

PPG
ARTES

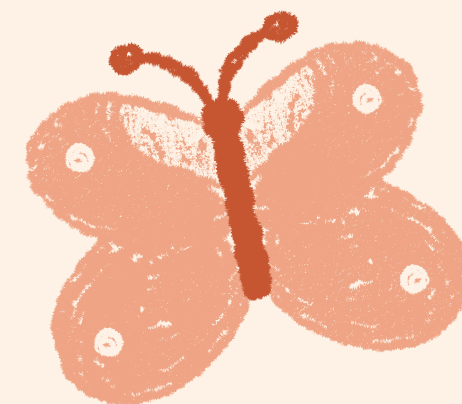
Programa de Pós-Graduação em Artes do IFCE



INSTITUTO
FEDERAL
Ceará

BRINCADEIRA TEATRAL NA ESCOLA: ESCUTANDO CRIANÇAS

Elaine Cristina de Sousa Pinto



INTRODUÇÃO

ESTE MATERIAL FOI PRODUZIDO DURANTE A PESQUISA “BRINCADEIRA TEATRAL NA ESCOLA: ESCUTANDO CRIANÇAS”

Desenvolvida no Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES) do Instituto Federal do Ceará (IFCE), sob orientação da Profa. Dra. Maria Edneia Gonçalves Quinto.

Fortaleza, 2025

SUMÁRIO

Sobre mim	04
Procedimentos utilizados.....	06
Jogos teatrais.....	08
Como jogar.....	09
O dizer das crianças	18
Alerta Jogo.....	28
Considerações finais.....	29
Referências	30

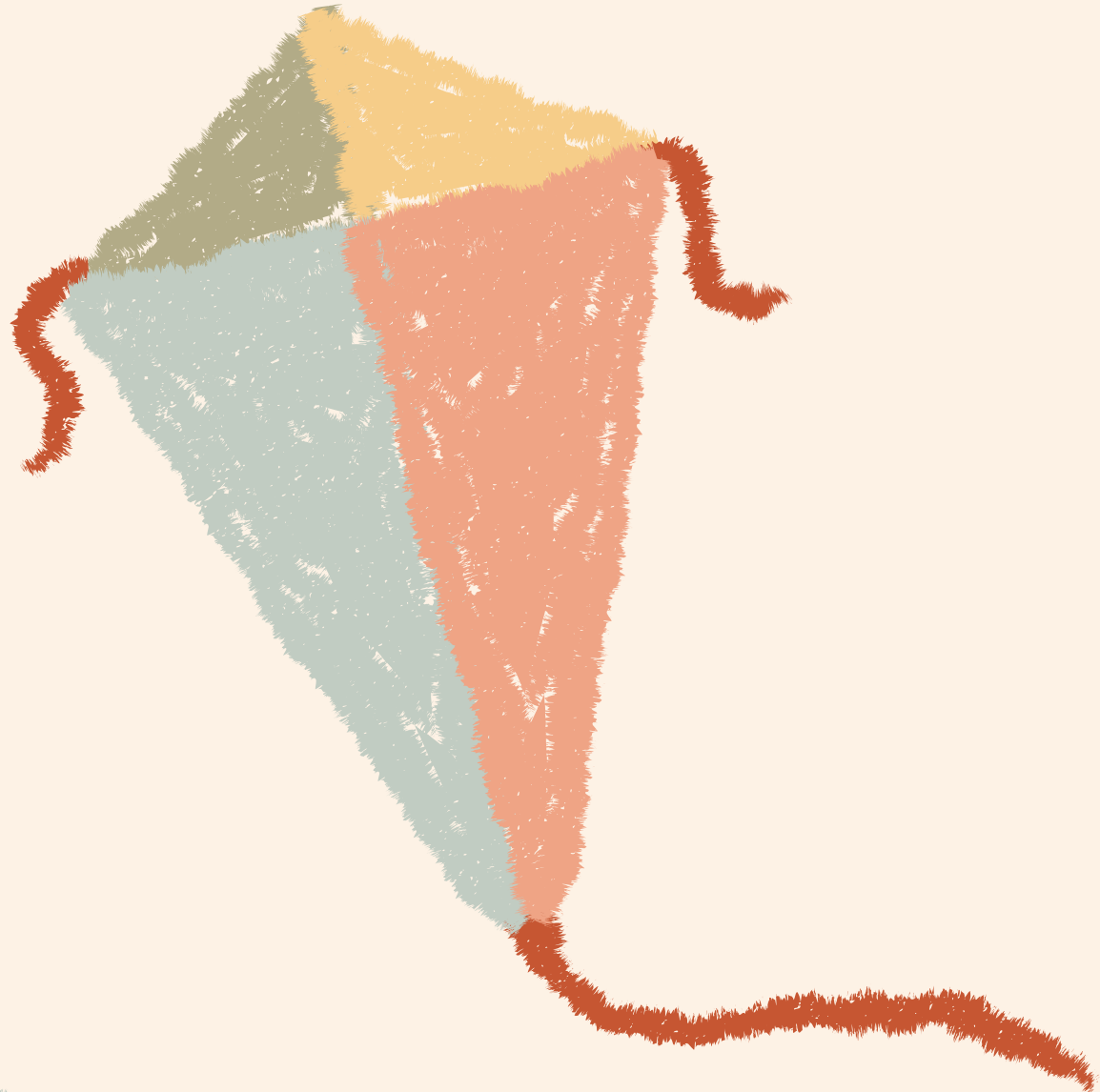
SOBRE MIM

Sou Elaine Cristina atriz, professora de Artes e Teatro da Educação Infantil e anos iniciais, nos Colégios Shalom, Joviniano Barreto e Tiradentes. Pesquisadora e Mestra em artes. Natural de Fortaleza - Ceará. Atuei em alguns espetáculos como atriz, produtora executiva e assistência de direção. Sou integrante dos Coletivos Arremate de Teatro e Companhia Crisálida de Teatro.

Divido com vocês, essa experiência de brincar de teatro com as crianças e re-aprender a escutá-las de verdade. Tomara que ela estimule aprendizagens, descobertas e a beleza de apurar o ouvido para ouvi-las, em seus processos expressivos e de criação coletiva e individual, sem os nossos pressupostos adultocêntricos.

Está feito o convite!





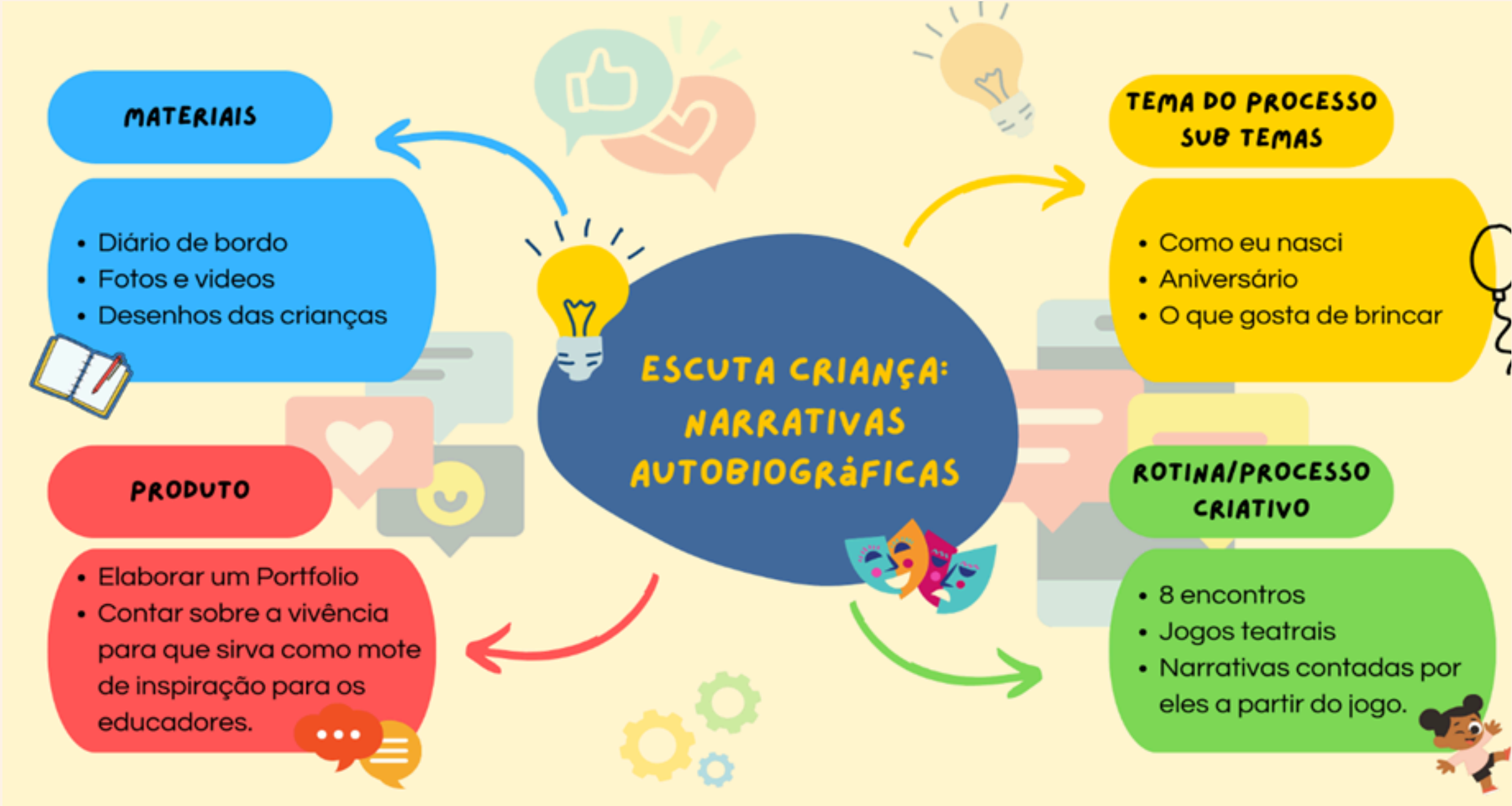
Este portfólio é mais uma referência de inspiração para educadores(as), professores(as) de teatro, arte-educadores (as), artistas, mediadores (as), dentre outros (as) que acreditam na força da infância e no modo como as crianças da Educação Infantil narram as suas experiências teatrais na escola. Resulta de uma partilha de saberes produzidos por elas, em contextos lúdicos de expressão e com base em suas narrativas.

Como temos escutado nossas crianças neste espaço?



PROCEDIMENTOS UTILIZADOS

Dentre tantas escolhas, uma que segui abaixo. Você pode construir a sua:





Escutando Crianças



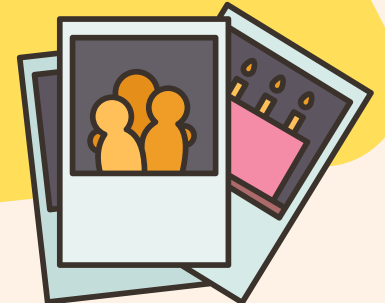
Encaminhamentos de
jogos teatrais



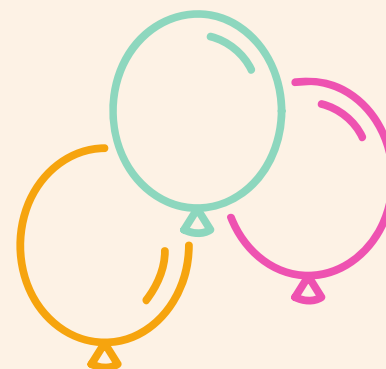
Produto portfólio



momentos
fotos



Referências
Bibliográficas



JOGOS TEATRAIS

Os jogos foram trabalhados com base no Sistema de Jogos Teatrais de Viola Spolin, tomando como referência, além da obra “O fichário de Viola Spolin” (2006); outras como: Jogos teatrais na sala de aula um manual para o professor (2010); Improvisação para o teatro (2003). Foram adaptados conforme o desenvolvimento das crianças, considerando o contexto em que estão inseridas, necessidades e características específicas de cada uma que compunha a minha turma de Ed. Infantil (crianças entre 4 e 6 anos de idade).

A oficina de jogos teatrais oferece aos alunos a oportunidade de exercer sua liberdade, respeito pelo outro e responsabilidade dentro da comunidade de sala de aula. (Spolin,2017, p.30). A seguir, apresento quais jogos do referido Sistema utilizei em minhas aulas.



- Que idade tenho (ficha A)
- Jogo de identificação dos objetos (ficha A)
- Construindo uma história (ficha A)
- Jogo do desenho (ficha A)
- Desenhar em 3 vias (ficha A)
- Bau de chapéus (ficha B)
- Vendo um esporte: lembrança (ficha A)
- Bonecos (ficha B)
- Explorar e intensificar (ficha C)



COMO JOGAR

Abaixo da descrição, há dicas e observações em alguns jogos, a partir da maneira de como foi a adaptação para a minha sala de aula pois, embora detalhado, cada um destes jogos, dependem principalmente, da quantidade de crianças e do espaço da sala de aula ou outro que esteja disponível na escola.

- 1º Jogo: “Que idade tenho” (Spolin, 2006, p. A61)

- Foco: Mostrar a idade escolhida.

- Descrição: Cada jogador trabalha sozinho com o problema: esperar um ônibus. Se o tempo for curto, cinco ou seis jogadores podem estar no ponto de ônibus ao mesmo tempo. No entanto, os jogadores não devem interagir. Cada jogador escolhe uma idade (escrevendo em um pedaço de papel e entregando para o coordenador antes de iniciar). Os jogadores entram na área de jogo e, ao esperar pelo ônibus, mostram para os jogadores na plateia que idade têm.

- Instrução: O ônibus está à meia quadra de distância! Mostre para nós a sua idade! O ônibus está se aproximando! Ele chegou! (Às vezes é bom acrescentar ele ficou preso no trânsito!) se quiser que os jogadores explorem mais possibilidades.

- Avaliação: Que idade tinha esse jogador? Jogador, você concorda com os jogadores na plateia?

OBSERVAÇÃO: Organizei o ambiente de modo que as crianças se sentissem acolhidas e à vontade.

DICA: Afastar as mesas e cadeiras, deixando espaço para que se movimentem livremente.

2ª jogo: “Identificação de Objetos” - (Spolin, 2006, p. A29)

-Foco: Identificar um objeto através do tato.

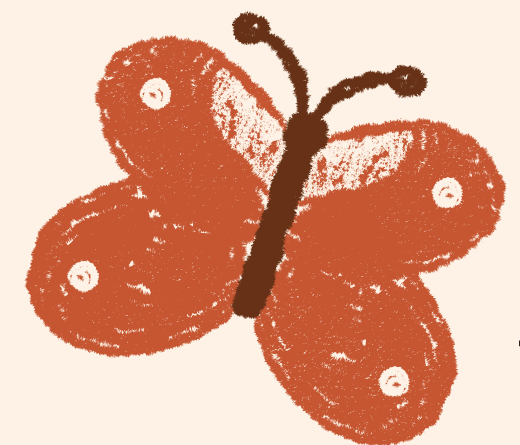
-Descrição: Os jogadores ficam em pé no círculo. Um deles é chamado para o centro, onde fica com as mãos para trás, de olhos fechados. O coordenador põe um objeto real na mão do jogador. Usando apenas o sentido do tato, o jogador deve identificar o objeto. Quando o jogador identificar o objeto, pode olhar para ele. Então, outro jogador é chamado para o centro e recebe um novo objeto para identificar.

-Instrução: Para que serve? Qual é a sua cor?

-Avaliação: Realizar após o jogo.

OBSERVAÇÃO: O jogo foi adaptado conforme o tema e também a idade das crianças.

DICA: Escolha um tema para trabalhar em sala, e peçam para que levem algum objeto.



3º e 4º jogos: “Construindo uma história” e “Desenhar em 3 vias” - (Spolin, 2006, p. A76) e (Spolin, 2006, p. A93)

-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?

OBSERVAÇÃO: aprontei a sala, de modo que tivéssemos espaço para o trabalho, com alguns elementos de aniversário ao centro: : balões, bonecos, variados tipos de papeis e lápis grafite e de cor.

DICA: Deixar que elas toquem nos objetos escolhidos

- Foco: Desenhar três imagens diferentes ao mesmo tempo.
- Descrição: O grupo todo permanece sentado em mesas e carteiras, sendo que cada jogador tem um lápis para desenhar ou lápis de cera e três folhas de papel, marcadas com I, II e III respectivamente. Cada jogador escolhe três objetos simples a serem desenhados (pessoa, carro, árvore) e define um deles para cada folha de papel. Quando o instrutor chama um número, o jogador imediatamente começa a desenhar o objeto na página do número chamado. Quando outro número é chamado, o jogador para (mesmo que esteja no meio de um traço) e imediatamente começa a desenhar o objeto na página do número chamado. O instrutor deve modificar o número da página para frente e para trás randomicamente. Ao final de um certo tempo, os jogadores devem ter três desenhos diferentes, sendo que eles não estão necessariamente completos.
- Instrução: Um! Dois! Um! Três! Não faça pausa! Vá direto à página chamada! Continue desenhando! Dois! Três! Um!
- Avaliação: Nenhuma.

OBSERVAÇÃO: Utilizei folhas de ofício, canetinhas, lápis de cores e o espaço bem livre.

DICA: Deixar a sala preparada, com os materiais no centro da sala, para que se sintam à vontade para criar.



5º jogo: “Jogo do desenho” - (Spolin, 2006, p. A60)

-Foco: Comunicar o objeto rapidamente, desenhando-o.

-Descrição: Divida o grupo em dois times, fazendo a contagem até dois. Cada time deve ficar a uma distância igual do coordenador, que preparou uma lista de objetos. Cada time envia um jogador até o coordenador, que mostra aos jogadores de cada time a mesma palavra simultaneamente. Caso o grupo seja analfabeto[1], o coordenador cochicha a palavra para cada jogador. Os jogadores voltam correndo até seus respectivos times e comunicam a palavra desenhando o objeto para que seus parceiros possam identificá-lo. O primeiro time a identificar e falar em voz alta o nome do objeto, ganha um ponto. Continue como antes com um novo jogador de cada time a uma nova palavra até que todos os membros dos times tenham tido a oportunidade de desenhar um objeto.

-Instrução: Comunique! Continue desenhando! Esse não é um jogo de adivinhação!

Avaliação: Não tem avaliação.

OBSERVAÇÃO: Utilizei folhas de ofício, canetinhas, lápis de cores e o espaço bem livre

DICA: Deixar a sala preparada, com os materiais no centro da sala, para que se sintam à vontade para criar.

[1] Este era o termo utilizado até então, para definir sujeitos não letrados.

6º jogo: “Vendo um esporte: lembrança” - (Spolin, 2006, p. A59)

- Foco: Em lembrar as cores, movimentos, personagens etc. de uma experiência quando presenciaram um evento esportivo.
- Descrição: Grupo todo. Todos permanecem sentados e lembram de um momento quando presenciaram um evento esportivo.
- Instrução: Foco nas cores! Ouçam os sons! Foco nos odores! Veja o movimento! Agora reúna tudo! Foco no que está acima, embaixo, à sua volta! Foco em você mesmo!
- Avaliação: O passado veio para o presente?

OBSERVAÇÃO: Deixar a sua sala preparada, para receber as suas crianças.

DICA: Sala com espaço, dentro da sua realidade.

7º jogo: “Baú cheio de chapéus” - (Spolin, 2006, p. B12)

-Foco: Seleção rápida de figurinos para o jogo.

-Descrição: Times de dois ou mais jogadores. Este jogo pode ser jogado de duas maneiras: os jogadores estabelecem Onde, Quem, O Quê, e depois selecionam figurinos do baú para realizar a cena. Os jogadores também podem escolher peças de figurino ao acaso. Deixando que os figurinos sugiram as qualidades de personagem, estabelecendo o Onde, Quem, O Que a partir da seleção.

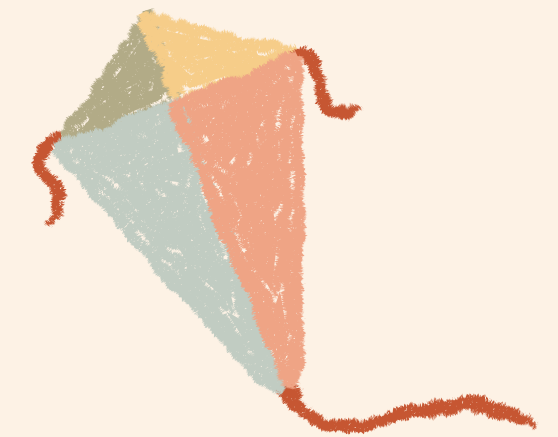
-Instrução: (Apenas se necessário) Compartilhe a sua voz! Mantenha os objetos no espaço – fora da cabeça! Mostre! Não conte! Deixe que as qualidades do personagem o sustentem! Seja parte do todo! Tem mais um minuto de jogo!

-Avaliação: Para os jogadores na plateia: As peças de figurino ajudaram ou atrapalharam o Onde, Quem, O Que dos jogadores? Jogadores, vocês concordam com os jogadores na plateia?

OBSERVAÇÃO: Aqui utilizei elementos de aniversário, conforme tema escolhido.

DICA: Adaptar para sua turma de acordo com a idade, e tema de sua preferência.

8º jogo: “Bonecos” - (Spolin, 2006, p. B36)



-Foco: Movimentar-se como bonecos.

-Descrição: Dois ou mais jogadores em cada time entram em acordo sobre Onde, Quem, O Quê. Os jogadores devem movimentar suas articulações e o corpo todo como se fossem uma marionete. Onde, Quem, O Que não precisa estar ligados ao tema de bonecos. Por exemplo: um rapaz encontra uma garota num primeiro encontro.

-Instrução: Movimente seu queixo como um boneco! Os cotovelos! Os joelhos! Sente-se! Caminhe! Gesto de bonecos!

-Avaliação: Os jogadores fizeram movimentos iguais aos bonecos o tempo todo? Jogadores, vocês concordam?

OBSERVAÇÃO: Dividi as crianças em grupo, e introduzi a área de palco e de plateia, para que compreendessem o espaço de ‘apresentação” do faz-de-conta. Deixei vários objetos: avião de papel, mini carrinhos, mini tartarugas, espada, dinossauro, óculos, violão.

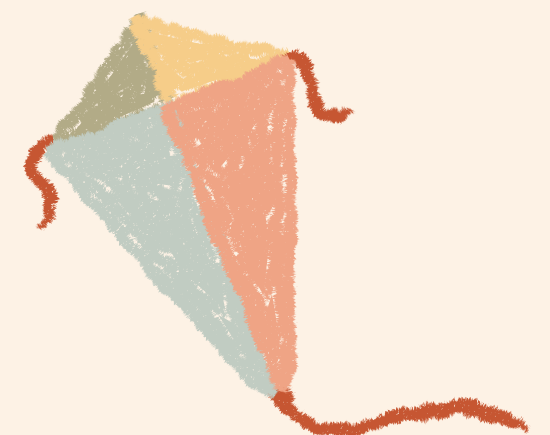
DICA: Divida a turma em grupos, invista em elementos cênicos que possam contribuir para que a experiência aconteça em sala.

8ª jogo: “Explorar e Intensificar” - (Spolin, 2006, p. C6)

- Foco: Estar aberto para explorar, intensificar e expandir o jogo de cena.
- Descrição: Times de dois ou mais jogadores estabelecem um Onde, Quem, O que e realizam o evento (cena) alertas à instrução que está sendo dada.
- Instrução: Explore essa ideia! Intensifique esse sentimento! Expanda esse gesto! Explore esse som! Esse objeto! Esse pensamento! Intensifique-o!
- Avaliação: Jogadores, aconteceu alguma coisa quando vocês receberam a instrução para explorar e intensificar?

OBSERVAÇÃO: Sala com as cadeiras dispostas em círculo, para ter espaço de trabalho.

DICA: Arrume sua sala, deixe o espaço propício para a vivência.



BRINCANDO DE TEATRO: O DIZER DAS CRIANÇAS

A partir daqui vou partilhar as narrativas das crianças sobre o fazer teatral em sala de aula. Partimos do tema “Aniversário”, como assunto que poderia estimular o interesse delas.

“As crianças pequenas são encorajadas a explorar seu ambiente e a expressar a si mesmas através de todas as suas “linguagens” naturais ou modos de expressão, incluindo palavras, movimento, desenhos, pinturas, montagens, escultura, teatro de sombras, colagens, dramatizações e música” (Edwards, Gandini, Forman, 2016, p. 23)



Jogo “Que idade trenho”

Interessei-me por recolher pistas de como construí um caminho de escuta junto aos alunos (as). Um desafio para ouvir o que registravam expressivamente sobre si, na relação com os colegas e comigo; e como isso poderia ajudar-me, a rever (re-aprender) meu modo de escutá-los para além da palavra. Os 08 encontros abaixo descritos foram realizados com crianças na faixa-etária entre 04 e 06 anos de idade. Ocorreram no período entre 16/09 e 27/11/2023, sendo adaptados dos jogos originais do Fichário de Viola Spolin. Agrupei as 06 pistas que encontrei:

PISTAS	SESSÕES
1- Planejando com flexibilidade e ambiência estimuladora	1ª
2- Interessando-me pelo narrar das crianças	
3- Estando com o corpo presente	
4- Deixando-me conduzir pelo imaginar das crianças	2ª-3ª e 4ª
5- Estimulando experiências significativas e interdisciplinares	5ª
6- Acreditando no processo criativo das crianças	6ª- 7ª e 8ª

Narrativa 1- Planejando com flexibilidade e ambiência estimuladora

- Muito bom futebol. Achei muito legal ver as fotos de aniversário, Minecraft^[2], galinha Popó. (**João**)
- Eu gostei muito das brincadeiras e dos aniversários, e foi muito massa essa parte. (**Pedro**)
- As brincadeiras são legais, docinhos e lembrancinhas muito bom. (**Guilherme**)

^[2]Transformer são robôs alienígenas fictícios no formato humanóide, lançado em 1984 como uma linha de brinquedos (bonecos).



Narrativa 2 - Interessando-me pelo narrar das crianças

- **João** - Todo mundo foi para o meu aniversário, até a Tereza, o Eliel comeu mil picolé, teve pizza, e papou toda a pizza, aí o Kaique comeu tudo e não deixou pra ninguém”.
- **Elaine(artista/docente):** E o seu aniversário teve algum tema?
- **João:** Foi de halloween. Eu não me lembro, mas lembrei porque eu vi a abóbora aqui.
- **Elaine(artista/docente):** Você estava vestido de algum personagem?
- **João:** De vampiro!
- **Elaine(artista/docente):** E o que mais tinha no seu aniversário?
- **João:** Tinha docinho. E sabe quem papou todos os doces? O Samuel papou todos os doces. (Risos)!
- **Elaine(artista/docente):** E o que havia de divertido?
- **João:** Divertido? Eu brinquei muito com o Eliel!

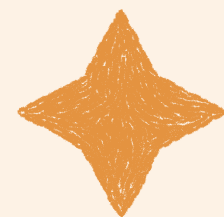


Narrativa 3 - Estando com o corpo presente

- **Eliei:** -Tia, tu era muito fofinha. Dá vontade de apertar a bochecha. (Risos)!
- **Juliana:** (acrescentou) Tu parecia uma boneca!



Narrativa 4 - Deixando-me conduzir pelo imaginar das crianças



- **Maria:** No meu aniversário tinha uma vela de comer.
- Elaine(artista/docente): Tua vela era de comer?
- **Maria:** No meu aniversário de 3 anos, minha vó cobriu minha vela de chocolate e eu comi tudo.
- **Pedro:**(interrompendo) Comi uma barata e um grilo.



Narrativa 5 - Estimulando experiências significativas e interdisciplinares

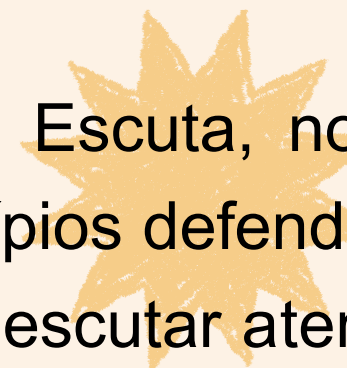
- **Juliana:** Um bebê, né?!
- **Elaine(artista/docente):** E o que mais?
- **Pedro:** Mãe, vida, bolsa cheia de água que o bebê fica dentro.
- **João:** Tem roupa, uma caminha e uma sala.
- **Elaine(artista/docente):** E como vocês nasceram?
- **João:** Nasci no hospital. Eu tenho uma foto.
- **Maria:** Eu vi um vídeo de quando eu nasci. Eu batia na barriga da minha mãe, e ela pediu para eu parar. Já estavam cortando. Costuraram! Eu vi. Fiquei um tempinho no hospital, eu bebi leite. Esticou a barriga da minha mãe.



Narrativa 6 - Acreditando no processo criativo das crianças

- **Eliei:** Tia eu gosto muito de personagem de heróis.
- **Pedro:** Eu vou te dar um tiro! E faz a movimentação apontando para outro colega.
- **Juliana:** tia eu gosto de ursinho (segura um ursinho na mão), e faz cara de pensativa no momento de mostrarem o que gostam.





A aproximação com a Pedagogia da Escuta, norteadora deste estudo, e com base em alguns princípios defendidos pela abordagem de Lóris Malaguzzi, o foco em escutar atentamente as necessidades, interesses, ideias e teorias das crianças possibilitou-me compreender melhor a potência formativa da arte em suas diversas linguagens, e, mais propriamente, em um teatro que possibilita o lugar do encontro e da experiência.

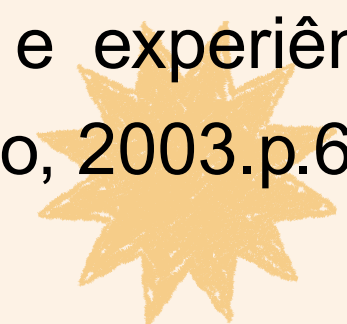
Possibilitou às crianças imaginarem e criarem mundos em que puderam falar de si, na relação consigo, com o outro e o espaço. Assim, pude ouvi-las e observá-las sem pressupostos, em um lugar de escuta atenta e verdadeira.

.





“O imaginário infantil, de acordo com a perspectiva que temos vindo a desenvolver sobre as culturas infantis, corresponde a um elemento nuclear da compreensão e significação do mundo pelas crianças. Com efeito, a imaginação do real é fundacional do seu modo de inteligibilidade. As crianças desenvolvem a sua imaginação sistematicamente a partir do que observam, experimentam, ouvem e interpretam da sua experiência vital, ao mesmo tempo que as situações que imaginam lhes permite compreender o que observam, interpretando novas situações e experiências de modo fantasista, até incorporarem como experiência vivida e interpretada.” (Sarmiento, 2003.p.63)





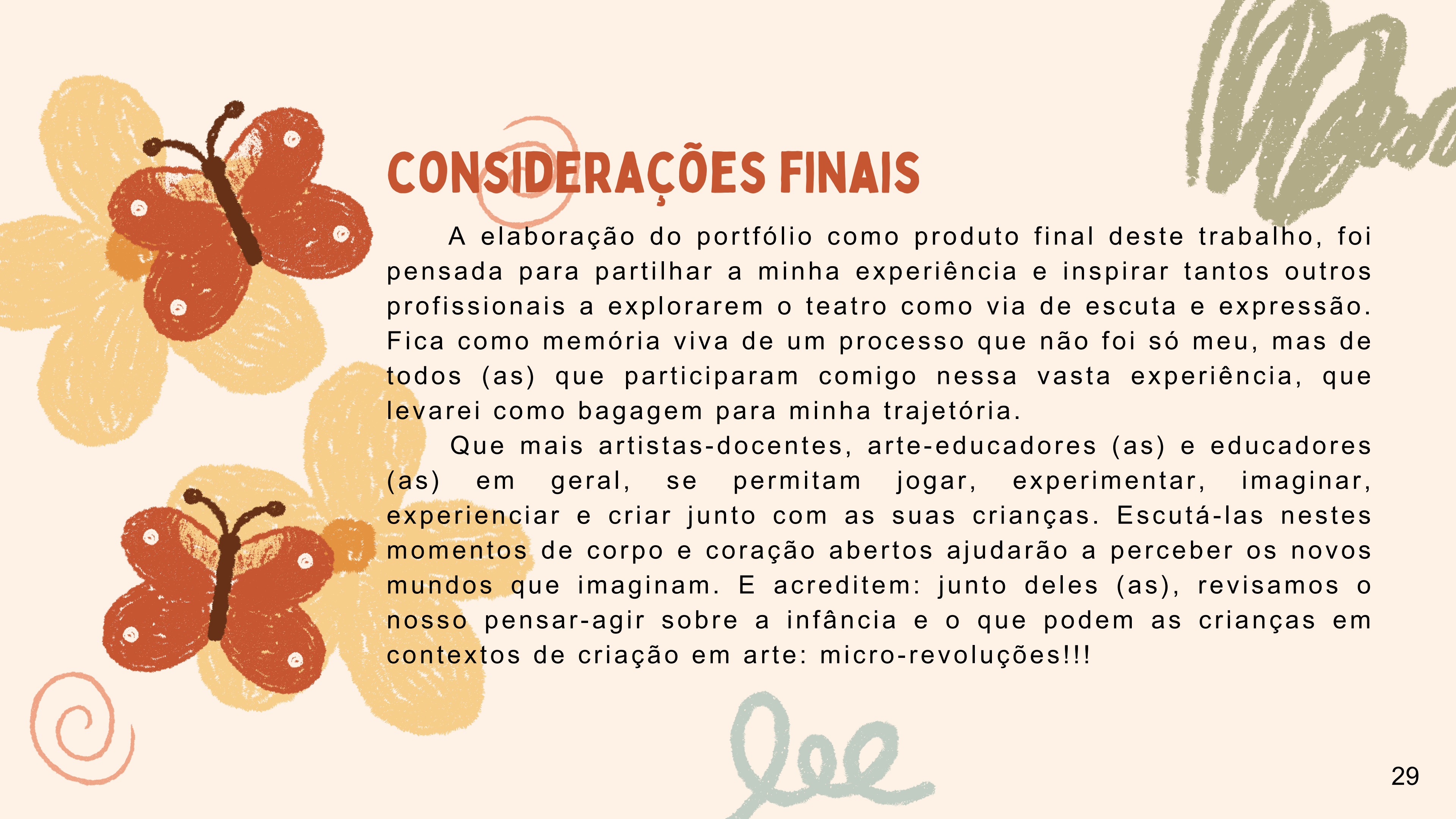
1 Passo: Pegue uma foto sua de algum aniversário, qualquer idade.

2-Passo: Coloquem em roda, para que todos observem.

3 - Passo: decida quem irá iniciar o jogo.

4 Passo: faça uma mimica em relação a sua idade para que os jogadores descubram.

5 Passo: descobriu, passa para o próximo jogador.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração do portfólio como produto final deste trabalho, foi pensada para partilhar a minha experiência e inspirar tantos outros profissionais a explorarem o teatro como via de escuta e expressão. Fica como memória viva de um processo que não foi só meu, mas de todos (as) que participaram comigo nessa vasta experiência, que levarei como bagagem para minha trajetória.

Que mais artistas-docentes, arte-educadores (as) e educadores (as) em geral, se permitam jogar, experimentar, imaginar, experienciar e criar junto com as suas crianças. Escutá-las nestes momentos de corpo e coração abertos ajudarão a perceber os novos mundos que imaginam. E acreditem: junto deles (as), revisamos o nosso pensar-agir sobre a infância e o que podem as crianças em contextos de criação em arte: micro-revoluções!!!



REFERÊNCIAS

EDWARDS, Carolyn. As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância / Carolyn Edwards, Lella Gandini, Georges Forman; Porto Alegre: Penso, 2016.

SPOLIN VIOLA. Improvisação para o teatro. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SPOLIN, VIOLA. Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin/ Viola Spolin; tradução de Ingrid Dormien Koudela. – 2ed. - São Paulo: Perspectiva, 2006

SPOLIN, VIOLA. Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SARMENTO, M. J. Imaginário e culturas da infância. Cadernos de Educação, n. 21, 19 nov. 2012.

Indicações de livros da Viola Spolin

