

OS JOGOS TEATRAIS

em aulas remotas e exercícios na
prática da dramaturgia teatral

Denilson Almeida



"A experiência de jogo pode preparar o aluno para a objetividade em outras atividades, pois o verdadeiro jogo cria o incentivo para utilizar nossas melhores habilidades."

NEVA BOYD



A stylized illustration of a person with dark hair, wearing a red shirt, holding a black stick that supports a white rectangular sign. The sign has the word 'APRESENTAÇÃO' written in bold, blue, uppercase letters. The background is a solid orange color with some red, brushstroke-like lines scattered around the sign and the person's head.

APRESENTAÇÃO

A Proposta pedagógica dos jogos teatrais em aulas remotas e exercícios na prática da dramaturgia teatral foi criada através do curso de 40 horas de Escrita Criativa, com um grupo de alunos em parceria com a Escola Pública de Teatro Vila das Artes onde fui o professor e pesquisador na busca do uso dos jogos teatrais como impulsionadores para a criatividade em criação de dramaturgias teatrais, tendo como referência o livro os jogos teatrais na sala de aula de Viola Spolin (2008), onde adaptei para ser jogados em aulas remotas.

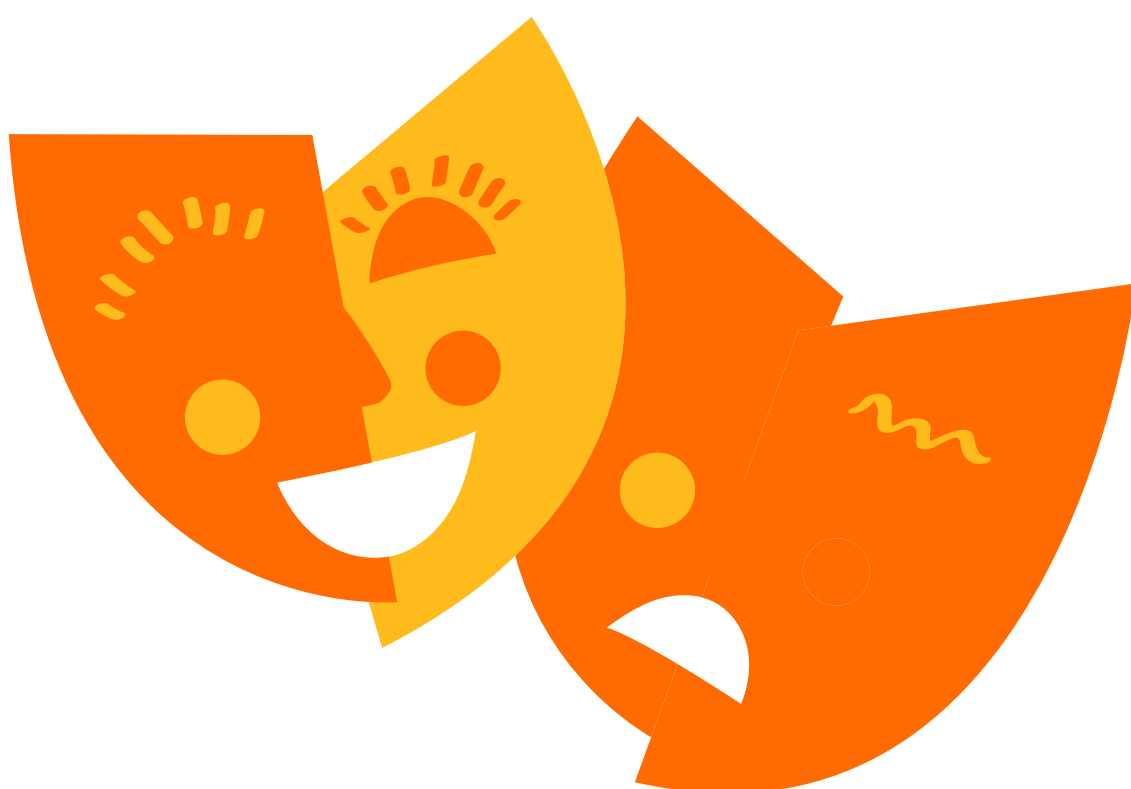
O objetivo dessa trajetória, com seus desafios e pesquisa, foi realizar a seleção e adaptação desses jogos com o intuito de trazer vida as aulas remotas, tirando a atmosfera de aulas exaustivas e monótonas, em aulas interativas, disponibilizando outra energia em sala, e com a criação de exercícios na prática de narrativas, desenvolver o gosto pela leitura e escrita, tendo como resultado, em aulas mais divertidas, transformando o ambiente de aprendizado bem mais acolhedor, e com isso, oportunizando uma liberdade de expressão para processos criativos.

Esperamos que a seleção desses jogos possa servir como material de consulta para arte educadores e professores com seus planejamentos de aulas, principalmente se for direcionado a atividades relacionadas com a escrita, e que potencialize seus processos criativos, trazendo a espontaneidade necessária para o momento de aprendizagem, e nesse sentido, os jogos proporcionarão tudo o que precisar, desde a interação em grupo, a socialização, criatividade, liberdade de expressão e a autoconfiança.

Portanto, esperamos com esse material de consulta, que traga momentos de aprendizados e divertimento a sala de aula, uma vez que, o uso dos elementos textuais e da prática dos jogos teatrais com os exercícios voltados a dramaturgia, possam contribuir na elaboração de oficinas e cursos voltados a escrita, fazendo o contrário do que o mundo moderno cada vez mais vem nos tirando, que é o ato de escrever à mão, esquecendo de que escrever trazem benefícios como a melhora da memória, definição de ideias, vocabulário e na compreensão textual, deste modo, desejamos que o uso do ato de escrever, assim como do jogo seja cada vez mais implantado em sala de aula, na busca de um autoconhecimento e em outras diversas formas de aprendizagem.

SUMÁRIO

1 . O USO DOS ELEMENTOS TEXTUAIS EM DRAMATURGIA TEATRAL PARA O AUXÍLIO COM A PRÁTICA DOS EXERCÍCIOS	05
2. DICAS PARA AS AULAS REMOTAS COM OS JOGOS TEATRAIS	08
AULA 1 - HORA DE JOGAR - JOGO DE AQUECIMENTO: REVEZAMENTO COM OBJETO	09
AULA 2 - HORA DE JOGAR - JOGOS DE TRANSFORMAÇÃO	11
AULA 3 - HORA DE JOGAR - JOGOS SENSORIAIS	12
AULA 4 - HORA DE JOGAR - JOGOS COM PARTE DE UM TODO	14
AULA 5 - HORA DE JOGAR - JOGOS DO ONDE, QUEM, O QUE	17
AULA 6 - HORA DE JOGAR - JOGANDO COM RÁDIO, TELEVISÃO E FILME	21
AULA 7 - HORA DE JOGAR - JOGOS QUE AJUDE NO DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL	23
AULA 8 - HORA DE JOGAR - JOGOS - COMUNICAR ATRAVÉS DE PALAVRAS	26
a) Dar e Tomar: Leitura 29	
AULA 9 - HORA DE JOGAR - JOGOS - COMUNICANDO COM SONS	28
a) Blablação: vender	
AULA 10 - HORA DE JOGAR - JOGOS DE ESTÍMULO MÚLTIPLO	30
REFERÊNCIAS	34



1.0 USO DOS ELEMENTOS TEXTUAIS EM DRAMATURGIA TEATRAL PARA O AUXÍLIO COM A PRÁTICA DOS EXERCÍCIOS.

Para os exercícios, os elementos textuais em dramaturgia teatral podem ajudar como uma sugestão de base para uma melhor organização de texto e das histórias criadas. Para ajudar, vamos para algumas especificações desses elementos: A peça divide-se entre ATOS e CENAS.

Os Atos: Se constituem de uma série de cenas interligadas por uma subdivisão temática. Um ato significa um momento de uma obra e corresponde a tudo que acontece em um mesmo período, no mesmo dia ou ano.

Cenas: Se dividem conforme as alterações no número de personagens em ação (Exemplos: quando entra ou sai do palco um ator. O cerne ou medula de uma peça são os diálogos entre os personagens). No campo da dramaturgia: CENA é uma subdivisão da ação de uma peça. **Rubricas:** São determinadas por parênteses – São indicações que determinam ações para a realização do drama e assim orienta os atores e a equipe técnica sobre cada cena da representação. Exemplo: descrevem o que acontece em cena; dizem se a cena é interior ou exterior, se é dia ou noite, e o local em que transcorre. Interessam principalmente à equipe técnica. Apesar de consideradas como para-texto ou texto secundário são de importância próxima à do próprio diálogo da peça, uma vez que este normalmente é insuficiente para indicar todas as ações e sentimentos a serem executados e expressos pelos atores.

Categorias: Macro rubrica, Micro rubrica Objetiva e Subjetiva.

A Macro rubrica é uma Rubrica geral que interessa à peça, ou ao Ato e às Cenas; é também chamada de Vista, e é colocada no centro da página, no alto do texto de cada cena, e escrita em itálico ou em maiúsculas. As demais Rubricas estão inseridas no diálogo e afetam apenas a ação cênica.

A Micro-rubrica Objetiva: Refere-se à movimentação dos atores, descreve os movimentos, gestos, posições, ou indicam o personagem que fala, o lugar, o momento etc.

As Micro-rubricas Subjetivas: Interessam principalmente aos atores, descrevem os estados emocionais das personagens e o tom dos diálogos e falas

Observação: Ao fazer as Indicações Cênicas ou Rubricas o dramaturgo (o Autor), muitas vezes pode interferir na direção da peça, ou na interpretação dos atores. O autor deve tomar cuidado na escrita de suas rubricas para deixar a narração livre para diretores e atores.

Personagem: É quem compõe a história. é qualquer ser atuante de uma história ou obra. Normalmente é uma pessoa, mas pode ser um animal, um ser fictício ou um objeto. Locações como uma casa (Ex. Casa do Up) ou um castelo (Ex. Castelo da Disney) podem ser personagens de um enredo. Personagens podem ter nomes ou não, e podem ter qualquer tipo de personalidade.

Tempo: Se está no passado, presente, futuro, ou em nenhum etc.

Espaço: Onde acontece a narração, os ambientes, o lugar em que está a personagem;

Diálogo: É a conversação entre duas ou mais personagens.

Sinopse: É um texto essencialmente expositivo que apresenta, de forma resumida, o conteúdo de um produto cultural (livro, filme, espetáculo musical ou teatral etc.), geralmente com a intenção de antecipar ao leitor as principais informações sobre a obra.



EXEMPLO DE COMO USAR OS ELEMENTOS TEXTUAIS NA CONSTRUÇÃO DE UMA DRAMATURGIA TEATRAL

(Na primeira página, somente o título da peça)

PRONTO SOCORRO DE BRINQUEDOS

por ...
(Cidade, Estado)
(Ano)

(Na segunda página, todos os personagens da peça, podem ser centralizados ou a esquerda do texto)

PERSONAGENS

SR. PEPER (DONO DO PRONTO SOCORRO).
EMPRESÁRIO JUSTINO (EMPRESÁRIO).
PERTUCHA (FILHA DO SEU JUSTINO).
STENIO (FILHO DE SEU JUSTINO).
BONECA BAILARINA TORTILHA.

ESCREVER A MACRO RUBRICA, TENDO A ÉPOCA (SE É NO PRESENTE, PASSADO, FUTURO, LUGAR DA CENA)

SE FOR NECESSÁRIO, CRIE UMA SINOPSE ANTES DE COMEÇAR O 1 ATO.

(Na terceira página, geralmente é a macro rubrica) Sendo a rubrica do PRIMEIRO ATO ou I ATO.

A ESCRITA DO I ATO E CENA SÃO COLOCADAS DE FORMA CENTRALIZADAS NO TEXTO, EM CAIXA ALTA E NEGRITO.

EXEMPLO:

1 ATO

Macro rubrica (Os brinquedos estão espalhados pelo chão e em prateleiras. O senhor Peper dono do pronto socorro de brinquedos está nervoso. Ele entra com uma nova encomenda é uma boneca bailarina de pano chamada Tortilha onde sua Dona se chama Pertucha, uma menina muito carinhosa, mas que por amar muito acaba apertando muito seus brinquedos e bichinhos de estimação. Ele a coloca no chão e sai pela loja preocupado, falando sozinho. O serviço de concertos de brinquedos anda muito fraco e sem ajudantes na loja fica sempre sobrecarregado, sendo a única saída é vender alguns brinquedos que ele mesmo concerta ou fazer exposição de brinquedos antigos, ...)

OBS.: SE QUISER ANTES DA 1 CENA PODE ACRESCENTAR UM PRÓLOGO (Tradicionalmente surgido na tragédia grega, o prólogo é um texto inicial usado para situar o leitor do que vai encontrar na peça teatral ou trazer uma introdução aos fatos que ocorrem em seu enredo. Geralmente era escrito em verso e anunciava a temática central da peça).

2 EXEMPLO DOS ELEMENTOS TEXTUAIS AO ESCREVER:

1 CENA – CENTRALIZADO

RUBRICA OBJETIVA – (O senhor Peper sai à procura de suas ferramentas. Os brinquedos curiosos começam a criar vida e se aproximam para ver quem é a boneca de pano) –

PERSONAGEM A ESQUERDA, CAIXA ALTA, NEGRITO E DOIS PONTOS.

BONECA LAVINHA: PSIU! PSIU! PSIUUUUUUUUU... (Aponta dando ok... chama os outros para perto) venham cá... Olhem! Temos uma nova companheira no pronto socorro...

JOÃO TEIMOSO: Eu não vou... eu vou?.... eu não vou...

TODOS OS BRINQUEDOS: Vem logo João Teimoso...

BONECA QUE CHORA FOFUCHA: Aiii coitadinha... me deu até vontade de chorar...
(começa a chorar – **RUBRICA SUBJETIVA**).

TODOS: Alguém aperta a Fofucha para ela parar de chorar...

EXEMPLO DE COMO USAR OS ELEMENTOS TEXTUAIS NA CONSTRUÇÃO DE UMA DRAMATURGIA TEATRAL

3 EXEMPLO, COLOCANDO NO TEXTO:

TEMA: O amor e a guerra.
Tema ou Título: ..., **CENTRALIZADO**

SINOPSE: - A ESQUERDA.

PERSONAGENS: O amor e a guerra. **Prólogo** - SE ACHAR NECESSÁRIO

1 ATO

MACRO RUBRICA - (Colocar um resumo do que irá acontecer na peça, personagens, tempo, ambiente etc.)

1 CENA

RUBRICA OBJETIVA - (As ações dos personagens do que vai acontecer na cena)

OBSERVAÇÃO: A construção da narrativa vai determinar se precisa de mais de um conjunto de cenas para desenvolver a história, se não for o bastante, se cria mais um Ato para concluir a história.





2.DÍCAS PARA AS AULAS REMOTAS COM OS JOGOS TEATRAIS

Desenvolver presencialmente os jogos teatrais em sala de aula, requer uma disponibilidade corporal maior, pelo fato de correr, se movimentar, e isso para a proposta em aulas remotas, de certa forma, não funcionaria, no entanto, dar para se movimentar no campo da tela, mas não seria da mesma maneira que está em uma sala de aula, pois suas limitações não favorecem a movimentação em nível total, pensando nisso que devemos selecionar antes quais os jogos que podem funcionar nesse formato de aulas.

A seguir, na sequência dos jogos e exercícios, a essência do jogo como o objetivo, foco e descrição, estarão descritos em todos abaixo, para ajudar nas escolhas, mas antes, vamos para algumas informações dos recursos básicos para a realização de aulas remotas, sendo elas:

- Uma boa conexão de internet;
- Assistir a aula em um ambiente silencioso;
- O aparelho em que está assistindo tenha câmera e áudio;
- Combinar com o facilitador do curso ou oficina em qual plataforma será os encontros.

É importante!

Nos Exercícios: Não deixar de registrar em um caderno o acompanhamento das aulas, fazendo anotações, assim conseguirá acompanhar a produção dos alunos. E não deixar de criar uma sala de aula em alguma plataforma ou até o uso de um aplicativo de comunicação para registros de materiais e atividades.

Em Ação: Use o cronômetro de seu celular ou computador, instigando os alunos a criar em um tempo curto.

Fazer uma Avaliação: Após os jogos, tire um momento para saber o que deu certo e o que deu errado, assim junto com os alunos encontrar a melhor maneira de concertar.

Um momento de comentários: Fazer uma leitura dos exercícios em sala, e que possam comentar o trabalho uns dos outros, como forma de ajudar na motivação e na confiança para escrever.

AULA 1 – HORA DE JOGAR – JOGO DE AQUECIMENTO: REVEZAMENTO COM OBJETO.

Objetivo: Conseguir pensar rápido.

Foco: Não perder a concentração a memorizar seu número e objeto.

Descrição: Esse jogo é feito por etapas. Logo após as etapas de organização começa a sequência.

1 Etapa: Formar 2 grupos, sempre com a mesma quantidade de participantes. O professor combinará com os grupos, nomeando-os, como por exemplo Grupo A, Grupo B, e caso tenham mais jogadores, forme mais grupos tipo C, D etc. Porém todos os grupos com a mesma quantidade de participantes.

2 Etapa: Feito isso, combine qual grupo irá começar. Decidindo qual grupo, diga que acionará um tempo de 30 segundos para que todos do grupo escolhido possam pegar um objeto, acione o tempo, assim que cada um pegar seu objeto será preciso que grite: PEGUEI! Pois é uma forma de organizar e saber se conseguiram.

3 Etapa: Os jogadores estarão com seus objetos em mãos, mas não devem mostrar ainda em tela, só quando começar a sequência. Agora, vamos pegar como exemplo o número de jogadores, vamos imaginar que são 6 jogadores em cada grupo. O professor-instrutor deve nomear cada jogador, exemplo: Quem será o número 1, o número 2, o número 3, assim sucessivamente até o 6 número. Cada jogador do grupo deve memorizar seu número e objeto para a partida. Feito essas etapas começará a jogada. O professor-instrutor acionará o cronômetro para o grupo A começar. Assim que ele dizer ação, o grupo começa. Exemplo: O primeiro jogador que tem o número 1 grita 1 mostra e fala em uma palavra o que é o objeto, o jogador 2 grita 2 e mostra e fala o que é o objeto, assim sucessivamente até chegar no número 6. Assim que chegar no número 6 ele retorna de forma decrescente, fazendo tudo de novo, gritando seu número e falando seu objeto. Ao chegar no número 1 de novo o professor deve parar o cronômetro. O professor anota o tempo que o grupo levou para fazer a partida. Agora, 12 organize para começar o grupo B. Faça a mesma coisa, nomear cada jogador. Assim que terminar a partida anote o tempo que levou. O grupo que tiver menos tempo ganha a partida.



EXERCÍCIOS REFERENTE AO JOGO REVEZAMENTO DE OBJETO – PRATICANDO A DRAMATURGIA.

EXERCÍCIO 1:

- Pensar em um tema;
- Sinopse;
- 1 ato;
- Que tenha três personagens;
- 4 cenas (Ações).
- Observação: um dos personagens é protagonista, o outro é o antagonista e o terceiro é o objeto do jogo teatral Revezamento com Objeto.

EXERCÍCIO 2:

- Desenvolver o diálogo das 4 cenas do exercício 1.
- Após leitura, momento de avaliação – Comentários do exercício 2

EXERCÍCIO 3:

- Criar uma 5 cena, um quarto personagem, sendo ele na 3 pessoa (narrador) fará uma participação analisando as ações dos personagens protagonista, antagonista e do personagem objeto. Exemplos: pode ser como se estivesse fazendo uma crítica; comparação; julgamento; etc.
- Após leitura, momento de avaliação – Comentários do exercício 3.

::Sobre o jogo revezamento de objeto

O jogo revezamento de objeto é um jogo de aquecimento muito divertido para falar sobre regras, limites, reflexo, e que de certa forma inspira em possibilidades para outros jogos de inteiração, ele pode ser usado várias vezes e pode gerar outras variações dependendo da realidade de cada aula.





AULA 2 – HORA DE JOGAR – JOGOS DE TRANSFORMAÇÃO:

- a) Encontrar Objetos no Ambiente Imediato.
- b) Transformação de Objetos.
- c) Objeto Move os Jogadores.

a) Encontrar objetos no ambiente imediato.

Objetivo: Conseguir criar uma narrativa na improvisação.

Foco: Não perder a argumentação.

Descrição: Em uma reunião familiar, os objetos encontrados terão que ser doados. Para isso não acontecer, a argumentação precisará ser muito bem elaborada e persuasiva. Forme 2 grupos A e B. O professor-instrutor dará 30 segundos para que todos peguem um objeto. Depois que todos pegaram o objeto, ele dará mais 30 segundos para que o grupo A decida Quem é Quem na família. Assim que o grupo decidir Quem é Quem da família o jogo/cena improvisada começa. O professor dará 2 min de cena para cada grupo. Na cena improvisada terá um membro da família que quer doar os objetos. E sempre que esse personagem que quer doar os objetos falar a frase: Por que você não quer doar? Os outros personagens precisam criar imediatamente uma resposta pessoal e persuasiva para não deixar que seja doado os objetos.

Nota 1: Depois das cenas, o professor instrutor contará quantos objetos foram doados e os que não foram a partir dos argumentos feito pelos personagens. Vence o grupo que tiver mais objetos.

b) Jogo – Transformação de Objetos

Objetivo: Contar uma história coletiva transformando o objeto.

Foco: Criatividade, energia.

Descrição: Forme 2 grupos A e B. Cada grupo terá que contar uma história colocando o seu objeto na narrativa, mas transformando o seu objeto em outra coisa. Exemplo: se eu peguei uma corda, essa corda se transformará em uma cobra. O professor instrutor dará 30 segundos para cada equipe pegar o seu objeto. Com seus objetos nas mãos (não mostrar o objeto ainda) comece com o grupo A. Os jogadores do grupo terão que contar uma história de forma coletiva, onde seus objetos entrem na narrativa se transformando em outra coisa.

Nota 1: Se necessário coloque o cronômetro.

Nota 2: Se não tiver cronômetro deixe o grupo começar a história até o último jogador(a).

Lembre-se a história é coletiva, mas tem começo, meio e fim.

c) Jogo – Objeto Move os Jogadores

Objetivo: Narração de uma história coletiva, dando vida aos objetos.

Foco: Movimentação através dos objetos.

Descrição: Nesse jogo o objeto move os jogadores pela narrativa. O grupo de jogadores terão que fazer uma história coletiva usando o seu objeto. Este objeto impulsionará fazendo com que a história se permaneça viva em movimento sem parar até o último jogador, mas se algum dos jogadores der a ideia de finalização antes do último jogador, a história precisa recomeçar. O professor-instrutor precisará dar 10 segundos para os jogadores poderem providenciar seus objetos. Com os objetos em mãos pode iniciar a jogada. É importante que antes de começar a história o professor-instrutor fale sobre a ideia de não finalizar a história pelo meio, fazendo com que o personagem ou a situação acabe, deixe para o último jogador finalizar.

Nota 1: Faça com que os jogadores sejam impulsionados a contar a história através do objeto, fazendo com que o objeto os mova, dando as ações necessárias de movimento.

Exercício referente aos jogos de transformação – Praticando a dramaturgia.

Exercício

- Pegar um dos jogos e criar um tema;
- 1 ato;
- Fazer uma cena em que o objeto que escolheu, sendo apenas um, seja o problema central da narrativa, causando um mistério;
- Número de personagens é livre;
- Diálogo – pode ter ou não, é livre;
- A cena deverá acabar em suspense, e sem finalização.

AULA 3 – HORA DE JOGAR – JOGOS SENSORIAIS

- a) Eu Vou para Lua.
- b) Observação.
- c) Quem Iniciou o Movimento?
- d) Três Mudanças.

a) Eu Vou para Lua

Objetivo: Desenvolver memória e observação.

Foco: Em lembrar de uma série em sequência.

Descrição: Faça um acordo de quem vai jogar. Depois do acordo terá um número de jogadores, porém se acontecer de ter mais de 10 jogadores, faça outro grupo. E joga um grupo por vez.

Na estrutura normal de jogo, todos estariam em roda, mas faremos assim: você numera cada jogador do grupo e usa o chat de mensagem do aplicativo ou programa que está usando para dar a aula de forma remota e coloca em sequência.

Exemplo: Maria é o número 1; Marcos o número 2; e assim sucessivamente até o número do décimo jogador. O jogo começará assim que o jogador número 1 falar: Eu vou à lua... ele deve falar essa frase e dizer o nome de um objeto, logo em seguida o jogador de número 2 falará a frase: Eu vou à lua... e fala o nome do objeto do número 1 e fala o seu objeto, o número 3 falará: Eu fui à lua... falará o objeto do número 1, do número 2 e o seu objeto, isso vai até o grupo lembrar dos objetos. Quando chegar no décimo jogador continua o jogo, poderá acontecer de ter mais de 4 rodadas de nomes de objetos, enquanto o grupo lembrar continua. Agora, caso alguém esqueça e erre, começa tudo de novo.

Nota1: Der um tempo de 10 segundos para a pessoa lembrar o objeto.

Nota 2: O chat precisa estar liberado apenas para o professor na hora do jogo.

b) Observação.

Objetivo: Melhorar a memória.

Foco: Em observar atentamente uma série de objetos.

Descrição: O professor-instrutor escolherá um jogador. Peça para os outros jogadores que procurem um objeto, mas que não podem mostrar na câmera. Após a escolha dos objetos, diga para os jogadores que eles terão 15 segundos para mostrar os objetos, são todos ao mesmo tempo. Depois de mostrar todos os objetos ao mesmo tempo, os jogadores desligarão suas câmeras. O jogador escolhido terá apenas 15 segundos para acertar todos os objetos. Caso o jogador erre, ele terá 5 segundos para acertar. Jogue quantas vezes quiser com os jogadores.

Nota 1: Escolha um número de jogadores que irá participar da rodada.

Nota 2: Trabalhe com o cronômetro.

Nota 3: É possível fazer uma tabela de pontuação, aquele que tiver mais pontuações com os acertos ganha a rodada.

AULA 3 – HORA DE JOGAR – JOGOS SENSORIAIS

c) Quem iniciou o movimento?

Objetivo: Observar os outros jogadores.

Foco: Tentar ocultar do jogador quem iniciou o movimento.

Descrição: Escolha um grupo de jogadores. Deste grupo, escolha um jogador que irá sair da sala de aula virtual. O grupo decidirá quem é que vai ser o líder que irá iniciar o movimento, onde todos os outros precisarão seguir o líder. Se o líder troca de movimento, todos os outros trocam também, fazendo uma espécie de imitação, mas não deixando o jogador perceber quem iniciou o movimento. O jogador que saiu da sessão ao voltar para a sala de aula virtual, tentará adivinhar quem iniciou o movimento. Depois de um tempo observando, dê para o jogador 3 tentativas para acertar quem iniciou o movimento. Para recomeçar o jogo, quem iniciou sai da sala virtual e todos escolhem outro jogador para iniciar o movimento.

Nota 1: O Professor-instrutor pode criar um grupo de WhatsApp para a comunicação com os jogadores. Assim, terá como falar no grupo ao mesmo tempo que está dando aula em uma chamada de vídeo, e poderá pedir para o jogador que saiu da sala voltar, quando o grupo decidir quem irá iniciar o movimento.

Nota 2: Caso você não tenha um grupo de WhatsApp com seus alunos, o professor- instrutor pode dizer que o tempo para ele voltar para a sala de aula será de 10 segundos ou em 5 segundos. Então, o grupo terá que escolher rápido quem irá iniciar o movimento.

Nota 3: Por conta da internet alguns movimentos ficaram com delay (“atraso” ou “demora”), mas o professor-instrutor pode ir falando: –Continua o jogo! Não percam o foco!

d) Três Mudanças.

Objetivo: Aumentar o poder de observação dos jogadores.

Foco: Observar no outro jogador quais as mudanças que ele fez.

Descrição: Selecione 2 jogadores por vez para jogar. Diga para um dos jogadores que precisará fazer três mudanças, como exemplo: na aparência, como o cabelo, uma expressão corporal diferente, como um movimento etc. Ou algum acessório que esteja usando para trocar de lugar. Diga que dará um tempo no cronômetro e que desligue a câmera para fazer as mudanças. Após esse tempo, diga para ligar a câmera porque o outro irá observar as mudanças que fez. Depois troca, o que observou agora irá fazer as mudanças.

Nota 1: Depois que os jogadores estiverem familiarizados com o jogo, você pode fazer um jogador ver 3 jogadores ao mesmo tempo ou 4 jogadores ao mesmo tempo.

Nota 2: Você pode fazer outras variações, como por exemplo: fazer com que todos os jogadores façam uma mudança e pedir para o jogador dizer quais foram do grupo inteiro.

Exercício referente aos jogos Sensoriais – Praticando a dramaturgia.

Exercício

- Pensando nos jogos sensoriais, crie uma frase que será o tema de sua peça. Essa frase pode ou não está relacionada sobre o isolamento social por conta da pandemia.
- Crie 1 ATO;
- 3 Cenas;
- Diálogo livre;
- No desenvolvimento da narrativa acrescente um personagem não humano que faça com que o protagonista mude sua trajetória na história.



AULA 4 – HORA DE JOGAR – JOGOS COM PARTE DE UM TODO:

- a) Parte de um todo, Objeto.
- b) Parte de um todo, Atividade.
- c) Parte de um todo, Profissão.
- d) Parte de um todo, Relacionamento.

a) Parte de um todo, Objeto.

Objetivo: Tornar os jogadores interdependentes.

Foco: Pensar rápido no que compõe o objeto.

Descrição: Forme 2 grupos com a mesma quantidade de jogadores. Escolha qual é o primeiro grupo que vai participar. Depois da escolha, diga que falará o nome de um objeto e o seu ambiente e cada pessoa do grupo terá que falar um elemento que compõe este objeto ou ambiente. Dê um tempo para o grupo pelo cronômetro. Caso o grupo consiga falar todos os elementos até o último jogador, ponto para o grupo. Porém, se o grupo não conseguir falar todos os elementos, ponto para o grupo adversário.

Exemplo: O professor falou roda gigante – é o objeto. E falou parque de diversões – é o ambiente. os jogadores do grupo precisarão falar um elemento que compõe o objeto ou o ambiente.

Nota 1: Estipule um tempo que seja em alguns segundos.

b) Parte de um todo, Atividade.

Objetivo: colaborar na cena falada.

Foco: Pensar rápido na atividade que está sendo criada.

Descrição: Forme 2 grupos. Se o grupo for de 6 jogadores, numere todos. Exemplo: o grupo A, o número 1; número 2; número 3; até o sexto jogador. Depois de numerados explique que o jogo começa numa atividade e fala a ação. O jogador de número 1 é o único que falará a atividade e diz uma ação, o jogador de número 2 rapidamente pensará em outra ação que compõem a primeira ação, assim sucessivamente até o sexto jogador.

Exemplo: O jogador número 1 fala: –Estou plantando uma árvore e fala uma ação – estou cavando; o jogador número 2 precisa falar rapidamente outra ação: –Estou colocando a semente (Já não precisa mais falar uma atividade), o terceiro jogador diz: – Estou fechando o buraco, e assim vai até o 6 jogador. Se chegou no sexto jogador e ainda tiver com tempo começa de novo o jogador número 1 fala uma atividade e diz uma ação e os 2 fala uma ação, o 3 fala outra ação, o 4 fala outra ação, até chegar no sexto. Acabou o tempo e o grupo conseguiu terminar, ganha ponto.

Nota 1: Pode ter uma variação, pergunte se quer que o professor diga a atividade, e eles diriam apenas a ação.

c) Parte de um todo, Profissão.

Objetivo: Definir um personagem por meio de um comportamento característico.

Foco: Tornar-se parte de um todo através de uma atividade profissional.

Descrição: Faça 2 grupos com o mesmo número de jogadores. Numere todos os jogadores do grupo. Exemplo: número 1,2,3..., o grupo A é o primeiro a jogar. Explique que eles terão um tempo para criar uma cena e nessa cena eles devem pensar em sua profissão, mas não poderão dizer qual é, apenas dizer suas características durante a ação. O jogador de número 1 começará com uma ação, um clímax da história, e falando seu texto improvisado irá dar características de sua profissão. O número 2 entra na história e vai falando características de sua profissão e assim sucessivamente até o último jogador do grupo. Lembre-se que precisa compor uma história em conjunto um texto improvisado. Ao acabar o tempo estabelecido pelo professor, o grupo B terá que adivinhar quais as profissões do grupo A. No final das duas rodadas veja qual o grupo que acertou mais.

Nota 1: Faça a tabela para a pontuação.

AULA 4 – HORA DE JOGAR – JOGOS COM PARTE DE UM TODO:

d) Parte de um todo, Relacionamento.

Objetivo: Definir um personagem por meio de um contexto humano.

Foco: Em comunicar o Quem (relacionamento) por meio de uma atividade.

Descrição: Forme 2 grupos. O jogo começa quando um grupo inicia uma ação, durante o improviso da história que pode vir ou não de um objeto, os jogadores precisaram ter um tipo de relacionamento. O primeiro jogador deve aceitar se relacionar com os outros jogadores como já os conhecesse.

Exemplo: Um homem entra e diz que ganhou um quadro, o outro jogador pode entrar e dizer: -Pai eu que te dei! Então, todos os outros jogadores ao entrar em cena estabelecerão um tipo de relacionamento com outro jogador.

Nota 1: Para que a rodada fique mais dinâmica estabeleça que cada jogador se relacione colocando um conflito ao entrar em cena, isso dará movimentação na história, espere para ver como o grupo se sairá na resolução do problema gerado. Para não ficar na ação por muito tempo, o professor poderá dizer: -Resolva o problema! Isso caso, o grupo não esteja sendo objetivo.

Nota 2: Sugestão de variação, o professor-instrutor pode pedir que antes o grupo estabeleça um objeto ou um ambiente.

EXERCÍCIO REFERENTE AOS JOGOS COM PARTE DE UM TODO – PRATICANDO A DRAMATURGIA.

EXERCÍCIO

- Criar uma cena (Com diálogo) tendo os jogos Com Parte de Um Todo como impulsionadores para a relação da narrativa.

Obs.: Uma das personagens guarda um segredo que só é revelada no final da cena.



AULA 5 – HORA DE JOGAR – JOGOS DO ONDE, QUEM, O QUE.

Jogos do Onde:

- a) Com Diagramas.
- b) Com Adereços de Cena.
- c) Que Horas São?
- d) Onde Especializado.

a) Com Diagramas.

Objetivo: Tornar visível o invisível.

Foco: Estabelecer através de algo visível o que está querendo dizer com isso, qual o local, cena ou a ação para a plateia.

Descrição: Antes de começar o jogo, diga para todos do grupo pegar um lápis e um caderno. Forme duplas. Uma pessoa da dupla irá desenhar um local/ambiente, o outro tentará adivinhar qual é esse ambiente. Estipule um tempo para o desenho e para adivinhação. Se o outro da dupla adivinhar, ponto para a dupla. Ao terminar faça com o outro que adivinhou. Caso o jogador da dupla não adivinhar com o desenho, diga que o jogador pode fazer uma encenação, como se estivesse nesse local, sem falar suas características, mas fazendo ações como se estivesse no ambiente.

Variação: Em dupla, um dos jogadores faz um desenho. Os outros jogadores da sala de aula serão a plateia que irá adivinhar qual é esse ambiente. Se não adivinharem, a dupla encena o ambiente.

b) Com adereços de cena.

Objetivo: Consigam definir um ambiente/ONDE com um adereço.

Foco: Mostrar o Onde.

Descrição: Forme 2 grupos. Um grupo é a plateia e o outro faz a primeira rodada do jogo e depois faz a troca. O jogador de número 1 irá pegar um objeto e começar a contar uma pequena experiência com esse objeto, dando início a história. O objeto irá determinar o ONDE. O último jogador do grupo ao entrar em cena dá uma pequena finalização no conflito e o primeiro jogador que iniciou a cena improvisada encerra a história. Defina quantos jogadores em cada grupo, se quiser numere os jogadores, mas fica a critério. Assim como o tempo no cronômetro para a cena.

c) Que horas são?

Objetivo: Estabelecer um ambiente através do corpo.

Foco: Em sentir o tempo com o corpo todo, muscular e sinestesicamente.

Descrição: Forme 2 grupos. O primeiro grupo a jogar irá escolher quem é o seu jogador que irá adivinhar. O professor-instrutor falará que todos devem fazer uma encenação sem usar fala de forma verbal. Os jogadores poderão usar adereços/objetos para a cena. É importante que a encenação do grupo consiga estabelecer as horas ou pelo menos, chegar perto das horas para o jogador escolhido possa adivinhar e marcar ponto para o seu grupo. Depois troque o grupo. O grupo que tiver mais pontos ganha a rodada.

Observação: É importante que o jogador se aproxime das horas para que o ponto seja considerado, caso não, o grupo não ganha ponto.

d) ONDE especializado.

Objetivo: Adivinhar quem é você na história.

Foco: Se envolver na história sem perder o relacionamento com outro jogador.

Descrição: Faça grupos de 4 jogadores. Cada grupo irá encenar uma história. O jogador de número 1 começa a história e o último que é o quarto jogador tem que adivinhar quem são os outros 3 na história, tipo, quem é cada um/personagem. O professor- instrutor determina o ONDE/Ambiente na história. Exemplo de ONDE: o quarto de um hotel na selva, um escritório no céu etc. É importante que o quarto jogador fale em voz alta o seu personagem na história e dos outros jogadores.

EXERCÍCIO REFERENTE AOS JOGOS DO ONDE – PRATICANDO A DRAMATURGIA.

EXERCÍCIO

- Crie um tema, 1 ato e 1 cena, com diálogo, onde tenha os jogos do ONDE como inspiração.
- Total de personagens (Livre).
- Observação: Faça os personagens através do diálogo dizer características do lugar/Ambiente, e apenas no final da cena é revelado o ONDE, o lugar em que se encontram.





JOGOS DO QUEM:

a) Quem sou eu?

Objetivo: Construindo um personagem através das suas características.

Foco: O envolvimento com a atividade de forma imediata até o QUEM seja descoberto.

Descrição: Organize um grupo de jogadores. Um deles sairá da sala de aula por alguns instantes e retornará. O grupo precisa decidir o QUEM que é o personagem que eles decidiram e irão fazer uma encenação improvisada. Nessa cena falarão das características da profissão do personagem, assim de sua importância, para o jogador adivinhar quem é.

Variação: Depois de um tempo o grupo irá se acostumar com as regras do jogo. Use personalidades do mundo artístico ou celebridades conhecidas isso irá trazer excitação ao grupo.

Nota 1: Trabalhe com o tempo em cada cena, use o cronômetro.

b) QUEM está Batendo?

Objetivo: Desenvolver os sentidos.

Foco: Mostrar o QUEM através da batida.

Descrição: Faça grupos com o número de jogadores iguais. O grupo precisará pegar um objeto que faça barulho, então estipule um tempo de 10 segundos. Vamos pensar por um instante que você tem 3 grupos de alunos, por exemplo, então nomeie os grupos tipo: Grupo A, Grupo B e Grupo C. O grupo que for começar terá que escolher um jogador que ficará com os olhos fechados ou poderá sugerir que os outros jogadores fechem suas câmeras. Ao começar, estipule um tempo para cada jogador possa mexer em seu objeto fazendo o barulho necessário para o jogador adivinhar qual é.

Nota 1: Se quiser pode numerar todos do grupo. Der um tempo a todos afim de o jogador possa sentir o silêncio necessário para escutar o barulho e assim aguçar a audição.

c) Mostrando o QUEM através de um objeto.

Objetivo: Tentar definir um personagem por meio de instrumentos.

Foco: Utilização dos objetos para definir o QUEM.

Descrição: Inicie o jogo com 2 jogadores. Use o WhatsApp para escolher quem vai ser o QUEM e o objeto para a cena. O uso dos objetos determinará o QUEM para a cena improvisada.

Variação: Caso não der para usar o WhatsApp, escolha 3 jogadores. Um dos jogadores sairá da sala de aula por alguns instantes enquanto a dupla tem um tempo para combinar os objetos e escolher o QUEM. Nessa variação os outros jogadores que estão na sala de aula já saberão quem é o QUEM e os objetos, quando o jogador retornar para a sala de aula precisará adivinhar através das características quem é o QUEM através dos objetos.

JOGOS DO O QUE:

a) O que estou comendo? Saboreando? Cheirando? Ouvindo?

Objetivo: Definir um objeto ou uma substância sem usar palavras.

Foco: Se comunicar por ação, mostrando algo sem verbalizar.

Descrição: Crie grupos, exemplo: Grupo A, Grupo B, Grupo C etc. Ao criar os grupos com 3 a 4 jogadores explique que o grupo que iniciar o jogo, um dos jogadores precisará sair de sala de aula. Os jogadores que ficar precisarão definir quem está comendo, saboreando, cheirando e ouvindo. O jogador que saiu ao retornar, precisará adivinhar o que é cada elemento. Der um tempo para o jogador retornar e para o grupo decidir o que é cada elemento. Se quiser pode usar o recurso da rede social WhatsApp para pedir para o jogador retornar à sala, caso não tenha, der alguns minutos para o seu retorno. Observação: A cena não tem verbalização, não é falada, apenas em ações.

b) Identificando objetos.

Objetivo: Desenvolver a percepção pelas texturas dos objetos.

Foco: Identificar um objeto pelas suas características.

Descrição: Um jogador sairá da sala de aula. Os outros jogadores escolherão um objeto. Cada jogador deverá pensar em uma característica desse objeto. O jogador que saiu da sala de aula ao retornar tentará adivinhar qual é o objeto pelas características. Der um tempo para o retorno do jogador e der um tempo ao grupo pensar no objeto.

EXERCÍCIO REFERENTES AOS JOGOS DO QUEM É O QUE – PRATICANDO A DRAMATURGIA A DRAMATURGIA.

- Crie uma ou 2 cenas
- Número de personagens livre
- Obs.: Coloque na cena um personagem que ajude o protagonista e um que atrapalhe sua trajetória na narrativa.



AULA 6 – HORA DE JOGAR – JOGANDO COM RÁDIO, TELEVISÃO E FÍLME

- a) Rádio.
- b) Tela de Televisão.
- c) Dublagem.

a) Rádio

Objetivo: Aprender a improvisar de forma não visual, mas experienciar uma história por meio de seus ouvidos.

Foco: Saber trabalhar em grupo e praticar a improvisação por meio da voz e do som.

Descrição: Determine quantos jogadores irão jogar no primeiro momento. Depois disso, avise aos outros jogadores que ficaram de ouvintes. O grupo de jogadores transformará a sala de aula em um estúdio de rádio, um programa que fará uma cena de uma história de forma improvisada, porém, a cena antes de começar é necessária a criação do ONDE que é o ambiente da história e o QUEM que são os personagens. Após essa escolha, a cena começará, no entanto, O QUE o porquê, as ações precisam aparecer durante a improvisação. Disponha um tempo para o grupo determinar o ONDE e o QUEM. Depois der um tempo para a realização da cena. As câmeras dos jogadores serão desligadas, ficando apenas o áudio.

Observação: Quem quiser usar objetos para criar sons, como uma espécie de sonoplastia, diga que pode, isso irá enriquecer a cena. Se achar que o grupo está com dificuldades para criar o ONDE e o QUEM, ajude-os dando exemplos como: Uma rádio novela, um jogo de futebol, um ataque alienígena etc.

Nota 1: Diga aos outros jogadores que estão como ouvintes para prestarem atenção se os que estão improvisando conseguirem incluir em sua cena o ONDE, QUEM e O QUE em sua história.

b) Tela de Televisão

Objetivo: Aprender a criar conteúdo de televisão.

Foco: Fazer os jogadores a ter agilidade na troca de personagens adereços e conteúdo.

Descrição: Forme um grupo de jogadores. Se o grupo for de 4 jogadores, um deles irá assistir à televisão, enquanto os outros 3 irão criar o conteúdo que está passando na TV. Oriente aos que irão criar o conteúdo que desliguem suas câmeras e só voltem a ligar quando o jogador que irá assistir disser: –Vou mudar de canal! Imediatamente um deles podem abrir a câmera e improvisar o conteúdo desse canal. Se ele repetir a frase, o que estava fazendo desliga a câmera e outro liga fazendo sua cena.

Nota 1: O jogador que irá assistir pode além de falar a frase, vou mudar de canal, falar o que vai assistir, isso dar uma pré-seção a cena, fazendo com que o que vai criar o conteúdo pense rápido no que irá improvisar. Exemplo: – Vou mudar de canal e assistir uma venda de imóveis! –Vou mudar de canal e ver um filme os vingadores!

Nota 2: Pode usar objetos, cenário, o que achar necessário para a cena improvisada.

Nota 3: É normal de primeira a cena não acontecer bem-organizada, porém com o passar do tempo, todos entenderem a dinâmica e regras, jogarão sozinhos.

c) Dublagem

Objetivo: Desenvolver a comunicação numa percepção sensorial através da expressão falada.

Foco: Não perder o ritmo da ação falada como se tornasse um único jogador.

Descrição: Crie duplas com os jogadores. Oriente os jogadores que um irá falar uma história e o outro irá dublar. É necessário que a cena crie um dinamismo, para isso diga para o jogador começar a mexer a boca como se estivesse fazendo blablação e a fazer expressões corporais. Isso ajudará o outro jogador a criar ideias de texto para sua improvisação. Oriente as duplas que eles terão que criar o ONDE o QUEM e O QUÊ. Determine um tempo no cronômetro para cada cena.

EXERCÍCIO REFERENTES AOS JOGOS DO RÁDIO, TELEVISÃO E DUBLAGEM – PRATICANDO A DRAMATURGIA

EXERCÍCIO

- Criar uma Rádio Novela (Tema, sinopse, 1 ato, cenas, personagens etc.);
- Criar um comercial de TV; sendo 1 cena – a produção discutindo o produto que vai para o comercial, 2 cena – algo inesperado acontece e é feita a troca do produto, 3 cena – a produção decidindo o produto final, e elaborando o comercial, 4 cena o comercial, mas algo no final da cena acontece um suspense.



AULA 7 – HORA DE JOGAR – JOGOS QUE AJUDE NO DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL

- a) No mesmo lugar
- b) Charadas.
- c) Construindo uma estória.
- d) Relatando um incidente acrescentando colorido.

a) No mesmo lugar

Objetivo: Treinar os jogadores no desenvolvimento de respostas imediatas a sugestões.

Foco: No desenvolvimento de uma cena pela combinação de informações.

Descrição: Escolha 4 jogadores. Para esse jogo a plateia tem uma participação, eles devem escolher o ONDE, o QUEM e o O QUE, a hora do dia, e o tempo climático. Os quatros jogadores escolhidos farão uma cena improvisada. O tempo da cena é determinado pelo professor-instrutor que pode usar o cronômetro.

Nota 1: Veja se os 4 jogadores conseguiram colocar o ONDE, QUEM e O QUE, a hora, e o tempo climático que a plateia sugeriu.

Nota 2: Faça uma conversa com o grupo depois da cena, veja se foi colocado todos os elementos ou se foi incluído outros.

b) Charadas

Objetivo: Desenvolver material dramático.

Foco: Ocultar a palavra dentro de uma sequência de eventos (cenas).

Descrição: Escolha um jogador para adivinhar a charada. Diga ao jogador que ele deve sair por alguns minutos da sala de aula. Os outros jogadores que ficarem na sala de aula farão subgrupos de acordo com o número da palavra que escolherem, exemplo: se o grupo escolher a palavra chocolate essa palavra tem 4 sílabas, logo, o grupo precisa fazer 4 grupos e cada grupo ficará com uma sílaba. O que determina os subgrupos é a palavra, se a palavra tem 4 sílabas será 4 grupos, se tem 5 sílabas, será 5 grupos, e assim sucessivamente. O grupo deve determinar o ONDE, QUEM e O QUÊ. Cada grupo vai ter um tempo determinado pelo professor-instrutor para fazer uma cena improvisada e nessa cena a sílaba que ficou com o grupo deve ser enfatizada. Lembre-se o ONDE, QUEM e O QUE é para o grupo todo, porém cada subgrupo tem a sua sílaba que deverá ser enfatizada durante a cena toda. Quando o jogador que saiu da sala de aula voltar precisará adivinhar que palavra que o grupo escolheu juntando todas as sílabas.

Nota 1: O jogo requer bastante tempo para ser desenvolvido, antes de começar explique de maneira objetiva os procedimentos.

c) Construindo uma estória

Objetivo: Ouvir e compreender as palavras de uma estória como percepção plena.

Foco: Na atenção cinestésica (física) às palavras da estória.

Descrição: O professor-instrutor começa a contar uma estória e a qualquer momento ele pode parar. Deve explicar antes uma regra importante, todos devem ficar atentos no que o antecessor está falando, pois ele não poderá repetir para lembrar. Quando um para de falar, imediatamente o outro continua. O último jogador finaliza.

Nota 1: É importante prestar bastante atenção para não se perder.

Nota 2: As histórias podem ser inspiradas nos clássicos infantis, caso o grupo tenha dificuldade de começar do zero

Nota 3: Observe se o grupo, depois de um tempo usando o ONDE, QUEM e O QUE, incluem para a construção de cenas.

AULA 7 – HORA DE JOGAR – JOGOS QUE AJUDE NO DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL

d) Relatando um Incidente Acrescentando Colorido

Objetivo: Acrescentar dimensões ao Onde, percebendo e descrevendo.

Foco: Em ver um incidente em cores na medida em que está sendo contado.

Descrição: Dois jogadores. A conta para B uma estória simples (um incidente, limitado a 5 ou 6 frases). Então, B conta a mesma estória acrescentando tantas cores quanto possível. Exemplo: jogador A – “Eu caminhava pela rua e vi um acidente entre um carro e um caminhão em frente ao prédio da escola...”. Quando o jogador B continuar, ele irá recontar a mesma estória, mas agora acrescentando cores: “Eu caminhava pela rua cinzenta e vi um acidente entre um carro verde e um caminhão marrom em frente ao prédio da escola que era amarelo...”.

Variação de jogo: Nas mesmas regras, mas agora colocando texturas, odores, sons, formas na estória improvisada.

Nota 1: Esse jogo estimula a concentração, a memória e a criação de enredos. Explore ao máximo esse jogo com o grupo de jogadores.

EXERCÍCIO REFERENTES AOS JOGOS DESENVOLVENDO MATERIAIS – PRATICANDO A DRAMATURGIA EXERCÍCIO A DRAMATURGIA.

- Criar uma peça que fale sobre uma história real (Elementos livre);
- Criar uma peça que coloque charadas, um colorido na cena, e um narrador que participa e narra a história.
- Lembrete: A construção da narrativa deve ser elaborada com a ideia dos jogos
- Onde, O Quem e O Que.



AULA 8 – HORA DE JOGAR, – JOGOS – COMUNICAR ATRAVÉS DE PALAVRAS.DE MATERIAL

- a) Dar e Tomar: Leitura
- b) Ver a Palavra

a) Dar e Tomar: Leitura.

Objetivo: Ajudar os jogadores a prestar atenção total um ao outro.

Foco: Em tomar a sua vez de ler em voz alta.

Descrição: Divida a turma em números iguais em 2 grupos. Numere cada jogador, exemplo: jogador número 1, jogador número 2, jogador número 3 e sucessivamente. O professor irá selecionar um texto em que o grupo irá ler de forma simultânea, assim que o professor der esse comando: -Voz alta! O jogador de número 1 começa a ler em voz alta o texto, todos os outros continua acompanhando a leitura, quando o professor der esse outro comando de voz: -Silêncio! Todos voltam a ler em silêncio. Mas, a partir do momento que o professor começar a falar o número do jogador e o comando Voz Alta, o jogador deverá ler em voz alta imediatamente, quando chamar o número de outro, o que estava falando fica em silêncio, mas continua acompanhando o texto. O professor ficará fazendo essas vozes de comendo até o último jogador. O grupo que conseguir ler de forma contínua, sem muitas interrupções, ganha ponto.

Nota 1: O professor instrutor deverá pesquisar um texto antes da aula.

Nota 2: Determine um tempo no cronômetro para a leitura.

Nota 3: Abra um quadro de pontuação.

b) Ver a Palavra.

Objetivo: Estimular a percepção sensorial.

Foco: Está atento no que está sendo narrado.

Descrição: Forme duplas. Organize as duplas em sequência numérica. Depois dessa organização, diga para uma das duplas que o jogador precisará contar uma história real, uma experiência de que já viveu. A história que ele vai contar não pode ser parada e ele precisará incluir na história 3 palavras que o professor-instrutor dirá. Determine um tempo para a história. Ao acabar o outro jogador da dupla começa. A dupla que tiver mais pontuação por ter colocado as 3 palavras na história ganha ponto.

Variação: Apesar de ser em dupla, o jogo também pode determinar de forma individual.

Assim, poderia pegar os jogadores que fizeram mais pontuação, nesse caso, que conseguiram colocar as palavras em pouco tempo. E fazer uma rodada com o outro jogador da outra dupla. Organizando por etapas as rodadas até sobrar o jogador que conseguiu em pouco tempo incluir as palavras em sua história.

Nota 1: Determine um tempo curto no cronômetro para a história, isso fará com que o jogador pense rápido. Se quiser coloque as palavras no chat de conversa que está tendo a aula. Isso dará um dinamismo ao jogo, pois o jogador irá adicionando as palavras em sua história.

EXERCÍCIO REFERENTES AOS JOGOS COMUNICAR ATRAVÉS DE PALAVRAS – PRATICANDO A DRAMATURGIA:

- **Crie um Tema;**
- **1 Ato;**
- **1 Cena;**
- **Apenas três personagens.**
- **Observação: O tema é uma onomatopeia 1 , e na narrativa fazer um trabalho com o diálogo dos três personagens em que um interrompe o outro, como se tomasse para si a fala do outro, e colocasse uma ideia contrária do que o personagem iria dizer. E se possível usar as onomatopeias com frequência.**



AULA 9 – HORA DE JOGAR – JOGOS – COMUNICANDO COM SONS

- a) Blablação: vender Marionetes
- b) Apenas Mãos

a) Blablação: Vender.

Objetivo: Sentir a dificuldade em persuadir uma plateia.

Foco: Em comunicar a uma plateia.

Descrição: Antes de começar o jogo diga ao grupo de jogadores para encontrarem um objeto em casa. Escolha um jogador e explique que ele(a) não poderá mais falar de forma verbalizada, apenas em blablação, exemplo: Blá-blá-blá. Dando as devidas intenções em forma de blablação para que venda o objeto. Se possível, determine um tempo no cronômetro para cada rodada de jogo.

Variação: Escolha 3 jogadores, um irá fazer a venda do objeto, enquanto os outros dois farão perguntas. Eles são clientes. O que está vendendo irá responder em blablação.

b) Apenas Mãos

Objetivo: Isolar as mãos como um instrumento expressivo do corpo.

Foco: Em mostrar o Onde, Quem e O Que apenas por meio das mãos.

1 Onomatopeias é uma figura de linguagem que tentam reproduzir, por escrito, sons e ruídos de objetos, animais e fenômenos da natureza.

Descrição: Forme grupos de 3 a 4 jogadores. Um dos jogadores sairá da sala de aula por alguns instantes. Os outros do grupo farão uma cena usando apenas as mãos e o jogador que saiu da sala de aula ao retornar tentará adivinhar qual é o ambiente O ONDE ou o personagem QUEM ou a ação O QUÊ?. Nesse jogo, caso o jogador acerte, o grupo ganha ponto. Repita todo o processo com o outro grupo. Quem conseguir mais pontos ganha a rodada. Determine quantos pontos para cada rodada. Lembre-se de trabalhar com ONDE o ambiente, O QUEM os personagens e O QUE a ação ajuda os jogadores a definir a história.

Nota 1: Diga para os jogadores desligarem os microfones e colocar a câmera de uma maneira que pegue a imagem apenas das mãos deles.

Nota 2: Der um tempo no cronômetro para cada cena.

EXERCÍCIO REFERENTES AOS JOGOS COMUNICANDO COM SONS – PRATICANDO A DRAMATURGIA:

Exercício:

- Crie uma cena que algo precise ser vendido, porém a venda não consegue ser concluída por diversos conflitos que vão aparecendo na narrativa. Use o jogo Apenas Mãos para movimentação das ações dos personagens.
- Obs.: Um dos personagens se expressa com outra linguagem.

AULA 10 – HORA DE JOGAR – JOGOS DE ESTÍMULO MÚLTIPLO

- a) Quanto Você Lembra?
- b) Conversação Em Três Vias
- c) Escrever Em Três Vias
- d) Jogo do Desenho de Objetos

a) Quanto você lembra?

Objetivo: Concentrar-se em 2 atividades ao mesmo tempo.

Foco: Em ler e ouvir ao mesmo tempo.

Descrição: Forme duplas. Um jogador será o leitor e o outro será o locutor. O leitor irá ler um texto pré-selecionado pelo professor-instrutor. Enquanto o locutor irá contar uma história em voz alta. Antes de trocar os jogadores para outra rodada pergunte ao leitor se ele conseguiu entender o que leu e ouviu.

Variação: Escolha 3 jogadores um será o leitor e os outros 2 jogadores serão os locutores. Nesse caso, cada locutor contará sua história. No final pergunte ao leitor se ele entendeu as 2 histórias e o que leu.

Nota 1: É importante que o professor-instrutor pesquise textos razoavelmente fáceis de leitura, pois ajudará quem tiver dificuldade no início. Ajude no dinamismo do texto para a leitura durante o jogo pelo word. (Dependendo de qual vídeo ou aplicativo esteja usando par a aula remota, pergunte se todos veem o texto e ajude no manuseio do texto para o aluno conseguir ler).

Nota 2: É importante que os jogadores que farão os locutores não parem de falar suas histórias, e que se expresse e faça uma articulação boa das palavras para que o leitor possa entender o que eles estão falando.

b) Conversação em três Vias.

Objetivo: Desenvolver alerta para informações vindas a partir de estímulos múltiplos.

Foco: Para o jogador que irá contar a história é manter simultaneamente a comunicação com o público enquanto vai escutando as palavras. Para os outros jogadores é manter uma conversação com o jogador através de suas palavras.

Descrição: Escolha 3 jogadores. Um dos jogadores começará a contar uma história, que pode ser de cunho pessoal ou fictícia, os outros dois jogadores devem ir falando palavras aleatórias e o que está contando deve incluir imediatamente essas palavras em sua história. É importante que a história não seja interrompida para escutar a palavra, o jogador vai incluindo na medida em que escuta.

Nota 1: Não há conversa entre os jogadores apenas a escuta das palavras.

Nota 2: Os jogadores podem ir colocando as palavras no chat da conversa ou usar o vídeo e o microfone.

AULA 10 – HORA DE JOGAR – JOGOS DE ESTÍMULO MÚLTIPLO

c) Escrever em três Vias

Objetivo: Aprender a se concentrar em diversas coisas ao mesmo tempo.

Foco: Escrever simultaneamente e sobre 3 assuntos diferentes.

Descrição: O grupo todo joga. Diga aos jogadores que peguem um caderno ou uma folha A4, nessa folha crie 3 colunas numerando em coluna 1, coluna 2 e coluna 3. Antes de começar a rodada de escrita diga a eles que criem um tema para cada coluna e que coloque no início lá em cima ou do lado. O professor-instrutor iniciará o jogo dando o tempo no cronômetro e falará um número que pode ser o 1, 2 e 3. Ele alternará os números de forma aleatória, e os jogadores devem ir para a coluna que ele disser o número. Não há problema se a história não for terminada, ou ser deixada incompleta.

Exemplo: Quando o professor-instrutor falar o número 1 todos os jogadores começam a escrever nessa coluna, o professor-instrutor troca para o número 2, então eles começam a escrever na coluna de número 2, e assim até terminar o tempo. No final, teremos textos divertidos. Escolha alguns para serem lidos em sala.

Exemplo de organização para o jogo (Para ser feito no caderno do aluno):

The diagram consists of three vertical black lines of equal height, spaced evenly across the width of the slide. Above each line is a blue text label. The first line on the left is labeled '(1) Padaria', the middle line is labeled '(2) Zumbi', and the third line on the right is labeled '(3) Terra na pandemia'.

Variação: Os jogadores escolhem seus temas, mas trocará com outro jogador. Assim, o outro irá escrever no tema do outro, o desafiando de um assunto diferente. Der um tempo no cronômetro e veja quais histórias surgem.

AULA 10 – HORA DE JOGAR – JOGOS DE ESTÍMULO MÚLTIPLO

d) Jogo do Desenho de Objetos.

Objetivo: Comunicar rapidamente um objeto por meio do desenho.

Foco: Em comunicar-se por meio de imagens.

Descrição: Divida a sala em 2 grupos ou se preferir pode fazer duplas. Permita que o grupo decida quem é o primeiro a desenhar. Diga para o jogador qual é o nome do objeto. Determine o tempo no cronômetro para que ele desenhe e depois determine o tempo para que o grupo possa adivinhar que objeto é esse. Crie coluna de pontuação para os grupos, a cada acerto um ponto.

Observação: A rede WhatsApp deverá ser usada. Crie um grupo com os alunos para as aulas. No contato no privado com o(a) aluno (a), envie o nome do objeto. Ao voltar para o jogo ele já saberá o que desenhar. Caso não possa usar de jeito nenhum a rede social WhatsApp, der o tempo no cronômetro para que o jogador possa pensar em um objeto e depois outro tempo para desenhar e para o grupo adivinhar.

Nota 1: A habilidade para desenhar é o de menos nesse jogo, o importante é a comunicação através da imagem.

Nota 2: A excitação toma conta do grupo, sendo crianças ou adultos, deixe o grupo depois trazer outros temas ou suas próprias ideias de objeto. Variação (Com jogadores avançados): Use palavras abstratas como amor, alegria, dor etc. Você pode determinar que os sinônimos podem entrar na jogada e pontuar.

EXERCÍCIOS REFERENTES AOS JOGOS ESTÍMULO MÚLTIPLO – PRATICANDO A DRAMATURGIA: EXERCÍCIO – REFERENTE AO JOGO QUANTO VOCE LEMBRA?

- Crie uma cena em que o locutor de uma rádio tem um quadro que recebe cartas de seus ouvintes relatando algo que aconteceu em suas vidas. Observação: O locutor dar sua opinião no final.

Exercício – Referente ao jogo Conversação Em Três Vias.

- Crie uma cena em que três personagens se encontram em suas janelas do prédio em que moram. Uma dessas personagens precisa relatar por telefone para outra personagem o que conversaram. porém não entendeu quase nada do que falaram.

Observação: O exercício do jogo Escrever em Três Vias é ele próprio, pois o foco desse jogo é escrever simultaneamente sobre 3 assuntos diferentes, sendo bastante explorado as ideias de forma prática e rápida, gerando conteúdo com o próprio ato de jogar.

Exercício – Referente ao jogo Desenho de Objetos.

- Crie uma cena em que um personagem deixa um tesouro para seus amigos, mas ele no final da mensagem deixa um enigma desenhando objetos. Qual seria o lugar que está o tesouro?

REFERÊNCIAS:

- COURAMABILE, Luís Roberto. Do que estamos falando quando falamos de Escrita Criativa. *Revista Criação & Crítica*, n. 28, p. 132-149, 2020.
- RABELO, Carlos Afonso Monteiro et al. *Um método de ensino e criação em dramaturgia: ensaiando para escrever*. 2016.
- COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro & pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação*. Tradução, Karen Astrid Muller e Silvana Garcia. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- DELLA COSTA, Rossana Perdomini; DA SILVA, Bruna Nathália Alves; DE SOUZA, Natália. Teatro e construção de conhecimento em ensino remoto: reflexões a partir da experiência com o PROLICEN/2020 na UFSM. *Anais ABRACE*, v. 21, n. 1, 2021.
- GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 1999.
- HODGES, Charles et al. As diferenças entre o aprendizado online e o ensino remoto de emergência. *Revista da escola, professor, educação e tecnologia*, v. 2, 2020.
- DE MELO, Flavio Vieira; FABBRO, João Armando; DE CASTRO LEITE, Thiago. O que estamos fazendo? Ensaio sobre a virtualidade dos espaços, relações e sujeitos nas aulas remotas de Teatro. *Rebento*, v. 1, n. 13, 2020.
- JOYE, Cassandra Ribeiro; MOREIRA, Marília Maia; ROCHA, Sinara Socorro Duarte. Educação a Distância ou Atividade Educacional Remota Emergencial: em busca do elo perdido da educação escolar em tempos de COVID-19. *Research, Society and Development*, v. 9, n. 7, p. e521974299-e521974299, 2020.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos teatrais*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2009.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- NASCIMENTO, Ernane Fernandes do et al. *Jogos teatrais, jogos performáticos e redes sociais na internet: o Facebook e o WhatsApp como potências norteadoras na criação de jogos em sala de aula*. 2016.
- PEREIRA, Eliane Vieira et al. *IMPROVISAÇÃO TEATRAL E O ESPAÇO DE EXPERIMENTAÇÃO DO PETECA: PRÁTICAS NAS PLATAFORMAS DIGITAIS, EM CONTEXTO PANDÊMICO*. 2020.
- SLADE, Peter. *O jogo dramático infantil*. Trad. Tatiana Belinky. São Paulo: Summus, 1978. v. 2
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais na sala de aula*. Trad. Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2008.