

# Conceitos em jogo no ensino do teatro<sup>\*</sup>

*Ricardo Ottoni Vaz Japiassu<sup>\*\*</sup>*

---

---

## **Resumo**

O artigo discute de forma sucinta como interagem conceitos sociais e cotidianos em jogos teatrais desenvolvidos a partir da teatralização de atividades lúdicas tradicionais infantis.

**Palavras-chave:** Educação escolar, ensino do teatro, desenvolvimento cultural, jogos teatrais

## **Abstract**

The article discusses briefly how abstract and concrete concepts interact in theater games developed from traditional children play.

## **Keywords**

School Education – Cultural Development – Theater Games - Theater Teaching

---

<sup>\*</sup> Comunicação aceita pelo I Congresso Brasileiro dos Programas de Pós-Graduação em Artes Cênicas promovido pela Associação Brasileira de Programas de Pós-Graduação em Artes Cênicas/ABRACE.

<sup>\*\*</sup> Professor da Universidade do Estado da Bahia/Uneb; Mestrando em Artes da ECA/USP; Licenciado e Bacharel em Teatro pela UFBA; E-mail: rjapias@ibm.net

## 1. Apresentação

Este artigo expõe de forma bastante sucinta alguns resultados a que se chegou com a pesquisa Ensino do Teatro nas Séries Iniciais da Educação Básica: A formação de conceitos sociais no jogo teatral, orientada pela Profª. Drª. Maria Lúcia de S. B. Pupo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Inicialmente, apresenta-se um resumo do projeto de pesquisa; em seguida, contextualiza-se a intervenção pedagógica subjacente à investigação proposta e, por fim, analisa-se como interagem alguns conceitos no processo de teatralização de jogos tradicionais infantis, desenvolvido junto às crianças e pré-adolescentes observados, a partir do método de ensino do Teatro proposto por Viola Spolin.

## 2. Introdução

A pesquisa acompanha e discute o ensino regular de Teatro em direção a crianças e pré-adolescentes das séries iniciais da educação básica (1ª a 4ª série do ensino fundamental), reunidos numa *turma multisseriada*<sup>1</sup>, em escola da rede pública estadual de São Paulo. A partir de observação etnográfica abordam-se, de forma qualitativa, fenômenos pedagógicos emergentes no processo de trabalho do grupo, cujos procedimentos didáticos foram ancorados no *sistema de jogos teatrais* elaborado por Viola Spolin.

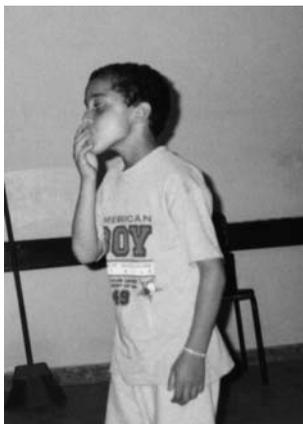
O *sistema de jogos teatrais* consiste numa abordagem do *ensino do Teatro* direcionada para a apropriação da linguagem teatral, numa perspectiva improvisacional, através da proposição de atividades que têm como finalidade a interação lúdica e o envolvimento ativo (corporal) dos sujeitos na busca da solução dos problemas de atuação teatral que lhes são apresentados. A proposta de Spolin oferece, neste caso, a oportunidade de se promover uma articulação com a *teoria histórico-cultural do desenvolvimento* de Vygotsky, particularmente no que se refere à leitura vygotskiana do *processo de formação de conceitos na ontogênese humana*.

De um lado, o processo ontogenético de *formação de conceitos*, conforme descrito por Vygotsky, fundamenta-se no uso de palavras cujos significados evoluem ao longo do processo de internalização da cultura pelo sujeito - e das articulações que este último experimenta e desenvolve entre

---

<sup>1</sup> As turmas multisseriadas reúnem alunos com diferentes níveis de escolarização (matriculados em séries distintas) e estão previstas pela nova LDB, Lei 9394/96 (inciso IV do artigo 24) particularmente para o ensino das Artes, línguas estrangeiras e modalidades desportivas.

*conceitos científicos* ou *sociais* e *conceitos cotidianos*<sup>2</sup>. Do outro, é possível verificar que Viola Spolin constrói seu *sistema de jogos teatrais* em torno do *conceito cotidiano* de JOGO COM REGRAS, a partir do qual oportuniza a apropriação intuitiva do *conceito social* de COOPERAÇÃO - subjacente às práticas culturais coletivas humanas. Assim, a “internalização” do conceito de *cooperação*, por parte dos jogadores, possibilita aos poucos, através da moldura dos *jogos com regras*, o aprendizado de *conceitos especificamente teatrais*<sup>3</sup>, entre os quais o conceito de FISCALIZAÇÃO<sup>4</sup>, destacado na pesquisa.



*Fiscalização de um cigarro de maconha  
Michael ( 8 anos/1ª série)*

O exame, análise e discussão das interações cênicas obtidas a partir de *jogos teatrais* desenvolvidos junto ao grupo observado, focalizam:

Aspectos teatrais de *jogos tradicionais infantis*;

A dimensão sócio-educativa das *relações de cooperação* necessárias ao jogo teatral;

Implicações cênicas da apropriação do conceito teatral de *fiscalização*.

Espera-se a seguir, muito brevemente, tentar demonstrar como a apropriação do conceito teatral de *fiscalização* interage na consolidação do conceito social de *cooperação* e no desenvolvimento do conceito cotidiano de *jogo com regras*, durante o aprendizado da

linguagem teatral que se obtém através do processo pedagógico desencadeado pelo *sistema de jogos teatrais* de Spolin.

<sup>2</sup>Para Vygotsky os conceitos podem ser classificados como pertencendo a dois grupos: os que possuem uma *natureza cotidiana* (árvore, carro, peixe) e os que têm uma *natureza científica ou social* (mamífero, solidariedade, cooperação). Os *conceitos sociais* portanto referem-se àquelas noções que exigem elevado grau de abstração do sujeito e que só podem ser adquiridas através de intervenção pedagógica, deliberadamente organizada por membros mais experientes da cultura. (Japiassu, 1998; Luria, 1994; Vygotsky, 1996)

<sup>3</sup> Os conceitos especificamente teatrais pertencem à categoria *conceitos científicos* ou *sociais* de acordo com Vygotsky.

<sup>4</sup> A *fiscalização*, segundo Spolin, é “*a manifestação física de uma comunicação; a expressão física de uma atitude; usar a si mesmo para colocar um objeto em movimento; dar vida ao objeto (...) é mostrar*” (1992, p. 340.). Ou seja, refere-se à capacidade corporal dos jogadores de tornarem “visível” para observadores do jogo teatral objetos, ações, atitudes, sensações, papéis e lugares determinados – convencional e cenicamente estabelecidos.

### 3. Caracterização da intervenção pedagógica proposta

Inicialmente foram realizadas observações na *Escola Estadual de Primeiro Grau-EEPG Profª. Regina Miranda Brant de Carvalho*, pertencente à região administrativa da 20ª Delegacia Estadual de Ensino da Capital, situada em Engenheiro Marsilac, zona sul da cidade de São Paulo/SP. Nela, foram realizadas entrevistas e observações da rotina do trabalho escolar durante os meses de outubro, novembro e dezembro de 1997, recorrendo-se a questionários, livre conversação e vídeo-registro das atividades pedagógicas teatrais desenvolvidas na escola.

Verificou-se o oferecimento de aulas de Teatro, sob a denominação de *Educação Artística*, para alunos exclusivamente da 4ª série, conduzidas por um professor estagiário com formação em curso de habilitação para o magistério de nível médio e alguma experiência na prática do teatro amador. O trabalho com Teatro nesta escola caracterizava-se então por ensaios para encenações alusivas ao calendário cívico e a datas comemorativas (Independência do Brasil, Primavera, Natal, etc), geralmente concebidas e dirigidas pelo professor de *Educação Artística*.

Diante do quadro acima exposto, foi sugerido por mim a constituição de uma *turma multisseriada* para o trabalho regular com *jogos teatrais*, integrada por alunos das diversas séries e idades distintas - que representasse, de maneira equânime, as quatro primeiras séries do ensino fundamental (I e II ciclos).<sup>5</sup> A proposta, submetida ao Colegiado da instituição, foi aprovada e implementada de abril a novembro de 1998, com o auxílio do professor estagiário de *Educação Artística* (Teatro) da unidade de ensino.

As sessões semanais de trabalho tiveram a duração de 100 minutos (1 hora e 40 minutos) e equivaliam a duas aulas “gêmeas” ou “siamesas” (consecutivas), de 50 minutos cada, conforme a carga horária máxima definida pela atual organização curricular da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo para a matéria *Educação Artística*.<sup>6</sup> Foram realizadas *vinte e quatro sessões* de trabalho (48 aulas), estruturadas em torno das noções de *Que*, *Onde* e *Quem*, conforme os procedimentos sugeridos por Viola Spolin.

---

<sup>5</sup> O primeiro ciclo compõe-se das primeiras e segundas séries; o segundo ciclo das terceiras e quartas; o terceiro das quintas e sextas; o quarto das sétimas e oitavas. Conforme a nova LDB, o ensino fundamental passa a ser constituído por quatro ciclos.

<sup>6</sup> Embora a Nova LDB refira-se ao espaço das linguagens artísticas na educação escolar como *Ensino de Arte*, a antiga nomenclatura (Educação Artística) permanece sendo utilizada pela Secretaria de Estado da Educação de São Paulo.



*Alunos da turma multisseriada de Teatro da EEPG Regina Miranda*

#### **4. A teatralização de jogos tradicionais infantis**

A interatividade com a linguagem teatral no grupo foi proposta a partir de *jogos tradicionais infantis*, nos quais eram ressaltados aspectos de teatralidade. A teatralização de jogos tradicionais infantis foi desenvolvida inicialmente por Neva Boyd, nas primeiras décadas deste século, nos Estados Unidos, e se constituiu numa área fértil para o trabalho com a linguagem teatral de caráter improvisacional, especialmente com crianças. Trata-se portanto de enfatizar, no desenvolvimento de atividades lúdicas tradicionais infantis, alguns de seus aspectos originais de teatralidade.

As primeiras adaptações de jogos tradicionais infantis brasileiros à estrutura do *sistema de jogos teatrais* de Viola Spolin foram desenvolvidas no país pelo grupo paulista de pesquisadores em *Teatro e Educação*, particularmente pelas Professoras Doutoras *Ingrid Koudela* e *Maria Lúcia Pupo* - auxiliadas por seus alunos do curso de Licenciatura em Teatro da ECA/USP. A partir de experimentação prática das possibilidades de uso da estrutura fundamental do *sistema de jogos teatrais* de Viola Spolin (foco, instrução, platéia e avaliação) foi possível chegar-se à formulação de

procedimentos que oportunizavam o engajamento dos jogadores numa atividade teatral espontânea e improvisada, a partir do jogo tradicional infantil.

Partindo-se portanto de *jogos tradicionais infantis*, os conceitos sociais de *cooperação* e *fisicalização* e o conceito cotidiano de *jogo com regras* foram trabalhados na turma. A forma como interagem estes conceitos de natureza distintas no jogo teatral (os primeiros de origem abstrata e o último de caráter concreto) assemelha-se à imagem de uma pista de mão dupla, em espiral, elíptica, com tráfego movimentado e altamente veloz - de caráter sucessivo e ininterrupto - tanto para cima como para baixo, na qual o movimento ascendente se dá a partir do conceito cotidiano de *jogo com regras* em direção ao conceito social de *cooperação* e, logo em seguida, rumo ao conceito teatral de *fisicalização* e o movimento descendente, do conceito teatral de *fisicalização*, passando pelo conceito social de *cooperação*, até o conceito cotidiano de *jogo com regras*.

Adiante, passo a expor a descrição de uma proposta de *teatralização de jogo tradicional infantil*, dentro da estrutura de funcionamento do *sistema de jogos teatrais* de Spolin, apresentada ao grupo numa das primeiras sessões de trabalho e que deve ser útil para ilustrar a sobreposição dos *conceitos de cooperação, fisicalização e jogo com regras* no aprendizado da linguagem teatral:

### **Caça-gavião.**<sup>7</sup>

#### *Pré-requisito:*

Platéia de jogadores (observadores da equipe que se apresenta na área de jogo).

#### *Foco:*

Em agir como ‘gavião’ mantendo as regras originais do jogo *Caça-gavião*.

#### *Descrição:*<sup>8</sup>

Divide-se o grupo em equipes. Define-se a *área de jogo*<sup>9</sup>. Estabelece-se a ordem de apresentação das equipes na área de jogo. Sorteia-se ou escolhe-se quem será o ‘gavião’ dentre os integrantes de cada equipe. O jogador eleito deverá agir como ‘gavião’. O restante do grupo forma uma

<sup>7</sup> Adaptação minha ao sistema de jogos teatrais de jogo tradicional infantil indígena brasileiro, apresentado em *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação* (1995:68) por Tizuko M. Kishimoto. Título original: *Jogo do Gavião*.

<sup>8</sup> Atividade proposta ao grupo na terceira sessão de trabalho. Eixo Temático da Sessão nº 3 : Que/sem verbalização. Outros jogos propostos na sessão: Toca-rato; Tele-comando; Espelho-meu; Ouvindo os sons do ambiente; O que estou ouvindo?; Mostrando uma ação entre pessoas a partir de uma ‘foto’ desta ação.

<sup>9</sup> A *área de jogo* pode ser delimitada com corda, barbante, por um tapete, com risco de giz no chão da sala de aula ou simplesmente a partir de determinação verbal do professor, com base em referências espaciais concretas.

fila indiana,<sup>10</sup> na qual cada um segura com ambas as mãos o corpo do que estiver à sua frente, na altura da cintura. O jogador que é o ‘gavião’ se posiciona voltado para o restante dos participantes, a uma determinada distância da fila. Os jogadores que estão na fila instalam o jogo através da chamada: “*Caça gavião!*”. O ‘gavião’ então diz: “*Tô com fome!*”. E a seguir, cada um dos jogadores da fila, do primeiro em diante, responde apenas: “*Quer isso?!*” e exibe para o ‘gavião’ uma parte qualquer do corpo (pé, dedo, orelha, nádegas etc), da forma como for possível mostrá-la, *sem tirar pelo menos uma das mãos da cintura do jogador que estiver à sua frente*. A cada um dos jogadores na fila o ‘gavião’ diz “*Não!*” ou “*Sim!*”. Quando for dito “*Sim!*” a fila deverá se mover rapidamente - e para qualquer direção - de modo a não permitir que o ‘gavião’ alcance o jogador que escolheu para “comer”. Quando o ‘gavião’ alcançar o jogador escolhido, tocando-o, invertem-se os papéis: aquele que foi tocado vira ‘gavião’ e o jogador que era ‘gavião’ entra na fila, no lugar do participante que foi “comido”.

*Instruções do professor durante a atividade da equipe na área de jogo:*

Procure agir como um gavião! Como fala um gavião? Tente deixar a gente ver como um gavião se move! Procurem não mostrar as partes do corpo que já foram exibidas! Tentem encontrar outras partes do corpo para provocar o desejo do ‘gavião’! Lembrem-se que é apenas para *mostrar* a parte do corpo ao ‘gavião’, *sem falar* o nome dela! Procurem permanecer na área de jogo<sup>11</sup> durante a atividade!

*Avaliação coletiva e auto-avaliação*<sup>12</sup>:

Os jogadores-gavião agiam como ‘gavião’ durante a atividade? Falavam como ‘gavião’? Moviam-se como ‘gavião’? O que é necessário para a fila não deixar que o ‘gavião’ alcance a ‘presa’? Os jogadores cumpriram o acordo necessário para a realização da atividade, respeitaram as regras do jogo? Era difícil mostrar uma parte do corpo tendo ao menos uma das mãos na cintura do colega à frente? Quais as partes do corpo que é possível mostrar segurando a cintura do colega que está à sua frente? E as que não é possível mostrar? Como se pode mostrar uma parte do corpo sem dizer o nome dela?

<sup>10</sup>

Um atrás do outro. Não precisa ser uma fila em linha reta. A fila pode assumir a forma de curva sinuosa.

<sup>11</sup>A delimitação da *área de jogo* e o respeito aos seus limites é condição indispensável para o desenvolvimento da consciência de uma comunicação intencionalmente direcionada para observadores.

<sup>12</sup>A *avaliação coletiva e auto-avaliação* ocorre imediatamente após a apresentação de cada uma das equipes na área de jogo.

## 5. Discussão

Neste tipo de atividade<sup>13</sup> descrita acima, a instrução do professor para que o jogador aja como ‘gavião’, na medida em que aproveita um aspecto de teatralidade originalmente presente neste jogo tradicional infantil, permite ao aluno aventurar-se na descoberta das possibilidades de *fiscalização* do ‘gavião’, a partir do seu envolvimento ativo, corporal, no jogo. A apropriação do papel de ‘gavião’ dá-se num campo relaxado e permissivo - que só pode ser proporcionado pelo caráter lúdico desta atividade. Esta aproximação inicial por parte do estudante do conceito de *fiscalização* ocorre através do *conceito cotidiano*, espontâneo ou concreto, que ele possui de *jogo com regras*. Agir como ‘gavião’ torna-se, efetivamente, uma regra de conduta do jogador-gavião.

No entanto, para agir como ‘gavião’ é necessário *co-operar* com os parceiros de jogo - no sentido de estabelecer uma relação de cumplicidade necessária ao desenvolvimento da ação lúdica emoldurada pelas regras desta atividade. É preciso querer tomar parte, de livre e espontânea vontade, no jogo. Sem *cooperação* não pode haver *jogo com regras*. O *jogo com regras* constitui-se então num trampolim propulsor da criança e do pré-adolescente em direção a formas mais complexas e superiores de *cooperação* no coletivo humano. Além disso, agir de forma *solidária* na “fila indiana” na área de jogo, protegendo o parceiro escolhido para ‘presa’ pelo ‘gavião’, permite aos estudantes experienciarem nova modalidade de *cooperação*, uma *meta-cooperação*, ou seja, a *cooperação* localizada no interior desta outra *cooperação*, mais abrangente e inicial, que funda e instala a atividade lúdica propriamente dita.

A consciência crescente do jogador, da importância da *cooperação* para o funcionamento das atividades com o teatro improvisacional, pode levá-lo além da estreita e inicial noção de *competição* muito freqüentemente associada aos jogos de maneira geral. Nesse sentido também sinaliza um dos questionamentos feitos ao grupo durante a avaliação coletiva da atividade descrita acima:

---

<sup>13</sup> SESSÃO Nº 3 (21 de maio/aulas nº 5 e nº 6) *Objetivos Gerais*: Desenvolver o conceito cotidiano de JOGO COM REGRAS e promover a consolidação do conceito social de COOPERAÇÃO. *Objetivo Específico*: Trabalhar o conceito teatral de FISCALIZAÇÃO através de atividades que enfatizam o desenvolvimento motor-expressivo corporal e a comunicação intersubjetiva não-verbal no jogo teatral.



*O que é necessário para a fila não deixar que o 'gavião' alcance a 'presa'?*  
*Revezamento das equipes na área de jogo*

### **Referências bibliográficas**

- JAPIASSU, Ricardo O. V. **“Jogos teatrais na escola pública”**. In: *Revista da Faculdade de Educação da USP*. São Paulo: Fe-USP, v.24, n.2, jul./dez. 1998, p. 81-97.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- LURIA, A. R. **Desenvolvimento cognitivo: seus fundamentos culturais e sociais**. São Paulo: Ícone, 1994.
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.