capacidade de aprender do estudante, que não “ANUL(O)E o ALUNO”.

Precisamos de projetos que visem incentivar a ludicidade na formação dos professores e pedagogos, que por sua vez incentivarão a ludicidade nas próximas gerações através de ferramentas como o teatro, estas crianças crescerão e se tornarão os nossos futuros profissionais da educação, da política, da segurança, do saneamento básico, da saúde, e assim a roda gira, precisamos fomentar uma sociedade mais lúdica e menos atrasa para os seus compromissos, pois os compromissos podem esperar já o tempo não nos espera, o tempo só passa, precisamos degustar mais o prazer que é estar vivo, trabalhar com o que se ama, pois quem trabalha com o que ama, não trabalha, brinca, se diverte.

Precisamos saborear o prazer de estar com nossos amigos, nossos familiares, nossos professores, pois com amor, a vida é mais doce, com magia e imaginação, a vida é mais colorida. Como disse Manoel de Barros “*É preciso transver o mundo*”.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. Tradução e revisão de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf acesso em 23 jan. 2022.

MANUAL DO NOVATO DO COLÉGIO DE APLICAÇÃO. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/colegiodeaplicacao/dicas-para-os-novatos-no-cap/> acesso em 23 jan. 2022.

READ, Herbert. A educação pela arte. Tradução: Valter Lélis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001 (Coleção a).

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. Tradução de João Wanderley Geraldi. Campinas: Revista Brasileira de Educação N° 19, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=pdf&lang=pt> . Acesso em 02 mar. 2022.

SANTOS, Cristiane Cimelle da Silva; COSTA, Lucinalva Ferreira da; MARTINS, Edson. A Prática Educativa Lúdica: Uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação Infantil. Revista eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET, 2015. Disponível em: <https://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf>. Acesso em 02 mar. 2022.

9.1 REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS

PRO dia nascer feliz. João Jardim. Brasil, 2006. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=nvsbb6XHu_l&t=19s

TARJA Branca. Cacau Rhoden. Brasil, Produtora Maria Farinha Filmes em parceria com Instituto Alana, 2014.

MANOEL de Barros - Só dez por cento é mentira. Pedro Cezar. Brasil, 2009. Produtora: Artesanato Eletrônico. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VG4P_mWWAI0

TERRITÓRIO do brincar- diálogos com escolas. David Reeks e Renata Meireles. Projeto Território do Brincar em parceria com o Instituto Alana. Brasil, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ng5ESS9dia4>