



O JOGO COMO CRIAÇÃO DRAMATÚRGICA NA ESCOLA COM ÊNFASE EM PROJETO EDUCACIONAL

Renata de Sousa Spott¹

INTRODUÇÃO

Esse projeto visa a implantação da linguagem teatral dentro do ambiente escolar através dos jogos de improviso como forma de estimular a criação dramaturgica autoral.

Os jogos teatrais, são formas de trabalhar em grupos, desenvolvendo habilidades pessoais. Como qualquer jogo, possui regras a serem seguidas para a resolução de um problema/situação, sendo assim, um primeiro contato com a atuação dramática, dando a possibilidade de criar personagens e/ou cenas teatrais através de exercícios de atuação, dessa forma, construindo um texto dramático.

O projeto será aplicado na Escola Estadual Pública, no período de Maio a Dezembro/2019, partindo do primeiro contato com a linguagem cênica através dos jogos de improviso, como fonte criativa de textos teatrais coletivos. Após o processo criativo, os alunos permearão por etapas de montagem teatral, como cenário e figurino, até realizarem as apresentações em forma de festival de teatro.

O ambiente escolar proporciona poucas oportunidades para que os educandos desenvolvam algumas habilidades básicas que serão úteis para o seu futuro, como a expressividade, a oratória, a articulação e a comunicação. Dessa forma, através dos jogos teatrais e criação de texto dramático, inicia-se um projeto para desenvolver tais habilidades, proporcionando a aprendizagem de forma interessante e criativa.

1. OBJETIVO GERAL

Utilizar os Jogos de Improviso para contextualizar o conteúdo de dramaturgia, presente no currículo do Estado de São Paulo no componente de Arte, trabalhando o teatro para ser compreendido como linguagem artística e como profissão em suas diversas áreas

¹ Graduada em Artes Visuais pela Universidade Cruzeiro do Sul. Especialista em Psicopedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul e em em Teatro na Educação pela FAUESP. Atua como professora na rede pública estadual e municipal de São Paulo. E-mail pessoal: renata.spott@yahoo.com.br

e possibilidades. A partir dessa reflexão desenvolver a habilidade leitora-escritora, as relações interpessoais, o controle da timidez, o incentivo a apresentações no ambiente escolar como forma de expor os próprios trabalhos e criações.

O projeto visa auxiliar os alunos principalmente nas dificuldades em exposições de ideias para o público em geral, onde muitos até mesmo deixam de realizar atividades por possuírem sentimentos como medo, vergonha, dificuldade de expressão, dificuldade na oratória, entre outros fatores que dificultam o seu desempenho e desenvolvimento.

É necessário compreender o processo de criação, fazer parte dele, ter o sentimento de pertencimento e explorá-lo em todos os âmbitos.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS]

Como objetivos específicos deste trabalho, podemos considerar:

- Contextualizar o conteúdo previsto no currículo estadual;
- Compreender a importância da linguagem teatral no desenvolvimento pessoal;
- Compreender a linguagem teatral como parte das linguagens artísticas;
- Estimular a produção de texto e leituras dramáticas;
- Desenvolver a expressão corporal;
- Estabelecer uma relação com os jogos dramáticos para estimular a criatividade;
- Identificar dificuldades na leitura/escrita;
- Desenvolver a leitura/escrita;
- Desenvolver a capacidade de interpretação de texto;
- Organizar trabalhos coletivamente;
- Praticar as atividades propostas com a finalidade de desenvolver as competências e habilidades em que possuem uma defasagem.
- Documentar todo o processo criativo para verificar os resultados alcançados.

3. JUSTIFICATIVA

Durante a rotina escolar, observa-se nos educandos, extrema dificuldade em se comunicar e expressar de forma efetiva, principalmente em apresentações de seminários ou atividades práticas e projetos culturais.

Nota-se que a grande dificuldade está em vencer os próprios medos, como a timidez, o fato da exposição pública e a dificuldade de organizar as próprias apresentações. O que pode acarretar alguns empecilhos durante a vida adulta, seja nas relações interpessoais, na vida acadêmica ou no mercado de trabalho.

A partir desse cenário, observou-se a necessidade de se criar um projeto que desenvolva tais habilidades de comunicação, apoiado no currículo regular proposto pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Os componentes abordados afim de criar o projeto são: O texto dramático, a criação coletiva e colaborativa, a experimentação, a compreensão da forma-conteúdo e a improvisação teatral, que se encontram todos dentro da linguagem teatral, conteúdo inserido na disciplina de Arte.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 Jogos Teatrais – O Indivíduo e o Trabalho Coletivo

De acordo com Spolin (2.006), o jogo teatral proporciona ao indivíduo uma liberdade para novas experiências, desenvolvendo assim, várias habilidades no momento de execução do jogo. É uma forma de criar maneiras de atingir um objetivo, notando que tudo é possível, desde que ele compreenda que cada jogo possui regras a serem respeitadas.

Além disso, o jogo proporciona a socialização e interação para chegar a solução de determinada situação. Para isso, é necessário que haja acordos entre os integrantes para que o jogo aconteça.

A situação de jogo permite ao aluno-autor um estímulo, para que aos poucos ele ultrapasse os limites impostos por si mesmo, enfrentando os próprios medos.

De certa forma, aprendemos e nos preocupamos com os julgamentos do outro, e essa preocupação com a aprovação alheia, acaba por paralisar o lado criativo, onde perde-se a capacidade de envolvimento, afetando até mesmo a aprendizagem.

Na tentativa de se fortalecer, alguns indivíduos ultrapassam limites da linguagem teatral como forma de se exibir, já outros acabam por desistir. Infelizmente essa necessidade de aprovação vem do tratamento autoritário das famílias, escolas e sociedades, limitando as pessoas e a construção da personalidade.

É necessário se policiar, principalmente no papel de professor durante a aplicação dos jogos, entre outras atividades, qualquer manifestação de autoritarismo, pois esse tipo de postura pode limitar o desenvolvimento do aluno. É importante ser cauteloso e demonstrar que a aprendizagem está ocorrendo, onde alunos e professor estejam naquela situação como iguais, trocando experiências.

A participação coletiva é extremamente importante, desde que haja nesse grupo a contribuição de todos de maneira sadia, afinal, é a forma de trabalhar os relacionamentos, onde o crescimento seja possibilitado para todos numa mesma proporção.

“O teatro improvisacional requer relacionamento de grupo muito intenso, pois é a partir do acordo e da atuação em grupo que emerge o material para as cenas e peças.” (SPOLIN, 2006. P. 08)

Ainda Segundo Spolin (2006), as atividades teatrais em grupos podem parecer dar mais confiança, porém para muitos, representa uma situação de desconforto, onde os medos da exposição vão surgindo, muitos acabam se sentindo impossibilitados de desempenhar uma ação, não havendo um avanço. Por esse motivo, é importante o professor certificar-se da livre participação, cada um a seu tempo e a seu modo, havendo respeito na limitação de cada um. É importante progredir, mesmo que aos poucos.

A participação e o acordo de grupo eliminam todas as tensões e exaustões da competição e abrem caminho para a harmonia. Uma atmosfera altamente competitiva cria tensão artificial, e quando a competição substitui a participação, o resultado é a ação compulsiva. Mesmo para os mais jovens, a competição acirrada conota a ideia de que ele deve ser melhor do que qualquer outro. Quando um jogador sente isso, sua energia é dispendida somente para isto, ele se torna ansioso e impelido, e seus companheiros de jogo tornam-se uma ameaça para ele. Se a competição for tomada erroneamente como um instrumento de ensino, todo o significado do jogo será distorcido. (SPOLIN, 2006, p.09)

É importante destacar, de acordo com Spolin (2003), que o esforço coletivo na resolução de problemas levará a um resultado final satisfatório para todos os envolvidos, o que não ocorreria se o foco competitivo viesse a tona, praticando ações a qualquer custo para alcançar o sucesso sem pensar nas consequências que isso pode causar no outro. É de extrema necessidade trabalhar com os alunos, que nem sempre se alcançará o sucesso, porém, os valores humanos devem ser mantidos sob qualquer situação.

A ideia dos exercícios é que eles se envolvam nos jogos para resolverem problemas, e sem perceber estarão trabalhando as próprias dificuldades através das relações estabelecidas em grupo.

Ao final dos exercícios, deve-se realizar a avaliação conjunta, onde analisam pontos importantes como a concentração, a forma de solucionar o problema, a comunicação, as ações, pontos positivos e negativos e os questionamentos individuais proporcionados por cada jogo, derrubando aos poucos o medo do julgamento e reforçando a confiança e o respeito mútuo.

4.2 Os Jogos e a Criação da Cena

A criação de uma cena, de acordo com Spolin (2.006), pode surgir da solução de um problema e/ou situação. Nesse momento os alunos podem começar a estabelecer o seu Onde, Quem e o Quê, para dar vida a uma cena. Eles estarão preocupados em criar movimento através da improvisação, sem a preocupação em conceber uma história pré-estabelecida, ela surgirá através do jogo.

Em uma estrutura de teatro tradicional, teremos sempre estes três elementos estabelecidos, sendo: Onde (onde se passa essa cena?); Quem (quem são as personagens que participam dessa cena?); O quê (o que essas personagens fazem neste lugar; ação dramática). É necessário se faz compreender essa estrutura tradicional, até mesmo para desconstruí-la a fim de criar novas possibilidades. (VIEIRA, 2015, p.99)

Alguns jogos que podem estimular a criação de personagens, cenários e ações serão citados abaixo e poderão ser aplicados na sequência indicada no fichário de Viola Spolin, como uma sequência didática a ser utilizada em sala de aula. Esses jogos irão estimular o contato com a prática da encenação e da pantomima (encenação dramática), onde a partir das ações propostas vão surgindo os elementos principais para construção de uma cena, história ou situação. A partir dessas atividades, já será estimulada a criação coletiva, onde o grupo precisará se organizar para elaborar as próprias criações.

O primeiro jogo a ser aplicado, será o “Quem sou eu?” (Ficha A98), que tem como objetivo trabalhar a construção de personagens e a interação com o mesmo, criando assim outros personagens envolvidos nessa mesma situação.

O segundo jogo a ser aplicado, será o “Onde #1”: Construindo um Ambiente/Cenário (Ficha B3), onde os alunos tem como principal função demonstrar um lugar através da interação com os objetos que pertencem aquele ambiente, tornando-o reconhecível apenas por meio da encenação.

O terceiro jogo a ser aplicado, será o “O que estou comendo? Cheirando? Ouvindo?” (Ficha A37), onde os alunos deverão demonstrar através da pantomima, que ação estão realizando para que se torne identificável para o grupo observador.

Seguem as fichas anexadas:

JOGO 1: QUEM SOU EU? A98

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Iuminando* (A97)

Jogadores na plateia.

FOCO

Envolvimento com a atividade imediata até que o Quem seja conhecido.

DESCRIÇÃO

Grupo grande ou times numerosos. Um jogador voluntariamente deixa a sala enquanto o grupo decide Quem será esse jogador: por exemplo: líder de sindicato; cozinheiro no Vaticano; diretor de escola etc. – é ideal que seja alguém que é comumente cercado por muita atividade ou vida institucional. Pede-se que o primeiro jogador volte e fique sentado na área de jogo enquanto os outros se relacionam com o Quem e se envolvem com uma atividade apropriada até que o Quem seja conhecido.

INSTRUÇÃO

Não faça adivinhações! Não assuma nada! Relacione-se com aquilo que está acontecendo! Entre em contato com um parceiro! Não faça perguntas! Quem você é ficará claro! Outros jogadores, não deem pistas! Não façam referências ao passado! Mostrem! Não contem! Sem ter pressa! Esperem!

AVALIAÇÃO

O jogador tentou adivinhar o Quem ou esperou até que fosse comunicado através da relação? Jogador, você concorda? Você apressou a descoberta?

NOTAS

1. A parte mais difícil de *Quem Sou Eu?* é evitar que o primeiro jogador que não sabe Quem ele é transforme o jogo em uma adivinhação e que os outros evitem dar pistas. É difícil compreender que o Quem irá emergir quando os jogadores estão abertos (esperando) para aquilo que está acontecendo e envolvidos com a atividade imediata (Aqui, Agora!)
2. Escolher personalidades famosas ou personagens históricas deve ser evitado até que o grupo se familiarize com o exercício.
3. O exercício alcança seu final natural quando o jogador que não sabe Quem ele é mostra através de palavras e ações Quem ele é. Os jogadores podem, no entanto, continuar a cena quando o Quem ficar conhecido – um evangelista pode continuar a exortar o grupo na atividade de convertê-los etc.

© 2001 Perspectiva

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

Mostrar, Não Contar

ONDE #1: CONSTRUINDO UM AMBIENTE/CENÁRIO

B3

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Acrescentar uma Parte (A47) e Demonstração do Onde (B2)*
Jogadores na plateia.

FOCO

Mostrar o Onde e todos os objetos nesse Onde.

DESCRIÇÃO

Faça a contagem em grandes times de dez a quinze jogadores. Cada time entra em acordo sobre um Onde. O primeiro jogador vai para a área de jogo e encontra um objeto no espaço, que pode ser parte do Onde escolhido, e sai. Cada jogador estabelece contato sucessivamente com todos os objetos no espaço já colocados e depois acrescenta outro objeto relacionado com o Onde. Por exemplo: o primeiro jogador encontra uma pia; o segundo jogador lava suas mãos e, usando uma toalha, encontra um gancho. O próximo jogador abre uma porta (objeto no espaço) e assim cada jogador completa sua tarefa e sai antes da entrada de outro jogador.

INSTRUÇÃO

Primeiro jogador, procure não pré-planejar seu objeto! FOCO no Onde! Encontre o objeto no espaço da cena! Parceiros, procurem tomar o seu tempo para ver o objeto aparecer no espaço! Entrem em contato com todos os objetos colocados anteriormente! Usem todos os objetos no Onde! Vejam todos os objetos no espaço! Tirem da cabeça! Aquilo que precisam ir aparecer!

AVALIAÇÃO

Jogadores na plateia, onde eles estavam? Os objetos estavam no espaço ou na cabeça dos jogadores? E como foi com o (um dos objetos que os jogadores *encontraram*) – todos os jogadores entraram em contato com o mesmo objeto? Jogadores, vocês concordam com a plateia?

(objeto no espaço). O próximo jogador não necessita usar a toalha, mas entra em contato com o gancho.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação Não Verbal

© 2001 Perspectiva

JOGO 3: O QUE ESTOU COMENDO? CHEIRANDO? OUVINDO?

A37

O QUE ESTOU COMENDO? CHEIRANDO? OUVINDO? A37

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Três Mocinhos de Europa* (A36)

Jogadores na plateia.

FOCO

Comunicar e mostrar – não contar.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em dois times iguais. Cada time entra em acordo secretamente sobre alguma coisa para comer (ou cheirar, ouvir, sentir, olhar etc.) Então joga-se o jogo *Três Mocinhos de Europa*, sendo que os jogadores devem comunicar o que estão comendo etc. em lugar de uma profissão. Se não for possível jogar com pegador, o primeiro time fica de frente para o time de jogadores na plateia e cada jogador em cena comunica, da sua maneira, o que está comendo, bebendo, ouvindo etc. Em lugar de pedir que adivinhem para que os jogadores saiam correndo, os jogadores na plateia se reúnem e entram em acordo grupal sobre o que estava sendo comunicado. O coordenador pode transformar esse jogo fazendo contagem de pontos.

INSTRUÇÃO

Mostre! Não conte! Comunique! Fique aberto para a comunicação! Mostre, não conte!

AVALIAÇÃO

Os jogadores mostraram ou contaram? Jogadores, vocês concordam com os jogadores na plateia?

NOTAS

1. Não deve haver diálogo entre os jogadores. Os jogadores jogam individualmente, agrupados.
2. Mesmo sem diálogo, os jogadores podem contar fazendo movimentos físicos óbvios. Os jogadores mostram quando estão focalizados naquilo que deve ser comunicado.
3. Sublinhe que quando o FOCO está completo, os jogadores na plateia podem ver o que está sendo comido, bebido etc.

© 2001 Perspectiva

Após a aplicação dos jogos e a realização da avaliação de cada um deles, é o momento de compreender o conceito de dramaturgia e sua construção.

5.3 – Dramaturgia

A dramaturgia na escola, é uma forma de trabalhar a criatividade, a capacidade leitora e escritora. Inicialmente, é importante introduzir a criação de histórias com jogos,

como vimos anteriormente, deixando em evidência a espontaneidade e a criação improvisada. Na sequência, é importante registrar as criações, contextualizando o que é dramaturgia.

De acordo com Renata Pallottini (2005), a dramaturgia é uma técnica de composição de peças teatrais e afins. A palavra “drama”, é de origem grega e significa “ação”, ou seja, o ato de criar uma situação encenada, não necessariamente uma história de cunha dramático, triste, mas sim, um texto feito para encenação.

Para elaborar o texto teatral é possível seguir algumas orientações, além disso, é importante ter algo a dizer que seja significativo, que parta do sujeito e alcance o outro, como se pode ver no trecho citado a seguir:

[...] podemos dizer que o ponto de partida para a feitura de um bom texto dramático é a existência de um conteúdo a ser expressado, veiculado. Esse conteúdo pode (e deve) ser buscado em nós mesmos, em cada um de nós; mas ele vem por meio de nossas ideias, sensações, emoções, lembranças, observações. (PALLOTTINI, , p.18)

Ainda segundo a autora, o texto possui elementos importantes em seu conteúdo, como a Unidade de Ação, que envolve toda a cena, onde um personagem tenta alcançar ou vencer um objetivo em meio a uma situação de conflito. Nesse momento já possível identificar o “Quem?” (Personagem presente na cena) e “O quê?” (Ação de cena), aspectos já trabalhados durante a vivência dos jogos teatrais.

Para dar início a criação dramaturgica, a ideia é utilizar como suporte um dos jogos propostos por Spolin (2017), que faz parte do seu Fichário de Jogos Teatrais, chamado “Construindo uma história” (Ficha A76).

JOGO: CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA A76

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Atenção cinestésica (física) às palavras na história.

DESCRIÇÃO

Grande grupo sentado em círculo. O coordenador escolhe um jogador que iniciará contando uma história. A história pode ser conhecida ou inventada. Em qualquer momento na história, o coordenador aponta aleatoriamente para outros jogadores que devem imediatamente continuar a partir de onde o último jogador parou, mesmo que seja no meio de uma palavra. Por exemplo, o primeiro jogador: *O vento soprava...*, segundo jogador: *...o chapéu caiu de sua cabeça*. Os jogadores não devem repetir a última palavra previamente enunciada pelo contador.

INSTRUÇÃO

Mantenha a história em andamento! Permaneça com a palavra! Não planeje com antecedência! Em busca de uma história, uma voz! Mantenha as palavras no espaço! Compartilhe sua voz!

AVALIAÇÃO

Os jogadores captaram a ideia para onde a história deveria caminhar ou permaneceram com as palavras na medida em que a história evoluía? Tivemos uma história contada a uma voz? A história se manteve em construção – esteve em processo?

NOTAS

1. Para manter a energia individual em alta e total envolvimento com o processo, o instrutor deve surpreender os jogadores fora de equilíbrio, no meio de um pensamento ou de uma frase. Regra opcional: o jogador que for pego iniciando com as últimas palavras do antecessor sai fora do jogo.
2. O pré-planejamento aliena os jogadores. Aponte isso para aqueles jogadores que não o compreendem. A espontaneidade surge apenas quando os jogadores permanecem com o momento em que a história está sendo contada.
3. Quando há um número grande de jogadores iniciando com e... isto é uma indicação de que o instrutor não está surpreendendo os jogadores

e não está dando as dicas para que os jogadores permitam que a história os conduza.

4. Instrução suplementar: instrua os jogadores para que contem a sua parte na história em *câaaameeeeeera muuuuutooo leeeentaa*. Depois volte para a velocidade normal, acelerando as mudanças de um jogador para outro. Idealmente a história deveria continuar até que se tenha a impressão de que há apenas uma voz narrando.
5. Permita que aqueles jogadores que têm dificuldade em encontrar palavras falem apenas algumas poucas de início, mas surpreenda esses jogadores voltando para eles novamente para dizerem poucas palavras até que o medo de falhar seja dissipado e o jogador se torne livre para jogar (Veja Manual, p. 39).
6. Para rever os períodos de avaliação, sugerimos que seja feita uma gravação das histórias dos jogadores. Se não houver gravador, encontre alguém para tomar notas rápidas e digite as histórias dos jogadores que poderão ser retomadas em outro momento.
7. Esse jogo conduz a variantes. Além das Notas referidas acima, o fichário contém *Construindo uma História para Leitura (A77)*, *Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio (A79)*, *Construindo uma História a partir de Seleção Randômica de Palavras (A80)*, e *Construindo uma História com Subtons de Emoção (C30)*. Espera-se que você encontre suas próprias variantes desse jogo para a sala de aula.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação: Falando-Narrando

Jogo de Ouvir-Escutar

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Escrever

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

Após a aplicação do Jogo Teatral, é o momento em que os grupos passam a tomar nota da história que foi construída e a partir dessa construção verbal, criar o primeiro registro, que na sequência se tornará o texto teatral. A partir do momento que o grupo de alunos internaliza a história criada, ela passa a ganhar identidade, tornando mais fácil definir e descrever detalhadamente os elementos principais que o texto deve conter, como por exemplo:

- Título da história;
- Nome e descrição da personalidade e aparência de cada personagem da história.
- Inserção de Rubrica Inicial, onde destaca-se “Quem” é o sujeito que se encontra na ação inicial da história, “Onde” o sujeito se encontra e “O quê” está desempenhando na cena.
- Construção de diálogo/história.

Dessa forma, é possível construir em conjunto uma história que levará os educandos a compreenderem a importância da dramaturgia para o processo de encenação teatral.

5. METODOLOGIA

Para desenvolver esse projeto, num primeiro momento foi necessário realizar um levantamento bibliográfico acerca dos assuntos pesquisados, com relação a Jogos de Improviso e a criação de Textos Dramáticos na realidade escolar.

O trabalho é de caráter descritivo e teve como fonte de pesquisa, o estudo do documento do Currículo do Estado de São Paulo que aborda Linguagens e códigos e suas tecnologias, foi complementada tendo como referência os livros das autoras Viola Spolin e Renata Palottini e a tese de mestrado de Karine Ramaldes Vieira, pela Universidade Federal de Goiás, no ano de 2015, encontrada na base de dados do Google Acadêmico.

A pesquisa tem como principal ferramenta, a aplicação dos Jogos Teatrais: “Quem sou eu?”, “Onde #1: Construindo um ambiente/cenário”, “O que estou comendo? Cheirando? Ouvindo?” e “Construindo uma história”, presentes no Fichário de Viola Spolin e a utilização do recurso do texto dramático, desde a introdução ao conceito de dramaturgia, a exposição da estrutura do texto teatral para a construção coletiva de textos teatrais, sob orientação do(a) professor(a).

O propósito é acompanhar e observar as habilidades desenvolvidas durante a aplicação do projeto no ambiente escolar. A análise será realizada com base na

participação em exercícios propostos em sala de aula, para alunos do 2º ano do Ensino Médio e a construção coletiva do texto teatral.

O ponto crítico deste trabalho é justamente a falta de adesão e interesse dos educandos dentro das dinâmicas propostas em sala de aula. Muitos apresentam apatia, timidez, enquanto outros demonstram comportamentos de indisciplina e comentários inoportunos, até mesmo praticando bullying durante as atividades.

Situações que serão levadas em conta e abordadas juntamente aos alunos, pensando em como solucioná-las através das atividades realizadas, fortalecendo o trabalho conjunto.

Visa-se como conclusão do projeto, uma mostra teatral com apresentação das peças construídas ao longo do processo, para todo o público da escola

6. CRONOGRAMA

O cronograma de atividades propostas, foi montado com base nas necessidades temporais do projeto. Nesse momento, descreve-se cada passo desse processo e como se dará sua execução, para que fique clara a aplicação e construção coletiva dentro do ambiente escolar, obedecendo suas etapas na ordem estabelecida.

Passo 1: Introdução a dramaturgia.

Nesse passo, abre-se discussão para que os alunos compreendam qual o conceito de dramaturgia e sua importância para a construção de peças teatrais. Nesse momento será exposto aos alunos o conteúdo teórico e explicativo sobre a dramaturgia e seus traços estilísticos: épico, lírico e dramático, mostrando as possibilidades de construir textos com diversas características, seja utilizando contextos históricos, poéticos ou dramáticos. Essa introdução se dará, nas aulas previstas para o mês de maio.

Passo 2: Sondagem e questionamento sobre o tema: A importância da escola, suas marcas e significados.

No segundo passo, abre-se uma roda de conversa para abordar o tema proposto para a construção teatral. Nesse caso o tema abordado será o próprio ambiente escolar e seu impacto na vida dos educandos, frisando sua importância ou não importância, as marcas deixadas ao longo da vida escolar e os significados que a escola traz para os mesmos, em sua história, construção da identidade e do conhecimento. Esse momento é de suma importância, tanto na escuta e anotação para o professor, quanto no compartilhamento de

experiências entre os próprios educandos, que poderão utilizar elementos dos relatos para construir uma história, um personagem, um cenário e as ações que envolverão a criação dramática futura. Essa sondagem se dará, nas aulas previstas para o mês de maio.

Passo 3: Reflexão sobre os temas abordados para análise de elementos: Quem? Quando? O quê?

No terceiro passo, os alunos em conjunto, irão refletir quais personagens, cenários e ações podem ser criadas a partir dos relatos de experiência no passo anterior e como seria possível criar uma história a partir disso. A reflexão se dará, nas aulas previstas para o mês de Maio.

Passo 4: Aplicação de Jogos Teatrais para estimular os elementos: Quem? Onde? O quê?

No quarto passo, serão aplicados os Jogos Teatrais que irão estimular a criação dos elementos principais para elaboração do texto teatral: Quem? Onde? O quê?.

A aplicação ocorrerá no ambiente da sala de aula, onde os grupos receberão as devidas orientações presentes nas fichas de jogos teatrais do Fichário de Spolin (2017).

Os jogos escolhidos para essas atividades foram:

- Ficha A98: “Quem sou eu?” - que trabalhará a construção de personagens e a interação do grupo em cena.
- Ficha B3: “Onde #1” - Construindo um Ambiente/Cenário onde os alunos tem o objetivo de demonstrar um lugar/ambiente/cenário através da interação com os objetos por meio da pantomima.
- Ficha A37: “O que estou comendo? Cheirando? Ouvindo?” - (onde os alunos deverão demonstrar através da pantomima as ações realizadas, para que sejam compreendidas.

Essa introdução se dará, nas aulas previstas para o mês de maio.

Passo 5: Apresentação da estrutura do texto dramático.

Nesse momento do processo, que ocorrerá no mês de junho, será apresentada aos alunos a estrutura para a construção do texto dramático, importante para a compreensão dos elementos textuais presentes no mesmo, sendo eles:

- Título da história;
- Nome dos dramaturgos;
- Nome e descrição detalhada dos personagens;

- Rubrica Inicial;
- Diálogo dos personagens.

Passo 6: Produção do texto coletivamente, partindo de um Jogo Teatral.

A partir da aplicação do Jogo Teatral “Construindo uma história” (Ficha A76), presente nas fichas de jogos teatrais do Fichário de Spolin (2017), os educandos constroem uma história oralmente, revezando-se entre os membros do grupo, que improvisam uma história falada.

Após o momento de jogo, os alunos deste mesmo grupo, reúnem-se para registrar de maneira escrita o que foi construído oralmente, partindo então para a construção do texto dramático, dentro das exigências previstas no passo anterior. Esse período de escrita do texto será realizado nas aulas previstas para o mês de junho.

Passo 7: Revisão e estudo do texto produzido.

Após a produção textual e o retorno do recesso e das férias escolares no mês de agosto, os alunos irão retomar suas produções para revisar possíveis inconsistências no texto, já com apontamentos do(a) professor(a), identificando pontos de melhoria. Após efetuar os ajustes, os alunos irão se reunir e estudar o texto teatral, já dividindo personagens e falas entre seus membros.

Passo 8: Leitura Dramática.

Após efetuarem os devidos ajustes e divisões de personagens, os alunos irão realizar leitura dramática em sala de aula, onde cada grupo exercitará a escuta do outro, podendo pontuar formas de melhorias. O(a) professor(a), pontuará formas de melhorar a oralidade durante a leitura e ao final das leituras dramáticas, será aberta a roda de conversa para compartilharem opiniões.

Passo 9: Ensaios

Após todos os ajustes realizados, finalizarão o mês de agosto, dando início aos ensaios de apresentação da peça, que poderão ser realizados em sala de aula, com escala de grupos ou em outros ambientes da escola, como o pátio, sala de multimídia e sala de leitura. Sendo assim, tem-se a previsão de executar os ensaios até o mês de outubro.

Passo 10: Organização de figurino e cenário.

Enquanto ocorrem os ensaios, destina-se um tempo para que os grupos se reúnam e decidam elementos para compor os figurinos e identidade dos personagens e elementos que irão compor os cenários necessários para a montagem da peça.

Esse processo durará de outubro a novembro, para a finalização de todos os elementos para a apresentação final.

Passo 11: Apresentação da peça teatral.

No último passo, será realizada ao final do ano letivo, uma mostra teatral, onde os alunos apresentarão suas peças, para as outras turmas.

O evento deverá ser organizado, conforme a necessidade de duração de cada apresentação e a quantidade de peças a serem apresentadas. Levando em consideração o horário de aula dos educandos, para que todos possam acompanhar.

As apresentações serão realizadas no espaço do pátio da escola, onde a plateia terá a sua disposição, cadeiras de frente para o palco, a serem organizadas conforme a necessidade de cada apresentação.

Alguns recursos a serem disponibilizados para os alunos, serão: palco, cortinas e equipamento de som.

7. ETAPAS DE TRABALHO REALIZADAS

7.1 Aplicação de Jogos Teatrais





Imagem 01 e 02 - JOGO: QUEM SOU EU



**Imagem 03 - JOGO: ONDE #1:
CONSTRUINDO UM
AMBIENTE/CENÁRIO**



**Imagem 05 - JOGO: O QUE
ESTOU COMENDO?
CHEIRANDO? OUVINDO?**



Imagem 06 - JOGO: CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA

8.2. Produção de Texto Dramático

Texto Dramático produzido pelas alunas: Caroline Medeiros e Mayara Santos - 2º

Ano B (Ensino Médio)

Depressão

a luta contra os próprios pensamentos

De: Caroline Medeiros e Mayara Santos

- **Ricarda** (irmã de Ana da Fmora Médica, tem 19 anos de idade e, por ser negra, passa por diversos conflitos psicológicos dentro da escola em que estuda e dentro de sua casa; desenvolvendo uma depressão profunda, recorre ao apoio de sua família, mas Ricarda percebe que com eles não pode contar com essa ajuda, de um jeito tão entusiasmado, então ainda mais com a vida que está levando)

- **Ana** (Amiga de Ricarda, é uma jovem que também tem 19 anos, e estuda na mesma sala de amiga. Ana passa por situação parecida, pois sua infância foi marcada por momentos muito conturbados na relação de seus pais, que hoje são divorciados. Ana se vê então constantemente abandonada, principalmente por sua mãe que atualmente se encontra em uma das drogas. Criada somente por seu pai Roberto, um homem viciado em bebida, mas que apesar de suas frequentes, está do lado de sua filha todos os dias de sua vida)

- **Depressão** (Narrador em primeira pessoa, representa a doença psiquiátrica crônica de Ricarda e Ana, produzindo essas alterações de humor dentro da escola e, em suas casas, caracterizada por tristeza profunda e forte sentimento de desesperança. É a própria depressão em si mesma, explicita na vida dessas duas jovens)

- **Cidinha** (avó de Ricarda, é uma mulher de 58 anos que, não sabe lidar com o problema que sua neta vem demonstrando ter, é ciente da gravidade dessa situação em que Ricarda se encontra, mas não sabe como ajudá-la a superar isso. Para tentar amenizar a tristeza e papismos de rapariga, Cidinha lhe oferece de mimos e presentes materiais, mas, aquilo que ela espera receber de sua avó, não é dado por ela, carente, com um diálogo... tudo o que um adolescente de 19 anos necessita quando chega em sua casa, todos os dias)

em casa com suas famílias, carinho, preocupação, atenção e afeto)

- Juliana (Estuda ao lado de Ricardo, Ana, Clara e Aline, tem uma amizade com Ricardo de anos), e está preocupada com o estado em que seu amigo se encontra. Ao lado de Clara, Juliana não mede esforços para ajudar os dois, com seu espírito calmo e amigo, é presente e se importa de fato com a saúde e felicidade daqueles que gosta com fervor)

(O narrador em 1ª pessoa (Depressão) já se apresenta falando ao público a seguinte frase: "A depressão se manifesta de diferentes formas. O humor é uma delas. Não se engane. Uma brisa gorgalhada pode marcar um lençime nojoso na alma." Ricardo está em sua casa, com sua mãe Cidinha. Se prepara para mais um dia de aula; lá segunda-feira, o dia está insularizado, mas a segurança da fronteira e da polícia toma conta de seu espírito. A Depressão o acompanha em todos os lugares, inclusive na escola. Ao sair de casa, Ricardo encontra Ana, e começam a conversar na cantina, realmente os dois se entendem apenas, pode achar um de outro. Fosse, digam, para mais um dia de aula, dia de enfrentar seus medos e desejos, atitudes contra si mesmo)

Depressão 1: (Em pé, na sala da casa de Ricardo) A depressão se manifesta de diferentes formas. O humor é uma delas. Não se engane. Uma brisa gorgalhada pode marcar um lençime nojoso na alma. Estou eu, aqui mais uma vez, é nos mesmos momentos, perigosos da minha rotina que eu o preencho, ele nada mais é que um garoto que não tem a mesma sentimental de sua mãe, a mesma vive substituindo se com o pai por bons materiais e para completar, há pessoas em volta ajudando-o a se afundar dia após dia em mim

Cidinha 1: Vamos Ricardo! Acorda! Já são 06:00 hrs e você tem aula hoje. Vamos Ricardo! Levante dessa cama... Já faz de seu café; coloquei bastante leite lá no seu pão. (Cidinha está na porta do quarto de Ricardo)

Ricardo 1: Já vou mãe, já vou... Vá, porra ficar em casa hoje? Estou passando muito mal

Imagem 07 e 08 – Produção de Texto Dramático

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2.006.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais: O fichário de Viola Spolin**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2.017.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais na sala de aula**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2.007.

PALLOTTINI, Renata. **O que é Dramaturgia**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2.005.

VIEIRA, K. R. **Os Jogos Teatrais de Viola Spolin: Uma pedagogia da experiência**. 2.015. 116 f. Dissertação de Mestrado: Performances Culturais – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2.015.