



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
PRO REITORIA DE PESQUISA E PÓS GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS – DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES- PROFARTES\UFMA

MARIA DE LOURDES ANDRADE PEREIRA

"TARDE CULTURAL: UM VOO SOBRE O ENSINO DO TEATRO"
Uma Proposta Educativa na UEB Antônio Vieira, São Luís, Maranhão

SÃO LUÍS-MA

2026

MARIA DE LOURDES ANDRADE PEREIRA

"TARDE CULTURAL: UM VOO SOBRE O ENSINO DO TEATRO"

Uma Proposta Educativa na UEB Antônio Vieira, São Luís, Maranhão

Dissertação apresentada à Universidade Federal do Maranhão ao Programa Profartes – Mestrado Profissional em Artes, para obtenção do grau de Mestre em Artes. Linha de pesquisa/avaliação: Aprendizagem e criação em Artes.

Orientador (a): Prof. Dr. Gilberto dos Santos Martins.

SÃO LUÍS- MA

2026

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Pereira, Maria de Lourdes Andrade.

TARDE CULTURAL: UM VOO SOBRE O ENSINO DO TEATRO : uma proposta educativa na UEB Antônio Vieira, São Luís, Maranhão / Maria de Lourdes Andrade Pereira. - 2026.
118 p.

Orientador(a): Gilberto dos Santos Martins.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Rede - Prof-artes em Rede Nacional/cch, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2026.

1. Teatro. 2. Tarde Cultural. 3. Jogos Teatrais. I. Martins, Gilberto dos Santos. II. Título.

MARIA DE LOURDES ANDRADE PEREIRA

"TARDE CULTURAL: UM VOO SOBRE O ENSINO DO TEATRO"

Uma Proposta Educativa Na UEB Antônio Vieira, São Luís, Maranhão".

Dissertação apresentada à Universidade Federal do Maranhão ao Programa Profartes – Mestrado Profissional em Artes, para obtenção do grau de Mestre em Artes. Linha de pesquisa/avaliação: Aprendizagem e criação em Artes.

Orientador (a): Prof. Dr. Gilberto dos Santos Martins.

Aprovada em: ___/___/___

Banca Examinadora

Orientador: Prof. Dr. Gilberto dos Santos Martins

Instituição: Instituto Federal do Maranhão - IFMA

Assinatura: _____

Prof. Dr. Abimaelson Santos

Instituição: Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. Frederico de Carvalho Ferreira

Instituição: Universidade Federal do Amapá - Unifap

Julgamento: _____ Assinatura: _____

SÃO LUÍS MA

2026

A Deus, porque a minha existência já é uma prova de amor da criação para que eu pudesse existir, minha mãe Maria Marta, a minha irmã Luzia Maria Pereira (in memoriam) que sempre foi meu maior incentivo e apoio principalmente nos estudos, minha família, meus Professores, principalmente o Professor Gilberto, meu orientador, minhas amigas Larissa, Genicleia, Darcilene e Keyliane, Nayana Barros, que me ajudaram a não desistir e me apoiaram para chegar até aqui.

Maria de Lourdes Andrade Pereira

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Maria Marta Andrade Paura e Josmael Artêmio Pereira, (in memoriam), que possibilitaram e me acompanharam, desde muito criança, nas mais diversas experiências em arte, especialmente porque sabiam que eu sempre amei a Arte.

Obrigada a toda minha família, em particular às minhas irmãs e sobrinhas e que, de algum modo, essa pesquisa nos fortaleça como mulheres e como educadoras.

Agradeço ao Mestrado Profissional em artes Profartes, da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, principalmente aos meus professores Reinaldo Portal, Tânia e Abmaelson, e o meu orientador, Gilberto Martins.

À minha cidade amada São Luís e toda sua diversidade cultural e artística, que me fizeram chegar até aqui.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PROFARTES - Programa de Pós graduação em Artes

BNCC - Base Nacional Curricular Comum

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

UEB - Unidade de Educação Básica

UFMA - Universidade Federal do Maranhão

UDESC - Universidade Estadual de Santa Catarina

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

USP – Universidade Estadual de São Paulo

EUA – Estados Unidos da América

SEMED – Secretaria Municipal de Educação

PROAS – Programa de Assistência Estudantil

DCTM – Documento do Território Maranhense Arte

RESUMO

O objetivo principal dessa pesquisa, denominada de Tarde Cultural, um voo sobre o ensino do Teatro é: O encaminhamento para o ensino de Arte na modalidade Teatro, apontando as contribuições e as estratégias metodológicas que visam ao apreciar, o fazer, o contextualizar, (Barbosa, 2008) através dos jogos teatrais em sala de aula. A pesquisa está baseada na experiência de Viola Spolin, e Ingrid Koudela, sob normatização e orientações da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) e o Documento Curricular do Território Maranhense, (DCTM) para o ensino fundamental maior, com alunos da UEB Antônio Vieira, em São Luís Maranhão. O problema da inexistência no currículo da escola da fruição com o ensino de Teatro, nos levou ao seguinte questionamento: De que forma a estratégia da Tarde Cultural com foco no ensino de Teatro, poderia contribuir para o ensino de Arte na UEB Antônio Vieira? Para responder tal questionamento, realizamos uma pesquisa qualitativa direcionada ao corpo discente da escola, na modalidade Estudo de Caso, de forma participante, onde o pesquisador ao mesmo tempo que colhe os dados, participa do processo. Os resultados indicaram que houve uma evolução na aprendizagem dos educandos, uma interação maior entre eles, além da produção de um conteúdo (os planos de aula) que irão participar da atualização do Projeto Político e Pedagógico da UEB Antônio Vieira. As descobertas que são demonstradas neste trabalho, aconteceram através das experiências vivenciadas em sala de aula, sob a orientação da professora Maria de Lourdes, são analisadas e os resultados são apresentados neste trabalho de dissertação.

Palavras Chave: Teatro; Tarde Cultural; Jogos teatrais.

ABSTRACT

The main objective of this research, entitled "Cultural Afternoon: A Flight Over Theatre Education," is to guide the teaching of Art in the Theatre modality, highlighting the contributions and methodological strategies aimed at appreciating, doing, and contextualizing (Barbosa, 2008) through theatrical games in the classroom. The research is based on the experience of Viola Spolin and Ingrid Koudela, under the regulations and guidelines of the National Common Curricular Base (BNCC) and the Curricular Document of the Maranhão Territory (DCTM) for upper elementary education, with students from UEB Antônio Vieira, in São Luís, Maranhão. The problem of the lack of enjoyment in the school curriculum through theatre education led us to the following question: How could the "Cultural Afternoon" strategy, focusing on theatre education, contribute to art education at UEB Antônio Vieira? To answer this question, we conducted qualitative research directed at the student body of the school, in the form of a participatory case study, where the researcher, while collecting data, participates in the process. The results indicated an evolution in student learning, greater interaction among them, and the production of content (lesson plans) that will contribute to the updating of the Political and Pedagogical Project of the UEB Antônio Vieira. The discoveries presented in this work, which occurred through experiences lived in the classroom under the guidance of Professor Maria de Lourdes, are analyzed, and the results are presented in this dissertation.

Keywords: Theater; Cultural Afternoon; Theatrical Games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES E FIGURAS

Foto 01.....	50
Foto 02.....	51
Foto 03.....	52
Foto 04.....	53
Foto 05.....	53
Foto 06.....	54
Foto 07.....	55
Foto 08.....	59
Foto 09.....	60
Foto 10.....	61
Foto 11.....	62
Foto 13.....	63
Foto 14.....	64
Foto 15.....	65

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01	67
Gráfico 02	68
Gráfico 03	68
Gráfico 04	69

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Como cheguei até aqui	14
2 REFLEXÕES SOBRE JOGO, BRINCADEIRA E LUDICIDADE	26
2.1 Perspectivas e poéticas dos jogos no Brasil.....	31
2.2 A Diáspora dos Jogos Teatrais no Brasil.....	35
3 A TARDE CULTURAL UM VOO NECESSÁRIO	39
4 O TERRITÓRIO MARANHENSE E O PROJETO TARDE CULTURAL	43
4.1 Núcleo de Educação Território da Cidade Operária.....	48
4.2 Unidade de Educação Básica Padre Antônio Vieira – Cidade Operária	51
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS REVISITANDO SPOLIN	59
5.1 Descrição das aulas.....	61
6 RESULTADO DA PESQUISA A PARTIR DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS	69
6.1 Pesquisa (gráficos)	70
6.2 Pesquisa em relatos dos alunos e análise dos depoimentos.....	72
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
REFERÊNCIAS	76
ANEXOS	79
ANEXO A: Esboço do projeto Tarde Cultural	80
ANEXO B: Autorização para participação da oficina de jogos teatrais	81
ANEXO C: Correção do esboço do projeto Tarde cultural	82
ANEXO D: Plano de aula jogos teatrais\caderno.....	83
ANEXO E: Caderno “Diário de Bordo” aulas do livro Telaris, 2025	84
ANEXO F: Esboço do projeto Tarde cultural, 2023	85
ANEXO G: Questionário de pesquisa respondido	86
ANEXO H: Questionário de pesquisa respondido.....	88
ANEXO I: Questionário de pesquisa respondido	90
ANEXO J: Questionário de pesquisa respondido	91
ANEXO K: Aplicação do Jogo do Espelho “Diário de Bordo”, 2024	93
ANEXO L: Ficha de frequência – 1º e 2º bimestres	94
ANEXO H: Plano de aula – 1º ao 2º Bimestre	95
APÊNDICES	100
APÊNDICE A: Telaris Essencial, 6º ANO – Capa e folha de rosto	101

APÊNDICE B: Telaris Essencial, 6º ANO – Sumário.....	102
APÊNDICE C: Telaris Essencial, 6º Ano – Teatro medieval	103
APÊNDICE D: Telaris Essencial, 6º Ano – Teatro grego.....	104
APÊNDICE E: Telaris Essencial, 6º Ano – Máscaras do teatro grego	105
APÊNDICE F: Telaris Essencial, 6º Ano – Comédia Dell’art.....	106
APÊNDICE G: Telaris Essencial, 6º Ano – Teatro Elizabetano.....	107
APÊNDICE H: Telaris Essencial, 6º Ano – Árvore do TO.....	108
APÊNDICE I: Telaris Essencial, 6º Ano – Teatro do oprimido.....	109
APÊNDICE J: Telaris Essencial, 6º Ano – Viola Spolin.....	110
APÊNDICE K: Telaris Essencial, 6º Ano – Teatro contemporâneo.....	111
APÊNDICE L: Telaris Essencial, 6º Ano – Ficha técnica/elenco	112
APÊNDICE M: Telaris Essencial, 6º Ano – Teatro didático.....	113
APÊNDICE N: Telaris Essencial, 6º Ano – Teatro de bonecos.....	114
APÊNDICE O: Telaris Essencial, 6º Ano – Palco à italiana.....	115
APÊNDICE P: Telaris Essencial, 6º Ano – Montagem de um espetáculo	116
APÊNDICE Q: Telaris Essencial, 6º Ano – Comédia de costumes	117
APÊNDICE R: Telaris Essencial, 6º Ano – Figurinos.....	118
APÊNDICE S: Telaris Essencial, 6º Ano – Personagens	119

1 INTRODUÇÃO

1.1 Como cheguei até aqui, trajetória

*“A arte da poesia é própria de gênios ou de loucos,
Já que os gênios são versáteis e os loucos deliram.”
(Aristóteles)*

A busca pelo conhecimento foi o que me sensibilizou para optar pela educação como um meio para entender os processos de aprendizagem e aprofundar-me na arte educação. A elaboração desta trajetória tem a finalidade de contar sobre minha breve história acadêmica. No ano de 1999, resolvi cursar uma universidade pública, para uma mulher, nordestina, nascida e criada em um dos estados brasileiros com muitas dificuldades, estar viva e pleiteando frequentar o ensino superior, era um verdadeiro programa de superação das próprias incertezas, nascidas sob uma apaixonante vontade de viver.

Não frequentei o ensino médio, mas realizei estudos modulares que correspondiam a todo o currículo, realizando as provas referentes a cada disciplina, algumas que eram meu ponto forte (literatura) me ajudaram bastante pois lia contos, poemas, romances épicos, e conhecia a literatura brasileira por uma curiosidade que sempre me foi muito peculiar para uma pessoa criada num ambiente longe da leitura. Desde muito cedo devorava clássicos da literatura brasileira e mundial, *A Ilíada*, e *Odisseia*, pois aos quatorze anos, li o romance *os Lusíadas*, de Luiz Vaz de Camões apaixonando-me pelos cantos *V e IX*. No canto *V*, Camões relata a travessia do Cabo das Tormentas pela esquadra de Vasco da Gama, a riqueza dos detalhes sobre a natureza selvagem, o contexto histórico da civilização portuguesa, relacionando mitologia grega à natureza e as dificuldades e rudezas dos marinheiros em atravessar os terríveis penedos pedregosos do Cabo que poeticamente Camões transformara no Gigante Adamastor, encantaram-me.

O Gigante Adamastor personificava a alma de um homem desventurado, apaixonado platonicamente por Thétis uma das nereidas, filha de um deus titã, Nereu (deus do mar) e Dóris, esposa de Peleu e rainha do mar ou deusa das águas, mitologicamente. A beleza com que Camões expõe a história de Portugal, seus conhecimentos sobre geografia e história, relacionados com mitologia, encantaram-me profundamente, nascia uma inclinação literária e artística, pois a literatura me

levava a imaginar muito. Ao prestar vestibular em 1999 para a Universidade Federal do Maranhão, sentia-me como um aventureiro apostando que o seu barco poderia atracar em terra firme. Eu sempre tive uma ligação estreita com o mar, com o mar cabralino e o não menos apaixonante, mar português de Fernando Pessoa: “*Ó mar, quanto de teu sal, são lágrimas de Portugal?*” Parafrazeando Pessoa, eu atravessava *um mar de incertezas*: havia se passado mais de dez anos em que eu deixara os estudos, (para ser mais exata, estudei até a sétima série do antigo primeiro grau). Tudo quanto conhecia de educação, resumia-se às leituras e à literatura brasileira e portuguesa, assim, eu conhecia a geografia e a história do velho e do novo mundo, as américas, os continentes, relacionando as obras épicas com o ensino regular de então.

Assim, pretendi incursar-me pelos “*mares nunca dantes navegados*” da arte e ignorava os prognósticos de que não obteria sucesso, pois o curso de arte era subjetivo demais e eu precisava sobreviver. Eu não possuía o diploma de segundo grau, só o obtive depois de ter sido aprovada no vestibular, por aquele sistema modular, faltava realizar duas provas: física e matemática, pois eram as únicas disciplinas que eu não conseguira aprender sozinha. Com o jornal nas mãos, em que podia - se ler minha aprovação para o vestibular de 1999, procurei a secretaria de educação do Maranhão, onde realizei as provas que faltavam para obter meus diplomas e ingressar na UFMA.

Por coincidência ou não, *as fiandeiras do destino*, (as parcas do romance Odisseia) fizeram-me enxergar com entusiasmo, o *outdoor* que ficava na entrada da UFMA, parabenizando a chegada dos calouros naquele ano: 2000, era uma caravela, prenunciando a homenagem dos 500 anos de descobrimento do Brasil pelos portugueses. Nadando contra ventos e intempéries, acreditava demais em mim e de que assim como eu, muitos garotos e garotas com poucos recursos, que houvessem abandonado seus estudos poderiam ter seus sonhos realizados, que era possível. Eu começava a realizar os meus e aportava na ilha do conhecimento, o Campus Universitário do Bacanga, por sinal, eu atravessara o mar, uma barragem (do Bacanga) de dificuldades para chegar a UFMA que eu honestamente, julguei ser muito difícil ultrapassar um dia.

Ao iniciar o Curso de Artes na UFMA, em janeiro de 1999, descobri que era uma da qual o Núcleo de Assuntos estudantis, NAE, hoje PROAS Programa de Assistência Estudantil, um programa com bolsas de incentivo e de assistência

estudantil, desde que o aluno tivesse um bom coeficiente e provasse seu estado de necessidade e dificuldade para permanecer cursando. Minha primeira bolsa na UFMA, (ainda no 1º período do curso) foi na Pro Reitoria de Pesquisa, na sala do Pró-reitor. Eu recebia e separava a correspondência do Brasil e do exterior sobre congressos e seminários nas áreas científicas e de pesquisa, aqueles folhetos ilustrativos despertaram minha atenção para a pesquisa.

Ao avançar no curso, durante a disciplina estágio supervisionado I, o Professor Arão Paranaguá, esclareceu a nossa turma sobre o que era a arte educação, havia um erro metodológico e uma tendência de grande parte dos alunos, naquele ano, de não compreenderem realmente o papel da arte educação em acreditar de que forma o profissional de arte estava relacionado com a história da educação brasileira: como seria meu futuro.

No estágio Supervisionado II, Com a professora Ana Socorro, aproximei-me ainda mais dessa realidade. Entretanto procurei a escola municipal Rivanda Berenice Braga, com uma estrutura pedagógica mais organizada, e onde encontrei apoio da direção, oferecendo-me como voluntária para trabalhar e aprender sobre questões pedagógicas, administrativas, enfim, coleei grau para artes, no mesmo ano em que passei no meu segundo vestibular para pedagogia noturno, UFMA, agora com novas perspectivas educacionais, em 2004.

Nesta trajetória dediquei-me a estudar e a investigar os métodos didáticos sobre a educação e a arte no ensino 6ª ao 9ª ano do ensino fundamental, pois é o meu foco, ainda nos dias atuais e sobretudo o ensino do Teatro. Em busca de uma educação que rompesse com o superficialismo e privilegiasse a pesquisa como marco de referência e transformação da educação pública no Brasil, o Mestrado em Arte no formato do PROFARTE que valoriza a experiência do professor em sala de aula, veio de encontro com as minhas perspectivas de trabalhar a pesquisa, como um dos meios para a busca de resolver meus questionamentos, sem personificar um modelo de excelência, e sim mobilizar os saberes para o entendimento e o enfrentamento de uma suposta realidade que é a escola pública brasileira.

A escolha do mestrado Profartes, realmente correspondeu com algumas inquietações pedagógicas sobre os processos de aprendizagem que delimitam ou qualificam o conhecimento quanto a formação, inquietações, pressupostos e práxis dos professores com a disciplina arte, bem como a relação entre os cursos de artes e

o ensino de teatro, linha de pesquisa escolhida para o meu projeto, do qual jamais saiu de meus desejos, do qual gostaria muito de continuar pesquisando e aprendendo.

No último semestre do mestrado, entrei em contato com diversos contextos teóricos e práticos de aprendizagem, o qual me faz pensar e sonhar com o doutorado, para continuar as minhas investigações sobre como os educadores apreendem e compreendem os conceitos sobre arte e como aplicá-los em classe na sua postura de professores críticos e transformadores da sociedade. Neste contexto de busca pelo conhecimento, a ação pedagógica é complexa, e repensá-la é um grande desafio, dentro desta práxis continuo o meu investimento em tornar a arte educação uma realidade possível na minha regência em sala de aula, insisti em qualificar a minha ação pedagógica para ampliar e aprimorar a concepção sobre o conhecimento em teatro e arte educação, através do projeto que denominei: “Tarde cultural”.

Atualmente continuo resignificando a minha ação pedagógica por meio de cursos e seminários direcionados aos arte educadores, tendo como foco jogos teatrais, arte, literatura, para assim obter uma relação intrínseca entre a teoria e prática no acompanhamento de aprendizagem, minha e também dos educandos com quem trabalho, pois se faz necessário um aprofundamento teórico e prático por meio da pesquisa para uma contribuição significativa e reflexiva sobre o ensino da arte educação nas escolas do município de São Luís, que representa o que realmente acontece na escola pública brasileira, com todas as dificuldades de excelência em educação.

Atualmente sou professora regente de duas escolas de ensino fundamental maior na rede municipal de São Luís, Maranhão, da qual entrei em 2008 através de concurso público realizado pela Secretaria de Educação do Município, SEMED, a outra escola fica na zona rural, Escola Amaral Raposo (2019) nas duas escolas ministro a disciplina arte educação. O objetivo do meu projeto de pesquisa, no turno vespertino, é a UEB Antônio Vieira, objeto da minha pesquisa. A minha atuação nestas instituições possibilita a verificação de que é possível qualificar os mecanismos de como ensinar, compreender e aplicar os conceitos da arte e do ensino de teatro. Esta breve trajetória não consegue representar todo o sentimento de comprometimento e pertencimento e amor ao qual dedico a arte educação, é um prelúdio, que somente o resultado final da minha pesquisa e a conclusão do Mestrado Profissional em Artes, pretendem responder.

1.2 Um Voo Sobre o Ensino do Teatro, Percurso Metodológico

Durante a semana pedagógica de 2023 na UEB Antônio Vieira, observando o Projeto Político Pedagógico de outras escolas da rede municipal de São Luís, percebemos (junto ao corpo docente) que na UEB Antônio Vieira o Projeto Pedagógico estava desatualizado, a coordenação se dispôs a criar tal projeto com a ajuda do corpo docente atual da escola, mas essa ideia ainda não saiu do papel, até os dias atuais. Percebemos também que a escola trabalhava a linguagem Teatro de forma pontual, em atividades cívicas ou comemorativas, como que para demonstrar as habilidades de algumas turmas ou alunos, sem necessariamente estar atrelado ao currículo da escola, que por sua vez segue as recomendações da Secretaria Municipal de Educação, SEMED, e da Base Nacional Curricular Comum, BNCC.

Durante o desenvolvimento das aulas de arte, percebemos também uma problematização quanto ao fruir artístico, insatisfatório na maioria das turmas dos 6^{os} anos: Como poderíamos trabalhar textos teatrais ou literários, se a maioria, das crianças tinha timidez e dificuldades para se expressarem em público? Como ou de que forma poderíamos trabalhar jogos teatrais com um espaço inadequado da quadra poli esportiva, dos pátios coberto e encobertos da escola, devido à ausência de acústica? Outros problemas aconteceram tais como: Na quadra poliesportiva, a maioria das crianças queria brincar ou jogar bola, elas também “desapareciam”, se escondiam, e o horário acabava e não conseguimos trabalhar os conteúdos dos jogos teatrais, limitando-nos a essa linguagem em aulas expositivas.

Percebemos também as dificuldades com a oralidade, com práticas de leitura, na maioria dos grupos de alunos dos 6^{os} anos, pensamos que seria possível trabalhar um projeto com arte educação com foco na modalidade teatro, levando em consideração que das habilidades recomendadas pela Base Nacional Curricular Comum, BNCC, aos professores de arte resumem - se principalmente, às atividades que envolvem artes visuais, pois é mais apazível para o professor de arte, utilizar o tempo e o horário da disciplina para desenhar, pintar, etc. As habilidades e ou linguagens recomendadas pela BNCC, e pelo Documento do Território Maranhense em Arte, como ensino de música, teatro e dança, se resumem a práticas teóricas, como conteúdos em aulas expositivas de história da Arte, ou durante as apresentações dos projetos da SEMED, como o Patrimônio nas escolas, que ocorre a partir do ano de 2024.

Na Escola Antônio Vieira, percebendo também as angústias e dificuldades dos educandos com a expressão artística e oral, inclusive com minha própria dificuldade enquanto arte educadora, venho pesquisando o ensino do teatro em sala de aula desde a graduação, onde os educandos demonstram pouca fruição e experiência com a arte e o ensino do teatro de forma sistematizada. Não sabia se seria possível trabalhar o ensino de teatro em sala de aula na UEB Antônio Vieira, devido o grande número de turmas, devido o número também elevado de alunos por turma, devido ter que trabalhar em dois turnos, em duas escolas da rede municipal de ensino, e sobretudo do problema com o espaço inadequado.

Mas precisava descobrir a viabilidade, assim surgiu a vontade de trabalhar com jogos teatrais fundamentados em Spolin e Koudela, (2008) numa pesquisa participante, em um estudo de caso, seguindo também as diretrizes da BNCC Nacional, do Documento Curricular do Território Maranhense (DCTM) em um projeto que denominei de “Tarde Cultural, um Voo Sobre o Ensino do Teatro”.

Para mudar a perspectiva da aprendizagem, fomentar ainda o intercâmbio entre Arte e expressão oral, através da leitura de textos pelos alunos através dos registros de suas possíveis práticas desenvolvidas nessa pesquisa, através do *diário de bordo* (Koudela, 2008) pensamos como proposta a inserção dos jogos teatrais no currículo da escola. Justifica-se a opção pela UEB Antônio Vieira, com alunos dos 6^{os} anos do ensino fundamental, levando-se em consideração estar atuando como arte educadora nos anos finais desta escola, sentindo de perto toda a problemática quanto às dificuldades dos educandos e dos educadores com o ensino e aprendizagem em arte, e a ausência das aulas de teatro na escola, ficando restrita a momentos específicos, ou de forma teórica.

O exercício de uma percepção crítica das transformações que ocorrem na natureza e na cultura pode criar condições para que os alunos percebam o seu comprometimento na manutenção de uma qualidade de vida melhor, assim fundamento essa prática com as recomendações dos documentos oficiais, dentre eles a BNCC.

A dimensão social das manifestações artísticas revela modos de perceber, sentir e articular significados e valores que orientam os diferentes tipos de relações entre os indivíduos na sociedade. A arte estimula o aluno a perceber, compreender e relacionar tais. ((BNCC em Arte, p. 23)

As oportunidades de aprendizagem em arte, dentro e fora da escola, mobilizam a expressão e a comunicação pessoal e ampliam a formação do estudante como cidadão, principalmente por intensificar as relações dos indivíduos tanto com seu mundo interior como com o exterior. “*O aluno desenvolve sua cultura de arte fazendo, conhecendo e apreciando produções artísticas, que são ações que integram o perceber, o pensar, o aprender, o recordar, o imaginar, o sentir, o expressar, o comunicar.*” (BNCC em Arte, p. 20)

As recomendações da BNCC, Base Nacional Curricular Comum, leva-nos a questionar: Onde surge a especificidade em arte na escola Antônio Vieira, pois o Projeto Político Pedagógico, nesse momento inexistente na escola? Levando muitas vezes a aprendizagem teatral a momentos pontuais, sem uma continuidade? O “currículo oculto” está presente no ambiente escolar, ao pensar o projeto Tarde Cultural, a ideia era absorver a contribuição dos educandos, enquanto o PPP da escola não se materializava num documento que norteasse os procedimentos educativos na sua dimensão artística.

Nos esforçamos para concretizar a aprendizagem através da coleção de livros da editora Ática: “*Telaris Essencial, Arte, para o 6º, 7º, 8 e 9º anos*”, pois os conteúdos são baseados na BNCC, e também do DCTM, para o 6º ano, a linguagem teatro é recomendada e as habilidades inclusive. Além disso o projeto Tarde cultural envolveria uma participação maior e integradora com as outras linguagens artísticas obrigatórias no currículo nacional para o Ensino Fundamental Maior, objeto desse estudo na escola.

Entre as recomendações da BNCC e a realidade das escolas públicas no âmbito nacional há um pequeno abismo, e nós professores precisamos criar estratégias para diminuir estas distorções. O que foi possível aprender e avançar em décadas, em que a democratização das oportunidades educacionais começa a ser levada em consideração, em sua dimensão política, também no que diz respeito aos aspectos intra-escolares, é objeto deste estudo e como tudo isso pode contribuir na formação escolar e na aprendizagem em arte na UEB Antônio Vieira.

Percebemos que é na sala de aula e nos diálogos com os educandos onde o compartilhamento de opiniões, troca de ideias e impressões sobre o ensino enriquece o universo educacional e artístico. Além disso, o uso de mídias eletrônicas desconectadas do espaço de aprendizagem na escola pública, é algo que pode ser repensado. Como elas podem agregar conhecimento? Incluir ao invés do contrário?

O espaço destinado a práticas de jogos lúdicos, e também esportivos, são precários. Não favorecem a aprendizagem, para que essa mediação aconteça, “o professor deverá planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas no ensino de arte, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno.” (BNCC, 2024)

Temos observado também a afirmação de que o conhecimento é uma construção do aprendiz. Observando a frequência dos alunos nos espaço escolar da UEB Antônio Vieira e seu contato com o universo da arte, percebemos que se preocupavam muito com a falta de espaços lúdicos, a quadra poliesportiva passou a ser esse lugar, onde nem sempre todos conseguem ser absorvidos. Alguns alunos preferem outras atividades, além da biblioteca e da quadra destinada aos esportes que também têm problemas de estrutura, não existia na escola um espaço adequado para a pratica artística e teatral. Diante destas dificuldades, elencou-se o seguinte problema de pesquisa:

De que forma a estratégia da Tarde Cultural com o foco no ensino de teatro, e as oficinas de jogos teatrais adaptados para a sala de aula, poderiam contribuir para o ensino de Arte no ensino fundamental, na UEB Antônio Vieira?

Desse modo, o estudo tem como objetivos específicos: destacar nos documentos oficiais o encaminhamento para o ensino de Arte na modalidade teatro, apontando as contribuições e as estratégias metodológicas que visam ao apreciar, o fazer, o contextualizar, (Barbosa, 2008) através dos jogos teatrais em sala de aula e justificar o desenvolvimento do projeto como possibilidade metodológica no ensino da arte educação no ensino fundamental na UEB Antônio Vieira e colaborar a posteriori, com a construção do Projeto Político Pedagógico da escola.

Ao adentrar o mestrado Profartes, precisava pensar um projeto que me representasse, e representasse a minha prática escolar. A autora e encenadora Ingrid Koudela, faz parte de toda minha vida acadêmica, e agora no magistério passou a ser uma realidade, desde o Estágio Supervisionado I com o Professor Doutor, Arão Paranaguá, onde desenvolvi habilidades para trabalhar com a linguagem artística. Desenvolver o projeto é retomar as origens da minha formação, sempre presente na minha profissão, a linha de pesquisa *Processos de ensino aprendizagem e criação em arte*, adequa-se para implantação em sala de aula, dos jogos, do método Spoliniano, com a adaptações de Ingrid Koudela, da apreciação, contextualização e

fruição em arte, com os educandos das turmas do 6º ano, turma 62, escola Antônio Vieira, São Luís, Maranhão.

Sobretudo, esta pesquisa questiona sobre quais ideias (ou hipóteses) as crianças constroem sobre a arte educação ao tentar compreendê-la, experienciá-la e suas dificuldades de aprendizagem, (inadequação dos espaços lúdicos), pouca vivência com a linguagem teatral, bem como dificuldades com leituras, e expressão oral e artística, e se a aprendizagem pode ocorrer mediante as oficinas e as práticas teatrais.

Como desenvolver o projeto Tarde Cultural com alunos do 6ºs anos, da UEB Antônio Vieira através de Jogos teatrais, diante da inadequação dos espaços da escola?

Objetivo Geral:

O encaminhamento para o ensino de Arte na modalidade teatro, apontando as contribuições e as estratégias metodológicas que visam ao apreciar, o fazer, o contextualizar, (Barbosa, 2008) através dos jogos teatrais em sala de aula.

Objetivos específicos

- Propiciar um contato com o universo da arte, e da linguagem teatral;
- Desenvolver noções de espaço, criatividade, sensibilidade e auto estima através das oficinas de jogos;
- Inclusão dos planos de aula e da sequência didática no Projeto Político Pedagógico da Escola.

Propõe-se a inserção desses jogos, adaptados ao contexto e ao espaço da sala de aula, e de outros espaços possíveis de serem explorados, (pátios coberto e encoberto, quadra poliesportiva). Assim reforçamos o pensamento em Spolin, que justifica e reafirma o caráter social que os jogos, *“passando a ser não apenas um método para atores, mas um facilitador para a integração social e para o desenvolvimento do trabalho em grupo, o desenvolvimento pessoal dos educandos.”* (Spolin, 2008).

O passo-a-passo metodológico deste trabalho está alinhado tanto ao olhar do observador-pesquisador, (a professora), numa pesquisa participante em que a pesquisadora atua na pesquisa, quanto do sujeito que é partícipe da manifestação do

processo de criação dessa aprendizagem com os alunos, com jogos teatrais, tentando evitar possíveis distorções de perspectiva que poderiam prejudicar a análise deste estudo. A tipificação é um estudo de caso, de uma determinada realidade, a UEB Antonio Vireira, com as turmas dos 6º anos.

O relato do trabalho com Arte educação, especificamente em teatro na escola Antônio Vieira, com as autoras Ingrid Dormien Koudela (2020) e Viola Spolin (2008) demonstrará ao desenrolar da pesquisa se é possível construir a *fruição em arte* (Barbosa, 2008) além de desenvolver (possivelmente) um sentimento de companheirismo, melhorar as relações sociais da turma do 6º ano, a autoestima, pertencimento, criatividade, e expressão artística. Os desafios propostos nos jogos desenvolverão possivelmente uma iniciativa que venha a somar no campo da formação cultural, social e artística dos educandos envolvidos com o projeto na escola.

Qual a contribuição da BNCC para esse trabalho? As proposições da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) concebem a escola como instituição social cuja finalidade é oportunizar o crescimento humano nas relações interpessoais e possibilitar a apropriação do conhecimento a partir da realidade do aluno, contribuindo na formação de cidadãos capazes de analisar, compreender e intervir na realidade para a construção de uma sociedade de cidadãos plenos.

Neste contexto, a escola motivará no estudante a busca por uma consciência crítica, ampliando sua visão de mundo, em que possa interpretar o contexto social no qual está inserido e entender as relações intra e interpessoais, como também as relações do ser humano com a natureza. A escola, como espaço de aprendizagem e de cultura, além da família e da sociedade, proporciona ações e princípios que dão significado ao que se vive e se experimenta. Dessa forma, não é possível separar vivências cotidianas, adquiridas ao longo da vida, de práticas e sentimentos.

O espaço escolar é fascinante, lugar de cultura e diversidade, mas também de contradições e relações que envolvem desigualdades e discriminação, assim como parcerias. Nesse cotidiano escolar são descobertos novos caminhos a serem trilhados, que levam a mudanças de comportamentos, de trabalhos, de lutas para se alcançar a aprendizagem.

De que forma a pesquisa será conduzida? Utilizamos a metodologia da pesquisa bibliográfica, uma pesquisa com foco no estudo de caso, as pesquisas bibliográfica e descritiva serão complementadas pela pesquisa de campo na

modalidade *pesquisa-participante*, em que os pesquisadores participam, por vezes intervindo na realidade, por meio de uma ação intencional, sistematizada e organizada, extraindo seus resultados e os analisando, teoricamente, projetando para o universo pesquisado (Lakatos; Marconi, 2013).

A pesquisa participante tem caráter participativo e ativo, ouvir as vozes e de fato deixar que falem com suas vozes as pessoas que em repetidas investigações anteriores, acabavam reduzidas à norma dos números, e ao anonimato do silêncio das tabelas. A pesquisa participante é um instrumento dialógico de aprendizado partilhado, entre a professora pesquisadora e os alunos.

O método escolhido foi a pesquisa participante. Ela é uma proposta metodológica, que surge a partir das crises na ciências sociais\psicologia social em meados de 1960. Pode ser compreendida como repertório múltiplo de criações coletivas de conhecimento. A pesquisa Participante promove: Experiências que aspiram substituir o antigo\atual eixo monótonos, deixando existir uma relação de iguais com diferentes sabedorias diante da pesquisa pretendida. “Trata-se de incorporamos ao campo da educação um olhar mais atento ao humano, concedido com o auxílio da ‘pesquisa sócio antropológica’, que atribui valor aos sentimentos humanos” (Brandão, 2003, p 135).

Para Brandão e Streke (2006), a palavra “diálogo” é *um conceito fundamental. O diálogo é um fundamento de qualquer interação humana, ele permite o enriquecimento cultural, a troca e a partilha de ideias.* (Streke, 2006). Uma pesquisa é participante não porque atores sociais populares participam como coadjuvantes dela, mas sim porque ela se projeta, realiza desdobres através da participação ativa e crescente de saberes. Depreende-se daí a noção desse processo de pesquisa, que só é possível com certo tempo, para que esse “interagir” aconteça. (Brandão, 2006, p 31).

Tipificação da pesquisa

Além da pesquisa participante, a tipificação da pesquisa se deu em torno de uma pesquisa qualitativa, o aprofundamento é um “estudo de caso, em um contexto real”, onde o objeto de estudo não é isolado, sua análise depende do ambiente onde ocorre.

Tipo de estudo de caso:

Exploratório, onde a realidade investigada busca a definição por informações, buscando definir perguntas e hipóteses. Para coletar dados foi selecionada a observação direta e o diário de anotações, além de fotos, imagens e depoimentos dos alunos, que consistiu em instrumentos e técnicas que possibilitam ao pesquisador registrar as ações e atividades que foram desenvolvidas ao longo da pesquisa. Os registros foram realizados em um caderno (diário de bordo) em que se podia ilustrar as ações desenvolvidas e os resultados obtidos como as atividades dos alunos, que participaram do projeto. A Pesquisa bibliográfica será com os autores: *Steven Fisher, Ana Mae Barbosa, Viola Spolin, Base Nacional Curricular Comum, Ingrid Koudela, Documento Curricular do Território Maranhense, além da coleção Telaris Essencial para o ensino de arte, 6º ano.*

A pesquisa participante se desenvolveu a partir da observação dos alunos da turma 62 em interação nas aulas de arte, junto a professora-pesquisadora, onde todas as descobertas e curiosidades eram anotadas e conversadas com a turma. Além disso, se baseou no desenvolvimento dos Jogos teatrais de Viola Spolin, com o livro: *“Jogos Teatrais no livro do Diretor” “Texto e Jogo”* de Ingrid Koudela, baseados no Documento Curricular para o Território Maranhense. Utilizando-se também quando necessário: *Instrução, Foco, Fisicalização, Jogadores, (palco e plateia).* A Produção de um Diário de anotações, onde foram realizados os registros das experiências pelos alunos-atores, após cada seção de jogos e práticas de leitura em sala de aula. A pesquisa assimila a riqueza das experiências: *“O objetivo ultimo da pesquisa é a transformação da realidade social e a melhoria de vida das pessoas imersas em uma realidade” e assim fazendo parte de uma pesquisa “participante”.* (Brandão, 2003, p 136).

A experiência foi acontecendo ao longo do ano de 2024, em dois bimestres, ficando as anotações e registros para serem analisados durante o ano de 2025, ao mesmo tempo que o trabalho era escrito. Para fundamentar o trabalho, utilizei alguns autores e que colaboraram com a temática, se fazendo necessário a compreensão do que é “jogo”, brincadeira e ludicidade.

2 REFLEXÕES SOBRE JOGO, BRINCADEIRA E LUDICIDADE

Este capítulo aborda o conceito e a compreensão do que é jogo, sua relação com a brincadeira e a ludicidade, trazendo para isso uma discussão sobre quais sociedades e em que épocas a palavra “jogo” já era trabalhada e pensada, de acordo com a evolução da educação e sua inserção no universo da arte e também da arte educação, e de como o jogo se tornou indispensável na experiência realizada na UEB Antônio Vieira, no projeto “Tarde Cultural”.

A palavra jogo vem do latim “*incus*” que significa diversão ou brincadeira. As definições mais comuns e mais encontradas para conceituar e definir jogo são: “*Divertimento, distração, ou passatempo*”. (Houaiss, et al. 2024). Podemos considerar então que o jogo pode ser tanto individual quanto coletivo, não necessariamente somente direcionado a crianças. Aqui o conceito de jogo é geral, pode envolver tanto os com regras, sem regras, competitivos, ou interativos. O que nos preocupamos a partir do desenvolvimento deste estudo, é conceituar o aspecto lúdico e artístico do jogo, o jogo com proposição e regras, que pode levar um determinado grupo de pessoas a encenação, a expressão e seu desenvolvimento artístico e um processo de aprendizagem.

Nas experiências anteriores à modernidade, nas civilizações antigas “O jogo” assume uma função social e artística, uma experiência construída com o improvisar, o gosto pela espontaneidade e o despertar do lúdico, ainda que as civilizações antigas não compreendessem o sentido do “jogo” com um caráter científico, ainda que não soubessem explicar a essência do que era o “jogo”, este culturalmente era repassado às gerações futuras das vilas e aldeias, de forma a preservar a cultura, a história, e tornando-se um movimento educacional. Para ilustrar, pensemos nas crianças de idades mais remotas, quando elas brincavam:

{...} as marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o peão contemporâneo. As primeiras bonecas foram encontradas no século IX a.C. em túmulos de crianças, nas ruínas Incas do Peru, arqueólogos encontraram vários brinquedos infantis. (Kishimoto, 2005, p. 67).

Foi preciso, depois de Rousseau, que houvesse uma mudança profunda na imagem de criança e de natureza, para que se pudesse associar uma visão positiva

às suas atividades espontâneas. (Kishimoto, 2020). Considerando-se que a visão de criança na antiguidade e sobretudo anterior à Idade Moderna, era a de um “adulto em miniatura”, que deveria se comportar tal qual um homem maduro.

Rousseau criticava a educação do cidadão, a educação social, que é a educação do Estado em que se ensina a criança desde cedo a obedecer, fazer o que lhe pedem, seguir regras e leis, depender dos outros e não expressar seus pensamentos. No plano filosófico geral de Rousseau, a contradição homem\cidadão se dá através da contradição existente entre o homem e a sociedade. (Kishimoto, 1993).

Não é que na antiguidade não houvesse competição, pois foi exatamente a competição que possibilitou ao homem pré-histórico encontrar estratégias de sobrevivência, num mundo primitivo onde tudo era escasso. Mas para sociedades distantes dos grandes centros onde as civilizações emergiam, o conceito de cultura através dos tempos, era mais libertador:

“Quando um grupo compartilha uma cultura, compartilha um conjunto de significados, construídos, ensinados e aprendidos nas práticas de utilização da linguagem. A palavra cultura implica, portanto o conjunto de práticas por meio das quais significados são produzidos e compartilhados em grupo. (Moreira, 2019).

Logo, dependendo da civilização, da cidade e do costume cultural, os jogos e brincadeiras sempre foram elementos presentes na evolução humana, independente do grau de maturidade dos participantes, sendo repassada de geração a geração, mas que encontra nas sociedades “modernas”, um comportamento que deveria ser “padronizado”, de ordem, para diferenciar do conceito de “tolices e fanfarrices”.

Nas sociedades modernas “O jogo” perde o status de espontaneidade, para que se pudesse também associa-lo ao conceito de “jogo” com um cunho científico. Estudiosos passam a conceber ao conceito uma característica científica: “Quem joga, como jogar, para que jogar, qual o propósito de jogar”.

Segundo Kishimoto, logo após a Revolução francesa:

O jogo foi privado dessa visão de censura e entrou no cotidiano de todas as crianças, jovens, e até adultos como diversão, passatempo, distração, sendo um facilitador do estudo que favorece o desenvolvimento da inteligência (Kishimoto, 2020).

Esse fenômeno se deu pelo conceito de universalização da educação: “*gratuita e para todos*”, não somente restrita a uma elite. De acordo com Vygotsky:

{...} a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz. (Vygotsky, 1989, p 130).

De que forma as sociedades modernas compreendiam o termo “lúdico” presente nos jogos, a princípio o lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim “ludos” que remete para jogos e divertimento. Segundo o dicionário Oxford Linguagens: “1- *adjetivo que visa mais ao divertimento que a qualquer outro objetivo: “observava a criança em seus exercícios I: corria, saltava, dançava...”* (Oxford, 2020).

É importante destacar como o pensamento “lúdico” influenciou a história social da humanidade durante a Revolução Industrial. No momento em que a sociedade se refaz, o conceito tradicional de família em que o homem vai trabalhar enquanto a “*mulher cuida do lar e das crianças*” é desfeito. A indústria mundial produzia em larga escala, sobretudo na Europa e precisava de mão de obra farta e barata, as mulheres e até crianças adentram o mundo do trabalho, muitas vezes um mundo cruel e cheio de distorções do que realmente significava evolução de uma sociedade que emergia nos grandes centros urbanos europeus, e nas sociedades que surgiam, posteriormente das américas com os povos colonizados, onde o mercantilismo e posteriormente uma classe social chamada burguesia, ditava as regras, costumes, e tradições.

Contra-pondo-se a ideia mercantilista e exploratória da mão de obra barata, o Ludismo por exemplo, surge no final do século XVIII em que os burgueses tornam-se uma classe social em ascensão, nas grandes cidades europeias, foi um movimento social que nasceu na Inglaterra, no início do século XIX, durante a Revolução Industrial. Nessa sociedade, a família trabalhava, todos precisavam produzir. Ser substituído por uma máquina significava viver na miséria, nas ruas, ou mesmo mendigar porque essa sociedade da produção e consumo, não inserira em seus propósitos o bem estar dos funcionários, mas apenas visavam o lucro, ainda que fosse sob a fome, os maus tratos e a miséria das famílias e das crianças que sofriam muitos abusos, e violências, nessa sociedade voltada para a produção, o consumo e o lucro,

não havia importância e nem espaço para o adulto, muito menos para a criança, o jogo a brincadeira e a ludicidade, não eram toleradas. Mas com o advento da escola e dos “jardins de infância”, essa concepção da criança ser uma “adulto em miniatura” vai se transformar.

O “jogar, e o jogo” sofreram profundas transformações ao longo dos séculos, sobretudo no período da Revolução Industrial. A princípio não havia espaço para as crianças, mas elas precisavam ser absorvidas pelas instituições para serem educadas. A Revolução Francesa pressupõe que a educação deveria ser gratuita e para todos, assim para ressignificar o sentido de como a criança e o ser humano compreendiam o “jogo e o lúdico”, e como esse sentido era visto outrora como “*objeto de perturbação, desordem, arruaça, fanfarrice e tolices de crianças mal educadas*”, o jogo passa a ser uma necessidade, adotado inclusive por alguns professores que mudaram a história da educação profundamente como Pestalozzi e Jean Piaget, na França, Maria Montessori na Itália e Froebel, na Alemanha, (2008) com a criação dos Jardins de Infância, que eram inspirados em “O Emílio” de Jean Jacques Rousseau, um dos iluministas. (Rousseau, 2000).

É importante ponderar que outros educadores como Pestalozzi, Maria de Montessori adaptam seus conhecimentos outrora voltados para os adultos, pelo número crescente de crianças sem lar, abandonadas e ou mutiladas, oriundas destas famílias de proletariados que adentraram o mercado de trabalho para garantirem sua sobrevivência. Algumas escolas surgiram como “Casas de apoio”, a pessoas e famílias que viviam em situação de abandono ou miséria, nos grandes centros urbanos das grandes metrópoles.

A atenção ao estudo do jogo torna-se mais espessa nestes séculos, período em que os jogos passam a significar objeto de estudo de interesse da ciência, uma vez que os mesmos tornam-se uma verdadeira obsessão lúdica que toma corpo no Século das Luzes. “*O jogo serve para o homem iludir a si mesmo, para dar ao espírito o movimento mesmo da vida e a mudança de sensações, o estado de perpétua alternância entre o temor e a esperança*” (Cavallhada, 2006). Talvez essa gama de conclusões justifique a importância e as possibilidades de análise dos jogos sob diversas óticas, bem como sua utilização com diversos fins em diversos espaços como, por exemplo, o da educação, e associados a outros componentes, entre eles, a arte teatral.

Então o jogo, passa a ser estudado sob o viés da ciência, para contemplar seu uso na educação e nas escolas, jardins de infância são cada vez mais necessários nos grandes centros urbanos das grandes cidades ao redor do mundo. Assim se faz necessário a título de esclarecimento, a concepção de como a ciência concebia “o jogo”, como veremos adiante. Em “*Jogo e Filosofia da Experiência Democrática*”, em que John Dewey significa um destaque também na história do pensamento sobre o jogo. Nesse texto, ressalta a afirmação desse autor em relação à aplicabilidade do jogo na educação:

[...] as possibilidades oferecidas pelos jogos ou representações teatrais são infindáveis, pois, para o autor (Dewey) é sempre possível encontrar um assunto que oferecerá às crianças oportunidade de desenvolver muito melhor o aprendizado da leitura, escrita, História, Literatura, Geografia do que através da rotina dos livros didáticos. (Kishimoto, 2020, p. 101)

Este é simplesmente um outro modo de dizer que ‘*learning by doing*’ (aprender, fazendo) é um modo melhor de aprender, do que apenas ouvindo, uma vez que a criança constrói mental e fisicamente experiências que se revelaram importantes para a humanidade e desenvolve, além disso, padrões mais eficientes de julgamento, comparação e crença. (Kishimoto, 2002).

Celso Antunes (2003), educador brasileiro, atuante em todos os graus de ensino, parte da teoria de Howard Gardner (1995, e outros) referente às “Inteligências Múltiplas”, e produz um livro denominado *Jogos para o desenvolvimento das “Inteligências Múltiplas”*, o livro contém 368 jogos passíveis de serem utilizados na educação infantil e no ensino médio, os quais objetivam o estímulo e o desenvolvimento das inteligências dos educandos. O autor defende que “o jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências e importante ferramenta de compreensão de relações entre significantes (palavras, fotos, desenhos, cores, etc.) e significados (objetos) (Antunes, 2003), portanto, organizou jogos estimuladores de todas as inteligências por meio de quatro códigos:

[...] os índices, relações significantes estreitamente ligadas aos seus significados; os sinais, relações indicadoras de etapas e marcações dos jogos; os símbolos, relações já mais distantes entre o significante e o significado; e os signos, elementos significantes inteiramente independentes do objeto. (Antunes, 2013, p. 17)

Afirma ainda que o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação pessoal. Entretanto, deve ser usado pedagogicamente com rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. Howard Gardner, psicólogo americano, professor e pesquisador da Universidade de Harvard (EUA) passou 20 anos com sua equipe pesquisando elementos que culminaram numa recente concepção científica da mente, elaborada a partir da década de 80, a qual sustenta que *“cada indivíduo possui pelo menos sete tipos de inteligências que incluem as dimensões linguística, lógico- matemática, espacial, musical, sinestésico- corporal, intrapessoal e interpessoal”* (Gardner. 2024).

Estes precursores do estudo do jogo e seu sentido lúdico e aplicabilidade na educação, são as bases da arte educação no Brasil que vamos estudar com mais profundidade, a partir das concepções do ensino de arte no Brasil.

2.1 Perspectiva e poéticas dos jogos no Brasil

A história dos jogos no Brasil segundo Kishimoto (1993) é influenciada pelos portugueses, populações negras e ameríndias refletidas nas brincadeiras das crianças brasileiras, bem certo sofremos influencias de vários povos, é certo também que o jogo é de domínio popular, mas de acordo com Kishimoto:

Foi introduzido nas vidas das crianças brasileiras o folclore português, por meio da oralidade” e assim, acredita-se “foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas, e também personagens como o Bicho-Papão, a Mula sem Cabeça, a Cuca, Lobisomem, e outros”. (Kishimoto, 2020, p 67)

Levemos em consideração as brincadeiras e folguedos populares dos indígenas, suas lendas e tradições, que perduram até hoje e de alguns jogos e brincadeiras, trazidos pelos portugueses e conseqüentemente se originaram de brincadeiras infantis tendo estas personagens do imaginário brasileiro. Em relação às brincadeiras africanas e jogos africanos que também foram adotados por nossa civilização e ou passadas de geração a geração através de seus descendentes, é possível afirmar que, em relação aos jogos e brinquedos africanos, Câmara Cascudo, afirma: *“ser difícil detectá-los pelos desconhecimentos dos negros anteriores ao século XIX, mas eles são presentes ainda hoje nas comunidades remanescentes de*

quilombos que mantem suas tradições, mas que hoje em dia vem sofrendo influência do mundo europeu.”

Com centenas de anos de contato com o europeu, o menino africano sofreu influências, segundo Kishimoto:

Além do mais, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, criação de animais e aves, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem, segundo o autor, estar presentes desde tempos imemoriais em todos os países, comunidades e cidades. É importante considerar sociedades e nações que mantiveram suas tradições culturais, seja por preservação de suas tradições, seja por um isolamento geográfico. (Kishimoto, 2020, p. 58)

Os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram difundidos na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Para Kishimoto,

O jogo tradicional infantil é considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico e por ser um elemento folclórico, o jogo assume características anônimas, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. (Kishimoto, 2020, p 60)

Para que pudesse enunciar a ideia do jogo como valor educativo, uma revolução no pensamento se fez necessária. Esta foi provocada pela expressão romântica, preparada pela obra de Jean-Jacques Rousseau “O Emílio”, e plenamente afirmada na qualidade do pensamento filosófico na Alemanha do final do século XIX e início do XX. Este pensamento se espalha pelo novo mundo, pelas colônias conquistadas, aportando no Brasil, sobre a criança, e a forma de como esse conhecimento de domínio público chegava aos diversos povoados e cidades.

Desde o período colonial o teatro vem sendo utilizado como instrumento educativo, na verdade desde a chegada dos Padres Jesuítas com suas escolas de catequese e da tentativa de “domesticação do povo indígena”. Segundo ainda relatos do *Panorama histórico da educação no Brasil* (Teixeira, 2000) a ação dos padres jesuítas tinha se limitado à catequese, face à impossibilidade de uma atuação mais rigorosa, em termos quantitativos e qualitativos, nas escolas de aprender a ler e contar. Com as reformas do Marquês de Pombal e a expulsão dos jesuítas: “O sistema de ensino pouco foi alterado, continuando a educação dos ricos a cargo dos colégios

e universidades europeias e a dos pobres relegada a um modelo pedagógico pautado na iniciação à escrita e aprendizado das quatro operações.” (Santana, 2020)

Predominavam os interesses portugueses na esfera cultural e nem mesmo o ideário iluminista teve repercussão por aqui, pois a difusão de ideias diferentes das preconizadas pelas elites era proibida e as publicações controladas. *“Um marco importante foi a criação da Academia Imperial de Belas-Artes, 1816” (Santana, 2022).*

Algumas décadas depois surgiu o Colégio Pedro II, concebido para ser padrão de organização escolar e de qualidade no ensino médio – na tabela de estudos constavam música vocal, desenho: Quando dava os primeiros passos rumo à modernização, o teatro nacional ressentia-se da inexistência de artistas e pessoal técnico para a atuação nos palcos, o que levou o ator João Caetano a imaginar uma escola dramática para a cidade do Rio de Janeiro, mas seu empreendimento não foi contemplado seja pela iniciativa privada, seja pelo poder público.

A instituição escola de teatro seria propagada apenas anos mais tarde, no bojo da revolução cênica que marcou a virada do século no ocidente, quando o fazer teatral rejeitou a encenação tradicional e exigiu do ator *“um longo período de formação, que justifica por si só a existência, em nossos dias, das escolas de arte dramática” (Bornheim, 1992, p. 21).* Segundo o professor Arão Paranaguá, em relação ao ensino de teatro no Brasil:

Essa ideia repercutiu no Brasil, lenta mas progressivamente, através do advento de escolas ou conservatórios teatrais, a partir de meados do século XX. Sob a égide da pedagogia tradicional, a penetração do teatro na escola consistia somente na comemoração de datas cívicas ou montagem de espetáculos para animar solenidades. (Santana, 2022, p 56)

Contudo, a partir dos anos 1940, quando o movimento *escolanovista* difundiu-se em um Brasil que passava por transformações políticas da maior importância e planejava a expansão da escolarização, a arte ganhou um *status novo*, passando a ser vista como experiência que leva ao aprendizado e ao desenvolvimento expressivo.

As primeiras práticas de teatro-educação surgiram junto às escolinhas de arte de Augusto Rodrigues, disseminando-se aos poucos em colégios experimentais, escolas de magistério etc. À época da implantação da educação artística não existiam mais de 30 cursos superiores nas diversas áreas, quase todos em âmbito de bacharelado, sendo a maioria de artes plásticas; hoje, há cerca de 350 cursos superiores (observamos que alguns dados são referentes aos anos 2000, que podem

e devem ter sofrido alterações), sendo que mais de 100 referem-se especificamente a licenciaturas. (Teixeira, 2020).

Entretanto, anteriormente, como não havia tradição em termos de ensino da linguagem teatral – seja na educação básica ou profissionalizante, ocorreu a difusão massiva do espontaneísmo, quando não a atribuição à arte do papel de atividade coadjuvante de outras matérias do currículo. (Santana, 2022). A Escola Nova surge como base para a arte educação. Na história da educação brasileira um autor destaca-se, sendo peça fundamental e importante por suas teorias inovadoras na fundação e criação das “*escolinhas de Arte*” de Anísio Teixeira, é o educador John Dewey. Na Universidade de Chicago, Dewey fundou uma escola laboratório para experimentar suas mais importantes ideias: “*a da relação da vida com a sociedades, dos meios com os fins, da teoria com a prática*” (2000).

Inspirado no pragmatismo do filósofo William James e de sua permanente preocupação com a pedagogia, Dewey chegou à conclusão de que “*não é possível manter um dualismo entre o homem e o mundo, o espírito e a natureza, a ciência e a moral.*” (Dewey, 2000) Buscou, então, uma lógica e um instrumento de pesquisa que pudessem ser aplicados igualmente a ambos os domínios. Desenvolveu a doutrina a que deu o nome de instrumentalismo, (2020).

Considerava a natureza como a realidade última e postulava uma teoria do conhecimento baseada na experimentação e na verificação, ideias que foram a origem da “*Escola de Chicago*”, mais tarde tendo chegado ao Brasil através do educador Anísio Teixeira. (Fênix, 2024). Essa filosofia foi também a base de suas concepções sobre educação, que deveria concentrar-se nos interesses da criança e no desenvolvimento de todos os aspectos de sua personalidade.

Para Dewey, (Teixeira, 2020) compete a um “*ambiente especial*” – a escola – suprimir tanto quanto possível as características negativas do meio. Assim a escola torna-se o principal agente de uma melhor sociedade futura. Ao mesmo tempo em que: “*a escola deve criar condições para que cada indivíduo não seja cercado pelas limitações de seu grupo social. Para John Dewey, a educação é uma permanente organização ou reconstrução da experiência.*” A expressão “*escola ativa*” reflete, em síntese, essa concepção.

Dewey contrapõe-se aos “*estudos puramente intelectuais*” a experiência que produz conhecimentos, o qual é produto da ação, ao contrário das concepções tradicionais que o separavam da atividade. Reflexão e ação devem estar ligadas, são

parte de um todo indivisível. Segundo ele: “*só a inteligência dá ao homem a capacidade de modificar o ambiente ao seu redor. Educar, portanto, é mais do que reproduzir conhecimentos é incentivar o desejo de desenvolvimento contínuo.*” (Teixeira, 2000, p. 89). As ideias de John Dewey tiveram grande influência no movimento de renovação da educação no Brasil, na década de 1930. Essa influência se fez sentir sobretudo por intermédio de Anísio Teixeira, que foi seu discípulo na Universidade de Colúmbia em 1929, tendo sendo um dos pioneiros a iniciar “*as escolinhas de artes*” em São Paulo.

A escola pública, gratuita, laica e aberta a todos os brasileiros, foi a grande luta de Anísio Teixeira dentro de nosso cenário educacional. Ele entendia que a democratização do país se daria mais rapidamente através da escolarização da população, principalmente a de baixa renda, uma vez que seria a oportunidade de desenvolver os talentos e habilidades desses indivíduos. Definiu que “*o novo homem, independente e responsável, é o que a escola progressiva deve preparar*” (Monarcha, 2001, p. 11).

Dando continuidade ao estudo dos jogos no Brasil relacionados ao ensino de arte, relacionamos Ingrid Koudela e suas pesquisas sobre arte educação, a minha experiência com ela nasce na Universidade Federal do Maranhão, no curso de Educação Artística com o Professor Doutor, Arão Paranaguá. Para esta pesquisa os dois educadores foram escolhidos como parte dos autores, pela contribuição que tem dado a arte educação no Brasil, e pela relação que passei a ter com estes autores em minha prática em sala de aula, e nesta pesquisa.

2.2 Diáspora¹ dos Jogos Teatrais no Brasil

Essa diáspora aporta em São Luís através do curso de Educação Artística, da Universidade Federal do Maranhão, sendo trabalhada na grade curricular do curso e a fazer parte da ementa, desde a década de 80 com diversos professores, como Ana Teresa Desterro (Estrelinha) Ana Socorro Braga, na minha história acadêmica se deu a partir do Estágio Supervisionado II, com o Professor Arão Paranaguá, que introduziu

¹ Dispersão de um povo em consequência de preconceito ou perseguição política, religiosa ou étnica (Oxford de Linguagens, Dicionário: 2024). O contexto de Diáspora utilizado pela equipe de Ingrid Koudela no Brasil, se dá a partir da perspectiva de “dispersão” da introdução dos Jogos Teatrais e da experiência de Viola Spolin nos Estados Unidos (Spolin, 2001).

os jogos, na turma de Educação Artística de 1999, da qual eu fazia parte. Na verdade o Professor estava vindo do doutorado e conhecemos naquela ocasião sua experiência com os jogos teatrais, embora as oficinas de jogos teatrais, já estivessem presentes na Universidade Federal há pelo menos uma década, anterior a 1999, inclusive também trabalhei com eles na minha pesquisa de conclusão do curso de Educação Artística, em 2004 com uma pesquisa realizada na UEB Rivanda Berenice Braga, escola da Rede Municipal de São Luís, Maranhão.

O ensino de teatro tem sua origem no jogo e posteriormente, no jogo teatral desenvolvido por Spolin e trazido por Ingrid Dormien Koudela. Imigrante russa nos EUA na década de trinta, Viola Spolin recebeu influência de Stanislavski e Brecht, a quem faz uma dedicatória em *Improvisação para o Teatro*. Segundo conta Ingrid Koudela, autora de *Jogos Teatrais (Perspectiva, 2002)* é tradutora e introdutora do método no Brasil. Pesquisadora de Brecht, com ênfase na Peça Didática, publicou vários volumes de sua autoria propondo uma abordagem alternativa para o ensino/aprendizagem da linguagem teatral e do texto literário. (Fênix, 2024).

É importante pontuar que o “jogo teatral” não é de domínio somente de Spolin e Koudela, no Brasil há outros educadores que trabalham com jogos, nesta pesquisa elas passaram a ser referências, pela forma como pude conceber este universo, ao mesmo tempo que construía minha carreira no magistério, com habilitação em Cênicas, e venho pesquisando formas e maneiras de trabalhar com meus alunos a linguagem teatral.

Autora escolhida para integrar e nortear esta pesquisa na escola UEB Antônio Vieira, Ingrid Dormien Koudela é livre Docente pela Universidade de São Paulo, docente do Curso de Pós-Graduação em Artes Cênicas na ECA/USP e do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade de Sorocaba.

Segundo Koudela:

A atriz Maria Alice Vergueiro, docente do Departamento de Teatro, tendo participado, do III Congresso Internacional EUA, trouxe um exemplar de *Improvisação para o Teatro* de Spolin. A leitura do livro e a vontade de entender melhor como se daria a prática a partir deste manual levou à formação do Grupo Foco, sendo a pesquisa prática depurada através da encenação de *Genoveva Visita a Escola*, escrito por Madalena Freire (Koudela, 2008, p. 87).

Ao pensarmos na enorme defasagem de formação dos professores quanto à possibilidade de trabalhar a linguagem teatral dentro das escolas, (este é um assunto

muito presente entre os arte educadores) é fundamental a existência de bibliografias que possam suprir esta lacuna. Evidentemente, a consulta ou estudo teórico de uma proposta de ensino de teatro não suprirá as dificuldades apresentadas, já que para um bom entendimento do jogo, é necessário jogar. *“Entretanto, dadas as circunstâncias de boa parte das escolas e de seus professores, nem sempre será possível participar de um curso que dê continuidade à formação dos professores.”* (Spolin, 2001).

Segundo Koudela (2008), Maria Lucia Pupo, docente no Departamento de Teatro da Universidade de São Paulo faz uma resenha de *Jogos Teatrais na sala de Aula*, enfatizando a importância do jogo de regras no processo de ensino-aprendizagem do teatro, *“alertando para a recepção ingênua que poderia indicar o subtítulo ‘manual’: Acentua o mérito que reside em apontar perspectivas para o fazer teatral numa ótica lúdica, no âmbito das contradições inerentes à instituição escolar.”*

É possível identificar no pensamento pedagógico contemporâneo brasileiro alguns eixos de discussão recorrentes na área de Arte. Do ponto de vista epistemológico, uma das possibilidades é a articulação metodológica entre o fazer artístico, a apreciação da obra de arte e o processo de contextualização histórico e social, que nos importa neste momento para o processo de aplicabilidade dos jogos teatrais na sala de aula, na UEB Antônio Vieira.

No âmbito da Arte na educação vários são os temas que vem sendo discutidos como a concepção polivalente no ensino da arte x interdisciplinaridade. O eixo do conhecimento em uma das linguagens específicas (Artes Visuais, Música, Teatro e Dança) é mantido como norteador de projetos, estabelecendo-se parcerias com outras linguagens, processo enriquecedor da aprendizagem.

Outro tema que surge de forma recorrente é a concepção do professor-artista, ou seja, além de mediador esse professor desenvolve projetos com seus alunos na perspectiva da construção e experimentação de formas artísticas. Os eixos de aprendizagem em Arte levaram, na última década, a uma reflexão e experimentação com a leitura e fruição de obras de arte, notadamente através dos setores educativos dos museus e outros espaços culturais. *“O mesmo fenômeno pode ser verificado na área de Teatro, estabelecendo pontes entre o teatro para a infância. O professor artista demonstra, e ao demonstrar atua e está envolvido numa pesquisa em que ele é pesquisado, uma pesquisa participante”.* (Fênix, 2024).

Atualmente Ingrid Koudela conduz uma pesquisa sobre a Diáspora dos Jogos Teatrais, após a comemoração dos 40 anos de jogos teatrais no Brasil, vários pesquisadores de todo o Brasil, como os arte educadores, estudantes de cursos de graduação, pós graduação, artistas, atores, podem contribuir com essa pesquisa de como os jogos se espalharam pelo Brasil. Durante minhas pesquisas, participo de um site e grupo de estudos sobre teatro, deparei com a página da Ingrid Koudela, a qual enviei um e-mail, informando sobre a minha pesquisa com jogos teatrais para a sua equipe, relacionando a minha experiência na UEB Antônio Vieira, pelas necessidades da aprendizagem em arte, de referenciar o jogo, e a prática deles em sala de aula. Enquanto aguardo a resposta da equipe, e se a minha experiência poderá vir a ser acrescentada ao “Diáspora”, continuei estudando para realizar as práticas em sala de aula. Acredito que já vivemos essa “diáspora” todos os dias na sala de aula, aqui em São Luís do Maranhão, não só com a Ingrid ou Spolin, mas com outros autores, pesquisadores, estudantes, artistas maranhenses.

No momento relatei a minha experiência para a equipe da Ingrid, aguardando maiores instruções enquanto dou andamento na sequência da minha vivência no ambiente escolar. Poder socializar minhas dificuldades e descobertas com a prática dos jogos na UEB Antônio Vieira, está sendo um grande aprendizado para mim e para a escola. O sentido da “Diáspora” acredito que seja o sentir e viver a arte, nas emoções, ideias, sentimentos e descobertas, junto ao corpo discente da escola, que são os maiores incentivadores das descobertas e do prazer de ensinar.

O livro de Spolin (*O fichário de Viola Spolin e Jogos Teatrais no livro do Diretor*) apresentam uma sequência de passos a serem tomados no decorrer do processo de montagem de uma peça teatral, estabelecendo possibilidades de jogos teatrais para cada um dos momentos de uma montagem, dividindo este processo em etapas com determinadas características e dificuldades que poderão ser trabalhadas com o uso destes jogos. Porém nessa pesquisa, não foram praticados como no livro, para a adoção de todas as práticas, elenquei alguns jogos, sobretudo baseados no *Livro Telaris Essencial*, (Ática, 2022) que é o livro das crianças e também lancei mão de algumas adaptações diante das dificuldades que encontrei com a turma.

3 A TARDE CULTURAL UM VOO NECESSÁRIO

Os documentos do município de São Luís que norteiam o ensino fundamental maior e menor, e que regulam e fomentam o ensino de arte nas escolas públicas de São Luís, foram consultados para que o projeto pudesse ser iniciado na escola Antônio Vieira. Então vamos conhecer o que diz a lei sobre o ensino de arte. Os Marcos legais e pressupostos teóricos um desafio primário para o território da Arte na escola, perpassa pelo entendimento do que dispõe a LDBEN, no seu art. 26, § 2º, que afirma que o ensino de Arte:

Constitui componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da Educação Básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (BRASIL, 1996) e, ainda, compreender a Lei no 13.278/2016 – que altera o § 6º do art. 26 da LDBEN, fixando as diretrizes e bases da educação nacional, referente ao ensino de Arte –, a qual explicita que, dentro deste campo de conhecimento, “as artes visuais, a dança, a música e o teatro são as linguagens que constituirão o componente curricular de que trata o § 2º deste artigo (BRASIL, 2016).

Entende-se, por isso, a necessidade da interpretação da lei para fornecer orientações ao professor de Arte, gestores e coordenadores pedagógicos – ativos nas redes estaduais e municipais de educação do estado do Maranhão – sobre o prazo para que os sistemas de ensino implantem as mudanças decorrentes desta lei, *“incluída a necessária e adequada formação dos respectivos professores em número suficiente para atuar na Educação Básica” (BRASIL, 2016)*, ou seja, o completo cumprimento da referida lei deve acontecer até o mês de março do ano de 2021 (já acontecido).

A LDBEN, desde a sua promulgação, está em constante análise e vem sofrendo mudanças necessárias para um Brasil contemporâneo cada vez mais consciente de sua identidade cultural. Essas leis alteram a legislação com o objetivo de promover uma educação que reconheça e valorize a diversidade étnico-racial, a partir das origens do povo brasileiro. Assim, a Lei no 10.639/03, alterada pela Lei no 11.645. Este documento norteia e rege o ensino de arte no ensino fundamental maior e menor em São Luís do Maranhão.

Como este documento se transforma em realidade: Além do ensino de forma tradicional as escolas participam também de projetos artísticos, culturais e científicos com o sentido de fomentar o ensino de arte nas escolas.

Durante os anos de 2024/2025 a escola está participando do Projeto da Rede Municipal de São Luís, Patrimônio Histórico, Artístico e Cultural, com a leitura de 5 livros, em que a cultura, a arte e o patrimônio cultural, material e imaterial do Maranhão seria o destaque. Na escola, optei por trabalhar a temática na área de teatro, pois a culminância do projeto seria uma apresentação artística e cultural com exposição de todas as turmas na quadra da escola, em novembro de 2024/2025.

O tema danças, teatro e manifestações culturais, foi elencado para as turmas dos 6^{os} anos sendo necessário para se trabalhar a identidade e a ancestralidade das crianças, pois como oriundas da periferia da Cidade Operária, elas se identificaram com a temática cultural, onde as danças, tradições e a cultura popular maranhense são muito apreciadas por elas. O Projeto Patrimônio Cultural e Artístico é uma exigência determinada pela Semed, logo foi necessário uma adaptação para conseguir acompanhar as recomendações, e dar andamento ao projeto que foi pensado para uma vez a cada bimestre, trabalhar uma linguagem, com a culminância dos trabalhos realizados pelas turmas, ocorrendo em novembro de 2025, na “semana da consciência negra”, pois desde que cheguei a essa escola, sempre se trabalhou projetos culturais nesta época do ano, o Tarde Cultural só viria unir as ideias em torno de uma prática artística, fiz um recorte para esta experiência, porém seria específico do 6^o ano, iniciando com a turma 62, por uma questão de organização e adequação aos planos de aula.

As outras turmas, (63, 64, 71 e 72) eu trabalharia somente a parte teórica, por conta dos horários casados (dois horários subsequentes) demonstrando a possibilidade de um tempo maior de práticas com A Turma 62, com a possibilidade de extensão as outras turmas, 61, 63, 64, 71 e 72, posteriormente, em 2026, a depender do sucesso do projeto, esse foi o acordo com a gestão da escola.

Segundo a arte educadora Ana Mae Barbosa:

os desafios da educação perpassam pelas discussões sobre projetos pedagógicos e culturais, incentivo à prática de leituras, experiências e vivências socioculturais com jogos lúdicos e o despertar do imaginário, sob a possibilidade de transformação da realidade educacional das escolas brasileiras, que carecem de práticas lúdicas, muitas vezes associada preconceituosamente com indisciplina. (Barbosa, 2007 p. 20)

A SEMED determinou a implantação do projeto na rede *O Patrimônio Cultural e Artístico*, (SEMED, 2024) da qual contam mais de 200 escolas, de educação Infantil,

e ensino fundamental maior e menor, com cerca de 96.000 alunos. (Censo escolar, 2023)

Enquanto arte educadora imaginei que poderia pôr em prática o “Tarde Cultural” através do tema e da leitura dos livros que foram enviados para as escolas. Acreditando que a troca de informações entre os atores sociais envolvidos, os alunos, o professor pesquisador que também estava aplicando o trabalho, enriquecimento dos conhecimentos estabelecidos como currículo formal da arte educação do município de São Luís, e a interação entre arte e literatura, através do projeto patrimônio, culminaria na oralidade, interpretação, produção de vídeos, danças, encenações e exposições de práticas dos jogos teatrais.

Acreditei na possibilidade da produção dos trabalhos artísticos e trocando experiências com as outras turmas da escola durante a aplicação do projeto por todos os professores, os alunos da turma 62 poderiam compreender a diversidade de valores que orientam tanto seu modo de pensar e agir como os da sociedade que os cerca, o bairro da Cidade Operária, através da linguagem teatral.

De que forma seria? Através de uma pesquisa participante em que o pesquisador interfere na realidade pesquisada, através das oficinas de jogos e ao mesmo tempo coletando os dados, depoimentos, sobre as práticas e a aprendizagem das crianças. É importante esclarecer que o ensino de *Teatro, Dança, e Música* na escola existem como conteúdos de *História da Arte*, levando em consideração o “*currículo forma*” que segue as diretrizes da Base Nacional Curricular Comum, e da rede de educação, SEMED, com algumas adaptações.

Ao pensar nas aulas de teatro, seria necessário utilizar os espaços dentro e fora da sala de aula, que possibilitasse uma melhor interação e expressividade dos alunos, ao longo das aulas. Trabalhar as linguagens dança e música, para minha habilitação (artes cênicas) se tornaria inviável nesse momento de escolha, (lembrando que algumas linguagens só são trabalhadas de forma teórica, as experiências com dança, música e teatro são pontuais na escola).

Todos os anos a UEB Antônio Vieira realiza um grande projeto, que sempre se encerra durante a semana da “consciência negra”, no final do ano letivo. É consenso entre os educadores a realização de um projeto que é a realização de todas as produções dos alunos e de todas as turmas, envolvendo toda a escola como se fosse uma *Feira Cultural e Artística*. Cada Professor em sua área, trabalha os conteúdos durante o ano todo, aqueles em que resultaram alguma produção com imagens, fotos,

apresentações, se transformam em uma grande exposição, a qual nós denominamos a partir de então, de “Tarde Cultural” pois o turno em que trabalhamos é o vespertino.

Nos perguntávamos: A aprendizagem em arte na sociedade contemporânea é possível no contexto escolar da rede pública, (com as três linguagens) embora os desafios que os arte educadores enfrentam com o currículo de artes recomendado pela BNCC, em todo o território nacional? A estratégia usada como forma de responder a este questionamento foi a elaboração desse projeto artístico. O maior entrave seria o espaço e o tempo para as oficinas.

O currículo de arte do ensino fundamental anual é de 80 horas para o 6º e 7º anos, e 40 horas para o 8º e 9º anos. Justamente o 8º e 9º anos, o tempo é de um horário por semana. Era preciso descobrir a viabilidade do ensino e destas práticas em 50 minutos de aula, e trabalhando 06 turmas por semana no turno vespertino, era um problema grande, organizar, pensar e fazer se “tornar realidade” seria um grande desafio, pois temos que seguir as recomendações da Prefeitura de São Luís, por isto a opção por trabalhar uma turma do 6º ano, a turma 62, pois eu tinha dois horários de 50 minutos por semana.

Através das recomendações da SEMED, que são inúmeras e incluem projetos, formações, provas de avaliações no âmbito regional e nacional, como SAEB, SEAMA, além de outros projetos em rede da qual os professores são obrigados a participar, o projeto teria vários desdobramentos, mas uma especificidade, o ensino do teatro.

4. O TERRITÓRIO MARANHENSE E O PROJETO TARDE CULTURAL

Tornar significativo o ensino de Arte para o educando é um dos grandes desafios pedagógicos na atualidade. Por isso, é necessário que o professor desenvolva práticas que estimulem o reconhecimento do contexto e da diversidade cultural do ambiente, da localidade onde os sujeitos da aprendizagem estão inseridos. Reconhecer os valores artísticos do Maranhão, assim como da comunidade do educando, favorecerá a compreensão de produções de outros universos culturais, tanto os do presente quanto do passado social, resgatando os valores artísticos próprios da cidade do aluno e do território maranhense, sem negar, porém, o contato e o conhecimento estético de outras realidades. O estudo da história da arte mundial continuará tendo o seu papel de importância no retrato de povos, sociedades, transformações e expoentes das artes em todas as suas modalidades.

Alguns autores apontam para um ensino de Arte que transita por territórios diferentes, Considerando que nos últimos tempos outras compreensões de jogo teatral foram assumidas e adotadas nos mais distintos contextos educativos no Brasil, a aprendizagem em Teatro, o conhecimento da ancestralidade maranhense, e identidade, torna-se imperativo questionar se a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) para o ensino e aprendizagem em arte, entende que a aprendizagem não pode se restringir apenas a uma teoria desconectada do universo local dos aprendizes, mas ao contrário, deve ser uma proposta de abordagem de ensino e aprendizagem que valorize a experiência e a vivência da arte como prática social.

Enquanto prática social ela é ancorada em um terreno concreto e local que dialoga com as demais expressões de diversos lugares em uma perspectiva articulada que se tece a fim de se criar um movimento de experiências que contam não apenas com a experiência estética já presentes no repertório dos aprendizes, mas oferecem a esses uma ampliação de repertório via as diversas linguagens. (BNCC, 2024, p. 67)

Menciona-se que a proposta apresentada pela BNCC divide o ensino de arte em dois ciclos, a saber: nos anos iniciais (1° ao 5° ano) pois o seu objetivo é propor experiências centradas nos interesses dos aprendizes. Nos anos finais do ensino fundamental (6° ao 9° ano) a proposta centra-se na sistematização mais ampliada dos conhecimentos sendo essa experimentada por meio das diversas interações de contextos e épocas diferentes não somente em nível nacional como internacional.

Há seis dimensões que são contempladas na abordagem do ensino de arte e que tecem o currículo ora apresentado e que serão descritas nesta dissertação, pois norteiam esta pesquisa. As seis dimensões são: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão. Por criação entende-se o fazer artístico que materializa a estética desencadeando processos de produção artística. A dimensão crítica visa articular ação e pensamentos propositivos que se utilizam dos diversos elementos do conhecimento que buscam entender o fazer e a produção da arte. (BNCC, p. 68).

Por sua vez, a estesia é um elemento de fundamental importância, pois visa garantir a proposição e valorização das experiências sensíveis dos diversos elementos constituintes da arte. A expressão propõe a garantia da exteriorização e manifestação subjetivas dos aprendizes por meio dos procedimentos artísticos individuais e coletivos.

A fruição busca despertar o diletantismo, o estranhamento e abertura sensível para as práticas culturais. Finalmente, a reflexão procura despertar uma atitude perceptiva e analítica das expressões artísticas e culturais quer o aprendiz esteja no papel de produtor quer esteja na função de leitor da obra. Nesse sentido, o currículo ora apresentado pela BNCC desafia o professor a ser um propositor de experiências que possam contemplar o maior número de dimensões, entendendo a relevância da arte enquanto uma prática social situada.

O professor deverá planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas no ensino de Arte, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno, com a inclusão das mídias sociais e eletrônicas no espaço de conhecimento, a sala de aula, e desenvolver projetos que desenvolvam e favoreçam a aprendizagem dos educandos. (PCN's, Arte, 2020).

No Maranhão, as diretrizes curriculares em vigor estabelecem duas horas semanais para a área de arte, em São Luís a SEMED estabelece 80 horas anuais para o ensino fundamental, sendo 40 horas para os 8^{os} e 9^{os} e 80 para os 6^{os} e 7^{os} anos. As oportunidades de aprendizagem em arte, dentro e fora da escola, mobilizam a expressão e a comunicação pessoal e ampliam a formação do estudante como cidadão, principalmente por intensificar as relações dos indivíduos tanto com seu mundo interior como com o exterior. "O aluno desenvolve sua cultura de arte fazendo, conhecendo e apreciando produções artísticas, que são ações que integram o perceber, o pensar, o aprender, o recordar, o imaginar, o sentir, o expressar, o comunicar." (PCN's em Arte, 2020)

A questão cultural no ensino e aprendizagem em Arte é algo marcante na cultura maranhense, muitas vezes deixada de fora do currículo das escolas de ensino fundamental. Apesar de muitos esforços, a Secretaria Municipal de São Luís SEMED, baseia sua proposta nos livros didáticos, muitas vezes é o livro didático que norteia o ensino de arte, mas os arte educadores esbarram também nas dificuldades em práticas artísticas pela falta de espaço adequado nas escolas de São Luís. Estes assuntos referentes ao ensino de arte, encontram nos pensamentos de alguns autores o respaldo necessário para acreditar numa cultura artística nas escolas:

A arte é um caminho de leitura do mundo que nos tempos atuais se apresenta com demandas cada vez mais complexas quanto ao aspecto do seu ensino. Sua abordagem revela-se como uma tarefa multifacetada, porém com uma sustentação coerente no que tange às formas de compreensão. Como componente curricular obrigatório, a arte se apresenta com seu objeto de ensino, a saber: a arte enquanto produção social que se materializa por diferentes linguagens. (Barbosa, 2008)

O livro da coleção *Telaris Essencial*, (2022) escolhido para o projeto, é adotado por diversas instituições de ensino em São Luís, através do PNLD, (Programa Nacional do Livro Didático) essa coleção é escolhida por todos os professores de Arte do Município de São Luís. Atualmente a UEB Antônio Vieira, como relatado anteriormente, existe a perspectiva de inserção dessa experiência, no projeto pedagógico da escola. Ainda que os livros da coleção *Telaris Essencial*, desde o 6º ano, aborde os temas e conteúdos recomendados pela BNCC, esses conteúdos e habilidades precisavam ser sistematizados, em um plano de aula, bimestral e anual, com a sequência das atividades onde o ensino de teatro é o eixo temático, ao qual realizaria a experiência e o processo criativo e educativo, com a turma 62.

Ao realizar a sequência didática, através dos planos de aula, montei os horários para que acontecessem a partir do 2º bimestre de 2024. Na experiência com a turma 62, foi possível realizar uma sequência de jogos, em cada jogo tivemos, além da descrição dos mesmos, o objetivo, o foco, as instruções a serem dadas, a avaliação e as notas, foram acrescentadas. Na escola a avaliação é bimestral, no plano de aula a participação e o desenvolvimento das crianças seria a minha avaliação, processual. A SEMED trabalha com o conceito de notas, precisei atribuir notas aos alunos, ao final de cada bimestre.

O que nos surpreendeu foi a entrega dos alunos, o prazer com que vinham para participar das aulas, mas tivemos também algumas surpresas que serão relatadas nos

problemas encontrados. Não se tratava de pensar: “*será que os jogos seriam legais*”, mas qual o sentido da prática desses jogos para eles?

Era necessário pensar como poderia funcionar a “*instrução*” e acreditei que “*o foco*”, era fundamental. A forma de apresentar os jogos para os alunos, daria uma perspectiva de entendimento de como o mesmo poderia ser apresentado e conduzido durante as aulas. Será com a consulta dos objetivos dos jogos que os *professores-diretores* poderão resolver problemas específicos que possam surgir durante sua prática. *O foco é entendido como a direção que a atenção do ator/jogador deve tomar. O foco garante o envolvimento de todos os participantes em cada momento durante o processo do jogo*”. (Spolin, 2008).

Além disso, para a experiência com a turma 62, alguns passos seriam adotados, à medida em que os alunos fossem ouvidos e respeitados na fluência das atividades, e como era uma turma de amadores, inexperientes, o diário de bordo seria usado, para as reflexões e os passos seguintes desse grupo de alunos. Desse modo acreditamos que a pesquisa participante possibilitaria uma interação maior da professora, o que poderia ajudar muito no desenvolvimento do trabalho.

Na sistematização da prática do jogo teatral é possível divisar a construção de um método no qual, longe de estar submetido a teorias, técnicas ou leis, o jogador se torna artesão de sua própria educação no processo da prática teatral, produzido por ele mesmo ao articular essa linguagem. Ingrid Koudela também focaliza sua avaliação através do protocolo (instrumento proposto por Bertolt Brecht) aponta para a importância da reflexão sobre a experiência do professor em formação. Traz a sua reflexão sobre o jogo na Ensino fundamental, na experiência de jogos com crianças e jovens:

No mais amplo sentido, educação é o meio de continuidade e renovação da vida social e o próprio processo da vida em comum, porque amplia e enriquece a experiência. No campo específico da pedagogia, as ideias de Dewey se concretizam através da chamada educação progressiva, cujo objetivo é educar a criança como um todo, buscando o crescimento físico, emocional e intelectual. (Koudela, 2020, p. 45).

Do ponto de vista epistemológico, se num primeiro momento os fundamentos do teatro na educação foram construídos a partir de questões dirigidas ou formuladas pela psicologia e educação como áreas capazes de fornecer os indicadores de caminho, “*hoje, o vínculo com a área de formação (em nível de graduação) através*

da articulação de questões da história e estética do teatro fornece conteúdos e metodologias norteadoras para a teoria e prática educacional”. (Koudela, 2020, p 67).

A Base Nacional Curricular Comum, BNCC vem de encontro a estas políticas que sugerem uma implementação do ensino de arte que venha regular, nortear, basear, acrescentar às práticas já desenvolvidas em toda a rede de educação e no Município de São Luís, também sendo adotada em todas as 200 escolas nos bairros e nas zonas urbana e rural de São Luís.

Dessa forma, já com a informação de que o Projeto Pedagógico da UEB Antônio Vieira precisa ser atualizado, seria preciso adequar as recomendações dos documentos nacionais e municipais ao ensino de arte, para que pudéssemos inserir o ensino de teatro nas duas horas de aulas para o 6º ano, como recomenda os documentos da SEMED, São Luís. Nesse caso, o ensino de teatro através dos jogos, se adequava mais a nossa realidade e as nossas demandas e necessidades. A investigação reside no sucesso da realização dos jogos, na viabilidade pedagógica, pois os documentos da BNCC regulam e norteiam a realização dos jogos em sala de aula.

A proposta do Projeto Tarde Cultural tinha que estar embasado nas diretrizes curriculares da SEMED, que por sua vez, segue as diretrizes do MEC para o ensino fundamental maior, menor e educação infantil. A leitura dos documentos oficiais, poderia colaborar além de direcionar e ajudar também na construção do PPP da escola, por isso ele foi respeitado num plano e um planejamento de aula para o 1º e 2º bimestre de 2024, onde as aulas de 50 minutos teriam, um primeiro momento com os documentos que norteiam o ensino, toda a parte de história da arte e o conhecimento sobre teatro, desde os primórdios, e no 2º bimestre a prática, a fruição.

O ano de 2025/26 ficou para a redação de todo o andamento da pesquisa e a tabulação dos dados colhidos, os resultados da prática, da aprendizagem, as imagens, depoimentos, e entrevistas com os alunos, gerando os gráficos, as tabelas, as conversas, com os resultados.

E quais são esses conteúdos? Vamos a compreensão deles para o 6º ano: Unidade Temática, Objetos do conhecimento, Habilidades Artes Cênicas, 2º Bimestre Teatro (Conteúdos):

(EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.

(EF69AR29) Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico. Elementos da linguagem Teatral (EF69AR30) Compor improvisações e acontecimentos cênicos com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), caracterizando personagens (com figurinos e adereços), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador. (BNCC, 2024)

(EF69AR12) Investigar e experimentar procedimentos de improvisação e criação do movimento como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

(EF69AR13) Investigar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo. (EF69AR14) Analisar e experimentar diferentes elementos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços (convencionais e não convencionais) para composição cênica e apresentação coreográfica. (BNCC, 2024)

Durante a realização das oficinas com jogos teatrais, estas recomendações foram extremamente importantes, foram utilizadas e as repostas foram registradas para que esta experiência com os educandos da escola Antônio Vieira possam também futuramente ser uma referência a ser partilhada no ensino de arte, com outros arte educadores, e provavelmente serem anexados ao Projeto Político e Pedagógico da escola. Elas nortearam o planejamento e o plano de aula em que a oficina de teatro aconteceu, com a duração das aulas em 50 minutos, aplicação e avaliação.

4.1 Núcleo de Educação Território da Cidade Operária

A Prefeitura de São Luís, através da SEMED, por uma questão de estrutura, e planejamento das ações e diretrizes, dividiu o município de São Luís por áreas, onde se agregam as escolas, tendo os gestores de cada área, e as políticas educacionais voltadas a atender as demandas dessas áreas distribuídas em bairros, para que as crianças, não tenham um deslocamento desnecessário que pudesse prejudicar a frequência, e a sua aprendizagem escolar. Então por isso surgem: Os núcleos Zona Rural, Itaqui Bacanga, Centro, Cidade Operária e São Francisco.

O nosso foco é o núcleo da qual a escola Antônio Vieira faz parte. A Cidade Operária é um bairro localizado em São Luís, Maranhão, Brasil. O bairro foi construído

nos anos 80 com recursos do Banco Nacional de Habitação (BNH) e planejado para 15 mil casas, sendo considerado na época o maior projeto habitacional da América Latina, embora apenas 7.500 unidades tenham sido construídas. A região se desenvolveu com a migração de pessoas em busca de melhores condições de vida, especialmente devido ao crescimento da zona industrial e portuária de São Luís. O mapa do bairro e suas 162 ruas pode ser visualizado em sites de mapeamento.

Essas informações ajudam a entender a importância histórica e social da Cidade Operária em São Luís. Com o desenvolvimento da zona industrial e principalmente portuária, São Luís, além do processo migratório, passou a receber milhares de pessoas que vieram para as terras locais em prol de sobrevivência e outras condições sociais. Nas décadas de 1960 e 1970, bairros como o Anjo da Guarda, por exemplo, e adjacências impulsionaram a área Itaqui-Bacanga que, com o erguimento da barragem de mesmo nome, expandiu a cidade para uma região até então desconhecida.

Desta forma, a Ilha foi se expandido. Se anteriormente bairros como o São Francisco e adjacências nasceram na década de 1970, sob a égide de construções, como a Ponte José Sarney, projetos de incentivo habitacionais estimularam a ocupação urbana em regiões que, até ali, registravam baixa concentração populacional.

Às margens da saída e entrada da cidade (considerando a malha rodoviária e, em especial, a BR-135), alguns bairros passaram a surgir inicialmente com a caracterização de “localidades no estilo dormitório”). Um deles foi a Cidade Operária, cujo nome nasceu de sua essência, dar sustentação à classe trabalhadora que impulsionava um dos setores importantes da economia maranhense.

De acordo com a direção da Associação de Moradores da Cidade Operária, a data prevista de fundação e considerada oficial pela maior parte dos moradores é 8 de março de 1987. A nomenclatura legítima do bairro foi Conjunto Habitacional Cidade Operária. Nos seus 33 anos de fundação, antigos residentes ainda guardam lembranças da formação de uma localidade que, de caráter planejado, virou habitável após uma “invasão” de boa parte dos ocupantes das atuais casas.

Segundo o pesquisador urbano e morador da Cidade Operária, Pedro Câmara, o conjunto foi financiado com recursos do Banco Nacional de Habitação (BNH) – instituição criada à época da Ditadura Militar para o fomento de imóveis em tese às famílias de baixa renda. O financiamento da Cidade Operária via BNH ocorre anos

antes de sua extinção, em meados de 1987, com o advento do período democrático no país.

Inicialmente, o conjunto – pensado para ofertar até 15 mil casas e com a configuração do maior projeto habitacional da América Latina – foi aberto com apenas metade dos imóveis previstos (cerca de 7,5 mil ao todo). Além de unidades, o projeto inaugural também contemplava prédios públicos, escolas, unidades de saúde e áreas verdes.

O Estado (Jornal impresso) acompanhou à época a construção das primeiras casas na localidade. Em reportagem publicada em 1984, o periódico relatou o trabalho de operários que, com tratores, executaram a terraplanagem dos imóveis e compactação dos terrenos onde circulariam os veículos por acessos implantados na localidade.

Segundo a matéria, o Núcleo “Habitacional Cidade Operária”, assim que finalizado, seria composto por 15 mil casas. A expectativa era que a primeira parte das obras fosse entregue ainda em 1984. De acordo com a reportagem, “uma empresa de construção civil realiza as obras finais dos serviços de infraestrutura, avaliadas em Cr\$ 11 bilhões”.

Os imóveis, segundo os arquivos de “O Estado”, apresentavam configuração popular, com apenas uma sala, um quarto, área para cozinha e espaço para lavanderia externa. Nos registros, é possível ver que outros serviços, como iluminação pública e pavimentação, vieram anos mais tarde.

Ainda de acordo com a Associação de Moradores da Cidade Operária, a partir de 1986 – ainda sob o governo de Luiz Rocha – há o surgimento na capital de um movimento “em defesa da moradia”. A estratégia do grupo era realizar uma espécie de “invasão” ao Conjunto Habitacional Cidade Operária. Um dos eixos de articulação do grupo era composto por pessoas “sem teto” e que seguiam uma espécie de “política nacional” de movimentos populares.

Ou seja, enquanto o poder público tentava conduzir o processo de ocupação de forma “ordeira” e determinando – a partir de sorteio – outros nichos sociais buscavam tumultuar o processo. Esta história retrata o bairro onde a população a qual os pais e os responsáveis residem, e matriculam seus filhos na UEB Antônio Vieira,

na esperança de que possam se desenvolver e futuramente terem uma oportunidade no mercado de trabalho em São Luís².

4.2 Unidade de Educação Básica Padre Antônio Vieira – Cidade Operária

A Unidade de Ensino Fundamental, Antônio Vieira em São Luís - MA é uma escola municipal que oferece ensino presencial nos períodos diurno e noturno, incluindo Ensino Fundamental - Anos Iniciais, Ensino Fundamental - Anos Finais e Ensino Fundamental - Supletivo. Com foco na acessibilidade, a escola conta com rampas, banheiros adequados para alunos com deficiência ou mobilidade reduzida e sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE).

Suas dependências incluem quadra de esportes coberta, pátio coberto e descoberto, sala de leitura, biblioteca, cozinha com alimentação escolar para os alunos. Além disso, a escola investe em tecnologia com banda larga, práticas sustentáveis de separação de lixo/resíduos e profissionais qualificados, como preparação e segurança alimentar, apoio e supervisão pedagógica, e segurança patrimonial.

O Censo Escolar da Secretaria Municipal de Educação assim define a escola Antônio Vieira:

- Escola Pública Municipal Ensino Fundamental - Anos Iniciais Ensino Fundamental - Anos Finais, Ensino Fundamental EJA – Supletivo.
- Endereço: Rua Cônego Ribamar Carvalho, Qd. 23, Jardim São Cristóvão. São Luís – MA. CEP: 65055-140. (Ver a localização no mapa).
- Horário das turmas: Diurno e Noturno.
- Mediação: Presencial.
- Telefone: (98) 99171-7665.
- E-mail para contato: uebantoniovieira@hotmail.com.
- Localização no mapa da escola UEB Antônio Vieira.³

Segundo o Censo escolar de 2023 a escola possui também:

- Acessibilidade com base no Censo Escolar/2023;

² [www.https://imirante.com/oestadoma/noticias/2020/03/14/cidade-operaria-a-historia-de-um-dos-maiores-conjuntos-habitacionais](https://imirante.com/oestadoma/noticias/2020/03/14/cidade-operaria-a-historia-de-um-dos-maiores-conjuntos-habitacionais)

³ SEMED e senso escolar 2023 <https://www.escol.as/33379-ueb-ensino-fundamental-antonio-vieira>.

- Rampas;
- Sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE);
- Banheiro adequado à alunos com deficiência ou mobilidade reduzida;
- Dependências com base no Censo Escolar/2023;
- Quadra de esportes coberta;
- Pátio coberto;
- Pátio descoberto;
- Sala de leitura;
- Biblioteca com sala de leitura;
- Cozinha;
- Alimentação escolar para os alunos;
- Sustentabilidade;

Ainda com base no Censo Escolar/2023

- Separação do lixo/resíduos;
- Profissionais de preparação e segurança alimentar;
- Profissionais de apoio e supervisão pedagógica;
- Segurança, guarda ou segurança patrimonial;

A escola Antônio Vieira localizada no bairro da Cidade Operária, São Luís Maranhão, é uma escola que faz parte da Rede Municipal de Educação de São Luís Maranhão, fundada no ano de 1980 pela comunidade escolar inicialmente com 04 turmas e depois construída pela Rede Municipal de Educação de São Luís, foi reformada no governo de Jackson Lago, Prefeito Tadeu Palácio, que deu a escola a estrutura que ela possui hoje. É um complexo escolar com 17 turmas, Biblioteca, Sala dos Professores, quadra poliesportiva, Secretaria, Sala de Recursos, Sala de Multimídia, Cantina, e cerca de 1.200 alunos matriculados, funcionando nos três turnos, Matutino, vespertino e noturno, e atua no segmento: Ensino Fundamental Menor (manhã), Fundamental Maior (vespertino) e EJA (Educação de Jovens e Adultos) no turno noturno.

Foto 01: Biblioteca

Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

A pesquisa da aplicação dos jogos teatrais com alunos da escola pretendia responder se a aplicabilidade dos jogos teatrais em sala de aula, com as turmas do ensino Fundamental Maior poderia dar qualidade ao ensino de Artes, pelos professores arte educadores da escola, e melhorar as condições da aprendizagem em arte educação com os educandos das turmas do 6º e 7º anos.

É importante destacar que esta pesquisa foi aplicada com alunos do 6º ano, do ensino fundamental maior durante o primeiro, segundo, terceiro e quarto bimestres, do ano letivo de 2024. A redação e a continuidade da pesquisa foi e está sendo concluída no 1º e 2º bimestres de 2025.

Foto 02: Turma 91, Vespertino

Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Segundo a arte educadora Ana Mae Barbosa:

Os desafios da educação perpassam pelas discussões sobre projetos pedagógicos e culturais, incentivo à prática de leituras, experiências e vivências socioculturais com jogos lúdicos e o despertar do imaginário, sob a possibilidade de transformação da realidade educacional das escolas brasileiras, que carecem de práticas lúdicas, muitas vezes associada preconceituosamente com indisciplina. (Barbosa, 2007, p. 20).

O Problema que em pesquisa prévia tratou-se da falta de espaço na escola para a prática de teatro, poderia ser solucionado com a experiência em sala de aula da aplicação dos jogos teatrais. O objetivo deste estudo é relacionar os aspectos metodológicos dos jogos teatrais, elaborados por Viola Spolin e Koudela, sob uma metodologia improvisacional. A partir da utilização dos jogos como estrutura da prática do ensino e apresentação de teatro, para crianças e jovens da escola Antônio Vieira.

A pesquisa analisa o pensamento intuitivo, improvisacional e a construção da identidade dos educandos a partir de sua prática e fruição artística. Registra-se a importância dessa pesquisa por tratar-se de uma experiência relevante em apreciação, contextualização, aprendizagem, e fruição em arte (Barbosa, 2008).

Foto 03: Turma 61, Vespertino



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Durante o desenvolvimento das aulas, percebemos em pesquisa preliminar, uma problematização quanto ao fruir artístico, inexistente ou deficiente na maioria das turmas do 6º ano: Como poderiam ser trabalhados textos teatrais ou literários, se a maioria das crianças e adolescentes tinham dificuldades na expressão oral e com

leitura, timidez e dificuldades para se expressarem? A prática com os jogos teatrais, que poderiam propiciar um desenvolvimento sociocultural, e interpessoal dos educandos.

A importância da prática lúdica dos jogos teatrais e da leitura do “diário cultural” possibilitaria um amadurecimento intra e interpessoal, a pesquisa participante e o desenvolvimento do projeto pretende responder estes questionamentos. Para os Professores envolvidos com o projeto o ensino de Arte significa: *“criar um campo de sentido para a valorização do que lhe é próprio e favorecer o entendimento da riqueza e diversidade da imaginação humana”* (Barbosa, 2008)

Além disso, os alunos tornam-se capazes de perceber sua realidade cotidiana mais vivamente, reconhecendo e decodificando formas, sons, gestos, movimentos que estão à sua volta. Por outro lado, a leitura é um elemento fundamental na produção de contextos, de narrativas pessoais e sociais dos educandos. Segundo Colomer: *“Atuar e contextualizar a realidade através da leitura, produção de ideias e textos, é um prazer que se pode desenvolver, uma ponte do individual ao coletivo.”* (Colomer, 2007, p. 144).

Foto 04: Quadra de esportes



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Foto 05: Pátio descoberto

Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Para a escola, as atividades de compartilhar são as que melhor respondem a esse antigo objetivo de “formar o gosto” a que aludimos, porque comparar a leitura individual com a realizada por outros é o instrumento por excelência para construir o itinerário entre a percepção individual das obras e sua valorização social. *“Um dos grandes problemas da educação e da escrita baseia-se nas experiências em que educadores valorizam demais a letra impressa”*. SOUZA e FEBA, (2008, p. 120)

As atividades de leitura e escrita, se dariam por meio do Diário de bordo, adotado na prática dos jogos teatrais, inspirado na experiência de Ingrid Koudela, seria crucial, portanto, comprometer-se com uma educação artística e leitora que priorize o percurso que o aluno realiza para construir e reconstruir o significado do texto, sem dar importância demasiada apenas ao que está escrito. Esse comprometimento nos permitiria enxergar na ótica docente, em que estágio o estudante se encontra e até onde poderia chegar. (Souza e Feba, 2011)

O respeito à diversidade cultural e a contribuição social do “outro” *“pressupõe caminhos que encontram o jogo teatral como uma atitude de desprendimento e ao mesmo tempo entrega do que se é para a construção em comunhão com o próximo, o outro que não mais é um estranho, mas um participe da criação dramática”*. (Barbosa, 2008).

Foto 06: Pátio coberto

Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Deparamos com o contexto de cultura, pois os educandos tinham experiências diversificadas que iriam contribuir com a pesquisa. Quando um grupo compartilha uma cultura, compartilha um conjunto de significados. Construídos, ensinados e aprendidos nas práticas de utilização da linguagem. “*A palavra cultura implica, portanto o conjunto de práticas por meio das quais significados são produzidos e compartilhados em grupo*”. (Moreira, p. 21).

A participação dos alunos atores, da experiência do palco\plateia investigará, se trará a evolução na aprendizagem dos alunos. Esta dissertação pretende discutir a experiência vivida e o alinhamento da experiência artística, apropriou-se também das discussões, e implicações no desenvolvimento cultural e artístico dos educandos, através dos registros em fotos, entrevistas, aos quais foram transformados em tabelas apresentadas mais adiante.

Foto 07: Palco -

Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Apesar de termos este espaço, por ser aberto, sem acústica, com salas de aulas próximas, dificultava para que eu desse as instruções da oficina de jogos para a turma 62. Embora tivesse experimentado este espaço, fui experimentando outros espaços que a escola oferecia, como pátio coberto, encoberto e também, a quadra de esportes, onde tive a maior dificuldade de ministrar as aulas, pois as crianças fugiam e se escondiam.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS, REVISITANDO SPOLIN

Como arte educadora eu tinha um desafio: inovar diante de 40 anos de jogos teatrais nas escolas brasileiras, o que poderia ser diferente nesta prática, a ponto de ser uma fonte de investigação e que pudesse ser deixada para as futuras gerações da UEB Antônio Vieira... A direção pediu que eu registrasse os procedimentos pois eles iriam nortear a atualização do projeto pedagógico da escola, já tínhamos uma grande motivação, deixar registrados os documentos, uma sequência didática importante que nortearia o ensino de arte no Ensino Fundamental Maior, além de estar com a perspectiva da participação na Diáspora descrita por Ingrid Koudela, sobre o ensino de Jogos teatrais nas escolas brasileiras, com a experiência vivenciada na UEB Antônio Vieira.

Na escola não se aprende normalmente através da experiência, mas por meio da didática (técnicas de organização do aprendizado). No entanto, o aprendizado estético é momento integrador da experiência humana. A transposição simbólica da experiência assume, no objeto estético, a qualidade de uma nova experiência. As formas simbólicas tornam concretas e manifestas, novas percepções a partir da construção da forma artística. O aprendizado artístico desenvolve-se como processo de produção.

O exercício da linguagem artística vem sendo ressaltado em grau crescente na formação do professor de Arte. Na área do Teatro, a tematização do espaço acompanha os processos criativos contemporâneos. A leitura de imagens e/ou textos poéticos, como deflagradores do processo pedagógico e material para a construção da cena, amplia a perspectiva de aprendizagem e do exercício artístico. Como se vê são muitos os caminhos trilhados. Por meio das oficinas de jogos teatrais é possível construir liberdade dentro de regras estabelecidas por acordo grupal. “*A matéria do teatro, gestos e atitudes, é experimentado concretamente no jogo, sendo que a conquista gradativa da expressão física, corporificada, nasce da relação estabelecida com a sensorialidade para o processo de ensino*” (Spolin, 2024).

Em sua primeira etapa, utilizou - se a metodologia da pesquisa bibliográfica. Por conseguinte, optou-se por desenvolver uma pesquisa descritiva por se tratar de uma descrição de características de determinada possibilidade metodológica em arte: *Jogos teatrais, método Viola Spolin*. As pesquisas bibliográfica e descritiva são complementadas pela pesquisa de campo na modalidade *pesquisa participante*, “em

que os pesquisadores participam e devem intervir na realidade, por meio de uma ação intencional, sistematizada e organizada, extraíndo seus resultados e os analisando, teoricamente, projetando para o universo pesquisado”. (Koudela, 2008).

Para coletar dados usou-se a “observação direta, fotografias e o diário cultural, diário de bordo”, que consiste em instrumentos e técnicas que possibilitam ao pesquisador (os alunos e a arte educadora) registrar as ações e atividades que foram desenvolvidas ao longo do experimento, este trabalho aborda a descrição importante do experimento com Jogos Teatrais que, e dos resultados obtidos.

A pesquisa participante baseou-se no desenvolvimento dos Jogos teatrais de Viola Spolin, e Koudela, “*Texto e Jogo, Improvisação para o teatro, O fichário de Viola Spolin*”. O diário ou protocolo, pretende incentivar um contato interdisciplinar com a arte e a livre expressão oral e escrita, para além dos livros didáticos, bem como a troca de informações entre os atores sociais envolvidos, (os alunos\atores), enriquecimento dos conhecimentos estabelecidos como currículo formal da arte educação, e a interação entre arte e oralidade, improvisação, interpretação, através dos registros, realizados ao final das oficinas de jogos.

Este diário é escrito pelos alunos, que registraram a experiência obtida nos dias e nas aulas de arte, durante o primeiro ao quarto bimestre de 2024. A cada aula, um aluno foi escolhido pelos demais para ser o relator das atividades desenvolvidas em um caderno chamado “diário cultural”, baseado no diário de bordo de Koudela, que o denomina de “Diário de bordo”. Ele ajuda nas reflexões, na maturidade e na evolução da escrita, da fala, da leitura, e da ação dramática, já que o mesmo é lido ao desenvolvimento de cada aula, denotando as reflexões e melhoras ou desempenho dos alunos atores, bem como na absorção dos conteúdos aprendidos nas aulas. O que contribui para as orientações segundo da BNCC em Arte, e que foram inseridos durante os jogos:

Comunicação e produção coletiva. Participação em improvisações, buscando ocupar espaços diversificados, considerando-se o trabalho de criação de papéis sociais e gêneros (masculino e feminino) e da ação dramática. Identificação e aprofundamento dos elementos essenciais para a construção de uma cena teatral: atuentes em papéis atores/personagens, estruturas dramatúrgicas, peça, roteiro/enredo, cenário/locação (BNCC em Arte, 2024).

Reconhecimento da relação teatral atuentes e público (palco plateia) como base nas atividades dos jogos teatrais e da organização das cenas. Exercício

constante de leitura, escrita, registros, textos e criações. As regras e a estrutura dramática dos jogos devem incluir O Onde\O Quem\O que\O Foco, o Acordo do grupo, as Instruções e Avaliações ao final das apresentações de cada grupo de jogadores. “O Onde” diz respeito ao ambiente e cenário, “O Quem” está ligado ao personagem ou relacionamento, “O Que” está ligado diretamente à ação, ou seja, as interações do jogador e os objetivos a serem executados. Assim, Spolin (2008) justifica e reafirma o caráter social que os jogos podem ter, passando a ser não apenas um método para atores, mas um facilitador para a integração social e para o desenvolvimento do trabalho em grupo, reside a arte educação, o desenvolvimento pessoal do educando.

5.1 Descrição das aulas

Podemos descrever as aulas narrando a dinâmica de como ocorreriam.

- O ensino do Teatro
- Produção de textos a partir das leituras feitas e da redação do diário de bordo;
- Debates regrados a partir de temas de interesse comum dos estudantes;
- Jogos teatrais
- Jogos didáticos lúdicos e interativos para aumentar o engajamento e estimular os trabalhos em grupo.
- A avaliação será processual e consistirá em:
 - Assiduidade;
 - Participação;
 - Entrega de atividades no prazo estabelecido;
 - Produção textual; (diário de bordo)
 - Participação nos jogos
 - 6 Relatos
 - Avaliação escrita (obrigatoriedade da SEMED)

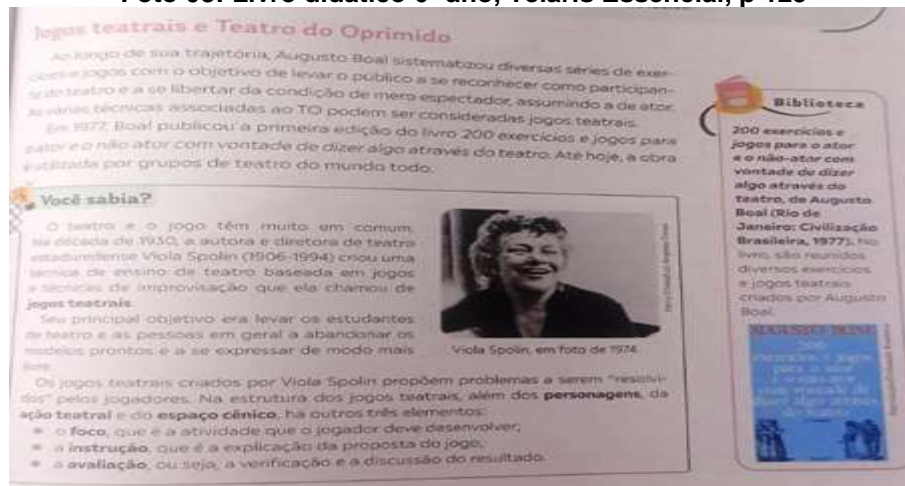
(Os planos de aulas para 12 encontros 1º e 2º bimestres de 2024, constam em anexos)

ETAPA 1: Abril/maio de 2024.

Foram utilizados dois horários de 50 minutos:

No 1º horário, utilizou-se o espaço da sala de aula da turma 62, para que os alunos assistissem um documentário sobre História da Arte: *Tragédia e Comédia grega e Teatro Grego*. (Telaris Essencial, 2022) No segundo horário, os alunos trocaram de roupa, sentaram-se em círculo no chão da sala de aula onde foram explicados e discutidos o documentário com o seguinte conteúdo: *Onde surgiu o Teatro com regras específicas? O que era a Tragédia e a Comédia? Quem foi Viola Spolin? Como ela realizou seus experimentos em Nova York, com pessoas em situação de rua?* Estes conteúdos já vinham sendo trabalhados durante o 1º bimestre e também fazem parte do livro didático dos educandos “Telaris Essencial” da editora Ática (2020) da Rede Municipal de Educação de São Luís, SEMED.

Foto 08: Livro didático 6º ano, Telaris Essencial, p 125



Fonte Maria de Lourdes, 2024.

O projeto inicia-se com as aulas expositivas, através dos conteúdos e conceitos sobre o ensino do teatro, em 08 aulas, em abril de 2024, com aulas expositivas através de datashow e aulas práticas. A prática de jogos teatrais, e como planejado dentro do espaço da sala de aula na turma 62 com 25 alunos, em junho de 2024, segue a descrição.

A) Procedimentos com os jogos teatrais, 12 de junho de 2024

Primeiro dia do experimento: Início da experiência realizou-se através de documentos assinados com a direção da escola, propondo o experimento nos horários da aula de arte duração de 50 minutos nas turmas do 6º ano, bem como informar a direção que o espaço da sala de aula, seria o local da aplicação dos jogos teatrais.

Os alunos levaram uma carta aos pais e responsáveis informando da experiência com teatro da qual eles iriam participar, autorizando inclusive o uso de imagens ou fotos durante a realização dos jogos. Entretanto por recomendação da Lei de proteção a menores, as imagens da face são borradas, os nomes das crianças, são através das suas iniciais, em alguns momentos, utilizei: Aluno A, Aluno B, Aluno C, para manter o sigilo e a descrição com as imagens.

B) Regras do funcionamento das oficinas do método improvisacional

A instrução inicia-se com as crianças sentadas no chão, após trocarem de roupas. Em uma roda na sala de aula conversamos como seriam as oficinas, falamos sobre a Instrução, foco, fisicalização e avaliação, adaptado para o ensino de teatro na sala de aula, solicitando a participação da turma como alunos atores, da importância de compreender a experiência do palco\plateia, (a princípio, não queriam sentar-se no chão, por isso pedi que trouxessem roupas de casa).

Os alunos sugeriram um nome para o nosso Grupo de Teatro, ficou de ser realizada uma eleição para escolha do nome do grupo, no próximo encontro. Ao final do horário, um aluno foi escolhido para relatar os próximos acontecimentos no Diário de bordo. Nesse primeiro dia foi atingido o objetivo: *“Comunicação e produção coletiva Participação em improvisações, buscando ocupar espaços diversificados, considerando-se o trabalho de criação de papéis sociais e gêneros (masculino e feminino) e da ação dramática.”* (BNCC, 2024) através de um jogo denominado “jogo do espelho”

Foto 09: Turma 62



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Descrição:

Os alunos formaram duas filas: A fila da direita, repetia as ações da fila da Esquerda.

– “A participação de todos foi boa, embora alguns sorrissem muito, o que foi penso uma forma de expressão das emoções dos colegas da turma 62.” **(Comentário no diário de bordo).**

Pude analisar as dificuldades em se aproximarem, eles sorriam muito, eu chamei atenção para a concentração e o foco, aguardando que melhorasse no próximo encontro, mas considerei satisfatório para um primeiro momento.

Foto 10: 1º jogo - Jogo do espelho



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

C) Segundo dia do experimento: Relato do aluno J. V. Dia 19 Junho de 2024

Segundo dia do experimento: A aula iniciou com a leitura do *Diário de bordo* pelo aluno/ator J. V. com a descrição da aula anterior. Houve a devolutiva dos alunos dos documentos levados para a assinatura dos pais e ou responsáveis. Os alunos levaram uma carta aos pais e responsáveis informando da experiência com teatro da qual eles iriam participar, autorizando inclusive o uso de imagens ou fotos durante as oficinas: Dos 22 alunos, 19 trouxeram a devolutiva, 03 alunos disseram não ter conseguido ainda a assinatura dos pais.

Após a leitura do Diário de bordo, no 1º horário, os alunos trocaram de roupa, sentaram-se em círculo no chão da sala de aula onde foram explicados e discutidos as regras, foram divididos em quatro grupos onde foram realizados os jogos.

2º Jogo, “Jogo do Maestro”

Descrição: “Um aluno sai da sala para, em seguida, entrar e realizar alguma ação que demonstre que chegou de algum lugar (tirar uma mochila das costas, uma gravata, etc.). “Isso tudo realizado sem os objetos reais, mas mostrando no corpo as sensações”. O grupo, então, discute para chegar a um acordo sobre “*de onde aquela pessoa veio*”. “O jogo lida com os saberes prévios dos alunos, permite conhecer o repertório da classe e prova que, com poucas ações, é possível demonstrarmos algo sem estereótipos ou verbalização”, ressaltando a capacidade de imaginação e criação dos alunos.” (Spolin, O fichário de Viola Spolin). Ao final da aula os alunos arrumam o espaço da sala de aula, um novo relator foi escolhido para a próxima aula. Conversamos sobre o riso, a turma acreditou que diminuiu mais a sessão de “risos”. Uma aluna G. M. veio me informar que alguns alunos estavam fugindo na hora dos jogos. Eu fiquei de verificar a chamada, pra saber quem eram e porque eles fugiam, ou se ausentavam.

Foto 11 – 2º Jogo, “Jogo do maestro” Turma 62



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

3º jogo, Materializando ideias.

Descrição:

“Os alunos receberam um número de 1 a 5 e caminham pelo espaço da sala de aula. O professor pede para que todos que têm o número 4, por exemplo, montem coletivamente com o corpo algum objeto — como um ventilador — em dez segundos.

Ao final, o grupo comenta se ficou ou não parecido, quem era qual parte do objeto, etc. “O tempo curto serve para desestabilizar o corpo e mostrar que, no improviso, precisamos resolver o problema e para isso, nem sempre o caminho mais racional é o ideal”, nesse jogo a turma participou de forma alegre, envolvente. Em seguida trocamos as pessoas de lugar, para que todos pudessem também mudar os objetos, ao qual as outras pessoas dos outros grupos, deveriam adivinhar quais eram estes objetos.

Foto 11: 3º Jogo: Materializando ideias, dia 26 de Junho de 2024



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

“O jogo também mostra que não precisamos ter objetos concretos para todas as cenas: o corpo e o trabalho coletivo resolvem questões como o cenário”. Neste dia foi eleito pelos alunos o nome do grupo de teatro: “Teatro Mirim da 62”. Com este jogo o objetivo de “Comunicação e produção “coletiva”. Participação em improvisações, buscando ocupar espaços diversificados, considerando-se o trabalho de criação de papéis sociais e gêneros (masculino e feminino) e da ação dramática.” (BNCC, 2024). Foi atingido. Conversamos sobre a participação dos alunos, alguns ainda pareciam ter vergonha, mas queriam experimentar as ações no próximo encontro, e pareciam mais soltos e a vontade.

4º jogo “Fisicalização”

Descrição:

Consiste em mostrar com o corpo sensações, objetos, lugares, etc. A finalidade é explorar diferentes corporeidades, fugir de estereótipos e trabalhar a consciência corporal. “É diferente de imitar, pois na imitação de um celular, por exemplo, podemos simplesmente fazer com as mãos o dedão de antena, o dedinho de microfone e levar

a mão no ouvido. Na fisicalização, o celular, ou qualquer outro objeto precisa ser ‘visto’: ele tem um peso, um tamanho, uma forma de pegar como na vida real”. Depois de alguns minutos, os alunos trocam de papéis. “A atividade pode acontecer em trios onde há um hipnotizador e dois hipnotizados. Esse jogo trabalha coletividade, concentração e é indicado para maiores de dez anos. Neste dia os objetivos: Teatro como apreciação. Reconhecimento da relação teatral atuantes e público (palco plateia) como base nas atividades dos jogos teatrais e da organização das cenas. Exercício constante de leitura, escrita, registros, textos e criações. Foi atingido.

Foto 12: 4º Jogo: Fisicalização



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Ocorreu uma avaliação da turma e dos alunos da experiência com os jogos. O diário de bordo foi lido e avaliado, os resultados serão descritos até aqui. Neste encontro, a turma sentou-se após trocarem de roupas, para avaliar a apresentação dos jogos até aqui, e responderem os seguintes questionamentos:

- O que estavam achando das oficinas com jogos?
- Estavam gostando?
- O que estavam percebendo de diferente?
- Pretendiam participar das oficinas durante os outros bimestres?
- E se estavam dispostos a se apresentar num possível momento cultural no final do ano letivo de 2024.

Além da conversa eles responderam um questionário, que será analisado.

Foto 15: 5º encontro, dia 27 de junho de 2024



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

6 RESULTADOS DA PESQUISA A PARTIR DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS

A pesquisa aconteceu em vários momentos, começando com levantamento prévio, detecção do problema, pesquisa bibliográfica e leituras das obras e autores que iriam nortear e o projeto na escola, levantamento da turma, e planejamento das atividades realizadas em sala de aula, após a série de experiências com os jogos teatrais, fizemos uma pesquisa com os alunos que participaram das oficinas com os seguintes questionamentos:

Participaram da pesquisa 25 de uma total de 30 alunos:

- Dos 30 alunos matriculados no ano de 2024
- Participaram dos jogos 22 alunos
- 05 Eram infrequentes ou evadidos
- 03 se ausentavam das aulas desde o primeiro bimestre de 2024
- 22 Responderam os questionários
- 22 Participaram dos jogos e da pesquisa

Perguntas da pesquisa qualitativa:

- Nome
- Turma
- Idade
- Você já conhecia os jogos teatrais?
- Se sente bem durante a realização dos jogos?
- Há interação entre você e os colegas?
- Você acredita que a oficina de jogos teatrais melhorou seu relacionamento com a turma?
- Gostaria que as aulas com jogos teatrais continuassem?

Do resultado desses questionamentos foram realizados a tabulação dos dados que serão demonstrados através de gráficos.

6.1 Pesquisa (gráficos)

Gráfico 01: Pesquisa - Turma 62

Alunos = 30

Ausentavam-se das aulas



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

É importante considerar estas respostas: Durante a pesquisa percebemos que alguns alunos desapareciam durante as aulas dos jogos, sobretudo cerca de três alunos, dos 25 pesquisados iam para a quadra “jogar bola”.

Os outros infrequentes, só foi percebido essa infreqüência, durante a aplicação dos jogos, por causa do diário de bordo, eles mesmos denunciavam os alunos infrequentes ou que sumiam, a maioria alegou que quando relatei que trabalharia com jogos, eles acreditavam que seria com bola, na quadra, e seria um jogo esportivo, por isso eles gazeavam, para jogarem bola na quadra.

Gráfico 02: Pesquisa - Turma 62

Sobre os jogos:



Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

A maioria afirmou ter conhecimento dos jogos, com outros professores, mas apenas como oficinas, e que nunca haviam feito oficinas de teatro na escola.

Gráfico 03: Pesquisa - Turma 62

Sobre os jogos:



■ Senste-se bem com a realização dos jogos ■ Às vezes

Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

Achei pertinente que eles respondessem como se sentiam, se gostavam, se ficavam a vontade, principalmente por que desde sempre ficavam sentados no espaço da sala de aula, sem muita interação, lendo e escrevendo, o que para eles era muito entediante, e muitas vezes, alguns se ausentavam de algumas aulas de outros professores.

Gráfico 04: Pesquisa - Turma 62

Sobre os jogos:



■ Interação com os colegas ■ Sem interação com os colegas

Fonte: Maria de Lourdes, 2024.

A interação ajudou muito, porque havia muitas ocorrências de brigas entre eles, as vezes até com agressões. Senti que a turma começou a interagir mais, com mais amizade entre eles. A questão do abraço nós conversamos, a princípio eles ficavam retraídos, depois passaram a gostar e sentir que fazia parte do processo de criação.

6.2 Pesquisa em relatos dos alunos e análise dos depoimentos

- – Qual sua percepção sobre a oficina com Jogos Teatrais? (JVSM, 12).
- “– Achei muito legal pois além de nos divertirmos nos causa um bom entretenimento, e ajuda a esquecermos nossos problemas com a vida.”
- – Qual a importância da oficina de jogos teatrais para você? (HGG, 12).
- “– Porque se eu quiser algum dia, eu vou precisar para trabalhar ou algo assim.”
- – Que outras atividades gostaria de realizar nas aulas de Arte?
- M C G M, 12 anos: “– Aula de canto e de dança”

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse experimento era uma proposta acalentada há vários anos pelos educadores da escola, sobretudo por mim. O que impossibilitava era pensar nos horários, na turma, e estipular uma forma planejada. A gestão demonstrou todo apoio necessário, e o empenho da arte educadora e a aceitação dos educandos possibilitou a realização dessas oficinas que espero tenham andamento em 2026. As análises aqui descritas são o resultado da avaliação em um bimestre com Projeto Tarde Cultural.

A experiência a princípio foi realizado com a turma, 35 alunos aos quais trabalhava às quarta feiras, durante dois horários e isso foi determinante na escolha da turma 62. Houve espaço para sessão de cinema, seminários sobre Teatro grego, (Telaris Essencial, 2022) e posteriormente, os jogos teatrais como fundamentos e introdução de toda a turma no conhecimento apropriado sobre as oficinas. (SPOLIN, 2008) As devolutivas demonstraram ser viável a execução dos jogos e a inclusão deles no currículo da escola, mas para isso será necessário estender a experiência para as outras turmas, nessa escola eu tenho 06 turmas.

Aspectos positivos alcançados segundo a partir da retomada dos objetivos propostos:

Objetivo Geral: “O encaminhamento para o ensino de Arte na modalidade teatro, apontando as contribuições e as estratégias metodológicas que visam ao apreciar, o fazer, o contextualizar, (Barbosa, 2008) através dos jogos teatrais em sala de aula.”

Análise: Em termo de relatos, os alunos/atores demonstraram em 98%, uma atitude positiva, demonstraram adquirir a maturidade necessária para execução da experiência com a improvisação, e aos poucos nos cinco encontros, houve um avanço em 90% sobretudo nos alunos mais tímidos e embaraçados, pois os jogos se iniciaram a partir do desenvolvimento das emoções dos mesmos.

- A consolidação da experiência artística com os Jogos Teatrais
- A participação dos alunos no projeto de forma a construir uma percepção artística

Aspectos não atingidos

- Trabalhar com as outras turmas do 6º ano;
- A frustração dos alunos que não conseguiram participar;
- O envolvimento dos outros profissionais de Arte no Projeto.

Desdobramentos possíveis

- Tornar novo e diferente um conhecimento que já tem 40 anos no Brasil;
- Transformar a descrição dos alunos em um produto;
- A realização das produções deles para o público da escola, numa mostra cultural e artística;
- A construção de uma sequência didática para a UEB Antônio Vieir;
- A participação na “Diáspora” dos jogos teatrais no Brasil;
- Criação de um núcleo de pesquisa em teatro da rede municipal de São Luís.

Conclusão

Os relatos dos alunos durante a execução dos jogos, a participação e a boa receptividade da turma e da gestão da escola, demonstrou o acerto da opção pela experiência com o método Spoliniano e da continuidade do mesmo no próximo ano de 2026, na Escola Antônio Vieira. A pesquisa demonstrou até o presente momento, a viabilidade e a continuação das aulas com o método Spoliniano ao final do ano letivo de 2024/2025, com continuidade em 2026

Nesses relatos dos alunos acima, a oficina de jogos teatrais passou a ser uma terapia, alguns relataram de forma particular que viviam dramas familiares. Alguns alunos conseguiram entender a proposta das oficinas, trabalhar a expressão, o protagonismo, as relações pessoais, as relações intrapessoais, as relações em grupo, alternar fatores como liderança, empatia, os sentimentos e as próprias emoções.

Análise dos Objetivos e se realmente foram alcançados:

O relato número 1 será descrito pelo aluno Sérgio Martins, 12 anos, turma 62:

“Me senti à vontade com a execução das oficinas e dos jogos, sentia muita vergonha no início mas ao final do segundo jogo, já me sentia totalmente à vontade e interagindo com os outros colegas, gostaria de continuar com as oficinas”.

Houveram outros relatos de outros alunos considerados positivos pela direção da escola, (em anexo) a gestão chegou a pedir que eu trabalhasse com todas as

turmas no ano em 2026. Em 2025, por conta das aulas do mestrado, eu me limitei a escrever os resultados da pesquisa.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **Leitura no subsolo**. São Paulo: 4ª ed. Cortez, 1997.

BARBOSA, Ana Mae. **Proposta triangular para o ensino de arte**. São Paulo: 4ª ed. Cortez, 1997.

BNCC. Habilidades da Base Nacional Curricular Comum de Arte do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, linguagem Teatro.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. B 823 p. **Parâmetros Curriculares Nacionais: ARTE**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC\SEF, 1998. 144 p.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: MEC /SEF, 1998.116 p.

Cidade Operária a história de um dos maiores conjuntos habitacionais. Disponível em: <[www.https://imirante.com/oestadoma/noticias/2020/03/14/cidade-operaria-a-historia-de-um-dos-maiores-conjuntos-habitacionais](https://www.imirante.com/oestadoma/noticias/2020/03/14/cidade-operaria-a-historia-de-um-dos-maiores-conjuntos-habitacionais)>. Acesso em: 23 Jun.2025.

COLOMER. Teresa. **Andar entre Livros: a leitura literária na escola**/Teresa Colomer. (Tradução de Laura Sandroni) São Paulo: Global, 2007.

Documento Curricular do Território Maranhense para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental ISBN: 978-85-225-2125-8.

FÊNIX. **Revista de História e Estudos Culturais**. Janeiro/ Fevereiro/ Março/Abril de 2010. Vol. 7. Ano VII. Nº 1. ISSN: 1807-6971 Disponível em: <www.revistafenix.pro.br>. Acesso em: 11 Nov.2024.

FERRAZ, Fusari. **Metodologia para o ensino de Arte**. São Paulo: Cortez, 2001.

HOUAISS, Antônio et al. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2024.

FISCHER, Steven R. *História da Leitura*. Tradução: Cláudia Freire. São Paulo: UNESP, 2006.

HUIZINGA, Iohan: **Homo Ludens**. 4ª edição - Editora Perspectiva S.A. São Paulo - SP – Brasil, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, Vozes, 1993

KOUDELA: Ingrid Dormien. **Brecht: Um Jogo de Aprendizagem**. Perspectiva, São Paulo, 2018.

_____. **Jogos Teatrais**. Perspectiva, São Paulo, 2018.

_____. **Um Voo Brechtiano: Teoria e Prática da Peça Didática**. S.P. FAPESP/Perspectiva, 1999.

ROHRS, Hermann. VYGOTSKY, Lev. et al. JAPIASSU, Ricardo. **Metodologia do ensino do teatro**. São Paulo: Papyrus, 2003.

SANTANA. **Trajatória, avanços e desafios do teatro-educação no Brasil**. Pedagogia do Teatro Arão Paranaguá de Santana

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni. **Brincadeira e Conhecimento: do faz-de-conta à representação teatral**. Porto Alegre: Mediação, 2002.

SEMED e senso escolar 2023. Disponível em: <<https://www.escol.as/33379-ueb-ensino-fundamental-antonio-vieira>>. Acesso em: 23 Jun.2025.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **Jogos teatrais:** O fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2001.

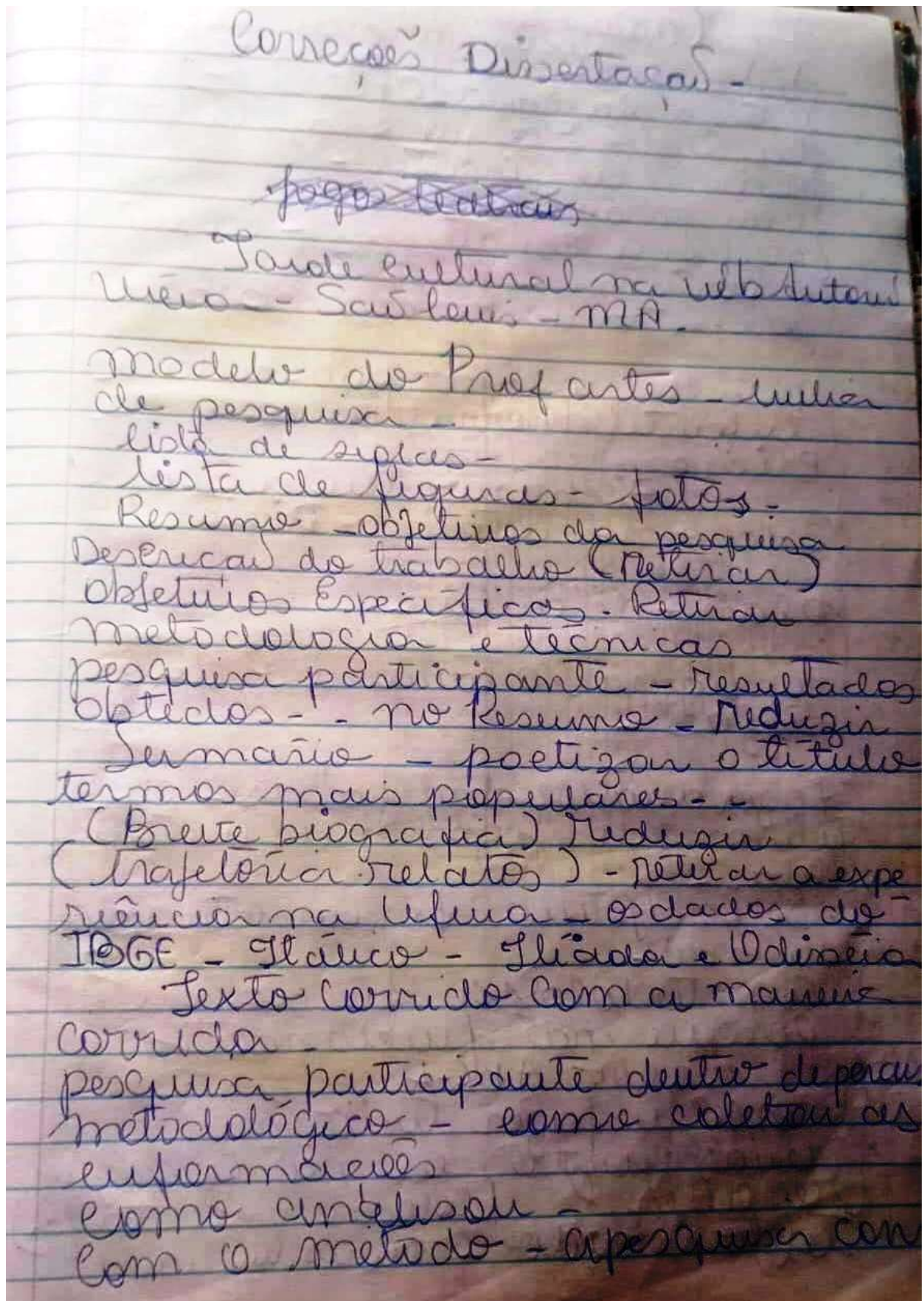
_____. **Jogos teatrais:** Jogos teatrais na sala de aula. São Paulo: Perspectiva, 2001.

TELARIS ESSENCIAL: Arte 6º ano\Elia Poug Et 1ª ed São Paulo: Ática, 2022

VYGOTSKY. Danilo di Manno de Almeida e Maria Leila Alves (org). **Coleção Educadores**\MEC. Fundação Joaquim Nabuco. 142 P, Brasília: 2010.

ANEXOS

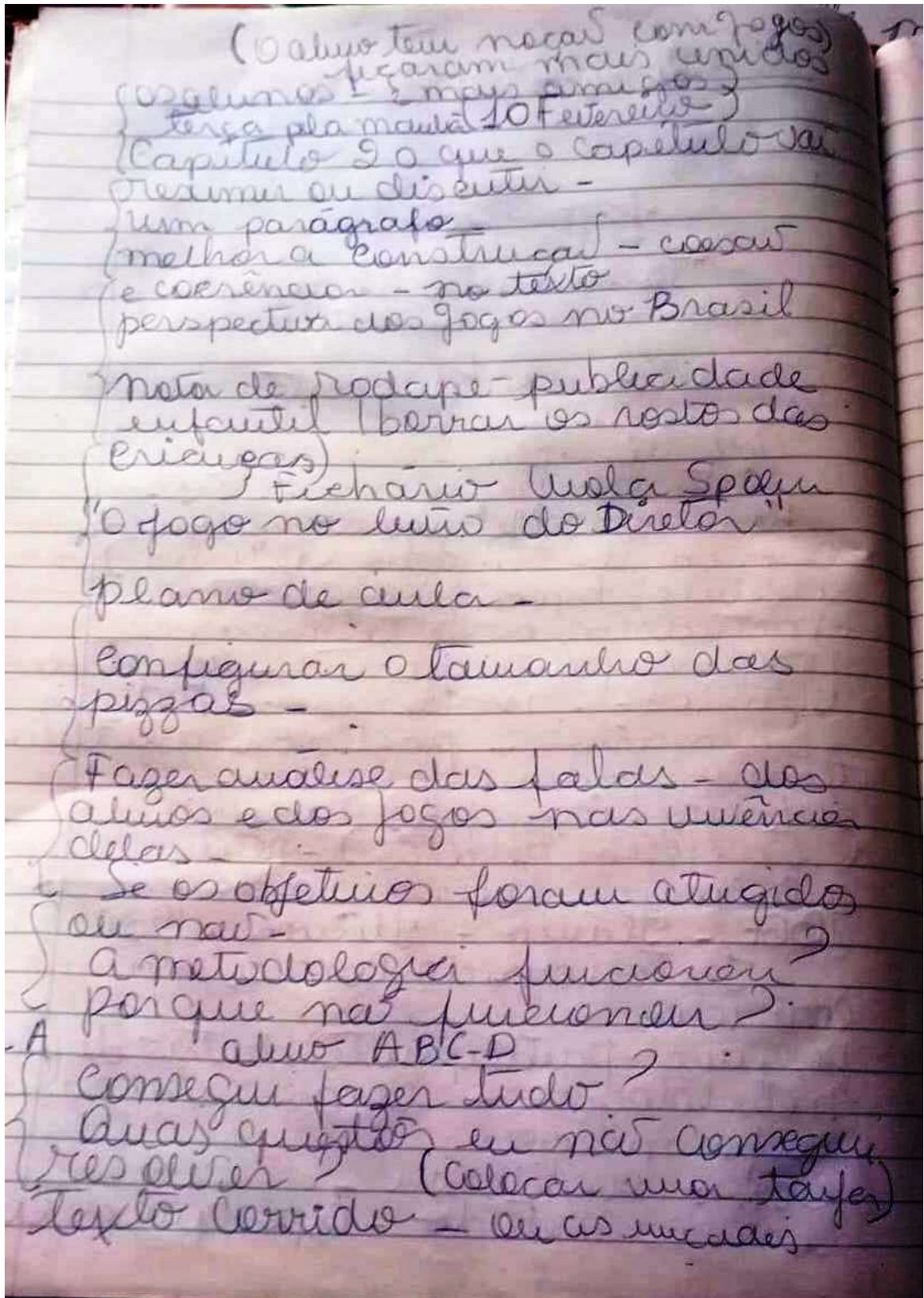
ANEXO A: Esboço do projeto Tarde Cultural



ANEXO B: Autorização para participação da oficina de jogos teatrais, de fotos/imagens

<p style="text-align: center;">UEB ANTONIO VIEIRA</p> <p style="text-align: center;">CONVITE</p> <p>Através desta carta, solicitamos aos senhores a autorização da participação do aluno (a), _____ no Projeto sobre JOGOS TEATRAIS com o método VIOLA SPOLIN - Improvisação para o Teatro. sendo de seu conhecimento que a turma poderá participar de seminários, passeios ao teatro onde poderá ser filmado ou fotografado nestes eventos que é um convênio entre esta escola UEB ANTONIO VIEIRA e o MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES PROFART – UFMA</p> <p style="text-align: right;">Atenciosamente</p> <p>São Luís, ____/____/____</p>

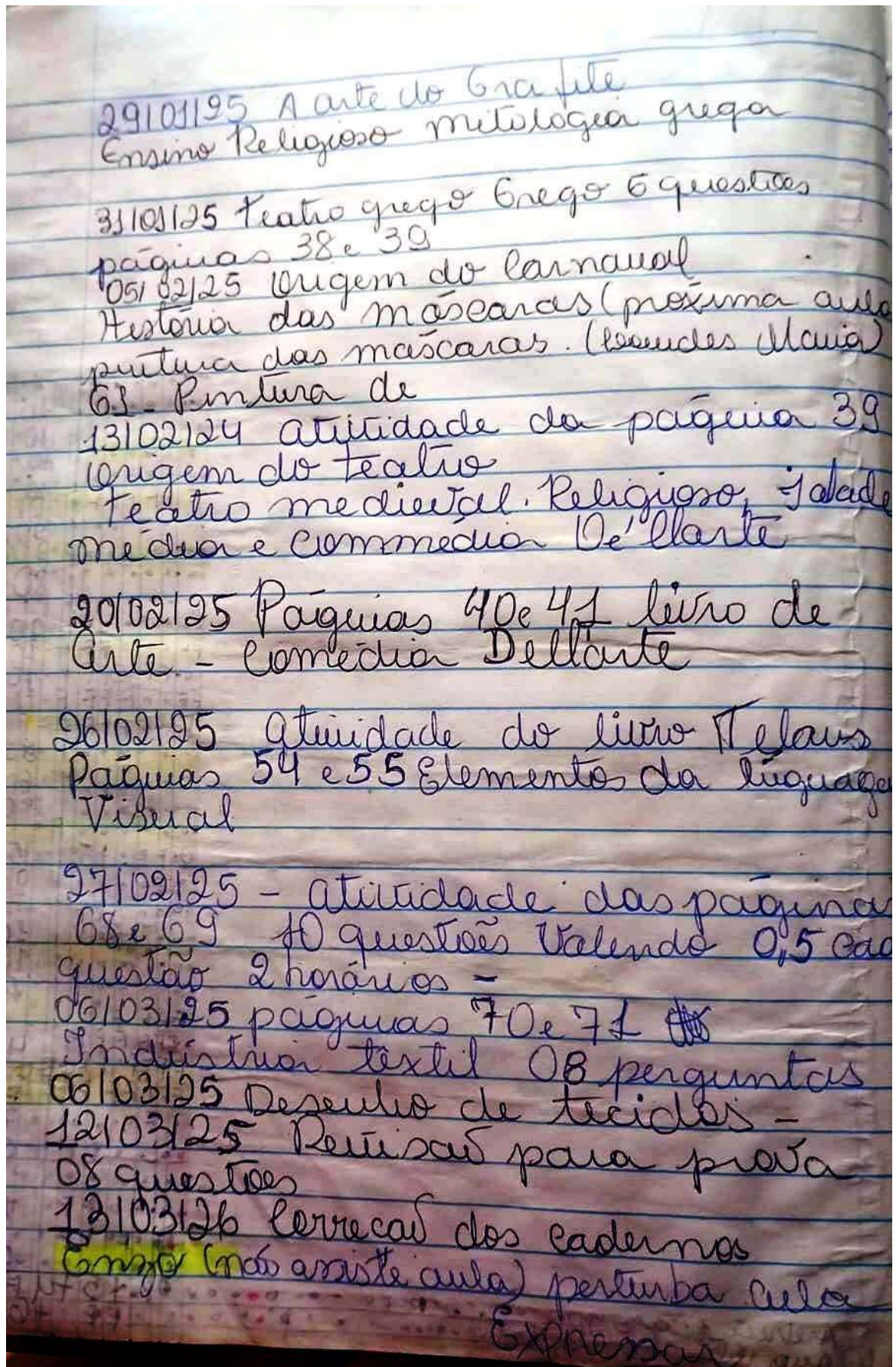
ANEXO C: Correção do esboço do projeto Tarde cultural.



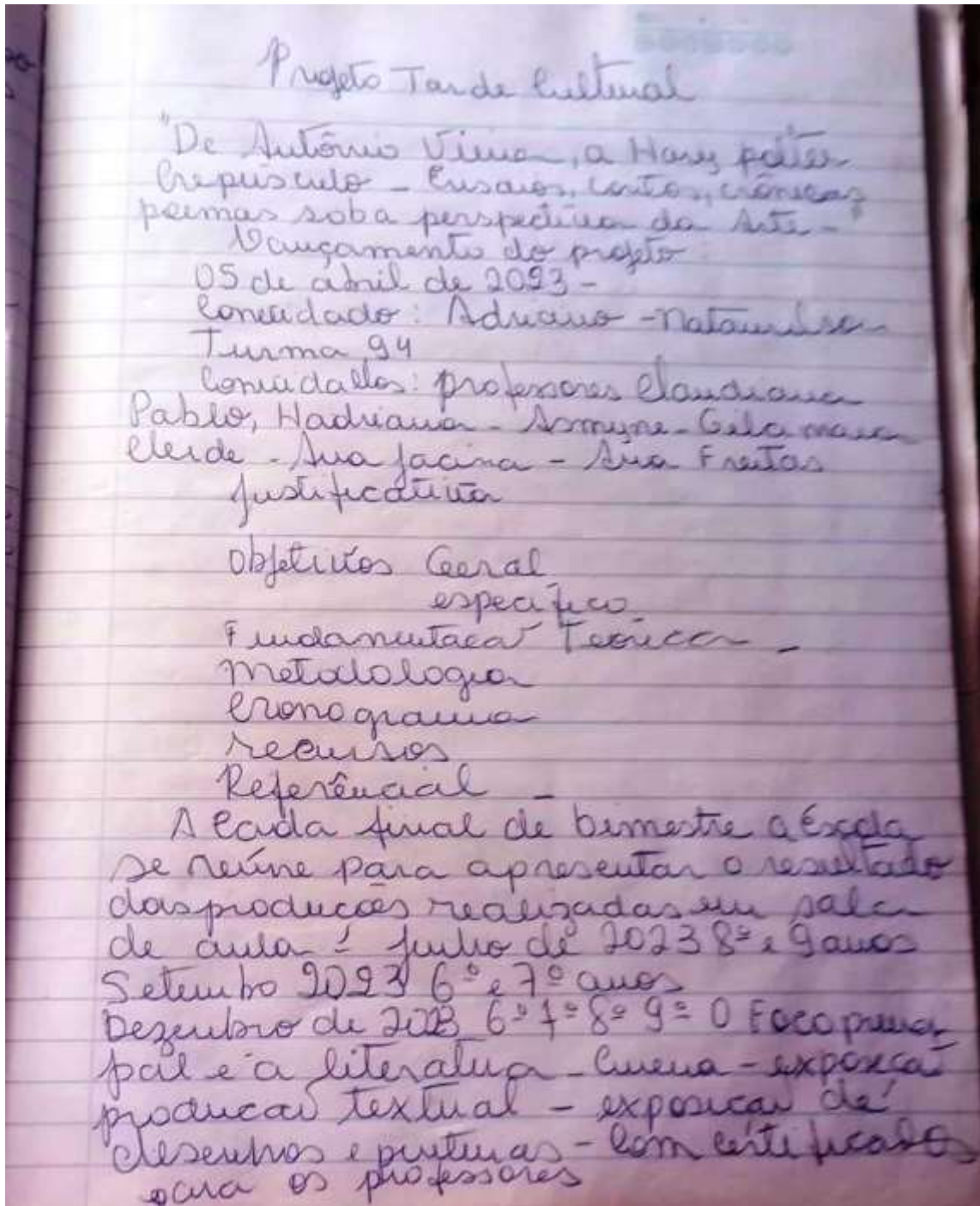
ANEXO D: Plano de aula jogos teatrais\caderno.

03/04/24 Respostas da atividade
 das páginas 54 e 55
 2º horário Desenho com linhas curtas
 Avançado de Artes Dia 10/45 feira
 Sólidos geométricos - Desenhos com soli-
 dos - luz e sombra - trazer material -
 de arte. Retirei aluno Hugo de sala de aula
 17/04/24 Texto avulsivo 7 questões
 20/04/24 Cadernos (notas) Desenho de
 golfeiro - 1 ponto
 03/05/24 Desenho sobre o dia das mães
 um cartão - e uma carta
 08/05/24 Atividade Egito e Grécia
 08 questões
 15/05/24 Atividade Ensino Religioso
 09 questões Samba - Budismo - Hindu-
 ísmo
 16/05/24 Realização de aula - correção
 da atividade de 15
 Filme sobre mitologia grega
 Feira de Sitas 2h
 24/05/24 Desenho fumino
 29/05/24 Jogos Teatrais em sala de
 aula Jogo do Espelho | Cara a cara
 O demônio da Rua | Quem onde O quê
 Repras e nome do grupo. Grupo de
 Teatro merm da 62 -

ANEXO E: Caderno "Diário de Bordo" aulas do livro Telaris, 2025.



ANEXO F: Esboço do projeto Tarde cultural, 2023.



ANEXO G: Questionário de pesquisa respondido

PROFARTES – Mestrado Profissional em Artes

MESTRANDA: MARIA DE LOURDES A. PEREIRA

ORIENTADOR: Dr. Prof^o. GILBERTO MARTINS

ALUNOS DA TURMA 62 / ANTONIO VIEIRA – VESPERTINO

Prof-Artes

Mestrado Profissional em Artes
IES Associada - UFAM/UEANome: Hannah Gabrielly Gonçalves C.Idade: 12 anos

1. O que acha das oficinas de jogos teatrais?

Por que eu gosto muito e acho muito divertida

2. Já conhecia os jogos teatrais?

Sim

3. Você se sente bem durante a realização dos jogos?

Sim

4. Há interação entre você e o colega que participa dos jogos?

Sim

5. Você gostaria que a oficina de jogos continuasse?

Sim, porque é muito legal

6. Por quê?

Porque se eu quiser algo mais
eu vou precisar para trabalhar
ou algo assim.

7. Que outras atividades gostaria de realizar nas aulas de Arte?

Aula de canto e de dança

8. Você acredita que a oficina com jogos melhorou seu relacionamento com a turma 62?

Sim, porque a gente pode conversar
sobre algum assunto.

ANEXO H: Questionário de pesquisa respondido

PROFARTES – MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

MESTRANDA: MARIA DE LOURDES A. PEREIRA

ORIENTADOR: Dr. Profº. GILBERTO MARTINS

ALUNOS DA TURMA 62 / ANTONIO VIEIRA – VESPERTINO

Nome: João Victor Santos Moreira

Idade: 12 anos

Prof-Artes

Mestrado Profissional em Artes
IES Associada - UFAM/UEA

1. O que acha das oficinas de jogos teatrais?

é uma coisa legal para quem não gosta de estudar,
ocorre um bom entretenimento e ajuda as pessoas
que não sabem lidar com a vida

2. Já conhecia os jogos teatrais?

Não

3. Você se sente bem durante a realização dos jogos?

Sim

4. Há interação entre você e o colega que participa dos jogos?

Sim

5. Você gostaria que a oficina de jogos continuasse?

Sim

6. Por quê?

porque é legal ajudar a esquecer as coisas
problemas como rido e desentido

7. Que outras atividades gostaria de realizar nas aulas de Arte?

a atividade de fazer jogos

8. Você acredita que a oficina com jogos melhorou seu relacionamento com a turma 62?

Sim

ANEXO I: Questionário de pesquisa respondido

PROFARTES – MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

MESTRANDA: MARIA DE LOURDES A. PEREIRA

ORIENTADOR: Dr. Prof^o. GILBERTO MARTINS

ALUNOS DA TURMA 62 / ANTONIO VIEIRA – VESPERTINO

Nome: João Victor Santos Moreira

Idade: 12 anos

Prof-Artes

Mestrado Profissional em Artes
IES Associada - UFAM/UEA

1. O que acha das oficinas de jogos teatrais?

achei muito legal pois além de ser divertido
ocorre um bom entretenimento e ajuda as pessoas
com problemas com a vida

2. Já conhecia os jogos teatrais?

Não

3. Você se sente bem durante a realização dos jogos?

Sim

4. Há interação entre você e o colega que participa dos jogos?

Sim

5. Você gostaria que a oficina de jogos continuasse?

Sim

ANEXO J: Questionário de pesquisa respondido

PROFARTES – MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

MESTRANDA: MARIA DE LOURDES A. PEREIRA

ORIENTADOR: Dr. Prof^o. GILBERTO MARTINS

ALUNOS DA TURMA 62 / ANTONIO VIEIRA – VESPERTINO

Prof-Artes

Mestrado Profissional em Artes
IES Associada - UFAM/UEA

Nome: Mauriny Cauane Gonçalves Mendes

Idade: 12

1. O que acha das oficinas de jogos teatrais?

Acho muito legal e divertido, fazemos varias coisas legais e aprendemos a interpretar melhor.

2. Já conhecia os jogos teatrais?

Sim.

3. Você se sente bem durante a realização dos jogos?

Sim.

4. Há interação entre você e o colega que participa dos jogos?

Sim.

5. Você gostaria que a oficina de jogos continuasse?

Sim.

6. Por quê?

Porque acho muito legal a ideia.

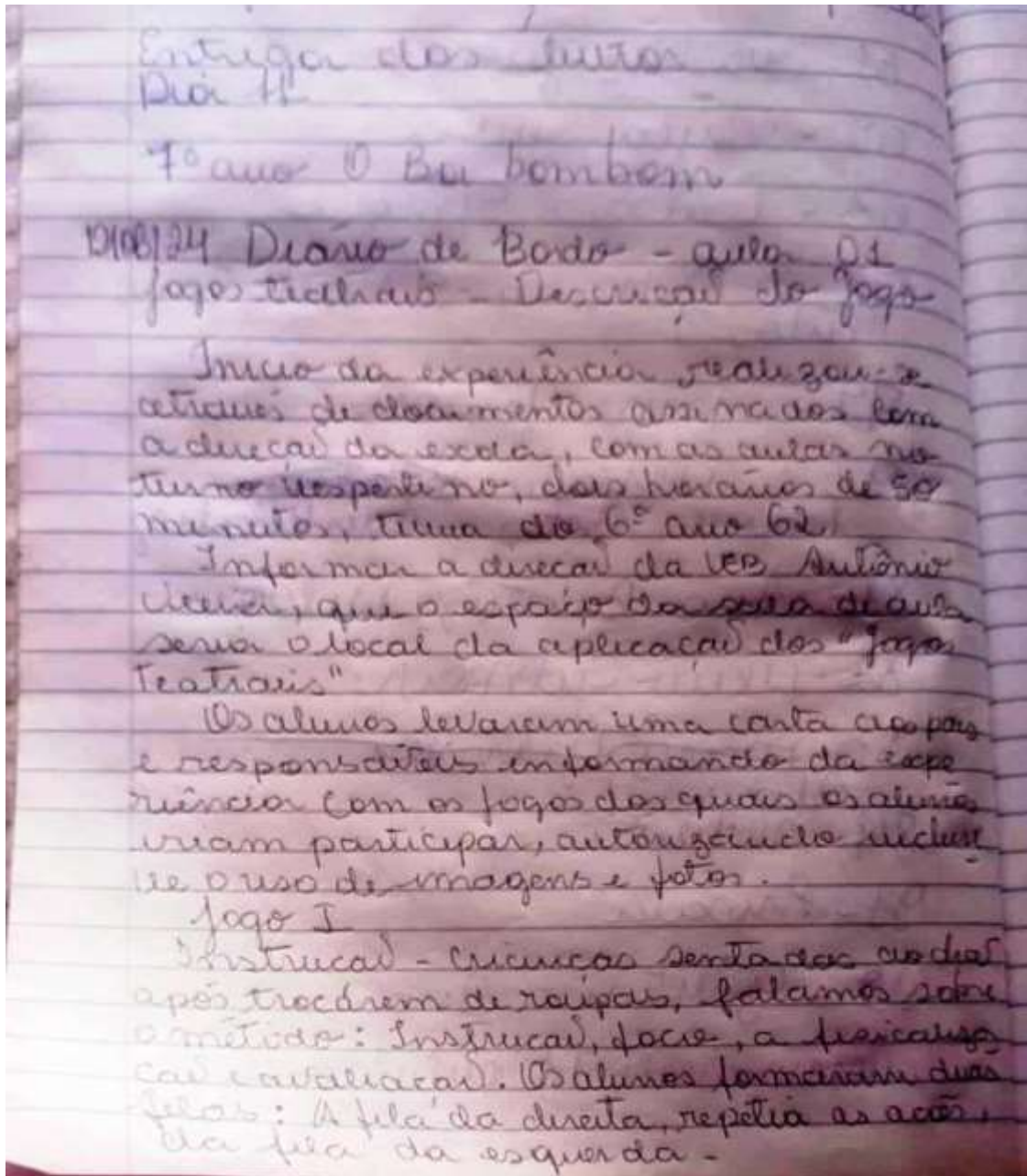
7. Que outras atividades gostaria de realizar nas aulas de Arte?

Brancadeiras de interpretação ou algo do tipo. (sei que jogos teatrais ~~é~~ é isso).

8. Você acredita que a oficina com jogos melhorou seu relacionamento com a turma 62?

Sim, mais que renovou a nossa amizade e tivemos mais sincronização, resultando: se juntamos mais ainda.♡

ANEXO K: Aplicação do Jogo do Espelho "Diário de Bordo", 2024.



ANEXO H: Plano de aula – 1º ao 2º Bimestre



PREFEITURA DE SÃO LUÍS SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO SEMED
ESCOLA: UEB ANTÔNIO VIEIRA ANO LETIVO: 2025
PROFESSOR (A): MARIA DE LOURDES - COMPONENTE CURRICULAR: ARTE - TURMAS 61,62,63,64

PLANO BIMESTRAL

1º PERÍODO LETIVO

INÍCIO:

TÉRMINO:

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETOS DE CONHECIMENTO ESPECÍFICO	HABILIDADES	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	AValiação
Ensino de Teatro Elementos da linguagem Teatral Teatro Grego \ Romano	<p>Relatar informações referentes ao ensino de Teatro.</p> <p>Conhecer e reconhecer os elementos do edifício teatral clássicos e contemporâneos.</p> <p>Perceber a importância da história do teatro no contexto escolar.</p> <p>Usar os diferentes tipos de linguagem expressiva do ensino de teatro.</p> <p>Saber comunicar-se através da linguagem teatral.</p>	<p>Aula expositiva sobre o Teatro Grego (comédia, tragédia).</p> <p>Roda de Conversa.</p>	<p>(EF69AR25) Identificar e analisar diferentes estilos cênicos, contextualizando-os no tempo e no espaço de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética teatral.</p> <p>(EF69AR24) Reconhecer e apreciar artistas e grupos de teatro brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.</p>	<p>Leitura e discussão de textos;</p> <p>Uso de ferramentas eletrônicas e digitais para reprodução, edição e leitura em ambientes de multimídia e virtuais; (uso de tablets e celulares).</p> <p>Aula expositiva através de data show.</p> <p>Produção de textos a partir das leituras feitas e da redação do diário de bordo.</p> <p>Debates regrados a partir de temas de interesse comum dos estudantes: O ensino do Teatro</p> <p>Jogos didáticos lúdicos e interativos para aumentar o engajamento e estimular os trabalhos em grupo.</p>	<p>A avaliação será processual e consistirá em:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assiduidade; 2. Participação; 3. Entrega de atividades no prazo estabelecido; 4. Produção textual; (diário de bordo) 5. Participação nos jogos 6. Avaliação escrita



PREFEITURA DE SÃO LUÍS SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO SEMED
ESCOLA: UEB ANTÔNIO VIEIRA ANO LETIVO: 2025
PROFESSOR (A): MARIA DE LOURDES - COMPONENTE CURRICULAR: ARTE - TURMAS 61,62,63,64

PLANO BIMESTRAL

2º PERÍODO LETIVO					
INÍCIO:			TÉRMINO:		
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETOS DE CONHECIMENTO ESPECÍFICO	HABILIDADES	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	AValiação
<p>Ensino de Teatro</p> <p>Elementos da linguagem Teatral</p> <p>Jogos teatrais por Viola Spolin</p>	<p>Relatar informações referentes ao ensino de Teatro.</p> <p>Conhecer e reconhecer os elementos do edifício teatral clássicos e contemporâneos.</p> <p>Perceber a importância da história do teatro no contexto escolar.</p> <p>Usar os diferentes tipos de linguagem expressiva do ensino de teatro.</p> <p>Saber comunicar-se através da linguagem teatral.</p>	<p>1º jogo - Jogo do espelho. Descrição: Os alunos formaram duas filas: A fila da direita, repetiam as ações da fila da Esquerda. “A participação de todos foi satisfatória embora alguns sorrissem muito, o que a arte educadora considerou uma forma de expressão das emoções dos alunos da turma 62</p> <p>Roda de Conversa: Debater com os alunos o que foi mais fácil e difícil na improvisação.</p>	<p>(EF69AR25) Identificar e analisar diferentes estilos cênicos, contextualizando- os no tempo e no espaço de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética teatral.</p> <p>(EF69AR24) Reconhecer e apreciar artistas e grupos de teatro brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.</p>	<p>Leitura e discussão de textos;</p> <p>Uso de ferramentas eletrônicas e digitais para reprodução, edição e leitura em ambientes de multimídia e virtuais; (uso de tabletes e celulares).</p> <p>Aula expositiva através de data show.</p> <p>Produção de textos a partir das leituras feitas e da redação do diário de bordo.</p> <p>Debates regrados a partir de temas de interesse comum dos estudantes: O ensino do Teatro</p> <p>Jogos didáticos lúdicos e interativos para aumentar o engajamento e estimular os trabalhos em grupo.</p>	<p>A avaliação será processual e consistirá em:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assiduidade; 2. Participação; 3. Entrega de atividades no prazo estabelecido; 4. Produção textual; (diário de bordo) 5. Participação nos jogos 6. Avaliação escrita



PREFEITURA DE SÃO LUÍS SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO SEMED
ESCOLA: UEB ANTÔNIO VIEIRA ANO LETIVO: 2025
PROFESSOR (A): MARIA DE LOURDES - COMPONENTE CURRICULAR: ARTE - TURMAS 61,62,63,64

PLANO BIMESTRAL
3º PERÍODO LETIVO

INÍCIO: _____ TÉRMINO: _____					
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETOS DE CONHECIMENTO ESPECÍFICO	HABILIDADES	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	AVALIAÇÃO
<p>Ensino de Teatro</p> <p>Elementos da linguagem Teatral</p> <p>Jogos teatrais por Viola Spolin</p>	<p>Relatar informações referentes ao ensino de Teatro.</p> <p>Conhecer e reconhecer os elementos do edifício teatral clássicos e contemporâneos.</p> <p>Perceber a importância da história do teatro no contexto escolar.</p> <p>Usar os diferentes tipos de linguagem expressiva do ensino de teatro.</p> <p>Saber comunicar-se através da linguagem teatral.</p>	<p>2º Jogo: “De onde venho e para onde vou” Descrição: Um aluno sai da sala para, em seguida, entrar e realizar alguma ação que demonstre que chegou de algum lugar (tirar uma mochila das costas, uma gravata etc). Isso tudo realizado sem os objetos reais, mas mostrando no corpo as sensações. O grupo, então, discute para chegar a um acordo sobre de onde aquela pessoa veio. O jogo lida com os saberes prévios dos alunos. Ao final da aula os alunos arrumam o espaço da sala de aula, um novo relator foi escolhido para a próxima aula.</p> <p>Roda de Conversa: Debater com os alunos o que foi mais fácil e difícil na improvisação.</p>	<p>(EF69AR25) Identificar e analisar diferentes estilos cênicos, contextualizando- os no tempo e no espaço de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética teatral.</p> <p>(EF69AR24) Reconhecer e apreciar artistas e grupos de teatro brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.</p>	<p>Leitura e discussão de textos;</p> <p>Uso de ferramentas eletrônicas e digitais para reprodução, edição e leitura em ambientes de multimídia e virtuais; (uso de tabletes e celulares).</p> <p>Aula expositiva através de data show.</p> <p>Produção de textos a partir das leituras feitas e da redação do diário de bordo.</p> <p>Debates regrados a partir de temas de interesse comum dos estudantes: O ensino do Teatro</p> <p>Jogos didáticos lúdicos e interativos para aumentar o engajamento e estimular os trabalhos em grupo.</p>	<p>A avaliação será processual e consistirá em:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assiduidade; 2. Participação; 3. Entrega de atividades no prazo estabelecido; 4. Produção textual; (diário de bordo) 5. Participação nos jogos 6. Avaliação escrita



PREFEITURA DE SÃO LUÍS SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO SEMED
ESCOLA: UEB ANTÔNIO VIEIRA ANO LETIVO: 2025
PROFESSOR (A): MARIA DE LOURDES - COMPONENTE CURRICULAR: ARTE - TURMAS 61,62,63,64

PLANO BIMESTRAL
4º PERÍODO LETIVO

INÍCIO: TÉRMINO:					
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETOS DE CONHECIMENTO ESPECÍFICO	HABILIDADES	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	AVALIAÇÃO
Gêneros do Teatro: Comédia Tragédia. Jogos teatrais por Viola Spolin	Texto dramático (esquetes, peças curtas). Jogos teatrais e improvisação para o teatro no livro do diretor (Viola Spolin) Improvisação para o teatro (Viola Spolin) Texto e jogo (Ingrid Coudela)	Estimular a criatividade e expressão artística. Compreender as técnicas e história do teatro e jogos teatrais. Desenvolver habilidades de colaboração e trabalho em grupo. Aprimorar a capacidade de comunicação durante apresentações.	(EF69AR29) Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico. Elementos da linguagem Teatral (EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.	Leitura e discussão de textos de diferentes gêneros; Uso de ferramentas eletrônicas e digitais para reprodução, edição e leitura em ambientes de multimídia e virtuais; Produção de textos a partir das leituras feitas; Debates regrados a partir de temas de interesse comum dos estudantes; Jogos didáticos lúdicos e interativos para aumentar o engajamento e estimular os trabalhos em grupo.	A avaliação será processual e consistirá em: 1. Assiduidade; 2. Participação; 3. Entrega de atividades no prazo estabelecido; 4. Produção textual; (diário de bordo) 5. Participação nos jogos 6. Avaliação escrita.



PREFEITURA DE SÃO LUÍS SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO SEMED
ESCOLA: UEB ANTÔNIO VIEIRA ANO LETIVO: 2025
PROFESSOR (A): MARIA DE LOURDES - COMPONENTE CURRICULAR: ARTE - TURMAS 61,62,63,64

PLANO BIMESTRAL
2º PERÍODO LETIVO

INÍCIO:		TÉRMINO:			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETOS DE CONHECIMENTO ESPECÍFICO	HABILIDADES	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	AVALIAÇÃO
Gêneros do Teatro: Comédia Tragédia. Jogos teatrais por Viola Spolin	Texto dramático (esquetes, peças curtas). Jogos teatrais e improvisação para o teatro no livro do diretor (Viola Spolin) Improvisação para o teatro (Viola Spolin) Texto e jogo (Ingrid Coudela)	Culminância do projeto Tarde Cultural. Avaliação das oficinas de jogos teatrais. Coleta dos questionários aplicados.	(EF69AR29) Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico. Elementos da linguagem Teatral (EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.	Leitura e discussão de textos de diferentes gêneros; Uso de ferramentas eletrônicas e digitais para reprodução, edição e leitura em ambientes de multimídia e virtuais; Produção de textos a partir das leituras feitas; Debates regrados a partir de temas de interesse comum dos estudantes; Jogos didáticos lúdicos e interativos para aumentar o engajamento e estimular os trabalhos em grupo.	A avaliação será processual e consistirá em: 1. Assiduidade; 2. Participação; 3. Entrega de atividades no prazo estabelecido; 4. Produção textual; (diário de bordo) 5. Participação nos jogos 6. Avaliação escrita.

APÊNDICES

APÊNDICE B: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – SUMÁRIO

Sumário

<p><i>Ponto de partida</i> 11</p> <p>Unidade 1</p> <p>A arte pode expressar quem somos? 12</p> <p><i>Introdução</i> 14</p> <p><i>Experimentação</i> 14</p> <p>O que as roupas e os acessórios podem expressar? 14</p> <p>Que animal você seria? O que ele pode dizer sobre você? 15</p> <p><i>Reflexão</i> 16</p> <p>Quem é você? 16</p> <p>Fio da meada 17</p>	<p>Capítulo 1</p> <p>Arte e identidade 18</p> <p>1 A arte da Cia. Déjà-vu de Teatro 18</p> <p>Primeiras impressões de <i>Adolescer</i> 19</p> <p>2 Mais perto de <i>Adolescer</i> 19</p> <p>3 Por dentro do teatro 20</p> <p>Quem? Os personagens! 24</p> <p>Onde? No espaço cênico! 24</p> <p>O quê? A ação teatral! 28</p> <p>4 Mais perto da Cia. Déjà-vu de Teatro 36</p> <p>Outras obras da Cia. Déjà-vu de Teatro 36</p> <p><i>História da arte</i> 38</p> <p>O figurino no teatro ocidental 38</p> <p><i>Conexões</i> 42</p> <p>Arte e Língua Portuguesa 42</p> <p><i>Fazendo arte</i> 44</p> <p>Fio da meada 47</p>
---	---

Ponto de partida

Nas primeiras páginas do livro, você encontra atividades para verificar seu conhecimento sobre temas estudados em Arte nos anos anteriores. Aproveite esse momento para identificar os aspectos com os quais tem dificuldade e tirar as dúvidas com o professor.

Unidades

Este livro se divide em **Unidade 1** e **Unidade 2**, sendo que cada uma delas corresponde a um **projeto de trabalho** e traz expressa em seu título a questão que vai norteá-lo nesse percurso. Logo em seguida, uma **Introdução** propõe atividades práticas e reflexivas para despertar seu interesse para os saberes que serão desenvolvidos nos capítulos.

APÊNDICE C: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – TEATRO MEDIEVAL

Pesquisa e compartilhe

A tragédia e a comédia na Grécia antiga

O teatro ocidental teve sua origem no século VI a.C., na Grécia, com os rituais em homenagem ao deus Dionísio. Nesses rituais, também chamados de ditrambos, que ocorriam durante a primavera, os participantes formavam o coro, entoando cânticos e dançando por dias seguidos. Com o passar do tempo, surgiram os organizadores de ditrambos, ou os "diretores de coro". A partir de então, começaram a surgir textos escritos especialmente para teatro.

- 1 Forme um grupo de até três integrantes para pesquisar sobre os principais gêneros teatrais da Grécia antiga: a **tragédia** e a **comédia**.
- 2 Pesquise o tema em sites, livros, revistas e jornais. Entreviste também pessoas que tenham informações relevantes e curiosidades sobre o assunto.
- 3 Durante a pesquisa e as entrevistas, o grupo deve reunir textos, orais e escritos, imagens e gráficos que demonstrem os dados coletados.
- 4 Ainda com seu grupo, faça um relatório dos principais pontos da pesquisa e revise-o verificando se todos os pontos essenciais foram mencionados e se a conclusão faz sentido.

Para concluir

Compartilhe o relatório com a turma e guarde uma cópia dele no portfólio.

Na Idade Média europeia, as máscaras eram usadas em algumas manifestações do teatro profano, ou seja, do teatro não religioso. Esse teatro às vezes contrariava a Igreja católica, que era muito influente na época.

O teatro religioso acontecia nas igrejas e, em geral, encenava passagens da Bíblia. Os trajes dos atores eram aqueles que se imaginava que seriam parecidos com os da época bíblica que encenavam.

No teatro profano, no decorrer de toda a Idade Média, dançarinos, acrobatas, malabaristas, **bufões**, **menestrelis** e mímicos reuniam-se para se apresentarem em praças, mercados e portas de igrejas. Esses artistas, com o tempo, formaram grupos mambembes, de arte itinerante, que percorriam as cidades para apresentar suas encenações.

Os atores providenciavam os próprios trajes de cena e não tinham a preocupação de criar um figurino em conjunto. A noção de grupo de teatro como a entendemos hoje não existia então.

No século XV, surgiu outra forma de teatro itinerante: a *commedia dell'arte*, que quer dizer, "comédia de arte". Nascida na Itália, era realizada por grupos de artistas que viajavam por toda a Europa para apresentar seus espetáculos em praças públicas. Esse gênero conquistou o gosto popular e perdurou por mais de dois séculos.

A *commedia dell'arte* tinha personagens fixos, com figurino fixo, e os atores se especializavam na representação de cada um deles. O figurino de alguns dos personagens incluía máscaras.

Bufão é o artista cômico que se apresentava em lugares públicos e em palácios da nobreza. **Menestrel** é o declamador, artista que recitava ou cantava versos, às vezes acompanhado de um instrumento musical.

Labirinto, Museu Arte e Imagem, Curitiba
 @ Projeto Imagem, Curitiba
 @ Projeto Imagem, Curitiba
 @ Projeto Imagem, Curitiba
 @ Projeto Imagem, Curitiba

Doutor Balardo, personagem da *commedia dell'arte* que representa um médico charlatão. O desenho do figurino foi feito pelo francês Maurice Sand (1823-1885) e publicado em 1860.

39

APÊNDICE D: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – TEATRO GREGO

A encenação teatral em diferentes locais

A tradição de construir locais específicos para a encenação teatral é bastante antiga. Um dos tipos de edifício teatral mais significativos da história foi o teatro de arena, criado na Grécia.

Para os gregos, a ida ao teatro era um dos grandes acontecimentos do ano, pois as peças só eram exibidas por um período de dez dias, quando cada uma era encenada apenas uma vez. Como todos queriam assistir aos espetáculos, o teatro tinha de ser grande.

Observe a imagem desta página, que exemplifica um teatro de arena grego.



Os prédios teatrais gregos eram construções ao ar livre, feitas em encostas para facilitar o escalonamento das arquibancadas. Em forma de meia-lua, o teatro de arena grego tinha uma grande plateia. O objetivo desse formato era obter uma acústica melhor e permitir que todo o público pudesse ver os atores em cena.

A **arquibancada**, feita de pedra, era ocupada pelo público. O **coro** se apresentava na **orquestra**, um espaço central em forma de círculo. No centro da orquestra havia um **altar** de pedra destinado às oferendas para o deus Dioniso.

O terraço do **proscênio** era o local em que os cenários eram montados e onde ocorria a **performance** dos atores principais. Atrás dele, nos **camarins**, aconteciam as trocas de roupa e de máscara.

Mais tarde, durante a Idade Média, a Igreja católica proibiu os fiéis de frequentar edifícios teatrais, e o interior das igrejas passou a ser usado como palco para as encenações. Os textos encenados eram, inicialmente, trechos da Bíblia representados em latim por membros da Igreja. Nessas peças, que serviam para a evangelização, os fiéis participavam como figurantes.

No século XII, surgiram os **mistérios** e os **milagres**, textos teatrais que ainda tinham temas religiosos, mas eram escritos em uma linguagem mais próxima da utilizada pelo povo. Gradativamente, as encenações passaram a ser realizadas nas praças localizadas em frente às igrejas, tradição que, mais tarde, deu origem aos **autos medievais**.

O **coro**, no teatro grego, é o conjunto de atores que representam o povo, narram a ação de forma declamada e cantada, comentam, e nela interveem fazendo ponderações e dando conselhos.

No teatro grego, o **proscênio** era um espaço de grande dimensão, entre a cena e a orquestra (ou a plateia), onde se passava parte da ação dramática.

Os **autos medievais** eram peças alegóricas que abordavam questões morais ou problemas religiosos. As encenações aconteciam nas áreas externas das igrejas durante a Idade Média, estabelecendo um vínculo mais forte entre a cidade e o povo.

APÊNDICE E: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – MÁSCARAS DO TEATRO GREGO



História da arte

O figurino no teatro ocidental

A preocupação com as vestimentas e os adereços usados nas encenações esteve presente desde as primeiras manifestações teatrais da arte do Ocidente. Na Grécia antiga, no século VI a.C., quando surgiram os primeiros espetáculos da cultura ocidental nos moldes como conhecemos hoje, os atores usavam máscaras para caracterizar os personagens. Elas eram feitas de materiais como linho, madeira ou terracota, uma espécie de argila cozida. O formato dos olhos, o contorno da boca, o cabelo e outros detalhes da máscara indicavam características como a idade, a classe social, o gênero e a etnia do personagem que era representado por ela.

Máscara cômica do teatro grego (c. 100 a.C.), feita de terracota (8,9 cm), usada para representar uma personagem feminina. Entre suas características, destacam-se as bochechas rechonchudas, o queixo proeminente e o cabelo repartido no meio, adornado com uma coroa de folhas e flores. Calimnos, Grécia.



© Qing Mian/Museu Agora, Atenas, Grécia



Máscara de um personagem do teatro grego chamado de Escravo Mestre (c. 250 a.C.), feita de terracota (27 cm). O cabelo penteado para trás e a boca aberta em ângulos retorcidos indicam que essa máscara representava uma pessoa escravizada.

A cultura ocidental é uma tradição que teve origem no continente europeu e exerceu influência em muitas partes do mundo. Ela, no entanto, não se formou apenas de elementos que surgiram na Europa, mas assimilou traços culturais de povos de diversas partes do mundo. Um exemplo são os muçulmanos do norte da África, que ocuparam regiões do sul europeu por quase sete séculos, do século VIII ao século XV. Traços de culturas asiáticas e de povos indígenas das Américas, como hábitos e saberes culinários, ajudaram a compor essa cultura.

O figurino dos atores gregos variava conforme encenavam tragédias ou comédias. Eles podiam usar sapatos com plataformas de madeira muito altas, chamados de coturnos. Podiam usar também túnicas coloridas, em contraste com as vestes brancas que as pessoas usavam no dia a dia. Esses elementos lhes atribuíam um aspecto impressionante e facilitavam o reconhecimento dos personagens pelo público mesmo a longa distância, o que era importante nas encenações nos grandes **anfiteatros**.

Anfiteatro, em geral, a céu aberto, é uma arena oval ou circular com degraus em seu entorno.

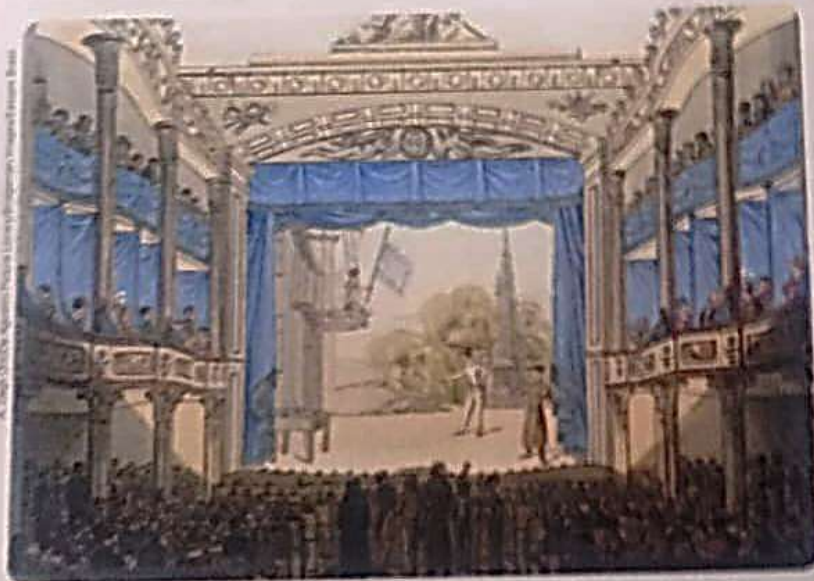
APÊNDICE F: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – COMÉDIA DELL'ART

Por meio de seus personagens, a commedia dell'arte criticava os costumes de seu tempo em encenações com muito humor. O público identificava imediatamente os personagens pelo figurino e reconhecia neles tipos humanos de seu dia a dia. Ao ver um personagem como o Arlequim ser mais esperto que seus patrões avarentos, o público se divertia com as apresentações.



Colombina, personagem da commedia dell'arte que representa uma mulher bela e esperta, servia de alguma dama. Gravura do francês Maurice Sand, publicada em 1860.

Os grupos teatrais foram se fixando gradativamente em alguns locais e, assim, começaram a surgir os edifícios teatrais, nos quais os atores eram separados do público com a definição dos espaços do palco e da plateia. No século XIX, cenários e figurinos passaram a ser projetados também por artistas visuais. Inicialmente, o cenário era feito com uma grande tela de pintura que dava profundidade ao palco. O figurino passou, então, a ser pensado em conjunto com o cenário.



Interior do teatro de Josefstadt (Theater in der Josefstadt) em Viena, Áustria, c. século XIX. Reprodução de Tranquillo Mollo (1767-1837).

Desde o século XX até nossos dias, muitas outras formas de organização de palco e plateia no edifício teatral foram experimentadas, e, com o correr do tempo, a profissionalização dos artistas fez surgir o ofício de figurinista.



Arlequim, personagem da commedia dell'arte cuja função, a princípio, era divertir o público durante os intervalos das apresentações. Seu traje era feito de retalhos coloridos em forma de losango. Gravura do francês Maurice Sand publicada em 1860.

APÊNDICE G: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – TEATRO ELIZABETANO

Você sabia?

Outro tipo de palco bastante popular é o **palco elisabetano**. Ele tem esse nome porque foi criado na Inglaterra, no século XVI, durante o reinado da rainha Elizabeth I. De forma arredondada ou poligonal, o palco elisabetano tinha até três níveis, o que permitia que várias cenas fossem representadas ao mesmo tempo. O público era dividido entre as pessoas mais abastadas, que ficavam nos camarotes, em uma área elevada, e as menos abastadas, que assistiam ao espetáculo de pé, no nível do chão.

Um dos principais teatros da Inglaterra a ter palco elisabetano foi o Teatro Globe, construído em 1599. Ele ficou conhecido por ter sido o lugar em que muitas peças de William Shakespeare (1564-1616), um dos maiores dramaturgos da história mundial, foram encenadas pela primeira vez.

Vista aérea do Teatro Globe, de Cyril Walter Hodges (1909-2004), 1948 (gravura). Esse teatro, que existe ainda hoje na cidade de Londres, Inglaterra, foi reformado e é atualmente também um museu.



Experimente e compartilhe

Que tal explorar a quarta parede?

Agora que você já conheceu um pouco dos elementos do palco teatral, participe com a turma toda de mais um jogo teatral.

- 1 Para começar, a turma vai citar o nome de alguns ambientes. Podem ser lugares abertos, como um parque, ou fechados, como um quarto.
- 2 O professor vai escrever alguns nomes mencionados em tiras de papel, que serão colocadas em uma caixa.
- 3 Depois, a turma toda será organizada em trios. Um dos integrantes de cada trio vai sortear uma das tiras de papel da caixa.
- 4 Em seguida, o grupo deve pensar em três ações que podem ser realizadas no ambiente sorteado. Se for um quarto, por exemplo, as ações podem ser dormir, ler um livro e fazer a lição de casa.
- 5 No momento indicado pelo professor, o grupo deve apresentar para os colegas uma breve cena em que apareçam as três ações. Durante a encenação, é importante que os estudantes atuem como se realmente estivessem no local sorteado e não considerem nenhuma interferência da plateia.

APÊNDICE H: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – ÁRVORE DO TO



Nessa imagem, a árvore que simboliza o TO e expressa a **estética do oprimido** e nutrida pela **ética** e pela **solidariedade**. A ética, nessa forma de teatro, é o ponto de partida para qualquer ação, exercício ou reflexão. A todo instante, o praticante do TO deve saber por que age e qual é o significado da ação ética de cada sujeito.

O chão, a base que sustenta todas as intervenções do TO, é a realidade com seus valores e saberes presentes em diversos estudos, como Filosofia, História, Sociologia, Ecologia, Pedagogia, etc. Todas as encenações surgem de uma necessidade do grupo, de algum processo de opressão que seus participantes vivenciaram e querem discutir com a sociedade. Além disso, todos os exercícios do TO estruturam-se sobre três alicerces da comunicação, suas raízes: a **palavra**, o **som** e a **imagem**.

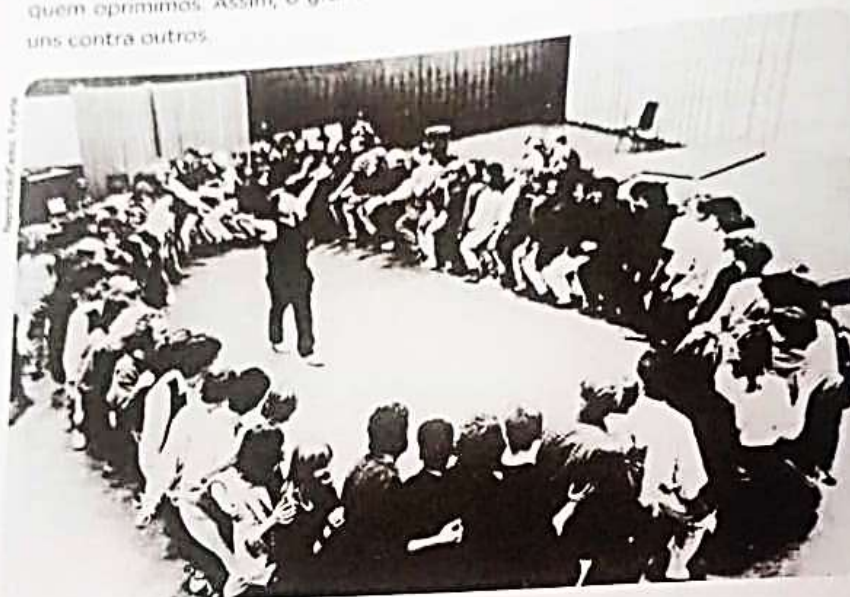
A palavra está associada à poesia, à narrativa e ao teatro. Em relação ao som, privilegiam-se aqueles produzidos no e pelo corpo e com objetos descartados ou reutilizados, pois lembram o que é rejeitado, desprezado, isto é, o oprimido. Quanto à imagem, todo grupo praticante do TO é incentivado a criar uma bandeira que o represente. Essa bandeira deve ser uma versão da bandeira do Brasil proposta pelo grupo, com o uso das cores e das formas que o grupo preferir.

APÊNDICE I: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – TEATRO DO OPRIMIDO

3 Por dentro do teatro

Teatro do Oprimido e transformação social

Com o Teatro do Oprimido (TO), Augusto Boal buscava propor uma transformação existencial dos indivíduos. Ele acreditava que isso envolvia uma mudança de atitude perante o outro, seja aquele que nos oprime, seja aquele a quem oprimimos. Assim, o grande objetivo do TO era diminuir a opressão de uns contra outros.



Augusto Boal em aula sobre o Teatro do Oprimido, São Paulo (SP), 1979.

Para que essa transformação existencial acontecesse, o projeto de Boal partia da ideia de que o indivíduo precisava participar de encenações teatrais em que pudesse ver o próprio corpo e o do outro e o modo como se colocam e se expressam, por meio de jogos e exercícios de ativação sensorial e de desmecanização corporal.

Os jogos do TO criados por Boal são divididos em categorias que visam despertar o indivíduo para todos os sentidos e reativar sentidos adormecidos ou subutilizados. Em vez de usar o teatro como forma de representação dos problemas vividos pelos oprimidos ou como instrumento de identificação com o público, seu teatro buscava criar uma atitude ativa do público em relação ao espetáculo e à vida.

APÊNDICE J: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – VIOLA SPOLIN


Jogos teatrais e Teatro do Oprimido

Ao longo de sua trajetória, Augusto Boal sistematizou diversas séries de exercícios e jogos com o objetivo de levar o público a se reconhecer como participante do teatro e a se libertar da condição de mero espectador, assumindo a de ator. As várias técnicas associadas ao TO podem ser consideradas jogos teatrais.

Em 1977, Boal publicou a primeira edição do livro *200 exercícios e jogos para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro*. Até hoje, a obra é utilizada por grupos de teatro do mundo todo.

Você sabia?

O teatro e o jogo têm muito em comum. Na década de 1930, a autora e diretora de teatro estadunidense Viola Spolin (1906-1994) criou uma técnica de ensino de teatro baseada em jogos e técnicas de improvisação que ela chamou de **jogos teatrais**.



Viola Spolin, em foto de 1974.


Seu principal objetivo era levar os estudantes de teatro e as pessoas em geral a abandonar os modelos prontos e a se expressar de modo mais livre.

Os jogos teatrais criados por Viola Spolin propõem problemas a serem "resolvidos" pelos jogadores. Na estrutura dos jogos teatrais, além dos **personagens**, da **ação teatral** e do **espaço cênico**, há outros três elementos:

- o **foco**, que é a atividade que o jogador deve desenvolver;
- a **instrução**, que é a explicação da proposta do jogo;
- a **avaliação**, ou seja, a verificação e a discussão do resultado.

Biblioteca

200 exercícios e jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro, de Augusto Boal (Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977). No livro, são reunidos diversos exercícios e jogos teatrais criados por Augusto Boal.



APÊNDICE K: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – TEATRO CONTEMPORÂNEO

A iluminação e a trilha sonora

Os figurinos e os cenários de uma peça teatral mantêm uma estreita relação com a iluminação e a trilha sonora. Esses elementos são criados de maneira interligada e de forma colaborativa pelos profissionais envolvidos na produção do espetáculo, já que vão fazer parte de uma mesma história e ajudar a contá-la.

A iluminação, além de tornar o espetáculo visível para a plateia, pode criar efeitos e realçar elementos cênicos específicos. O responsável pela iluminação de um espetáculo teatral é o **iluminador**. É ele quem planeja de que maneira os pontos luminosos ou os conjuntos de luzes serão direcionados em cada cena, definindo as cores e as intensidades que serão utilizadas, de acordo com os sentidos que deseja criar no espaço cênico.

No espetáculo *Adolescer*, em vez de iluminar tudo de maneira uniforme, a iluminação incide diretamente sobre os atores. Assim como o cenário, nessa peça, a luz dá destaque aos personagens, como é possível observar nas imagens a seguir.

Iluminação, nos espetáculos teatrais, é a arte de iluminar as cenas para contribuir com a encenação.

Trilha sonora, nos espetáculos teatrais, é o conjunto dos elementos sonoros que compõem a encenação.

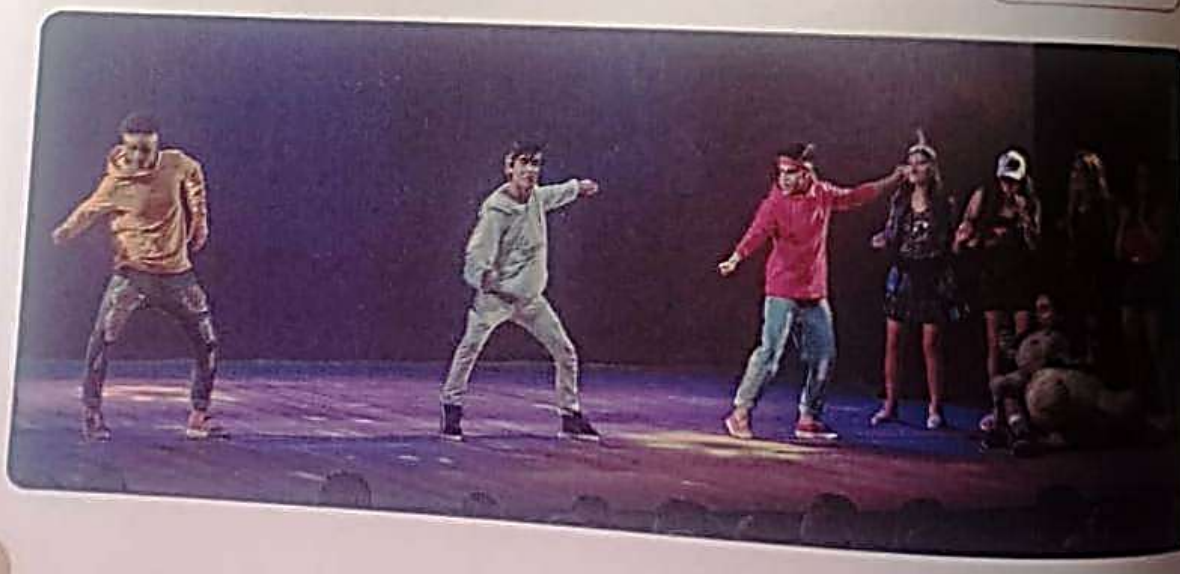
Frederico/Corbis




Em *Adolescer*, focos de luz incidem diretamente sobre os atores para reforçar a narrativa. Direção de Vanja Ca Michel e iluminação de Moa Junior. Porto Alegre (RS), 2021.

Visitação

Em sua cidade existem grupos de teatro? Seria interessante assistir a uma apresentação para conhecer o trabalho de um deles! Para isso, você pode consultar a programação cultural do lugar onde mora, geralmente divulgada por órgãos como secretarias de Cultura, Lazer ou Turismo.



APÊNDICE L: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – FICHA TÉCNICA/ELENCO




Fazendo arte

Neste capítulo, conhecemos um pouco das obras da Cia. Dejavu de Teatro e sua diretora, Michel. Exploramos o espetáculo *Adolescer* e vimos como a linguagem teatral pode trazer algumas reflexões relacionadas à identidade, seja por meio dos temas, seja por meio da caracterização dos personagens. Agora, que tal pôr em prática o que você explorou no capítulo e criar uma cena teatral com um tema relacionado à identidade e à adolescência?

Etapa 1

Criação do grupo teatral e divisão de tarefas


- 1 Forme um grupo com nove colegas. Esse será seu grupo de teatro, que vai trabalhar de forma colaborativa.
- 2 Como em todo grupo de teatro, as funções precisam ser divididas. Reveja quais são os perfis envolvidos na criação e montagem de uma peça de teatro e as tarefas de cada um.
 - **Diretor:** vai pensar na montagem da cena e na interpretação dos atores. Para que o diretor faça seu trabalho e planeje a realização da cena é preciso que todo o grupo discuta suas ideias, sugestões e sugestões. O diretor deve observar tudo o que acontece e conversar frequentemente com todos os membros do grupo para que a cena fique coerente e seja um reflexo da criação coletiva.
 - **Atores:** todos podem atuar na cena, mesmo os que já desempenham outra função no grupo. É importante que se sintam à vontade para isso. Converse com os colegas de grupo e escolha personagens da cena e escolha com eles o personagem que cada um gostaria de representar. A escolha de elenco, é interessante que sejam feitos testes com mais de um ator para cada personagem, a fim de que o grupo todo – especialmente o diretor – decida quem se adapta melhor ao papel.
 - **Figurinistas:** uma ou mais pessoas do grupo podem cuidar da escolha e produção dos trajes e acessórios da peça. Uma boa dica é pesquisar para ver o que combina com o tema escolhido para a cena, mostrar as ideias a todos e pedir que analisem as roupas que têm em casa e que poderiam ajudar a compor o visual da peça.
 - **Cenógrafos:** uma ou mais pessoas do grupo podem se encarregar de criar e confeccionar cenários com base na análise do espaço cênico e nas necessidades da encenação.
 - **Iluminadores:** uma ou mais pessoas do grupo podem criar a iluminação depois de discutir o local em que será colocada. Se houver luz natural, qual seria o melhor posicionamento das luzes para utilizá-la no horário em que a cena será feita? Será preciso iluminação artificial?
 - **Sonoplastas:** uma ou mais pessoas do grupo podem escolher as músicas e os efeitos sonoros que estarão presentes na cena e planejar o modo de executá-los.



A diretora Vânia de Michel em Oficina de Teatro Adolescer promovida por ela em Porto Alegre (RS), 2011.

44

APÊNDICE M: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – TEATRO DIDÁTICO

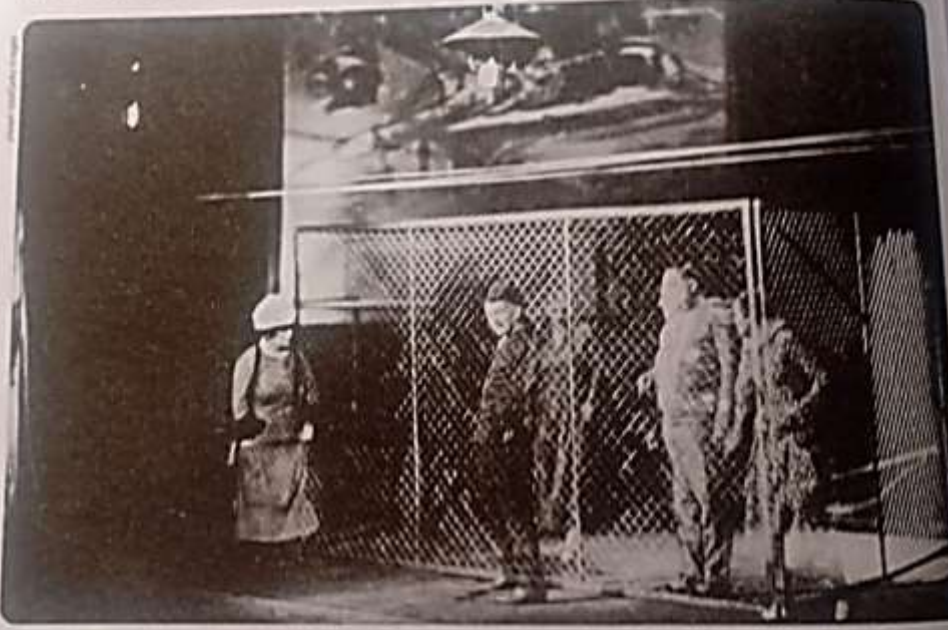

História da arte

As novas fases do teatro no século XX

No início do século XX, alguns artistas começaram a questionar a aproximação ou o distanciamento entre os atores e a plateia, discutindo, inclusive, a noção de quarta parede.

O dramaturgo alemão Bertolt Brecht (1898-1956), criador do **Teatro Épico**, investiu na ideia de um teatro politizado, com o objetivo de modificar a sociedade. Para Brecht, em vez de hipnotizar o espectador, o teatro deveria despertá-lo para uma reflexão crítica. Nesse sentido, ele propunha ferramentas de "distanciamento" ou "estranhamento", como o chamado *gestus*, que consistia, basicamente, em gestos físicos que representavam uma classe ou um comportamento social. Havia ainda outras ferramentas como a narração, o diálogo direcionado à plateia e a reprodução de números musicais, os quais quebravam o universo imaginário típico das peças mais realistas. Todos esses procedimentos serviam essencialmente para alertar o público de que aquilo era teatro, não a vida real.

Cena do musical *A Gata Borralheira* dos três irmãos de Bertolt Brecht, em Berlim, Alemanha, 1928.



Além de Bertolt Brecht, houve outros diretores importantes nessa fase do teatro, como Judith Malina (1926-2015) e Julian Beck (1925-1985), fundadores do **The Living Theatre**, companhia criada em 1947, nos Estados Unidos. Judith Malina foi aluna de um importante diretor alemão ligado a um teatro mais politizado, chamado Erwin Piscator (1893-1966), de quem Brecht foi assistente.

72

APÊNDICE N: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – TEATRO DE BONECOS

O teatro tradicional brasileiro e os espaços públicos

O teatro tradicional brasileiro costuma ser realizado por pessoas do povo, longe dos grandes centros da cultura de elite, em ruas e praças, muitas vezes abordando temas ligados à vida cotidiana e à realidade dos trabalhadores.

Uma das formas de teatro tradicional mais antigas do Brasil é o teatro de bonecos, típico do Nordeste brasileiro, mais precisamente do estado de Pernambuco, onde é chamado de **mamulengo**.

Em outros estados, ele é conhecido com nomes diferentes: babau, na Paraíba; João-redondo ou calunga, no Rio Grande do Norte; mané-gostoso, na Bahia; cassimiro coco, no Ceará, no Piauí e no Maranhão; e briguela, em Minas Gerais, São Paulo e Rio de Janeiro.

Os bonecos do mamulengo geralmente são feitos pelos próprios mamulengueiros. Os mais usados são os bonecos de luva, que têm a cabeça de madeira, de massa ou de papelão. Esses bonecos são caracterizados e decorados pelos artistas e muitos são vestidos com um camisolão de pano, que impede que o público veja a mão do mamulengueiro controlando o boneco durante a atuação.



Mamulengueiros e seus bonecos em Itamonte (MG), 2021.

O teatro de mamulengo é marcado pelo improviso e pela criação de uma identidade entre o boneco, as histórias que contam e a vida cotidiana do público. Ao mesmo tempo que manipulam seus bonecos, os mamulengueiros cantam, dançam, contam histórias e fazem piadas.

A arte de manipular os bonecos é passada de geração em geração e, por isso, revela as riquezas de nossa herança cultural. Na tradição brasileira, os artistas que manipulam os bonecos são chamados de **brincantes**, e cada um deles desempenha uma função específica. Conheça o papel desses artistas.

- **Mestre:** é o criador dos bonecos e do espetáculo e acumula as funções de empresário, ator principal e manipulador.
- **Contramestre:** manipula alguns bonecos, cria mais de uma voz e dialoga com o mestre sustentando o improviso.
- **Folgazões ou ajudantes:** têm a função de manipular bonecos em cenas com muitos personagens, como nas de briga e, sobretudo, nas de dança, quando cantam com os músicos.
- **Mateus:** é o interlocutor entre o mundo mágico dos bonecos e o mundo real do público, além de ser um grande improvisador.

APÊNDICE O: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – PALCO À ITALIANA

Os espaços laterais da caixa cênica, em que ficam as **coxias**, servem para que os atores esperem o momento de sua entrada no palco e o diretor e os **contrarregras** possam verificar tudo o que está acontecendo durante a encenação.

Em cima das coxias ficam as **varandas**, que, em geral, são de dois níveis; a de manobra, por meio da qual o maquinista faz as mudanças dos cenários; e a de tastro, onde são armazenados os pesos utilizados para subir ou descer cenários e equipamentos. Na parte da frente do palco, está localizada a **ribalta** e, em um plano inferior a ele, pode ficar o **fosso da orquestra**.

No período em que o palco italiano se desenvolveu, a arte foi muito marcada pelo saber científico. O conhecimento da Geometria aplicado às artes visuais permitiu a criação da ilusão de profundidade com a técnica de representação em perspectiva. No teatro, as noções de profundidade e de perspectiva foram aplicadas à caixa cênica italiana para fixar o olhar da plateia na direção do palco, fazendo com que o público olhasse para ele como quem olha através de uma janela. Com isso, criou-se um importante elemento teatral, a **quarta parede**.

No teatro, as coxias têm a função de guardar os cenários que entram e saem de cena.

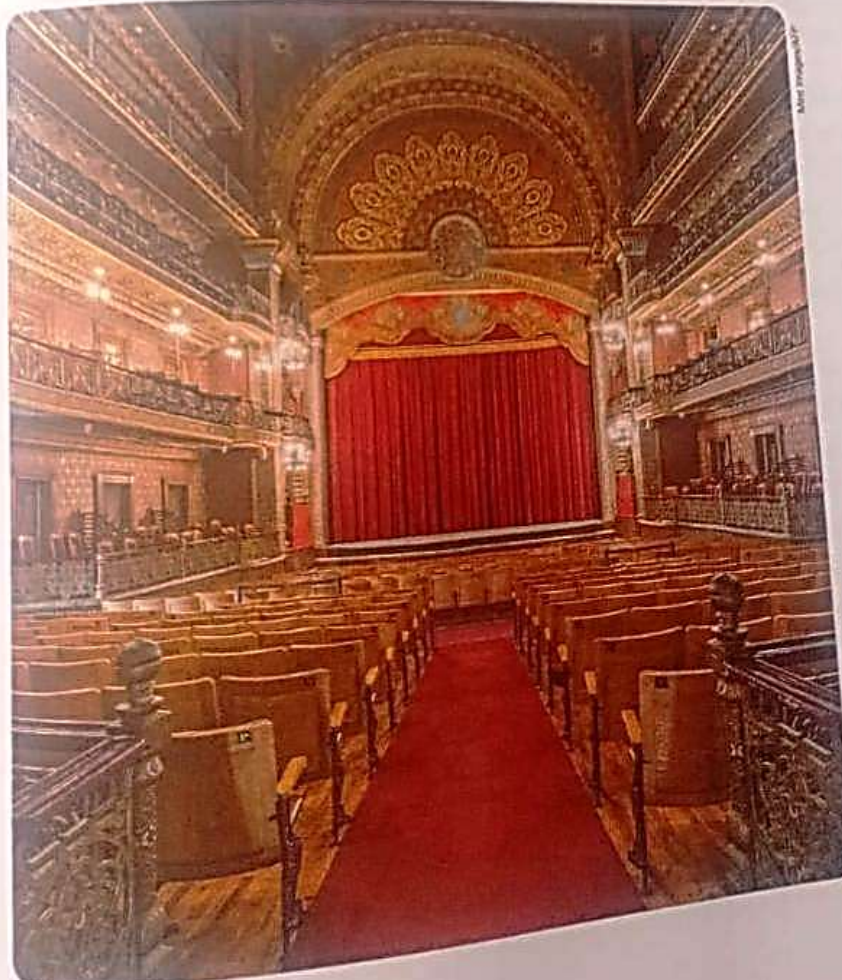
No teatro, o contrarregra é o profissional responsável, entre outras tarefas, por colocar objetos em cena e, depois, guardá-los, cuidando de sua manutenção. Além disso, é ele quem dá os avisos de início e de intervalo dos espetáculos tanto para os atores como para o público.

No teatro, as varandas são estruturas por meio das quais os técnicos podem manipular cenários e equipamentos.

No teatro, a ribalta é o local em que ficam as luzes que iluminam os atores.

No teatro, o fosso da orquestra é o espaço que abriga os músicos, quando a trilha sonora do espetáculo é executada ao vivo.

No teatro, a quarta parede é o nome dado à divisória imaginária que surge com o abrir das cortinas e que separa o universo da história contada no palco da plateia.




Interior do Teatro Juárez, em Guanajuato, México, 2015.

APÊNDICE P: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – MONTAGEM DE UM ESPETÁCULO

Etapa 4

Produção da cena

- 1 Criação e montagem de cenários, figurinos, escolha de objetos de cena e trilha sonora:** o grupo pode definir um prazo para providenciar a montagem dos cenários e do figurino, escolher a trilha sonora e resolver outros detalhes da encenação.
- 2 Ensaios:** o ensaio, ou a repetição das cenas, é essencial a qualquer espetáculo. Nesse momento, você e os colegas também podem encenar sem texto, usando apenas a expressão corporal, a fim de acentuar a representação dos sentimentos e das emoções.



Etapa 5

Apresentação

- 1 Com os colegas e sob orientação do professor, escolha uma data para a apresentação e planeje o evento com o grupo.**
- 2 Se possível, convide a comunidade escolar e os familiares para assistir à apresentação.**

Etapa 6

Troca de ideias

- Converse com o professor e os colegas sobre a experiência de encenação com base nas questões a seguir:
 - Você e os colegas do grupo, ao dividir as tarefas de cada um, perceberam como a função de um profissional do teatro é importante?
 - Você conseguiu se aprofundar na arte do teatro durante a atividade?
 - Que tarefa você achou mais difícil? Por quê?
 - Como foi o processo de criação para que a apresentação se realizasse? Você e os colegas trabalharam em diálogo?
 - Você ficou satisfeito com a apresentação do grupo?

46

APÊNDICE Q: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – COMÉDIA DE COSTUMES

Onde? No espaço cênico!

O figurino e a caracterização dos personagens devem estar em harmonia com outros elementos que compõem um espetáculo teatral. O **espaço cênico** é um deles. Para compreender essa ideia, observe as imagens a seguir.



O espetáculo *Adolescer* é apresentado em palco de teatros. Porto Alegre (RS), 2021.



Guto Muniz/Foco in Cena

Agora, converse com os colegas e o professor.

- O que você vê nas imagens? Descreva o local em que as pessoas estão em ambas.
- Considera que existe diferença entre assistir a uma peça que acontece em um palco e a outra que é encenada em um lugar público? Por quê?

O espaço cênico é o local em que a encenação acontece e pode tanto ser o palco de um teatro como outro lugar qualquer escolhido pelos artistas, como uma rua, um prédio desocupado, uma praça, um parque e até mesmo um rio!

Escolher o espaço cênico adequado faz parte da concepção da peça, pois encenar em cada um desses espaços traz diferentes elementos para serem trabalhados pelos profissionais do teatro. O espaço cênico pode influenciar o figurino e a caracterização dos personagens, pois interfere em aspectos como a distância entre público e encenação. Em uma apresentação de rua, o público costuma ficar mais perto dos atores do que em um teatro com muitos lugares, o que pode ter impacto, por exemplo, na intensidade da maquiagem ou na proporção dos trajes de cena.

A peça *Romeu e Julieta*, do grupo Galpão, de Belo Horizonte (MG), é um espetáculo de rua, apresentado em lugares públicos, como praças e parques. Na foto, apresentação na Praça do Papa, Ouro Preto (MG), 2012.

APÊNDICE R: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – FIGURINOS

Na criação de figurinos, o trabalho de costura é muito importante para que os trajes produzidos cheguem a um resultado satisfatório. Para orientar essa produção, os figurinistas costumam fazer croquis. Veja a seguir alguns exemplos de croquis.

Croqui é um esboço de desenho feito com poucos traços.



Croquis do figurino do *Balé triádico*, desenhados pelo artista alemão Oskar Schlemmer (1888-1943), que também foi responsável pelo cenário e pela direção do espetáculo.

Originalmente, os croquis eram desenhados apenas à mão, mas, hoje, podem ser feitos também com a ajuda de computadores, por meio de ferramentas digitais específicas para o desenho de figurinos. Essas ferramentas auxiliam ainda na pesquisa de cores e até mesmo na indicação do tipo de costura mais adequado para cada peça.

Com os croquis prontos, começa a etapa da modelagem, que é a criação das partes, ou moldes, que vão compor cada traje de cena. Depois, na etapa da costura, os trajes tomam sua forma final. A seguir, veja na imagem alguns dos trajes produzidos com base nos croquis que você observou anteriormente.



Elenco usando o figurino do *Balé triádico* no Teatro Metropolitano de Berlim, Alemanha, 1926.

APÊNDICE S: TELARIS ESSENCIAL, 6º ANO – PERSONAGENS

3 Por dentro do teatro

Um espetáculo teatral é construído geralmente em torno de três elementos principais, que podem ser expressos pelas perguntas "Quem?", "O quê?" e "Onde?". Vamos conhecer mais de perto esses elementos?

Quem? Os personagens!

Nos espetáculos teatrais, os personagens podem ser criados por um autor e interpretados pelos atores ou inventados pelos próprios atores, quando atuam de improviso. Alguns se baseiam em seres reais, como pessoas e bichos; outros são fantasiosos, como monstros e sereias.

Todo personagem, porém, tem um conjunto de características próprias definidas por seu criador: aparência, personalidade, vestuário, modo de falar e de andar, etc.

Improviso, no teatro, é uma atuação espontânea sem preparo prévio. Nele, os atores se valem de memórias, experiências vividas, do que ouviram falar e de muita imaginação para criar a cena.



Alguns personagens do espetáculo *Adolescer em cena*. Porto Alegre (RS), 2021.

A caracterização dos personagens

A criação de um personagem é um processo que envolve pesquisas e experimentações, que podem ser individuais ou coletivas (feitas em conjunto pelo diretor e o restante do elenco).

A fim de dar vida a um personagem, os atores se valem especialmente de recursos como expressões do rosto, modulações da voz e movimentos corporais. Além disso, com a utilização de uma técnica chamada **caracterização**, podem sofrer modificações corporais por meio de maquiagem, roupas e adereços.

Caracterização, no teatro, é a técnica que, por meio de recursos materiais, confere aos atores características que os ajudarão a compor seus personagens.