

Educador: Francisco Souza da Silva
Escola: UME Dom Pedro I
Data de realização: de 01/04/2019 até 30/10/2019
Categoria: Ensino Fundamental I
Linguagem: Teatro

Brincando também se aprende Processos de ensino com o jogo de improviso

Contextualizando

A UME Dom Pedro I, localizada no bairro Vila Natal que foi oficializado em 1980¹, quando a Secretaria Municipal de Serviço Social formulou o projeto de transferência dos moradores de 350 casas da favela Vila Esperança para aquela nova área. Porém a ocupação do local teve início em 1974, com a construção do acesso rodoviário Pedro Taques/Rodovia dos Imigrantes. O transporte coletivo existente na Rodovia Pedro Taques, o fácil acesso aos serviços urbanos do bairro Vila Nova (escolas, posto de saúde, mercados) e os altos aluguéis cobrados na região central foram alguns dos fatores que favoreceram o crescimento significativo nessa área.

Localizada ao lado dos trilhos da Fepasa e Faixa da Eletropaulo, nas proximidades da Via Anchieta, os ruídos de trem e caminhões são constantes. Muitas crianças se arriscam atravessando a linha férrea com os trens parados, ao invés de utilizar a passarela. Um grande risco porque a qualquer momento os trens podem iniciar movimento.

No início os moradores retiravam seu sustento com a pesca e captura de caranguejos, contudo com a construção do conjunto habitacional Mário Covas a região sofreu mudanças nas formas de organização da vida e economia. Com o desenvolvimento do Pólo Industrial que oportunizou empregos nas cerca de 25 grandes empresas as áreas de fertilizantes, química, petroquímica e de siderurgia. (BARBOSA, 2012).

Ao longo desses mais de 30 anos de existência, o bairro recebeu muitas famílias que foram transferidas das áreas de risco nas encostas da Serra do Mar. Tendo um crescimento desordenado com ausência de políticas públicas essenciais como fornecimento de água, tratamento de esgoto, além dos serviços de saúde.

¹ Informações retiradas do portal Novo Milênio Cubatão, criado por Carlos Pimentel Mendes como forma de oferecer um histórico sobre os núcleos de moradia da cidade. Disponível em: <http://www.novomilenio.inf.br/cubatao/bvnatal.htm>. Acesso em 20/11/2019.

Como a maioria dos bairros de periferia da Baixada Santista, há uma diversidade de situações na questão dos tipos de moradia, alguns residem nos conjuntos habitacionais populares, outros em casas populares de construção por meio de mutirões, e ainda outros que residem nas favelas de palafita, ou em barracos pressionados pela rodovia e a área de mangue.

Essas histórias foram contadas em conversas informais com funcionários da escola, outras professoras e muitas das crianças, que por vezes sentam ao meu lado para conversar durante o intervalo, ou quando estamos fazendo algum trabalho em grupo, ou na troca de professores, muitas vezes pedir para levar meu material até a outra sala, pode significar querer dar uma volta, ou o desejo de dizer algo.

Gênese do projeto

O projeto foi originado de dois outros. Primeiro meu projeto de mestrado no Instituto de Artes da UNESP-SP, e uma proposta da Seduc de Cubatão em parceria com a ONG Ecoviver², patrocinado pelo grupo EcoRodovias, viabilizado pela lei de incentivo à cultura (Lei Roaunet) do Ministério da Cidadania. Este tinha como objetivo incentivar processos de aprendizagem por meio de metodologias ativas para discutir e fomentar ações unindo Teatro e conscientização sobre sustentabilidade.

Tendo o manguezal de um lado, problemas sociais e de infraestrutura de outro, e uma enorme vontade de expressão das crianças isso motivou a *bricolagem* (LEVI-STRAUSS, 2010) destas propostas, e assim descobrimos que brincando/jogando aprendemos muitas atitudes que transformaram nossos olhares diante do olhar das crianças para questões sociais.

A Jornada Ecoviver tem como objetivo incentivar a elaboração de processos de ensino-aprendizagem por meio das metodologias ativas: sala invertida, gamificação e pedagogia de projetos para discutir e fomentar ações no campo da sustentabilidade baseada nos 17 Objetivos para um mundo sustentável, documento promulgado pela ONU em 2015³.

² O Projeto Ecoviver foi criado em 2006 com os **objetivos** de sensibilizar professores e alunos de escolas públicas para o desenvolvimento de um novo olhar acerca do território em que vivem, com o aprofundamento sobre as dimensões da sustentabilidade; fomentar a reflexão e o debate sobre as questões da atualidade; despertar a sensação de pertencimento da comunidade e estimular o exercício da cidadania; proporcionar intervenções artísticas na escola, na comunidade ou no bairro, estimulando a criatividade e fomentando a arte e a cultura. Ver mais em: <http://www.ecoviver.com.br/> Acessado em: 21/06/2020.

³ Em setembro de 2015, líderes mundiais reuniram-se na sede da ONU, em Nova York, e promulgaram um plano de ação para erradicar a pobreza, proteger o planeta e garantir que as pessoas alcancem a paz e a prosperidade: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, a qual contém o conjunto de 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Para saber mais acesse: <https://nacoesunidas.org/conheca-os-novos-17-objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel-da-onu/> e <http://www.agenda2030.com.br/>. Acessados em 21/06/2020.

O projeto foi realizado de abril a agosto de 2019 com 4º anos e dois 5º anos (09 e 10 anos). Neste texto e no vídeo, em específico, desenvolvo reflexões sobre o projeto realizado com os 5º anos.

A sensibilização e sondagem sobre o tema: sustentabilidade. A partir de desenhos baseados neste tema e com foco nas questões que as crianças acreditavam serem urgentes discutirmos, iniciamos os jogos de improvisação. Atividades que proporcionaram experimentações de diversas situações envolvendo os temas: preconceito, machismo, poluição do mangue e dos mares.

As narrativas criadas apresentavam estes problemas e buscavam apresentar formas de solucionar por meio do improviso. Em uma turma inseri o Teatro de Bonecos, um campo repleto de técnicas que fomos descobrindo juntos, criando e recriando, assistindo vídeos de espetáculos e experimentando com objetos não-estruturados, e depois criamos nossos próprios bonecos. O material fundamental foi o corpo, os objetos, figurinos, foram complementares as ações corporais.

As propostas de jogo realizadas neste percurso possuem elementos de diferentes proposições do ensino de teatro praticados, ou que ainda se pratica em arte-educação no Brasil, porém não acredito que se encaixam estritamente em uma única forma de jogo.

Considerando as definições de *jogo teatral* (SPOLIN, 1999, 2001), *jogo dramático* (RYNGAERT, 2009), *jogo dramático espontâneo* (LOPES, 2017), *teatro do oprimido* (BOAL, 1979, 2012) e *construção do drama* (CABRAL, 2006) penso que os encontros com a arte desenvolvidos nesse projeto podem possuir um ou mais elementos destes tipos de jogos.

Paulo Freire (1988, 2001) ofereceu a base para a organização dos processos de ensino, com a perspectiva do desenvolvimento da autonomia no aprender, e de uma relação dialógica no ensino e na relação professor e educandos. Os trabalhos de Ana Maria Amaral (2004) e Valmor Beltrami (2009) mostraram os caminhos para o envolvimento com o universo do Teatro de Formas Animadas, os espetáculos do Grupo XPTO, e as reflexões de Marina Marcondes Machado em seu blog Agachamento, que me propiciou compreender a criança como protagonista, além de seus ensinamentos sobre Teatro e Infância.

Existe um caráter de uma construção de dramatizações por meio do improviso que sustenta essas experiências, em uma base de compreensão do jogo fundamentada na concepção do antropólogo Johan Huizinga (2018).

O jogo é uma atividade livre, em que os jogadores se envolvem de maneira voluntária. A obrigatoriedade de participar do jogo retira ou minimiza as capacidades de divertimento e alegria dos participantes, e conseqüentemente as possibilidades de envolvimento. O jogo é uma

situação temporária, ocorre em determinado tempo e espaço fora da vida comum, como um momento extracotidiano. Tempo em que fazer de conta se mistura com as referências da realidade, o que torna a situação de jogo um complemento da vida social.

Nos encontros com as crianças procuro incentivar a participação de todas nas atividades, mas não as obrigar a fazer, procuro envolver todos independentemente se as crianças são atuantes na dramatização, ou se estarão de fora observando como espectadores. É importante destacar que essa participação externa contribui para a compreensão daquilo que estamos improvisando, o olhar do espectador fornece subsídios para os próximos jogos.

O espaço do jogo pode ser previamente existente, ou pode existir de maneira temporária também, ou pode assumir formas e lugares que delimitam as maneiras de se relacionar com a materialidade e os outros jogadores. Na maioria das improvisações realizadas o lugar criado foi uma realidade muito próxima das crianças, algumas nomeavam “no centro da cidade” ou “na favela”, indicadores de um lugar com normas e dinâmicas muito específicas, contudo mesmo com essa proximidade tão carnal com a realidade mais próxima das crianças, o momento do jogo as leis e costumes cotidianos perdem sua validade, porque são estabelecidos outros parâmetros, que podem ou não ser condizente com o real ((HUIZINGA, 2018).

Os jogos são atividades que seguem regras assumidas pelos integrantes do grupo, e que podem ser alteradas por eles. Estas servem para que os jogadores entendam os limites e possibilidades para desenvolver o jogo e seguir (ou blefar) as regras são parte essencial para obter o prazer e alegria subjacentes ao jogo.

O sociólogo Roger Caillois (1990), em continuidade ao desenvolvimento do trabalho de Huizinga à respeito do jogo classificou os jogos em quatro categorias: *agôn* (competição), *alea* (sorte/azar), *ilinx* (vertigem) e *mimicry* (imitação). Os jogos que mais utilizo nos processos de ensino/aprendizagem são do tipo *mimicry*, como “*Qualquer jogo que supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão [...] ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e sob alguns aspectos, imaginário* (CAILLOIS, 1990, p.39).

Nesta categoria os jogadores assumem personagens e vivem em um mundo imaginário, onde é permitido pensar, criar e sentir em um mundo diferente daquele em que vive. As regras e tudo o que acontece no decorrer do jogo está nas mãos dos jogadores, e por meio da criatividade libertam sua imaginação para vivenciar situações que desejam ou que conhecem, e assim podem agir com liberdade.

Os jogadores podem se comportar de forma diferente do habitual, porque no jogo são outras instâncias que estimulam e orientam os comportamentos e as ações. O contexto

construído na dramatização estimula a capacidade de atuar como outro, e viver situações diferentes daquelas que fazem parte de seu cotidiano, ou evidenciam um repertório da criança.

Dessa maneira a criança leva para o jogo o conhecimento que possui sobre os temas e contextos a serem dramatizados, por esse motivo é fundamental desenvolver os jogos com base nos tempos e espaços que as crianças trazem. Uma sondagem antecipada com desenhos, ou em uma roda de conversa, ou um jogo com proposta aberta para que dramatizem o que desejam, sentem, oferece um material essencial para o desenvolvimento da prática.

Jogando e aprendendo

Como primeiro procedimento era preciso localizar a questão do que é sustentabilidade para as crianças, realizamos por meio de rodas de conversa com objetivo de levantar qual era o entendimento sobre esse assunto. As crianças foram levantando palavras, situações, explicações a partir do que compreendiam sobre a palavra.

Tive que dissecar essa difícil palavra, pois não era possível partirmos para os jogos de improviso sem compreender de fato sobre o que estaríamos pensando. A cada questionamento meu as crianças diziam palavras, e novos questionamentos eram levantados por mim com a finalidade de provocar as reflexões e posicionamentos das crianças.

Figura 01: Um chuva de ideias



Fonte: Acervo do autor (2019)

Quando formamos um conjunto de palavras que nos permitiu compreender do que se trata a ideia de sustentabilidade conseguimos fazer associações com a realidade, levantar casos que exemplificavam as problemáticas para que tenhamos uma vida sustentável, na perspectiva que esse termo nos fornecia.

Meu planejamento consistia na definição do tema que seria discutido pelas turmas, e desenvolvermos as reflexões a partir de cenas criadas com o jogo de improvisos para construirmos uma história que pudesse ser montada como um espetáculo. Os educandos pesquisaram e analisaram situações na comunidade que dificultam uma vida sustentável.

A partir dos apontamentos das crianças em roda de conversa, a próxima etapa foi a elaboração de desenhos para representar as problemáticas que escolheram como mais urgentes daquelas definidas anteriormente. A partir dos desenhos escolheram um problema dentre os vários temas apontados, como aquele que merecia ser refletido e que deveríamos agir.

A prática dos jogos de improvisação em pequenos grupos forneceu subsídios para refletirmos os temas escolhidos, enquanto um grupo jogava os outros assumiam a postura de espectadores. Nas rodas de conversa debatíamos o que havia sido apresentado, e levantando questionamentos sobre os fatos encenados para que pudéssemos não avaliar as cenas, mas refletir a situação dramatizada. As respostas para muitos desses questionamentos eu solicitava que fosse dada no jogo de improviso, e assim aos poucos conseguíamos compor histórias.

O 5º ano E escolheu os *objetivos 5 – igualdade de gênero e 10 – redução das desigualdades*. A partir da improvisação de suas próprias histórias sobre episódios em que sofreram ou presenciaram *bullyings*, construíram pequenas histórias sobre preconceitos racial, gordofobia, homofobia e machismo. No decorrer as crianças optaram por compor uma história sobre a desigualdade entre meninos e meninas nos esportes.

] memória⁴ [

Nos desenhos foi possível perceber que a maioria da turma tinha uma preocupação grande com as questões relacionadas ao preconceito. E nas dramatizações que realizamos a partir dos desenhos isso ficou muito forte, que não era apenas mais um assunto a ser abordado, mas era urgente pensar e agir sobre esse contexto.

⁴ Rotineiramente o termo "memória" implica na capacidade de guardar, conservar e evocar ideias ou lembranças adquiridas antes, isto é, algo ausente, cronologicamente localizado no tempo passado. No campo literário, memória refere-se a narrativas históricas, escritas pela pessoa que vivenciou os fatos a serem descritos. Inspirado por Nelson Rodrigues na obra *Vestido de Noiva* em que utiliza três planos: a realidade, a memória e a alucinação. Como uma forma de oferecer as passagens nessa narrativa.

Figura 2: Perseguição

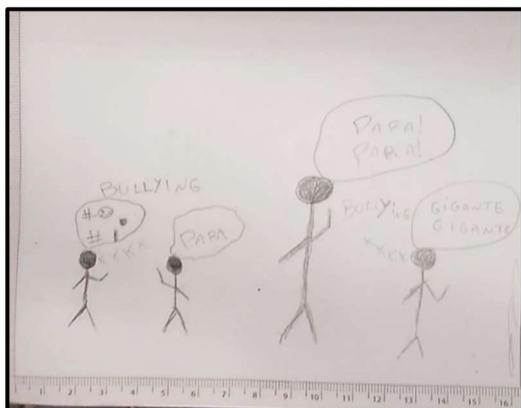


Figura 3: Gordofobia



Figura 4: Xingamento

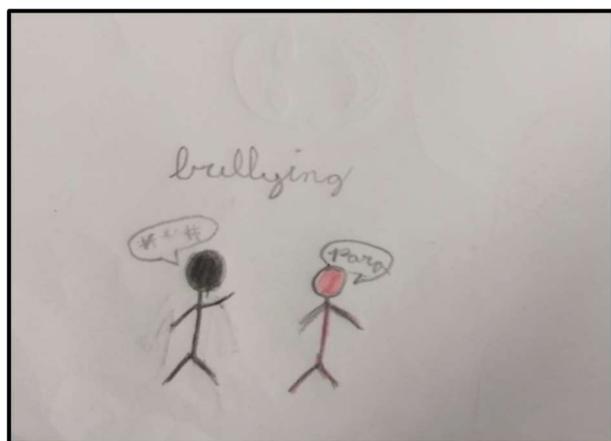
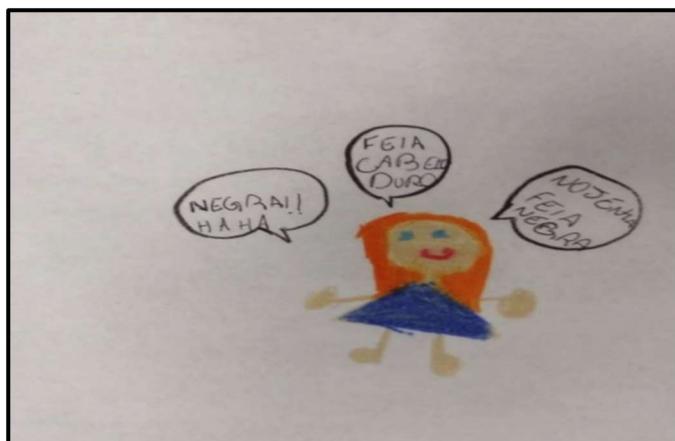


Figura 5: Racismo em palavras e ofensas



Fonte: Acervo do autor (2019)

Um grupo apresentou a seguinte cena:

Uma menina encontra outras duas que a ofendem e empurram. Na sequência a menina agredida encontra a mãe, reluta um pouco em contar o que aconteceu, mas depois conta para a mãe que decidiu ir a escola para conversar com as meninas.

O encontro entre a mãe e as meninas é encenado com muita confusão, as falas não saem. E rapidamente é concluída. As meninas decidem fazer novamente, e agora com mais calma conseguem deixar mais claro as ações e diálogos.

As meninas riam muito durante a dramatização, depois elas disseram que não era porque a história seria engraçada, mas o nervosismo por apresentar diante da turma.

Na roda de conversa a menina que é agredida relatou que sofre cotidianamente com as piadas de alguns meninos que a chamam de girafa, por ela ser maior da turma. Na conversa outras meninas se queixaram da postura machista dos meninos quando tiram sarro das meninas quando falam, fazem a lição primeiro, ou quando estão no recreio. Outro fator desta apresentação é que a história foi inspirada em um fato que aconteceu com uma das meninas. Ela não quis participar da dramatização, mas estava ali ao lado.

Após as meninas do grupo dizerem que a história que contaram era real, a menina que viveu o acontecimento disse que elas tentaram mudar o final da história, pois com ela as coisas foram diferentes, que a mãe dela não acreditou ou não deu importância, e as coisas ficaram piores e ela teve que mudar de escola.

Outro grupo apresentou uma história de racismo:

Um menino entrou e puxou um banco que estava encostado na parede, depois de posicioná-lo se sentou em uma das pontas. Uma menina entra como que mexendo no celular, mas antes de chegar próximo do banco olha o rapaz, e meio que esconde o celular. O menino é negro e a menina se aproxima, mas se senta na outra ponta do banco, e guarda o celular. Ficaram parados por um tempo, então eu perguntei se havia terminado.

Algumas crianças sugeriram para o menino chegar perto da moça, e quando ele fez isso a menina se levantou assustada. A ideia segundo a menina, era mostrar que ela pensava que seria assaltada por ele, mas não funcionou muito bem porque a turma não estava entendendo o que acontecia. Contudo, eu já havia compreendido e perguntei para a menina se ela estava com medo do rapaz.

Menina: *Sim, estou esperando o ônibus, mas já viu o que pode acontecer*

Perguntei ao menino se ele estava entendendo o que acontecia na cena, mas pedi para que ele não revelasse. Só continuassem. Ele então levantou e estava se aproximando da menina.

Nisso dois meninos pediram para entrar na cena como policiais, e ao ingressarem foram direto no menino, e ao perguntarem o que ele fazia ali a moça gritou por socorro.

O rapaz negro dizia que só queria saber que horas era naquele momento, e que não era assaltante, ele foi retirado pelos meninos-policiais. A moça sai de cena, e ao retornar se encontra com uma amiga e conta a história, a amiga diz: *mas você culpou o menino só porque ele era negro?*

A moça responde: *ele podia não fazer nada, mas podia fazer também.*

A amiga termina dizendo: *amiga, você foi racista com o rapaz.*

Em seguida surge entre as crianças a ideia de usar alguma experiência que ocorre quando estão livres do intervalo: o jogo de futebol, quando as meninas querem jogar e os meninos não deixam. Então aos poucos foi surgindo uma linha que orientou os jogos de improviso.

Meninas brincando ou conversando no canto do espaço, quando observam os meninos jogando bola se aproximam para pedir para jogar, e são impedidas.

Foram surgindo cenas em que as meninas pediam para jogar bola com os meninos, e outras em que já entravam jogando, tomando a bola dos meninos. Essa variação ocorre diante das meninas que estavam presentes no dia do encontro, nos dias em que as meninas mais tímidas estavam presentes ficávamos com um diálogo mais contido. As discussões e o embate ocorriam mais na palavra. Quando

as meninas que gostavam de se envolver mais com os jogos estavam presentes, havia uma tomada da bola dos pés dos meninos, uma encarada cara a cara.

Dentre as variações que ocorriam foi escolhida para desenvolvermos a discussão que apontava o que os meninos pensavam sobre as meninas, e por isso não permitiam que elas jogassem. E para resolver esse impasse decidem fazer um desafio, um jogo: meninos contra meninas.

Tínhamos uma história sobre machismo entre crianças, em cada encontro os diálogos eram modificados, mas um eixo que norteava a narrativa permanecia. Algumas falas foram sendo fixadas como utilizar a jogadora Marta como exemplo, e comparar com o jogador Neymar, para discutir porque mulheres podem jogar futebol. Foram incluídos no caminho gritos de guerra para acirrar a disputa entre os dois times. O retorno também ganhou um grito de vitória.

[memória]

Nos jogos de improvisação propostos nestes projetos as crianças atuantes forneciam os contextos e personagens para a construção do drama, se tornando autores de histórias que fazem parte das memórias individuais e coletiva. Podem não ter sofrido na pele essas situações encenadas, mas de alguma maneira elas estão muito próximas de seus cotidianos.

E por mais que o tema preconceito foi oferecido para a improvisação, não foi determinado personagens ou situações, estas foram originadas do repertório das crianças que desejavam expressar o que pensavam sobre o assunto, ou como poderíamos pensar esses fatos. Penso que as crianças não buscavam respostas ou soluções para os fatos que encenavam, mas apresentavam exemplos que não gostariam de viver, ou saber que outros estariam vivendo.

As vivências dramatizadas se originam das experiências próximas como também daquelas influenciadas pelo repertório constituído das relações familiares, escolares e cotidianas com outros sujeitos históricos, mas também como as produções dramáticas dos desenhos animados, séries e filmes que são consumidos pelas crianças.

Todo esse repertório revela impressões e posições sobre as temáticas improvisadas, o que mais destaque nessas experiências de ensino é a forma de reflexão que as cenas dramatizadas provocam nas crianças. Tanto os assuntos abordados nas cenas onde expressavam uma preocupação social com as questões sobre o preconceito, como uma preocupação estética, no que diz respeito a representação cênica estão presentes nas rodas de conversa após os jogos de improviso.

As rodas de conversa se tornaram momentos para digerir as situações apresentadas, e refletir como as cenas construídas poderiam comunicar algo. Para muitas crianças era essencial que o teatro provocasse a conscientização nos espectadores sobre os assuntos abordados. Ao

mesmo tempo que tínhamos um teor de brincadeira em nossos fazeres havia uma intenção de expressar e comunicar uma mensagem.

O processo de construção dessa obra aconteceu de maneira contínua a cada encontro. Algumas vezes retomávamos a história na roda de conversa apontando possíveis caminhos para o desenrolar que seriam desenvolvidos na improvisação que foi a marca deste processo.

Ao longo das improvisações as crianças foram percebendo que era preciso mover uma série de elementos para contar as histórias que criavam. Não bastava a palavra, era preciso incorporar uma forma de demonstrar sensações e reflexões.

Muitas vezes as próprias crianças paravam o jogo e reiniciavam a cena. Solicitavam para alguma atuante repetir a cena, sugeriam gestos e falas. Perguntavam para o professor se poderia se posicionar de determinada maneira, e eu procurava intervir o menos possível, porque acredito que coletivamente poderíamos resolver as questões técnicas que surgiam ao longo das repetições das cenas.

Demonstrar e fazer juntos é uma estratégia que auxilia no desenvolvimento de outras percepções sobre o espaço e o corpo, pois estamos realizando um exercício com uma intenção de buscar uma forma de expressar determinada situação ou sentimento, e assim a construção desse gesto ou fala se torna uma investigação coletiva. Pois colocar todas as crianças do grupo para andar como se estivessem em um terreno lamacento, vai contribuir diretamente para aqueles que interpretam personagens que viverão cenas nessas condições, e ao mesmo tempo, oferece aos outros um espaço de pesquisa e conhecimento de possíveis formas de expressão.

Do brinquedo ao objeto, do objeto ao Boneco

Uma experiência com Teatro de Formas Animadas

Nesta seção apresento as experiências de desenvolvimento de processos de ensino com as práticas e teorias do Teatro de Formas Animadas. A inclusão deste campo de atuação cênica foi uma demanda das crianças do 5º ano D, por não conseguirem interpretar alguns personagens, ou porque estavam com vergonha de atuar em público, e acreditavam que com os bonecos facilitariam a apresentação.

Um caminho de experimentação foi elaborado partindo da experimentação com objetos não-estruturados, aqueles em que é preciso haver ação da pessoa que manuseia para que o jogo aconteça, até os bonecos de manipulação direta. Ingressei no programa de mestrado com uma proposta de projeto com Teatro de Bonecos, e durante o primeiro semestre de curso mudamos tudo, e eis que os bonecos voltaram a pesquisa.

O processo com esta turma também foi delineado junto ao projeto Ecoviver. Nesta turma forma elencados dois temas que confluem para o problema que as crianças apontaram em seus desenhos. Os *objetivos 14 – vida na água e 15 – vida terrestre*, e após dois encontros com jogos de improvisação baseados nos desenhos elaborados pelas crianças durante a sondagem sobre o tema, definiram representar o mangue. Ecossistema próximo à escola e de suas residências, com grande importância ecológica e econômica para as famílias que moram e exploram essa área. Atualmente menos integrado a vida dos moradores, devido a ocupação urbana que causou impactos no ambiente e o distanciamento das práticas tradicionais realizadas neste ecossistema.

] memória [

As crianças sugeriram o mar como cenário para nossas experimentações. Iniciamos com uma caminhada pelo mar, poderia ser na beira, poderiam mergulhar, como quisessem. Então começaram a andar de um lado para o outro, alguns diziam sou um peixe e passavam nadando. E infelizmente começaram algumas piadas em relação ao animal que uma criança poderia ser, por ela ser gordinha. Então entrei no espaço e perguntei se conheciam o mangue.

Alguns disseram que sim, inclusive a história da queda de um dos meninos no mangue foi lembrada. Encaminhei que nos transportássemos para o mangue, com as memórias, ideias e noções que temos sobre esse ambiente.

Perguntei para as crianças: Como podemos andar no mangue? E orientei que não respondessem com palavras, mas que demonstrassem com os corpos. Pessoal foi atolando, outros afundaram, as meninas reclamando que era nojento andar por ali.

Então pedi para todos se retirassem da área de atuação, e imaginassem os seres que viviam no mangue, e que cada um poderia assumir um destes para criarmos uma história.

Um menino entrou como um caranguejo, com as pernas abertas e os joelhos flexionados, os braços erguidos e as mãos com os dedos unidos fechavam e abriam, além de andar na ponta dos pés para a direita e a esquerda. Outro menino também quis ser caranguejo, e outro disse que seria um rato. E todos se perguntaram se existia rato no mangue, até que um deles disse que existia, e inclusive ele entrava nas casas de quem morava em cima do mangue.

Muitas crianças acompanhavam, mas não entravam no jogo, então entrei e me posicionei com os braços enrijecidos para cima, as pernas abertas e o quadril levemente para baixo. Movimentei de leve os braços e disse oi para os dois caranguejos.

Um deles me perguntou: o que é você tio?

Professor: Tio? Não sou seu tio. Eu sou uma árvore.

Então um sonoro ahhhhhhhh surge entre várias das crianças, e Jennifer disse: *nossa olha igualzinho com aqueles troncos que ficam fora da terra.* (se referindo aos meus braços).

O caranguejo inventou de subir na árvore e nós dois caímos no chão e rimos muito da situação. Sentei-me no chão e chamei a turma em volta para conversarmos sobre o que havíamos feito até aquele momento.

Neste encontro nosso objetivo era improvisar personagens que habitam o mangue. O objetivo era construir uma história de um dia no mangue. Pensando o que poderia acontecer naquele local que tivesse a ver com nosso tema do projeto: a preservação do meio ambiente.

Assim foram surgindo a cobra, a latinha de refrigerante, uma caixa de leite, pescadores. Em um determinado momento um menino que disse ser uma latinha de refrigerante rola pelo chão. Dona Árvore chuta a latinha (todos riem com a situação). Nisso entra um menino dizendo ser uma caixa de leite, então o menino-caranguejo vai até a caixa e começa a cutucar.

Menina-Árvore: *Rasga ela, rasga ela toda.*

Menina-cobra: *Para com isso que você está poluindo mais o mangue.*

A menina-cobra sugere que o pescador entre para limpar o mangue, tirando o lixo. E nesse instante outras crianças têm a ideia de fingir que estão presos em plásticos. O caranguejo pede socorro porque está preso, mas diz que não consegue ver no que ficou preso. A menina-cobra tenta ajudá-lo e acaba ficando presa também.

Menino-latinha: Olha! Aqueles são humanos!

Menina-cobra: “Isso. Os humanos eu também não sei direito como são, mas sempre tem um monte deles por aqui.”

Menino-caranguejo: “É. Eles vêm aqui para pegar peixes e caranguejos.”

Menino-caixa de leite: Fui descartado do mundo pelos seres humanos.

Menina-cobra: coitado! Espremeram ele todo.

Menino-caranguejo: Coitado foi jogado fora. (olha para o horizonte) Ei tem um barco se aproximando.

Menina-cobra: vamos embora.

Menina-árvore: Mas como eu vou sair daqui gente? Eu tenho raízes.

Assim como nas outras turmas os jogos de improvisação foram utilizados para que as crianças criassem as personagens e situações para desenvolverem o tema escolhido por elas.

Acredito que a demonstração que realizei como árvore ofereceu referenciais para outras composições de personagens, além disso fizemos jogos sensórios (FERREIRA, 2012) para aguçar nossas percepções sobre o bioma manguezal. Fotografia e vídeos de animais vivendo no mangue acionaram rapidamente as memórias das crianças, que foram apresentando situações

de convivência com o ecossistema. Como acompanhar o pai pescando nas margens do manguezal, ou a aventura de um menino que ao se equilibrar nas raízes das árvores cai e se lambuza naquele solo lodoso.

Com essas memórias alcançamos na improvisação de movimentações de animais que vivem no mangue experiências corporais e imagéticas que nos permitiram iniciar uma construção de diálogos e relações. Como as crianças entravam no espaço muitas vezes ao mesmo tempo, e diálogos aconteciam em diferentes lugares defini que o ingresso no espaço deveria ser cauteloso. Primeiro observarmos quem estava atuando e o que fazia para assim entrar no jogo com intenções e características que poderiam interagir com o que acontecia.

Com esta turma percebi que estava alcançando uma forma de processo de ensino de teatro que ansiava, mas não conseguia conceber, ou perceber que já estava em construção. Surgia com muita potência um “[...] *espaço vazio (BROOK) para proporcionar o teatro pobre (GROTOWISK) em um contexto vivo e desafiador (FREIRE).*” (Machado, 2018, p. 14)”

Durante um dos encontros o descontentamento em relação a forma como a cobra se movimentava e se colocava em cena aumentou. As crianças que não estavam participando também diziam que não conseguiam ver uma cobra. E mais uma vez a Menina-Árvore disse para fazermos fantoches, mas eu ficava pensando que poderíamos perder algumas movimentações que haviam ficado muito interessantes, como por exemplo dos caranguejos. Então decidi que no próximo encontro assistiríamos alguns exemplos de Teatro de Bonecos.

A exibição de vídeos com diferentes espetáculos de Teatro de Formas Animadas. Desde títeres, fantoches, bonecos de manipulação direta, e alguns da companhia Truks e XPTO que traziam objetos combinados, outros criados, e outros cujo manuseio e a relação entre objeto e mãos compunham o corpo da personagem. Ainda apresentei o site da Cia Giramundo, uma das mais conhecidas nesse trabalho com bonecos.

O objetivo era apresentar as crianças diferentes propostas de trabalho no Teatro de Formas Animadas e fazer a experiência da apreciação e análise a partir dos vídeos sobre como é a forma de animar os bonecos, onde se localizam os atores, como é o corpo destes atores, como são apresentadas as cenas, como fica o público, que recursos são utilizados.

As crianças comentavam e muitas diziam ser difícil fazer teatro com bonecos, outra falavam de seus personagens como bonecos. Elas queriam imediatamente materializar suas personagens em bonecos.

Em nosso próximo encontro a proposta foi experimentar a criação de personagens com diferentes objetos⁵. Dentre os objetos disponibilizados estavam algumas máscaras, cabeças feitas de jornal, tecidos, conduítes, caixas de papelão, garrafa PET, frascos e caixas de remédios.

] memória [

Todos sentados numa roda no chão, coloquei no centro o conjunto de objetos de diferentes mencionado acima. A sequência do exercício era para cada aluno ir até o centro e, sem olhar, escolher um objeto. Todos de volta aos seus lugares.

As crianças se distraem rapidamente, ou são ansiosas demais para aguardarem etapa por etapa. Quando vi já estavam interagindo uns com os outros. O tecido já estava sendo utilizado motivado por situações imaginárias como um tapete voador, um chicote para castigar os colegas, uma serpente ameaçando as colegas, e assim quando um provocava o outro, este procurava uma forma inusitada de uso para revidar o colega.

Parei a experimentação solicitando que devolvessem o objeto ao centro, e após uma pausa expliquei que escolheriam outro, mas agora deveriam encarar o objeto como um ser animado. Buscando localizar as partes de um possível corpo, como vivia, como andava e falava.

Eles já estavam fazendo isso, mas eu precisava tentar uma maneira de observar melhor como desenvolviam essa manipulação e criação.

A exploração individual logo se tornou coletiva com os encontros entre os personagens criados. Toda exploração era muito rápida, mas não posso afirmar que na maioria foram pesquisas superficiais, porque foram acontecendo encontros e diálogos interessantes.

Como das caixas de remédio na prateleira da farmácia, e a discussão de quem era mais importante e seria comprado primeiro. Essa atividade permitiu o reconhecimento das formas de manusear os objetos, criou diferentes seres que imitavam animais reais, mas com movimentos adaptados as características encontradas nos limites dos objetos.

No encontro posterior apresentei as crianças o Zé, meu primeiro boneco de manipulação direta. Confeccionado com papelão, jornal, fita crepe, barbante e empapelamento com papel toalha. Confeccionei outro boneco que não tem nome, apenas para agilizar a experiência, porque um só não daria conta de trabalhar com tantas crianças.

⁵ Elaborei os procedimentos para a imersão no Teatro de Formas Animadas a partir dos referenciais de um roteiro de desenvolvimento didático-pedagógico do Teatro de Bonecos vivenciado por mim quando cursei a disciplina Laboratório de Teatro 4, no curso de licenciatura em Teatro da UnB, em 2013 ofertada pelas professoras Dra. Izabela Costa Brochado e Ms. Kaise Helena Teixeira Ribeiro.

A estratégia neste encontro consistiu em agrupar as crianças em trios, e assim elas pegariam o boneco uma pelos braços, outra o tronco e a cabeça, e a terceira manipularia as pernas. Depois elas trocavam de posição para que todas pudessem experimentar movimentar o boneco.

Algumas tarefas foram solicitadas como fazer o boneco observar o espaço; tocar algo; fazê-lo olhar para o manipulador; olhar para si mesmo; fazê-lo tocar a si mesmo, tocar o manipulador, tocar objetos; olhar e depois tocar; respirar; testar sons, que som ou voz teria este boneco, que voz.

As crianças conseguiram desenvolver formas de manipulação com muita agilidade e coordenação entre as pessoas envolvidas. Abriram diálogos com crianças que não estavam em cena, voaram, nadaram, foram explorando o corpo do boneco em dimensões que o nosso corpo pode executar.

No final deste encontro a turma e eu sabíamos que o boneco Zé, seria um dos pescadores. E estava definido um dos manipuladores, aquele menino que pediu para ser pescador no jogo de improviso no início do processo. Não porque ele já interpretava o pescador, mas pela facilidade que apresentou ao animar o boneco. Porém, será preciso outras pessoas para que o boneco tivesse uma movimentação mais complexa.

Rafael se familiarizou muito rápido com o boneco, tanto manipulando as pernas como os braços, mas quando ficou responsável pela cabeça, ele demonstrou uma habilidade com a composição do olhar, e da intenção ao falar. Algo que se demora a conquistar no trabalho com bonecos de manipulação direta, sendo assim teríamos que desenvolver mais essa habilidade. O caminho para mim era que ele fosse brincando com o boneco, por este motivo deixei que levasse para casa, para que pintasse ele.

Figura 06: Criação com cabeças, tecidos e bonecos – 5º ano



Fonte: Acervo do autor (2019)

Figura 07: Criação com objetos, tecidos e boneco – 5º ano



Fonte: Acervo do autor (2019)

Buscamos juntos objetos e ou materiais que pudessem compor as personagens, e a opção foi trabalhar com papelão, jornal, fita crepe e depois empapelar. Porque a composição com os objetos gerou satisfação nas crianças, a ideia de uma caracterização mais próxima do real permeava as pesquisas realizadas pelas crianças.

Com os bonecos criados o desafio era descobrir as potencialidades destes para a movimentação, mais do que mover de um lado para outro era desenvolver modos de olhar, reagir, caminhar. Uma tarefa nada fácil, e que as crianças encararam com muita paciência e atenção.

Fui apresentando diferentes materiais e formas de montagem para os bonecos, esse processo também foi uma novidade para este professor-artista. Já havia manipulando alguns bonecos, mas criar apenas o Zé. A investigação utilizou os materiais que encontrávamos na escola, tanto que alguns não ficaram tão articuláveis, mas cada criança foi se familiarizando com a forma.

Os bonecos foram confeccionados por mim, mas construídos em cada encontro. As crianças que animariam cada um dos bonecos experimentavam o protótipo e juntos buscávamos o que deveríamos melhorar para propiciar a manipulação.

[memória]

O Teatro de Formas Animadas abarca uma série de outros teatros que variam conforme os elementos que o compõe como máscaras, sombras, formas abstratas, objetos e bonecos. Este também tem variações que se relacionam com o tipo de manipulação: o Boneco de Sombra, Boneco de Luva (fantoche), Boneco de Vara, Marionete ou Boneco de Fio, O boneco de manipulação direta.

Segundo Ana Maria Amaral, uma das pesquisadoras mais importantes neste campo, o *“Boneco é o termo usado para designar um objeto que, representando a figura humana, ou animal, é dramaticamente animado diante de um público.”* (2004, p.71). O boneco não deve ser considerado como um ser humano em miniatura, mas sim como um ser que tem vida própria. Essa vida é concebida na sua construção, e por um ator-manipulador que vai animar essa vida.

A pessoa que vai manipular os bonecos deve antes observá-los, estudá-los, experimentá-los para compreender as possibilidades de movimentação, e assim conseguir desenvolver a interpretação da personagem.

Amaral aponta duas possibilidades para a construção de narrativas no Teatro de bonecos, a sátira e a poesia. No primeiro, os personagens são vistos como objetos, sem vida. Porque a busca de uma fidelidade na aparência, dando mais ênfase a materialidade, faz com que se tornem grotescos, e assim despertem os risos. No segundo caso, com bonecos menos realistas, eles se tornam enigmáticos, mágicos muitas vezes, despertando a sensação de que as histórias estão para além da realidade.

Em nosso caso estávamos caminhando para uma intersecção entre estas duas possibilidades. Ao mesmo tempo que as cenas criadas tinham uma narrativa satírica, com algumas falas que gerariam risos, mas principalmente o boneco poderia despertar essa reação, antes mesmo dos diálogos.

Por outro lado, a experiência com o pescador, interpretado pelo boneco Zé cuja manipulação era direta e envolvia três crianças, trouxe um momento poético para a história. A associação com uma música lenta e os movimentos calmos e precisos se uniu a narrativa que gerava uma sensação de esperança, porque o pescador ao retirar os lixos do mangue traz com essa atitude a lição de moral da história.

Não era meu desejo alcançar uma lição de moral assim explicitamente, mas foram encaminhamentos realizados a partir dos desejos das crianças. Elas sentiam essa necessidade de ensinar alguma coisa com o teatro que apresentariam para a escola.

A experiência sensível entre as crianças e os bonecos parece acontecer de maneira verdadeira e espontânea, ou seja, o encontro com o brinquedo que muitas vezes traz traços de realismo como as bonecas Barbie ou os bonecos dos vingadores, que também articulados são utilizados para viver histórias cotidianas e de aventuras.

Ana Maria Amaral (2004), aponta uma intrínseca relação entre boneco e a criança: A criança naturalmente dá vida a tudo que toca. Relaciona-se igualmente com o mundo vegetal, mineral, animal ou material. Anima objetos e se comunica com a natureza. Fala com as plantas, com as árvores, com as pedras, colheres e cadeiras, com seu gato, ou com um macaco selvagem

criado em sua imaginação, conversa com o vento e com as nuvens. É naturalmente animista. É como se o seu pensamento, ou a sua consciência, estivesse ainda ligada a uma vida anterior, mas à medida em que vai atingindo a idade da razão, vai dela se afastando.

Em nossa pesquisa nos atentamos ao bonecos de manipulação direta, o Buranku. Técnica tradicional do teatro japonês em que o manipulador que segura e movimenta os bonecos (um na cabeça, outro nos braços e outro nas pernas) é visto pelos espectadores. Contudo, em um treino intenso essa presença do manipulador se torna neutra porque transmite suas emoções e energias para o boneco.

Aos poucos as crianças foram percebendo que a animação dos bonecos era extremamente importante para que fossem percebidos como personagens da história, e não meramente objetos segurados por personagens. Foram entendendo que naquela situação eles eram o suporte que fornecia a consciência e atitude para as personagens.

Fechamentos e aberturas

Vivemos o prazer das descobertas, dos acasos, das falhas e da alegria de sentirmo-nos satisfeitos com nossas criações. O interesse e envolvimento com as propostas de fazer, apreciar e refletir em práticas e teorias artísticas pode ter sofrido resistência no início, afinal propor um espaço livre e atividades abertas em que as crianças tem que desenvolver os próximos passos de nossas atividades confrontou com métodos de ensino em que os fazeres e olhares são fortemente orientados como nos jogos teatrais.

O tempo e a minha persistência em manter-me numa direção fez as crianças compreenderem esse novo espaço e tempo, ao mesmo tempo fez este professor ir modificando as maneiras de proporcionar esse espaço de jogo e aprendizado.

Eu mesmo não sabia o que ia dizer, dizendo e dito — tudo tão bem — sem sair do tom. Sei, de, mais tarde, me dizerem: que tudo tinha e tomava o forte, belo sentido, esse drama do agora, desconhecido, estúrdio, de todos o mais bonito, que nunca houve, ninguém escreveu, não se podendo representar outra vez, e nunca mais. Eu via os do público assungados, gostando, só no silêncio completo. Eu via — que a gente era outros — cada um de nós transformado (...) Cada um de nós se esquecera do seu mesmo, e estávamos transvivendo, sobrecrentes, disto: que era o verdadeiro viver? E era bom demais, bonito — o milmaravilhoso - a gente voava, num amor, nas palavras: no que se ouvia dos outros e no nosso próprio falar (ROSA, 2001, p. 45-46)

Como no conto roseano *Pirlimpisquices* vivi este *milmaravilhoso*, à despeito ou apesar de as determinações do “padre prefeito” quais seriam as personagens que eu estou habituado a

representar sem ter consciência de minha atuação, mas que talvez subestime o que sou realmente capaz de tornar-me em uma situação não habitual e adormecida. E afinal, foi o que realmente aconteceu com o “tio que brinca” e as crianças em algumas aulas: entregues a uma outra trama, saímos daquilo que estávamos habituados e chamar de “realidade” realidades e empreendemos instantes de vida novos e inusitados por aqueles instantes “no palco”.

Esse processo de empreender um ensino de teatro com estas características despertou esse homem-artista, ou melhor, um educador artista que estava perdido em meio as burocracias da escola, e ao desânimo proporcionado pelas tensas relações no ambiente escolar, das disputas não escolhidas, mas onde fui colocado.

Quando proponho procuro não oferecer um exemplo muito específico para que não copiem, ou meramente realizem algo imitando o exemplo apresentado, mas talvez o fazer juntos seja uma possibilidade de maior interação e estímulo para o envolvimento com as atividades, e dessa forma se desdobre em momentos reais de aprendizagem.

Respeitar o tempo de cada educando, as limitações, compreendê-los e buscar maneiras de estimular maior envolvimento com as propostas. Muitas vezes a forma de abordar, o tratamento dado a eles. Tenho percebido que os ouvir é um passo importante para deixá-los mais à vontade, por mais simples que sejam suas observações as crianças se sentem parte quando o que dizem tem valor.

Considerar suas experiências, as observações diante do mundo em que vivem e incorporar esses aspectos nas aulas e nos planejamentos contribui para perceberem as aulas como um processo em que aprendem, e ao mesmo tempo ensinam uns aos outros. Minha atitude é mostrar que também aprendo com eles, e como é importante e valiosa suas experiências.

Referências Bibliográficas

- AMARAL, Ana Maria. **O ator e seus duplos: máscaras, bonecos**. 2ª ed. São Paulo: Senac, 2004.
- Barbosa, Américo. **Agenda 21 de Cubatão** - Uma história feita por muitas mãos / Américo Barbosa, Dirce Alves. - Cubatão: CIDE/CIESP, 2012. – 200 f. Disponível em: www.agenda21cubatao.com.br. Acesso em: 06/06/2020.
- BELTRAME, Valmor Níni. O ensino do Teatro de Animação. In FLORENTINO, Adilson; TELLES, Narciso. (orgs). **Cartografias do ensino do teatro**. Uberlândia: EDUFU, p. 283-295, 2009.
- BOAL, Augusto. Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas. 12ª edição. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira, 2012.
- BOAL, Augusto. **200 exercícios e jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro**. 2 ed, Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1979. (Coleção Teatro hoje v. 30)
- CABRAL, Beatriz Ângela Vieira. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Hucitec e Mandacaru, 2006.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução José Garcez Palha, Lisboa: Cotovia, (ed. Original 1958), 1990.
- FERREIRA, Taís. Teatro na sala de aula, no pátio, na biblioteca, no auditório, na rua. in FALKEMBACH, Maria Fonseca. **Teatro e Dança nos anos iniciais**. São Paulo: Mediação, 2012.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 1988.
- _____. Carta de Paulo Freire aos professores. **Revista Estudos Avançados**. Instituto de Estudos Avançados, USP, São Paulo v.15 n.42, 2001. P. 259-268, 2001. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9805/11377>. Acesso em 20/10/2019.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 8 ed., 2 reimp., 2018.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Tradução Tânia Pellegrini. Campinas, SP: Papyrus, 11 ed., 2010.
- LOPES, Joana. **Pega Teatro**. 3. ed. Bragança Paulista - SP: Urutau, 264 p., 2017. Disponível em: <https://www.joanabizzottolopes.com/copia-ficha-tecnica>. Acesso em 20/08/2019.
- MACHADO, Marina Marcondes. Tapete & essencialidades – uma estética possível para saborear o ensino do teatro. in ANDRE, Carminda Mendes. **Para o chão da sala de aula**. São Paulo: BT Acadêmica, p. 13-24, 2018
- ROSA, João Guimarães. *Pirlimpisquice*. In **Primeiras estórias**. 15 ed., 3 impr., Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2001.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar: práticas dramáticas e formação**. Tradução Cássia Raquel da Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2009
- SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin**. Tradução Ingrid Koudela. 2 ed., 2 reimpr., São Paulo: Perspectiva, 2012