



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES-PROFARTES

MACIEL MOURÃO RAMOS

O TRAJE COMO INDUTOR PARA O JOGO TEATRAL: uma experiência prática no
ensino básico

SÃO LUIS – MA

2023

MACIEL MOURÃO RAMOS

O TRAJE COMO INDUTOR PARA O JOGO TEATRAL: uma experiência prática no
ensino básico

Artigo apresentado ao programa de Pós –
Graduação em Artes (PROFARTES) da
Universidade Federal do Maranhão (UFMA),
como requisito para obtenção do grau de Mestre
em Artes. Área de concentração: Ensino de
Artes. Linha de Pesquisa: Processos de ensino,
aprendizagem e criação em artes.

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho

SÃO LUIS – MA

2023

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

Mourão Ramos, Maciel.

O TRAJE COMO INDUTOR PARA O JOGO TEATRAL: uma
experiência prática no ensino básico / Maciel Mourão Ramos.
- 2023.

34 p.

Orientador(a): Tácito Freire Borralho.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em
Rede - Prof-artes em Rede Nacional/cch, Universidade
Federal do Maranhão, São Luís, 2023.

1. Ensino em teatro. 2. Jogo Teatral. 3. Proposta
Pedagógica. 4. Traje como Indutor. I. Freire Borralho,
Tácito. II. Título.

MACIEL MOURÃO RAMOS

O TRAJE COMO INDUTOR PARA O JOGO TEATRAL: uma experiência prática no
ensino básico

Artigo apresentado ao programa de Pós –
Graduação em Artes (PROFARTES) da
Universidade Federal do Maranhão (UFMA),
como requisito para obtenção do grau de Mestre
em Artes. Área de concentração: Ensino de
Artes. Linha de Pesquisa: Processos de ensino,
aprendizagem e criação em artes.

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho

Aprovado em: 23 / 02 / 2023

BANCA EXAMINADORA



Documento assinado digitalmente

TACITO FREIRE BORRALHO

Data: 23/05/2023 14:48:03-0300

Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Tácito Freire Borralho – Orientador
PROFARTES – Universidade Federal do Maranhão (UFMA)



Documento assinado digitalmente

ELISENE CASTRO MATOS

Data: 23/05/2023 20:59:44-0300

Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Elisene Castro Matos
PROFARTES – Universidade Federal do Maranhão (UFMA)



Documento assinado digitalmente

PLINIO SANTOS FONTENELLE

Data: 24/05/2023 09:22:54-0300

Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Plínio Santos Fontenelle
PROFARTES – Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

"O vestir sabiamente influi no ser e no acontecer... Somos por dentro, o que confessamos por fora, revelamos gostos e preferências. A roupa não é só o cartão de visitas, é carta aberta para ser lida até por analfabetos".

Carlos Drummond de Andrade

O TRAJE COMO INDUTOR PARA O JOGO TEATRAL: uma experiência prática no ensino básico

Maciel Mourão Ramos¹

RESUMO

O presente estudo é uma proposta metodológica de ensino em Teatro e tem como objetivos vivenciar e refletir sobre a potencialidade do traje cênico como indutor para prática teatral no Ensino Formal. A pesquisa alcançou os resultados a partir das aulas de Arte, realizadas com alunos do Ensino Fundamental II, no Colégio Militar do Corpo de Bombeiros do Maranhão 2 de julho, na Cidade de Caxias, Maranhão. Para o desenvolvimento da presente pesquisa fez-se necessário a organização em cinco momentos pedagógicos: o primeiro momento correspondeu a realização de jogos de interação, o segundo momento a criação do acervo de vestimentas com os alunos participantes, o terceiro momento correspondeu a organização e preparação do “baú de trajes” com as peças coletadas, o quarto momento a interação dos discentes com os trajes e jogo de cena com os personagens criados a partir dos figurinos e no quinto momento aconteceu o debate de experiências. O processo possibilitou culminar neste estudo e análise das vivências relatadas pelo alunado, o que compõe a presente Proposta Pedagógica.

Palavras – Chave: Traje como Indutor. Jogo Teatral. Ensino. Teatro.

ABSTRACT

The present study is a methodological proposal of teaching in theater and aims to experience and reflect on the potential of the scenic costume as an inducer for theatrical practice in formal education. The research sought the results from the Art classes, carried out with elementary school II students in the city of Caxias Maranhão. For the development of this research, it was necessary to divide it into four pedagogical moments: the first moment corresponded to the realization of interaction games, the second moment the creation of a collection together with the participating students, the third moment corresponded to the organization and preparation of the costume trunk with the collected clothes, the fourth moment the interaction of the students with the costumes and scene play with the characters created from the costumes and in the fifth moment there was a debate on experiences. The process made it possible to culminate in this study and analysis of the experiences reported by the students, what makes up the present pedagogical proposal.

Keywords: Suit as Inducer. Theater Game. Teaching. Theater.

¹Mestrando em Artes pelo Prof-Artes (UDESC/UFMA). Licenciado em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão – UFMA. Professor Pesquisador do Ensino Fundamental 2, na Cidade de Caxias – Maranhão.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é uma proposta pedagógica que se intitula “O traje como indutor para o jogo teatral: uma experiência prática no ensino básico” desenvolvida no Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes) na linha de pesquisa “Processos de ensino, aprendizagem e mediação em artes”, orientado pelo professor Dr. Tácito Freire Borralho. A pesquisa foi realizada entre os meses de março a novembro de 2022 como projeto especial no contexto da disciplina de Arte, com alunos do Ensino Fundamental 2 do Colégio Militar do Corpo de Bombeiros do Maranhão 2 julho na Cidade de Caxias Maranhão que oferece ensino regular do 6º ao 9º ano, desde 2019.

Como docente, aficionado por artes e principalmente pelos jogos teatrais, tenho conhecimento que as atividades lúdicas possibilitam a manifestação dos desejos, fantasias, vontades e conflitos por parte da criança, possibilitando o descobrimento de sua identidade, a imagem de si e do mundo ao seu redor. Neste sentido é preciso pensar em uma educação que propicie experiências e descobertas com meios que estimulem a construção do conhecimento por parte dos educandos.

A Lei de Diretrizes e Bases (LDB), Lei n. 9.394/96, assegurou o ensino das artes como disciplina obrigatória, no currículo da escola fundamental, destacando quadro linguagens: o teatro, dança, música e artes visuais, proporcionando o estudo de uma educação estética em diferentes linguagens artistas.

O fortalecimento da educação, por meio das artes, possibilitou pensar o Teatro como ferramenta pedagógica, ultrapassando seu uso instrumental, utilizando-o como ferramenta relevante na prática educativa. Assim, os motivos pelos quais ensejei adotar, enquanto docente, uma proposta de pesquisa com enfoque nos processos de Ensino, Aprendizagem e Mediação em Artes, partiram das minhas vivências como ator, onde sempre me envolvi mais profundamente com o personagem a partir do momento que vestia o figurino. Além disso, certa vez conversando com alguns brincadores do Reisado Careta - manifestação da cultura popular que envolve teatro e dança – de forma informal, eles falaram que quando colocam a farda/traje que é característico e simbólico para essa dança/teatro popular, era como mágica que se sentem logo um ser mágico, uma energia diferente.

Em observação do ditado popular “o hábito faz o monge”, que nos conduz a não tecer comentários sobre alguém por sua aparência, ou seja, de não julgar o visual da indumentária, início a discussão para o desenvolvimento do presente trabalho. De ante mão acredito ser de comum acordo que as vestimentas utilizadas no cotidiano são e sempre foram

suscetíveis a leituras diversas, detentora de signos artificiais e não deixando também de retratar a pessoa que a veste, o grupo ao qual pertence, ou seja, o traje no meio social é comunicador e evidenciador das diferenciações por classe social, sexo e idade. Leite e Guerra (2002, p. 30), ressaltam sobre o uso da roupa no cotidiano, seja este uso na atualidade ou em tempos remotos:

“[...] o uso da roupa, através das épocas e civilizações se patenteia numa manifestação sociocultural, símbolo distintivo, marca de determinada classe social, casta, linhagem ou povo”.

Com o advento da moda as transformações na forma do vestir passaram a se modificar com mais rapidez, mas não deixou de propor identificações, pelo contrário acentuou ainda mais a imagem de qual classe social o indivíduo é pertencente, Lipovetsky (2001) corrobora com este pensamento ao destacar que uma das origens da função social exercida pela moda está relacionando à distinção e a existência das rivalidades de classes e das diferentes camadas sociais.

A moda, passa a não só indicar gostos de um grupo que podem mudar no curto espaço de tempo, mas passa a ser caracterizada enquanto um sistema que constitui a sociedade e o mercado.

A moda enquanto sistema – com letra maiúscula – que rege os ciclos do vestuário, mobiliário, costumes, etc., agora mais rápidos e constantes surge da segunda metade do século XIV, na Europa Ocidental. Diferença essencial que marca sua instauração: as mudanças não são aleatórias, agora são regra. São parte do funcionamento social (MESQUITA, 2007. p. 23).

Vale salientar que o objetivo deste estudo não é, e não será o estudo da moda, mas da roupa que adentra o universo espetacular e passa a vestir as personagens e claro possibilitar a leitura pelo espectador, ou seja, o figurino ou traje cênico que é em si a roupa, mas vem a assumir múltiplos sentidos construídos junto à cena, podendo produzir uma realidade contemporânea, atemporal ou imaginativa. Se faz necessário apontar aqui também o artigo de Cury (2022) intitulado “Sim, o Hábito faz o monge” onde o autor evidencia que no meio social o hábito, ou seja, as vestimentas faz o monge sem sombra de dúvidas, e destaca que a forma como levamos em consideração o valor simbólico do traje pode afetar nossos processos cognitivos, de acordo com o estudo é natural o pré-julgamento de alguém para com outro a partir do ver suas indumentárias e destaca ainda que alguns trajes são representativos diretos de profissões.

Ainda de acordo com o pensamento de que o traje é identificador da pessoa que o veste no meio social e que o corpo tem posturas diferenciadas para cada uma delas, como por exemplo se pensarmos na postura corporal de um médico, de um advogado e compararmos com a

corporeidade cotidiana de um vendedor de loja ou uma cozinheira é evidente que temos imagens diferentes e neste caso só está em destaque profissões, mas se seguirmos nesta linha de raciocínio que a forma do vestir influencia totalmente na forma de agir e de ser visto pelo outro no cotidiano, evidenciamos agora a imagem de um mendigo homem ou mulher com uma senhora ou senhor grã-finos, de alta classe social, temos sem sobra de duvidas visualidades contrastantes em sua forma de vestir e até mesmo de movimentação espacial.

Assim como a roupa recebeu nova nomenclatura na arte e passou a ser conhecido no universo cênico principalmente por figurino ou traje de cena, o mesmo pode também ser identificado por classificações, como aponta Costa (2002), que divide a forma de criação do traje em três categorias, podendo ser o figurino realista quando representa fielmente determinada época com precisão, para-realista quando é construído inspirado em determinada época, mas recebe estilizações, não preocupado com exatidão histórica e o traje simbólico onde não há preocupação de retratar alguma vestimenta já existente e pode traduzir simbolicamente sentimentos, sensações ou outras questões a critério de quem cria o figurino. Este último citado é o tipo de vestimenta encontrada na cultura popular.

O traje popular é, sob muitos pontos de vista, exatamente o oposto da roupa que segue a moda. Uma das principais tendências da roupa da moda é a de mudar rapidamente a fim de não se parecer com a anterior. A tendência do traje popular é a de permanecer imutável, os netos devem vestir às mesmas roupas dos avós (BALDINI, 2005, p. 103).

Desta forma, é evidente que o figurino presente na encenação do Reisado Careta é capaz de causar estranhamento e claro deter o olhar do espectador para apreciar o teatro e a dança presentes no desenvolvimento da apresentação do reisado, Barthes (2005) corrobora com o relato ao destacar a importância do traje dentro de uma encenação, apontando ainda que a vestimenta aguça o sentido do olhar através das cores utilizadas, das formas e até mesmo as texturas que compõe o figurino e o que permite aos personagens criar e recriar realidades alternativas.

Diante do exposto, quem já presenciou uma apresentação cultural do grupo de Reisado Careta com certeza em primeiro impacto deve ter estranhado ver aquela roupa toda feita de palha e que cobre todo o corpo do brincante, o que dificultar ainda mais a identificação da pessoa que está por de baixo do traje, o mesmo é completado por uma máscara e assim temos o corpo todo coberto, “O figurino do Careta, chamamos na comunidade de farda ou palhas, além da roupa que cobre o corpo é composto de máscara e relho” (MENEZES, 2012, p. 94). Seria então como uma máscara estendida que isola o corpo humano e dá espaço para uma nova

figura, personagem que podemos dizer sobrenatural, pois não faz parte do cotidiano, Menezes (2012) descreve ainda em sua pesquisa que as palhas de fato ajudam a deixar o corpo do brincante de difícil identificação deixando escondido o performer, ou seja, naquele momento de encenação tanto para o público, como para o próprio brincante o que deve ficar visível é o figurino que em si é o personagem representativa do reisado.

Desta forma, apesar da vestimenta anular o corpo do brincante, um não sobrevive sem a presença do outro, “O figurino é tão vestido pelo corpo quanto o corpo é vestido pelo figurino” (PAVIS, 1999, p. 164), pois é o participante que veste a farda e dá âlma as palhas que mesmo em estado de inercia é possível significa-la como o personagem careta do reisado, mas vale ressaltar que aquele que se traveste deve estar consciente de seu papel de brincante pois “o que transforma o ator, de fato, é simultaneamente a roupa e a consciência de representar um personagem” (ROUBINE, 2011, p. 58), e entender que também é influenciado pela energia que carrega o traje, afinal estamos falando de uma manifestação cultural que nasce do pagamento de promessa, por tanto uma figura considerada com características sagradas dentro do seu contexto.

Para compreendermos melhor como a vestimenta afeta diretamente o artista brincante no Reisado Careta de forma mágica e para deixar o fator mágico esclarecido, consideramos aqui apontar o significado direto da palavra “Mágica” que está para o sentido de estado de fascínio, sensação que sentimos ao ver o inesperado e fora da realidade do dia a dia. Harada (2012) ilustra um pouco mais, exemplificando alguns sentidos de colocação desta palavra, descrevendo que o termo mágica ou magia se ressignifica à medida que é empregado sob diferentes situações.

Utilizando a nomenclatura mágica ou magia em um contexto ritualístico me refiro aos poderes divinos, sobrenaturais. Porém, quando empregamos o mesmo termo em outras situações, mudamos completamente o sentido da palavra, exemplo: “fulano” teve uma experiência mágica com a dança, a voz de “beltrano” é mágica. Ou seja, dependendo do sentido recebe novos significados, mas o presente estudo apoia-se na primeira definição do poder que envolve o brincante em uma dualidade de humanidade e sobrenatural.

Por fim, cheguei ao seguinte problema: é possível criar um procedimento metodológico para o ensino em teatro a partir do traje cênico?

Para responder a tal problemática, optei pelo seguinte objetivo geral: Criar um procedimento pedagógico de ensino aprendizagem para o Teatro a partir do traje cênico. E como objetivos específicos: realizar estudo teórico do traje cênico para fundamentação da

pesquisa; promover oficinas de teatro a partir do figurino com alunos do ensino fundamental; verificar a eficácia do traje cênico para aquisição da linguagem do teatro no âmbito escolar; identificar os pontos positivos e negativos da pesquisa; sistematizar o procedimento pedagógico a partir dos processos aplicados durante a pesquisa.

METODOLOGIA

Esta pesquisa foi desenvolvida com objetivo de vivenciar e refletir sobre a potencialidade do traje cênico como indutor para prática teatral no ensino formal. Nesse sentido, entendemos que:

Pesquisar é dispor-se a conhecer cientificamente algo e efetivar tal objetivo. A pesquisa é uma atividade de busca, questionamento, investigação, com o intuito de elaborar conhecimento que ajude a compreender a realidade, oriente as ações e ajude a solucionar problemas (BASTOS, 2007, p. 30).

O aprofundamento teórico é apropriado para esse momento, pois com base nas experiências, a produção delimita-se no sentido de estabelecer um equilíbrio entre a prática vivenciada e o posicionamento dos autores. Nessa perspectiva, defende-se o aprofundamento teórico como sendo eficaz, quanto a dedicação aplicada:

a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação (BOCCATO, 2006, p. 266).

Foi utilizada a pesquisa qualitativa, que segundo Paschoarelli (2018, p. 68) consiste na “busca a obtenção de dados descritivos de pessoas, lugares e processos interativos que acontece através do contato direto do pesquisador com aquilo que está sendo estudado”.

Adotei como pesquisa qualitativa o estudo de caso que de acordo com o teórico da área André (1999, p. 30) que trata de um “estudo descritivo de uma unidade, seja uma escola, um professor, um aluno ou uma sala de aula”. Foi utilizado para critério de coletas de dados da experiência da aplicação da proposta pedagógica “Do traje cênico para cena teatral”.

A pesquisa foi dividida em 5 (cinco) momentos realizados entre os meses de março a novembro de 2022 no contexto da disciplina de Arte, com alunos do ensino fundamental II do

Colégio Militar do Corpo de Bombeiros do Maranhão 2 julho na Cidade de Caxias Maranhão que oferece ensino regular do 6º ao 9º ano, desde 2019.

Universo da Pesquisa

Para o melhor desenvolvimento da pesquisa optei pela formação de um grupo focal. Segundo Gatti (2005, p. 9) Grupo Focal é uma técnica qualitativa importante que tem como objetivo captar entre os participantes percepções os sentimentos e ideias, possibilitando a compreensão de diversos pontos de vista e processos emocionais, advindo do próprio contexto de interação criado. Gatti (2005, p. 13) destaca ainda que uma das vantagens do Grupo Focal é que ele “[...] oferece boa oportunidade para o desenvolvimento de teorizações em campo, a partir do ocorrido e do falado. Ele se presta muito para a geração de teorizações exploratórias até mais do que a verificação ou teste de hipóteses prévias”. Nesse seguimento, a autora reforça que a riqueza que emerge na interação grupal, podem vir a extrapolar as expectativas pré-estabelecida, por se tratar de momentos de experimentações que estão sujeitas a alterações no decorrer do processo.

O grupo focal ao qual a pesquisa “o traje como indutor para o jogo teatral: uma experiencia prática no ensino básico” foi desenvolvido, formado com 20 alunos do 6º ao 9º ano do Colégio Militar 2 de Julho - do Corpo de Bombeiros do Maranhão na Cidade de Caxias Maranhão, que apresentaram interesse espontâneo na participação das oficinas que foi intitulada “Do Traje Cênico para Cena Teatral” e foram desenvolvidas aos sábados das 9h às 11h da manhã na própria escola.

A pesquisa foi dividida metodologicamente em 5 momentos, realizados entre os meses de março a novembro de 2022. Vale destacar que a quantidade de participantes foi delimitada pelo pesquisador junto com a equipe pedagógica da instituição de ensino, acreditando ser um número razoável para o desenvolvimento metodológico do estudo, ou seja, de aplicação dos jogos teatrais tendo o traje como indutor para cena. Aproveito o ensejo para destacar a importância da utilização dos jogos teatrais para o processo educacional.

JOGO TEATRAL E EDUCAÇÃO

A educação deve acontecer sem qualquer tipo de constrangimento, e o jogo possibilita que a obtenção de conhecimento aconteça de forma lúdica e agradável, além de promover a

socialização. O jogar possibilita ao aluno/jogador a aprender a lidar com regras, a investigar-se, a explorar e experimentar situações frente à realidade que imagina, ou que vive.

Cegalla (2005), define jogo como exercício recreativo, mas que está sujeito a regras, pelas quais deve-se jogar. A definição citada mostra que o jogo é passivo a regras, que devem ser seguidas, para chegar às soluções das problemáticas propostas, estimulando assim, o jogador, e tornando-o mais consciente. Courtney (2003, p. 6) coloca que “[...] a educação deve preparar para a vida prática e ao mesmo tempo proporcionar lazer, o jogo é de máxima importância”.

No jogo teatral¹ os participantes se envolvem, ampliam a sua capacidade expressiva e aprendem a lidar mais facilmente com as regras, pois todo jogo é possuidor de regras e o aluno/jogador deve respeitá-las, assim como aos seus colegas.

Desta forma, podemos salientar que o jogo teatral estimula as capacidades, competências e as habilidades cognitivas dos alunos, estimulando o desenvolvimento social e pessoal. De acordo com Neves e Santiago (2003, p. 81) para Augusto Boal, idealizador do teatro do Oprimido, os jogos teatrais “promovem a “desmecanização” do corpo e da mente alienada às tarefas do dia a dia”, destacando o teatro, entre as outras artes, como propriedade humana, na qual o sujeito observa a si mesmo em ação.

Para Araújo (2011, p. 53) “[...] o teatro nasce da necessidade de expressar, [...] se mostrando em diferentes espaços ao longo de toda evolução artística, social, política e humana”. O uso teatro na educação, para o ensino da arte, contribui para uma aprendizagem significativa, visto sua natureza pedagógica.

A finalidade do jogo teatral na educação escolar é o crescimento pessoal e o desenvolvimento cultural dos jogadores por meio do domínio, da comunicação e do uso interativo da linguagem teatral, numa perspectiva improvisacional ou lúdica. O princípio do jogo teatral é o mesmo da improvisação teatral, ou seja, a comunicação que emerge da espontaneidade, das interações entre sujeitos engajados na solução cênica de um problema de atuação. (JAPIASSU, 2001, p. 20). Desgranges (2006) aponta que o ensino do teatro através dos jogos de improvisação vem sendo presente nas mais diversas instituições de ensino por proporcionar o aprender de forma lúdica, estimulante, prazerosa e capaz de fazer o participante a organizar um discurso cênico apurado.

¹ No *jogo teatral*, o grupo de sujeitos que joga pode se dividir em equipes que se alternam nas funções de “jogadores” e de “observadores”, isto é, os sujeitos jogam *deliberadamente* para outros que os observam. (JAPIASSU, 2001, p.19)

Com intuito de alcançar o objetivo do presente estudo, achei por bem, dividir metodologicamente as atividades práticas em 5 (cinco) momentos, que foram desenvolvidos durante todo o processo de aplicação da pesquisa explicitados no tópico seguinte e descrito cada momento pedagógico no corpo deste trabalho.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a Arte está centrada nas seguintes linguagens: Artes visuais, a Dança, a música e o Teatro. “Essas linguagens articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre as formas artísticas” (BNCC, 2018, p. 193).

O estudante tem um papel ativo na construção do conhecimento, constituindo-se como sujeito da ação, portanto devendo ser valorizado em seu processo de criação e espontaneidade, cabendo à aprendizagem um reconhecimento do seu processo criativo. Conforme a BNCC (2018, p. 193) “A aprendizagem precisa alcançar a experiência e a vivência artística como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores”.

As oficinas com o grupo focal foram desenvolvidas na própria escola aos sábados, sempre no horário das 9h às 11h da manhã. Aproveito para destacar que todos os alunos participantes das oficinas (das séries do 6º ao 9º ano) são alunos da disciplina Arte por mim ministrada e realizaram inscrição prévia o que permitiu a participação de alunos de salas de aulas diversas.

Acreditando que este estudo venha a contribuir com as aulas de professores de arte/teatro no ensino formal e informal, compartilho de forma sucinta a sistematização metodológica, ou seja, a divisão da proposta pedagógica em cinco momentos, exemplificados no corpo deste trabalho tendo o traje como indutor para o jogo teatral e consequentemente para a aquisição da linguagem artística, para o desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da espontaneidade e das relações sociais:

- 1 momento – Jogos teatrais para interatividade e quebra de gelo.
- 2 momento – Criação do baú de trajes.
- 3 momento – Traje e espontaneidade. Improvisação individual.
- 4 momento – Traje e jogo de cena – Improvisação em grupo.
- 5 momento – Relato de experiências – Círculo de conversas.

A partir disto apresento a formulação da Proposta Pedagógica como se pode pôr em prática.

FORMULAÇÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA

Título: Do Traje Cênico para Cena Teatral

1º Momento: Jogos teatrais para interatividade e quebra de gelo.

Oficina I - (das 9h às 11h)

Para dar início ao processo prático da pesquisa “o traje como indutor para o jogo teatral: uma experiência prática no ensino básico” e proposta pedagógica “do traje cênico para cena teatral”, fez-se necessário a aplicação de alguns jogos com a finalidade de promover a interação e a quebra de gelo entre os participantes, pois apesar de estudarem na mesma escola eram de salas de aula distintas, como citado anteriormente eram discentes do 6º ao 9º ano.

Jogo 1: “Sim, não, João” - “Não, sim, Maria”, A oficina foi iniciada após os alunos se disporem em círculo sentados no chão e em seguida iniciada a aplicação do jogo 1. O jogo citado e todos aplicados neste dia podem ser encontrados na obra “Jogos para atores e não atores” de Augusto Boal (2015), e consiste no falar de forma cantada e contrária as palavras “sim, não, João – não, sim, Maria”. Para melhor entendimento, no momento em que eu enquanto oicineiro/professor disse “Sim” todos os participantes falaram “Não”, e ao dizer “João” os jogadores responderam “Maria”. Como por exemplo: icineiro/professor (sim, sim, não, Maria), alunos (não, não, sim, João) e assim fui propondo a troca de ordem das palavras e eles cantarolavam as respostas. Trata-se de uma atividade simples, mas capaz de provocar a socialização e a descontração, por trabalhar com o jogo de contrários.

Jogo 2: “Memória Corporal 1, 2, 3, 4”, levando em consideração que a prática principal da pesquisa foi a influência do traje na corporeidade dos participantes, fez-se necessário a aplicação de um jogo que permitisse a criação de figuras corporais a fim de possibilitar também a desmecanização corporal de imagens cotidiana. Com os participantes ainda disposto em círculo, mas desta vez em pé, o jogo foi iniciado com a entrega de pedaços de TNT cortados em fitas, onde cada um segurou em uma extremidade e o participante do seu lado na outra extremidade deixando o círculo fechado, na medida em que falei um número os jogadores foram criando imagens corporais diferentes para cada número dito de 1 a 4, formando imagens corporais não cotidiana, como é possível visualizar na figura 1:

Figura 1: Memória Corporal 1



Fonte: Acervo pessoal (2022)

É possível observar na imagem acima que os participantes já começam a se permitir improvisar, a criar partituras corporais, memorizar a partir da imagem composta no corpo e claro quanto mais envolvidos estão, facilita o processo com o uso do traje de cena e o jogo de improvisação fazendo uso do mesmo. Jean Pierre Rynngaert, destaca que:

[...] enquanto instrumento, ela [a improvisação] atribui ao ator um lugar essencial no processo criativo. Ele é ao mesmo tempo autor e executor da partitura e pode através dela expressar suas ambições, contra aquilo que, às vezes, foi chamado de ditadura do texto e do encenador. A imaginação do ator e suas qualidades pessoais podem se desenvolver mais amplamente na improvisação do que em qualquer outro lugar (RYNGAERT, 2009, p. 86).

Ao permitir a criatividade a partir do uso do corpo e a improvisação é possível visualizar outras possibilidades na prática teatral, superando a encenação subordinada ao reinado do texto escrito.

Na continuidade do jogo, após a criação das quatro imagens e a memorização corporal pelos participantes, foi realizado a alternância dos números de forma aleatória, o que permitiu observar que os jogadores estavam de fato memorizando corporalmente as imagens para cada número. Após várias repetições dos movimentos corporais criados partimos para um novo jogo, mas deixando claro que no próximo encontro retomaríamos as partituras criadas.

Jogo 3: “Quem sou eu?”, as apresentações individuais ficaram para o último jogo do dia, acreditando que assim, teríamos uma exposição mais dinâmica e sem constrangimentos já

que havíamos propiciado momentos de interação e descontração. Este jogo de apresentações consiste em, ainda em círculo cada participante de forma voluntária ir ao centro falar o nome ao qual prefere ser chamado e junto com ele um adjetivo que inicia com a mesma letra do nome e uma imagem corporal que deverá ser reproduzida pelos demais que formam o círculo, como por exemplo: Maria – Maravilhosa (cria o movimento corporal e fica estética para os demais copiar), logo depois que todos executaram este primeiro momento do jogo, partiu-se para o momento em que um a um vai ao centro e sem falar nada os demais que compõem o círculo reproduzem o gesto criado no primeiro momento e falam o nome do jogador que está no centro.

Para finalizar, esta primeira oficina todos os participantes sentaram em círculo no chão e pedi para que comentassem sobre como se sentiram com os jogos aplicados e a maioria respondeu que foi engraçado, que se sentiu à vontade, que teve dificuldade em criar as imagens por estar ainda com “um pouco de vergonha”, mas que depois relaxou por ver os demais fazendo.

Neste primeiro momento ficou evidente que os jogos são capazes de provocar a interação e de fato a quebra do gelo fazendo com que os participantes se permitam realizar as atividades propostas sem constrangimento, deixando-os livres para desenvolverem suas capacidades motoras, interagir sócio culturalmente, e ao mesmo tempo, a construção de seu próprio conhecimento.

Oficina II (Das 9h às 11h)

Neste segundo encontro iniciamos com leves alongamentos, aquecimento corporal e em seguida aquecimento vocal, pois diferente dos jogos realizados na oficina anterior, nesta faríamos uso um pouco mais da voz, mas antes foi dado continuidade ao jogo “Memória Corporal 1, 2, 3, 4” como acordado que retomariamos as partituras corporais criadas.

Jogo 1: “Memória Corporal 1, 2, 3, 4”, assim como foi ajustado retomamos para algumas repetições das partituras corporais criadas com o uso do tecido na oficina anterior, mas em seguida os pedaços de TNT foi recolhido e a imagem corporal foi reproduzida sem o uso do mesmo, ou seja, sem o suporte do tecido, ficou evidente a dificuldade de alguns. Posteriormente foi solicitado o caminhar no espaço em velocidades (lento, normal e rápido) e planos (alto, médio e baixo) e à medida que oicineiro pedia um número, os participantes atendiam do local onde estavam formando um grande cruzamento imagético de corpos. A figura 2 exemplifica bem este momento citado:

Figura 2: Memória Corporal 2



Fonte: Acervo pessoal (2022)

Vale destacar que a retomada deste jogo de memorização corporal foi realizada com o objetivo de fazer os participantes criarem imagens corporais diversas nos momentos das improvisações sem receios de causar estranhamentos.

Jogo 2: “Briga de galo”, este jogo também pode ser encontrado na obra “Jogos para atores e não atores” de Augusto Boal (2015), o mesmo acontece em duplas e seu desenvolvimento se dar a partir da motivação de situações inicialmente cotidianas proposta peloicineiro. A primeira situação colocada foi que uma pessoa da dupla seria um pai ou mãe e o outro seria um filho ou filha e que um teria um segredo para contar e o outro por não acreditar ou não querer acreditar inicia uma discussão, mas no meio desta discussão também deveria revelar algo improvável, o que começa de fato uma briga de galos na busca de solucionar o problema ali exposto um para o outro. Para o desenvolvimento pedi para que a dupla afastasse um do outro e ao aproximar já começar a falar. Todos os participantes realizaram o jogo ao mesmo tempo, a sala ficou com grande barulho, mas esta é também uma das intenções do jogo para que a pessoa se concentre e se permita improvisar no diálogo que está acontecendo com a sua dupla.

No trabalho com jogos de improvisação os alunos são levados a solucionar problemas, e para isso o aluno/jogador se envolve intelectualmente, intuitivamente, corporalmente e verbalmente, com o meio e o outro jogador, e é nesse processo de contatos que ele, o jogador,

passa a apreender conhecimentos com relação à linguagem do teatro, direcionar objetivos, além de aguçar a percepção, como exemplifica a citação abaixo.

Nessa perspectiva, a improvisação é uma ferramenta que permite multiplicar as relações entre o interior e o exterior e que leva o sujeito a se confrontar com um objeto variando os ângulos de abordagem. No mesmo movimento, os sujeitos estabelecem relação entre si pela mediação do objeto e pela sua colocação no jogo (RYNGAERT, 2009, p. 92).

Neste contato o exterior e o interior do aluno/ator são estimulados, e ele pode vir a ter múltiplas interpretações, e o que vai nortear essas interpretações são suas vivências particulares. Sendo assim, seu meio social está inteiramente ligado a construção, dessa mediação do sujeito e o objeto. Este jogo foi repetido algumas vezes, mas com motivações diferentes, como o diálogo entre dois irmãos, diálogo entre o padre e uma pessoa que foi se confessar, a conversa entre uma umbandista e um crente. Cada situação proporcionou diálogos diversos e quanto mais repetíamos, mais eles se deixaram envolver, se permitindo improvisar.

Na continuidade deste segundo dia de encontro, sentamos para comentar sobre suas impressões com relação ao jogo de improvisação e alguns comentaram que com o jogo “briga de galos” se sentiram que estavam fazendo teatro, que não sabiam de onde estavam tirando o que falavam, que parecia de verdade as discussões, que cada situação dada se sentia outra pessoa.

Aproveitei o momento para apresentar algumas imagens de pessoas trajando vestimentas características de algumas profissões cotidianas e pedi para que eles identificassem o que representavam.

Jogo 3: “Leitura de imagens”, ao mostrar a imagem de um homem usando um jaleco branco foi unanime apontarem que se tratava de “médico”, uma outra imagem também apresentada foi de uma pessoa trajando um terno e automaticamente responderam que a fotografia era de um “advogado”, em seguida apresentei a figura de uma pessoa usando uma bata preta e logo todos identificaram como “padre”. Consequentemente foi possível perceber que as vestimentas como o jaleco, o terno e a bata são de fato signos representativos, (GUINSBURG, 2006, p. 109) corrobora com esse pensamento ao citar que “Mesmo na vida real a vestimenta é portadora de signos artificiais de uma grande variedade”.

Antes de encerramos foi exposto aos participantes que iríamos fazer nosso “Baú de trajes” e que cada poderiam trazer trajes para compor este baú, vestimentas estas que, poderiam ser uma roupa da mãe, do pai, dos avós, dos vizinhos, que também poderiam adquirir roupas em brechós. O pedido fez com que todos ficassem eufóricos para saber o que faríamos com

esses trajes, mas resolvi não comentar para deixar a curiosidade aflorar e causar a expectativa para o próximo encontro.

Cada vez mais foi evidenciado que o trabalho com jogos é de grande valia para a formação e desenvolvimento cultural, pessoal, e motor do jogador. Além do mais, colabora para o convívio com os outros, de forma mais respeitosa e responsável, estimulando uma reflexão não conclusiva, mas uma reflexão analítica.

2º Momento: Coleta e criação do acervo para o “Baú de Trajes”.

Para continuidade do processo prático da pesquisa “o traje como indutor para o jogo teatral: uma experiência prática no ensino básico”, iniciamos com a coleta das vestimentas que os alunos se dispuseram a trazer para a criação do acervo e formatação do Baú de Trajes a ser utilizado posteriormente.

Por constituir ferramenta de transformação da história e formação da personagem, cada tipo de espetáculo exige um vestuário específico que atenda às suas necessidades particulares. Diante disso, realizei junto com os alunos a criação do acervo dos figurinos, pois na formação do teatro exige-se a presença integral da pessoa, trabalhando seu corpo, sua fala, seu raciocínio e sua emoção. Para Araújo (2011, p. 53) “[...] o teatro nasce da necessidade de expressar, [...] se mostrando em diferentes espaços ao longo de toda evolução artística, social, política e humana”.

É interessante ressaltar que todos os discentes participantes das oficinas demonstraram empolgados, envolvidos de toda arte e magia que a aula e criação do acervo trouxeram para os mesmos.

Oficina III - (Das 9h às 11h)

Iniciamos novamente o processo da oficina com alongamentos, aquecimento corporal, aquecimento vocal e a pedido dos próprios participantes resolvemos repetir o jogo aplicado na oficina anterior “**Briga de galos**”, porém com outras situações motivacionais para o desenvolvimento das improvisações. Este jogo foi repetido em outros momentos, pois ficou evidente o envolvimento dos alunos, assim como, o desenvolvimento de improvisações diversas.

Jogo 1: “Briga de Galos”, foi desenvolvido o diálogo entre um mendigo e um senhor grã-fino, uma madame e uma garota de programa, um aluno e um professor.

Jogo 2: “Caminhada de tipos”, este jogo apesar de sua simplicidade de realização é de grande potência dramática, principalmente para pesquisa em questão, pois o mesmo incita aos alunos formas de caminhar diferenciadas a partir de percepções pessoais. Mas para iniciar solicitei aos alunos o caminhar no espaço na ponta dos pés, com o calcanhar, com a parte exterior dos pés e percebessem, que apenas com a modificação do caminhar pela posição dos pés já modificava a postura corporal.

Na continuidade ainda andando no espaço foi explanado que a cada tipo de caminhar que seria solicitado aos participantes em suas particularidades buscassem criar essa forma de andar e principalmente que deferisse do seu caminhar pessoal. Desta forma, foi pedido que os mesmos caminhassem como uma madame, mendigo, advogado, regueiro, rei, rainha, umbandista, padre, pastor, surfista, flanelinha, criança, palhaço, astronauta e algumas outras formas.

Vale destacar que as imagens corporais apresentadas pela maioria não se diferenciavam muito uns dos outros, como por exemplo, o caminhar do padre foi sempre demonstrado com a coluna ereta e uma passada lenta, o mendigo com o corpo curvado e a mão para frete em ações de pedinte, a madame como se estivesse de salto alto e com cigarro na ponta dos dedos, o regueiro com uma malemolência como se estivesse quase dançando, o umbandista andando girando e balançando os ombros, o astronauta como se estivesse quase flutuando.

Essas representações feitas pelos jogadores participantes demonstram ainda mais que as impressões pessoais de imagens cotidianas, como profissões podem se tornar visualidades coletivas e isso não diferenciou das imagens que também foram mostradas neste terceiro encontro.

Jogo 3: “Leitura de imagens”, foi apresentado novamente imagens representativas de mais algumas profissões e todos responderam em uma só voz cada figura apresentada. Identificaram como umbandista, uma mulher de vestido branco bem rodado e rendado, como mendigo a figura que apresentava uma pessoa de roupa rasgada e suja, um homem com roupas pomposas foi identificado como rei e ainda identificaram que seriam de uma outra época.

Este último comentário me fez recordar das autoras Leite e Guerra (2002, p. 30) quando apontam que “[...] o uso da roupa, através das épocas e civilizações se patenteia numa manifestação sociocultural, símbolo distintivo, marca de determinada classe social, casta, linhagem ou povo”. As autoras corroboram com a pesquisa ao exemplificarem que as

vestimentas são sim capazes de serem demonstrativos de outras épocas e classe social, mas não podemos esquecer que estamos falando de figurinos considerados realistas, ou seja, que são representativos do que podemos encontrar em nosso cotidiano contemporâneo e de outras épocas distintas como aponta Costa (2002) ao classificar três tipos de figurino sendo eles, realistas, para-realistas e simbolista e discorre que o traje é considerado realista quando representa fielmente determinada época com precisão.

Para encerrar as atividades do dia passamos para observação das roupas que foram coletadas, foi pedido para que conseguíssemos mais trajes para deixar nosso baú bem recheado e convidei três dos alunos para juntos irmos adquirir algumas vestimentas em um brechó.

3º Momento: “Traje e espontaneidade” - Interação individual.

Segundo Macedo (2016) o processo de criação de figurino abrange as seguintes etapas: análise do texto ou tema para criação individualizada, estudo de referências estéticas e históricas, criação dos croquis com indicação dos materiais e das cores, confecção das peças de figurino, provas e manutenção após a entrega. Esse percurso pode acontecer de variados modos nas produções profissionais de teatro, e também na escola. Vale salientar que a pesquisa não teve o objetivo da construção de figurino para algum espetáculo em específico, mas o da utilização de figurinos prontos para induzir o aluno ao jogo de improvisação. Os trajes de cena utilizados na oficina foram advindos de doações dos alunos, de professores e alguns adquiridos em brechós.

No primeiro momento realizou-se a organização e preparação do baú de trajes com as vestimentas coletadas. Nesta troca de interação social e cultural os alunos estavam muito animados e dividiram-se em grupos para realizar a tarefa. É através do trabalho em equipe que o estudante entende sua função em meio a sociedade, valorizando seu potencial de criticidade e criatividade, como também respeitando os demais presentes, mas deixando fluir a imaginação com base nos trajes visualizados, “A imaginação criativa é essencialmente dramática em sua natureza. É a habilidade para perceber as possibilidades imaginativas” (COURTNEY, 2003, p. 3). O autor evidencia que a imaginação é uma característica essencial do homem, faz parte do cotidiano mental do ser humano, é o que o diferencia dos outros animais. O homem tem em seu poder uma imaginação completamente criativa e a mesma é essencialmente dramática em sua natureza. A figura 3 apresenta o momento de seleção dos trajes para o baú:

Figura 3: Seleção dos Trajes para o Baú.



Fonte: Acervo pessoal (2022)

Durante todo o processo, algumas informações teóricas foram repassadas aos alunos sobre a arte teatral como um todo, mas principalmente a respeito da simbologia do figurino, sempre buscando saciar a curiosidade dos mesmos, pois é através destas trocas de ensino e aprendizado que o educando compreende, de forma crítica, tudo aquilo que o cerca, valorizando toda proposta pedagógica.

Aqui, a dimensão poética, ou seja, a subjetividade individual foi bastante vislumbrada, pois a mesma exerce o papel de desenvolver no aluno seus maiores potenciais já existentes, contribuindo na caracterização e descoberta das reais capacidades, sem limitações.

Oficina IV - (Das 9h às 11h)

Após a seleção das vestimentas que compuseram o “Baú de Trajes”, foi realizado alongamentos e aquecimentos com o objetivo de deixar os alunos/jogadores em estado de prontidão para atividade proposta, assim como, concentrados e mais envolvidos para o jogo com o uso dos figurinos. A figura 4 apresenta alguns figurinos que compuseram o baú de trajes após a seleção realizada pelos próprios alunos e que serviram de indutor para o jogo teatral.

Figura 4: O Baú de Trajes.



Fonte: Acervo pessoal (2022)

Jogo 1: “Leitura de trajes”, individualmente cada jogador escolhe um figurino no baú de trajes, essa vestimenta se torna o seu pré-texto para o jogo de cena. De acordo com Cabral (2006, p. 15) “[...] O pré-texto é o roteiro, a história ou texto que fornecerá o ponto de partida para iniciar o processo dramático”. Neste caso o ponto de partida é o traje, a leitura do mesmo e a partir da percepção pessoal parte-se para composição da personagem.

Existe uma pequena variação entre o jogo dramático e o jogo teatral. O primeiro faz referência a internalização e aperfeiçoamento de suas atuações, ou seja, os sujeitos são inteiramente participantes da ação desenvolvida na dramatização. Em relação ao segundo, além do sujeito ser um ser atuante e participante das tarefas elaboradas e vivenciadas, também se fazem de sujeitos ouvintes que observam enquanto se envolvem.

Jogo 2: “Improvisação individual com figurino”, partindo da análise sobre o jogo teatral, o momento prático foi de total interação dos discentes com os trajes assim que a proposta foi colocada à tona. Cada participante teve a oportunidade de compor seu personagem a partir do traje, deixando influenciar-se corporalmente. A interação que os discentes tiveram com os figurinos foi um momento ingênuo e de compreensão. Observou-se nessa etapa que só o teatro é capaz de desenvolver a criatividade do educando, pois para ele existe nessa expressão artística um potencial imensurável para o processo de ensino e aprendizagem. Todos os conceitos e explicações começaram a tomar forma, como é exemplificado nas figuras 5 e 6.

Figuras 5 e 6: Improvisação individual com o traje.



Fonte: Acervo pessoal (2022)

No momento da realização da atividade de intervenção com os alunos participantes, os mesmos demonstravam interesse pelo figurino e significados, envolvendo-se por inteiro. Aqui nos deparamos com a ideia do desenvolvimento sociocultural como um trabalho essencial para o aprendizado do educando e passamos a perceber ainda mais a pesquisa tendo o traje como indutor para cena teatral tomando forma, ou seja, os jogadores tomando consciência e se deixando envolver pelo traje. Roubine (2011, p. 58) – “O que transforma o ator, de fato, é *simultaneamente* a roupa e a consciência de representar um personagem”. Este momento de interações com o figurino durou toda manhã, pois fomos revezando e experimentando diversos trajes.

4º Momento: Traje e Jogo de Cena – Improvisação em grupo.

Atividades teatrais na disciplina de Arte e Educação buscam atingir no educando objetivos onde os mesmos se “integrem” e “entreguem” por completo o melhor de si, desenvolvendo competências e habilidades já existentes no aluno. Tais objetivos se vinculam a proposta central do teatro que é um ensino e aprendizado que possibilite no aluno a oportunidade de fomentar seu potencial de criticidade.

Oficina V - (Das 9h às 11h)

Assim como nas oficinas anteriores os aquecimentos e alongamentos foram realizados para em seguida realizar o **Jogo 1 - (Leitura de trajes)**, posteriormente o **Jogo 2 - (Improvisação individual com figurino)** compondo com os trajes novos personagens e em seguida formou-se grupos para mais um jogo de improvisação cênica, ou seja, de improviso dramático. Eles ficaram livres para escolherem seus grupos a partir das vestimentas que dialogariam dentro de um contexto.

Jogo 2: “Traje e improvisação em grupo”, este momento foi muito importante, pois foi quando os alunos entraram em cena com os personagens criados a partir dos figurinos. Segundo eles, toda a trajetória e organização presentes nos momentos anteriores enfim se materializou. Eles conseguiram, visualizar na íntegra a criação final do personagem.

Observou-se que após a utilização do figurino, intensificou-se nos alunos a autoconfiança, na fala; melhor postura em seus posicionamentos e opiniões; superação ou atenuação da timidez.

Foi bonito enxergar como a proposta pedagógica compreende o aluno como um todo, apreciando cada particularidade do aprendiz de maneira singular. É incrível quando é abordado sobre a simbologia dos figurinos e que o mesmo carrega em si a capacidade de manifestação da arte de dramatizar, engrandecendo o trabalho do estudante do “individual para o coletivo”. Dramatizar vai além de interpretar situações do cotidiano ou até mesmo de apresentar um personagem. O mesmo nos torna sujeitos atuantes na educação em prol da busca e troca de conhecimentos. As (FIGURAS 7 e 8) demonstram os grupos em cena.

Figuras 7 e 8: Traje e improvisação em Grupo.



Fonte: Acervo pessoal (2022)

Assim, dentre as ferramentas que contemplam o ensino de Arte e Educação, o Teatro desempenha um papel fundamental a respeito do comprometimento e vivências reais e concretas com o social e cultural dos alunos. É através do teatro que o educador proporciona momentos de ensino e aprendizagem, construindo e desenvolvendo metodologias educacionais que atendam as expectativas do ensino de qualidade social para todos. Compreendo como fundamental contemplar o ensino com atividades teatrais, pois realizamos cotidianamente ações que nos exigem o ato de dramatização.

Para exemplificar a absorção da proposta da pesquisa pelos alunos, o quinto momento deste estudo traz alguns relatos dos praticantes com relação ao contato visual e corporal com o traje de cena.

5º Momento: Relato de experiências – Círculo de Conversas.

Nesta etapa os encontros com os alunos/jogadores aconteceram para realização de improvisações individual e em grupo (**Jogo 1 – Improvisação individual com figurino e Jogo 2 – Improvisação em grupo**) tendo o traje como fio condutor. Este momento também foi realizado para coletar os relatos espontâneos de experiências individuais e em grupo dos participantes sobre como eles perceberam a potencialidade do figurino para a aquisição da linguagem teatral. Vale salientar que este espaço foi de fundamental importância, pois possibilitou a troca direta entre alunos/jogadores e pesquisador. Os relatos de experiências foram realizados até a finalização das atividades da pesquisa, desta forma, destaco aqui alguns comentários realizados pelos discentes participantes.

Para colher e analisar melhor os relatos verbais registrados em áudio, achei por bem realizar a abertura do círculo de discussões ao final das cenas improvisadas com o jogo “Bola de relatos”, mas para direcionar e facilitar os comentários dos jogadores, expus alguns questionamentos, como: O que era possível perceber na observação inicial da vestimenta? O que os motivaram a escolher determinado traje? Como se sentiam ao vestir o figurino escolhido? O traje ajudou ou não no momento da improvisação teatral? Após a exposição dos questionamentos colocamos em prática o Jogo 3.

Jogo 3: “Bola de relatos”, com a utilização de uma bola de lã onde cada participante que recebe a bola faz o relato de sua experiência e observações pessoais. Após a bola de lã passar por todos os participantes é criado um grande emaranhado, uma espécie de teia de aranha, simbolizando que todos estão interligados.

Alêssa Martins (2022) relatou que ao se deparar com tantas vestimentas ficou em dúvida sobre qual escolher, mas uma acabou por chamar sua atenção. Ressaltou ainda, que após escolher e a observar com mais detalhes visualizou uma princesa e ao vestir veio logo a sentir-se diferente, como a personagem.

No início eu fiquei na dúvida porque eram muitas roupas e o que escolhi, escolhi por ter me lembrado uma princesa, vestido longo, então logo lembrei das princesas da Disney. Quando vesti o figurino, me senti diferente, me coloquei na postura que imaginei e daí quando o senhor mandou a gente caminhar no espaço, eu queria caminhar como eu imaginei que uma princesa caminhava. O figurino facilita muito mesmo, é como se ele já me dissesse quem era o personagem (informação verbal).²

O relato da aluna/jogadora evidência a potencialidade do traje como pré-texto, ou seja, como indutor para o jogo de improvisação, fortalecendo o elemento estudado nesta pesquisa para aquisição da linguagem teatral no ensino formal.

Coloquei em pauta também a todos os participantes, se era possível perceber na sua improvisação os elementos fundamentais do fenômeno da cena: **Quem, Onde e O que**. Os jogadores responderam de imediato que sim.

Danyllo Gabriel³ (2022), um dos participantes exemplificou que em sua improvisação a personagem (Quem) era um caipira, que a cena se passava em uma cidade grande (Onde) e a ação era o caipira perdido e impressionado com que estava encontrando na cidade grande (O que). O relato do aluno é demonstrado na figura 9.

Figura 9: Improvisação Individual.



Fonte: Acervo pessoal (2022)

² Aluna/jogadora Alêssa Martins durante o relato de experiências no círculo de discussão, em 2022.

³ Aluno/jogador Danyllo Gabriel durante o relato de experiências no círculo de discussão, em 2022.

O traje do caipira é característico do que está presente no imaginário popular. Portanto, se trata de um personagem considerado tipo, ou seja, um representativo social popular. Leite; Guerra (2002, p. 84) dizem que:

Ao construir um figurino, muitas vezes, a escolha de determinadas peças de roupa, sua composição e o tratamento que é dado a elas indicam um significado já conhecido. Por exemplo, um ator, em cena, vestido com calça e blusa de listras brancas e pretas, com número estampado no peito é imediatamente identificado como um presidiário... Tal imagem faz parte do imaginário da cultura ocidental, pertencente a um sistema de classificação prévio, apontando para um personagem-tipo.

Outro aluno/jogador, Abel Henry (2022), colocou que após a análise do figurino e em seguida vestir, sentiu-se uma pessoa mais velha, um avô. Descreveu também, que com o figurino, foi mais fácil de improvisar e ficar concentrado, que teve que criar uma postura, que não era a dele, mas sim, a que o figurino pedia. Como observador das outras improvisações, ele relatou que o traje o fez conseguir identificar quem era a personagem e visualizar até mesmo o espaço.

O figurino assume uma voz própria diante do fato levado à cena, deixando claro para os espectadores que a vestimenta do personagem se constitui em importante elemento da linguagem teatral, que participa da escritura cênica e também se comunica com a plateia (DESGRANGES, 2006, p. 43).

O autor evidencia que o traje como signo teatral é capaz de comunicar e estimular ao espectador, fazendo-o reconhecer a personagem e em decorrência disso despertar o interesse para acompanhar sua narrativa cênica.

A função deste momento de relatos de experiências, não foi de limitar, mas deixá-los livres para comentar e perceberem sua espontaneidade e criatividade influenciados pelo traje de cena. Vale salientar que os depoimentos dos alunos aqui descritos representam uma síntese do pensamento geral da turma e evidencia o objetivo da pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos teatrais possibilitam o contato com o próprio corpo, estimulando entre outros fatores: a consciência do seu espaço e do outro, o equilíbrio, a concentração, a coordenação, a observação e o ritmo, promovendo, assim, o contato com a criação através da improvisação e representação.

A experiência com o Teatro me fez refletir sobre a contribuição dessa arte na educação. Diante do que foi observado na aplicação da proposta pedagógica resolvi fazer minha prática

voltada a essa linguagem, com o intuito de trabalhar o corpo, o raciocínio e a emoção, partindo das necessidades apresentadas pelos educandos.

De acordo com que foi observado, foram pensadas aulas, com metodologias que proporcionassem aos educandos experiências práticas com o teatro, de forma a desenvolver, neles, habilidades e competências próprias do teatro, classificando-o como uma estratégia lúdica para o ensino da arte na escola, validando a sua importância e a dos jogos teatrais na educação através de práticas e vivências. A metodologia seguiu uma sequência didática composta por cinco momentos, nos quais em cada um deles foi desenvolvido um elemento voltado a simbologia do traje de cena.

Vale ressaltar que arte possibilita várias aprendizagens, atuando no desenvolvimento completo do educando, portando, de grande relevância a prática pedagógica. Os dados obtidos, nas observações, nos mostraram a necessidade de se explorar a apreciação artística e histórica da arte/teatro, valorizando e apreciando suas linguagens no processo ensino e aprendizagem

A turma foi participativa e atuante nas propostas oferecidas, demonstrando sentimentos de alegria, curiosidade e satisfação nas atividades realizadas. As propostas aplicadas visaram desenvolver uma aprendizagem mais efetiva, capaz de produzir resultados que valorizassem os conhecimentos dos próprios alunos.

Os resultados obtidos confirmaram que o traje funciona como indutor para o jogo teatral, e que o teatro tem um papel fundamental no desenvolvimento do educando, bem como apontam a importância de uma formação inicial mais sólida que permitam ao professor uma práxis que atenda às necessidades dos alunos e de uma organização escolar que valorize a arte e sua implicação na educação.

Por fim, acredito que este trabalho fornece rastros para uma pesquisa mais aprofundada sobre a importância da atividade teatral, que é uma das grandes riquezas lúdicas das quais o ensino formal pode tirar proveito, para tanto proponho o seguinte esquema para aplicação da proposta construída:

Proposta Pedagógica: Do Traje Cênico para Cena Teatral.

1º Momento: Jogos teatrais para interatividade e quebra de gelo.

- Oficina I

- Jogo 1: “Sim, não, João – “Não, sim, Maria”;
- Jogo 2: “Memória Corporal 1, 2, 3, 4”;
- Jogo3: “Quem sou eu?”

- Oficina II

Jogo 1: “Memória Corporal 1, 2, 3, 4”

Jogo 2: “Briga de Galo”

Jogo 3: “Leitura de Imagens”

2º Momento: Coleta e criação do acervo para o “Baú de Trajes”.

- Oficina III

Jogo 1: “Briga de Galos”

Jogo 2: “Caminhada de Tipos”

Jogo 3: “Leitura de Imagens”

3º Momento: “Traje e espontaneidade” – Interação individual.

- Oficina IV

Jogo 1: “Leitura de trajes”

Jogo 2: “Improvisação individual com figurino”

4º Momento: “Traje e jogo de cena” – Improvisação em grupo.

- Oficina V

Jogo 1: “Leitura de trajes”

Jogo 2: “Improvisação individual com figurino”

Jogo 3: “Traje e Improvisação em grupo”

5º Momento: “Relato de experiências” – Círculo de conversas.

- Oficina VI

Jogo 1: “Improvisação individual com figurino”

Jogo 2: “Traje e Improvisação em grupo”

Jogo 3: “Bola de relatos”

Vale ressaltar que alguns jogos de interação, jogos de improvisação individual e de improvisação em grupo foram aplicados mais de uma vez, destaque também que as atividades proposta no quinto momento deste estudo se estendeu até a finalização das atividades da pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Carlos Drummond de. O caso do vestido. In: **Nova Reunião – 19 Livros de Poesia**. São Paulo: José Olympio Editora, 1985.
- ANDRÉ, Marli Eliza Damalzo Afonso de. **Etnografia da prática escolar**. 3. Ed. Campinas, SP: Papirus, 1999. (Série Prática pedagógica).
- ARAÚJO, Hemetério Segundo P. **Teatro-Conceito e Arte**. Fortaleza: Expressões Gráfica e Editora, 2011.
- BALDINI, Máximo. **A invenção da moda: as teorias, os estilistas, a história**. Portugal: Edições 70 LTDA, 2005.
- BARTHES, **Roland. Inéditos**. Vol 3. São Paulo: Martins Fontes, 2005
- BASTOS, Núbia; MARIA, Garcia. **Introdução à metodologia do trabalho acadêmico**. 4. ed. Fortaleza: Nacional, 2007.
- BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. 13.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.
- BOCCATO, Vera Regina Casari. **Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação**. Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- CEGALLA, Domingos Paschoal. **Dicionário escolar da língua portuguesa**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.
- COSTA, Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Revista Eletrônica Sessões do Imaginário, n. 8, FAMECOS/PUCRS. Porto Alegre, 2002. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/775/8973> . Acesso em 18 de novembro de 2021.
- COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- CURY, Guilherme. **Sim, o Hábito Faz o Monge**. Site: MPH modaparahomens. Disponível em: <https://modaparahomens.com.br/sim-o-habito-faz-o-monge-segundo-pesquisa/>. Acesso em 23 de março de 2022.
- DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do teatro: provocações e dialogismo**. São Paulo: Hucitec, 2006.

GATTI, B. A. **Grupo focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas**. Brasília, DF: Líber Livro Editora, 2005.

GUINSBURG, J.; COELHO, J. Teixeira Neto; CARDOSO, Reni Chaves. **Semiologia do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

HARADA, Ricardo. **A tentativa do impossível**: a arte mágica como matéria poética da cena teatral. São Paulo: [s.n], 2012.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. **Metodologias do ensino de teatro**, Campinas, SP. Papirus, 2001.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino**: uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LIPOVETSKY, N. **Ensino e formação docente**: as representações de professores do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Educação, Universidade Federal de Goiás. Goiânia/Brasil, 2001.

MACEDO, Tainá. **O figurino teatral na sala de aula**. 12º Colóquio de Moda – 9ª Edição Internacional 3º Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda 2016. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202016/GT/GT11-TRAJE-DE-CENA/GT-11-OFigurinoTeatralNaSalaDeAula.pdf>. Acesso em 02 de maio de 2022.

MENEZES, Flávia Andressa Oliveira de. **A COMICIDADE NA R(E)ISADA**: O riso e seus aspectos simbólicos e sociais em um grupo de Nazaré do Bruno/Caxias-Ma, São Luís: Dissertação UFMA, 2012.

MESQUITA, Cristiane. **Moda contemporânea**: quatro ou cinco conexões possíveis. 2. reimpr. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2007.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia Bezerra. **O uso dos jogos teatrais na educação**: Possibilidades diante do fracasso escolar. 2ed.- Campinas, SP: Papirus, 2010.

PAVIS, Patrice. **Dicionário do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999

PASCHOARELLI, Luis Carlos. MEDOLA, Fausto Orsi, BONFIM, Gabriel Henrique 52 Cruz. **Características Qualitativas, Quantitativas de Abordagens Científicas**: estudos de caso na subárea do Design Ergonômico. Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, v. 2, n. 1, p. 65-78, 1 out. 2018.

ROUBINE, Jean-Jaques. **A linguagem da Encenação Teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2011.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, Representar**: práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

ANEXO

LISTA NOMINAL DOS ALUNOS QUE PARTICIPARAM “DO TRAJE CÊNICO PARA CENA TEATRAL”

- 1 – Arielly Victória Alves (6º ano)
- 2 – João Victor Vieira de Abreu (6º ano)
- 3 – Nicolly Gabrielly de Oliveira (6º ano)
- 4 – Hisabely Vitória de Oliveira (7ºano)
- 5 – Adelize Cavalcante Vieira (7º ano)
- 6 – Eduardo Lima Queiroz (8º ano)
- 7 – Kawemily Vitoria Alves (8º ano)
- 8 – Monaliza de Sousa Moreira (8º ano)
- 9 – Janson Daniel da Silva (8º ano)
- 10 – Maria Klara Rubem (8º ano)
- 11 – Danyllo Gabriel Moraes (9º ano)
- 12 – Hamanda Sampaio (9º ano)
- 13 – Abel Henry Pereira (9º ano)
- 14 – Ketthellen Kawanny Sena (9º ano)
- 15 – Maria Eduarda Cardoso (9º ano)
- 16 – Maria Luiza Oliveira (9º ano)
- 17 – Alessa Martins da Conceição (9º ano)
- 18 – Arthur Vinicius da Conceição (9º ano)
- 19 – Kauan Gabriel Sousa (9º ano)
- 20 – Yago Emanuel Oliveira (9º ano)