



## JOGOS TEATRAIS NA SALA DE AULA: UM MANUAL PARA O PROFESSOR

Maria Abadia Cardoso \*

Universidade Federal de Uberlândia – UFU

[ma\\_cardoso\\_h@hotmail.com](mailto:ma_cardoso_h@hotmail.com)

Da diversidade de elementos que a palavra teatro apresenta, é consensual que sua essência reside na transformação do ator em personagem. Apesar de aparentemente simples, essa definição não pode excluir que, da passagem de um para o outro, há um complexo processo e uma série de questões a serem consideradas.

É justamente explorando as particularidades de cada uma dessas instâncias e apresentando novos aspectos, conceitos e possibilidades da linguagem teatral, e especialmente da articulação teatro/educação, que o livro de Viola Spolin “*Jogos Teatrais na sala de aula: o livro do professor*” se organiza.<sup>1</sup>

Há uma preocupação de Spolin em mostrar que os jogos teatrais – pensados especificamente no ambiente da sala de aula – não são meros “passatempos do currículo”. Por meio deles é possível abordar conteúdos específicos de diversas disciplinas. Mas a sua aplicação não se restringe a esta possibilidade e a extensão do ato de “brincar”, conceito este que permeia quase toda a empreitada da autora, é uma de suas expressões:

Através do brincar, as habilidades e estratégias necessárias para os jogos são desenvolvidas. Engenhosidade e inventividade enfrentam

---

\* Mestre em História pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e integrante do Núcleo de Estudos em História Social da Arte e da Cultura (NEHAC). Dentre suas publicações destacam-se: CARDOSO, Maria Abadia. Filosofia e Dramaturgia: a construção de uma realidade humana em *Mortos Sem Sepultura* (Jean-Paul Sartre, 1945). *Fênix* – Revista de História e Estudos Culturais, Uberlândia, v. 2, n. 1, p. 1-22, 2005. Disponível em: <[www.revistafenix.pro.br](http://www.revistafenix.pro.br)>; CARDOSO, Maria Abadia. Entre o orgulho e a possibilidade de transformação: o engajamento em *Mortos sem Sepultura* de Jean-Paul Sartre. *Fênix* – Revista de História e Estudos Culturais, Uberlândia, v. 2, n. 2, p. 1-17, 2005. Disponível em: <[www.revistafenix.pro.br](http://www.revistafenix.pro.br)>.

<sup>1</sup> SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais na sala de aula: o livro do professor*. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2007, 321 p. Doravante as referências a essa obra serão feitas no corpo do texto apenas com a indicação do número da página.

todas as crises que o jogo apresenta, pois todos os participantes estão livres para atingir o objetivo do jogo a sua maneira. (p. 30)

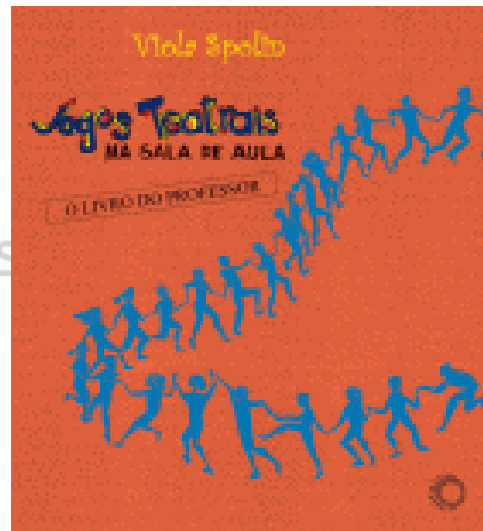
Em verdade, os atributos como engenhosidade e inventividade são passíveis de ser alcançados porque três aspectos permeiam a inserção dos jogadores no processo: a liberdade, a intuição e a transformação. Estes, por sua vez, no campo dos jogos teatrais, adquirem características particulares e que se entrecruzam. Assim, os participantes devem estar livres para experimentar o ambiente físico e social do jogo, e, concomitantemente, a intuição só pode nascer do contato direto com este mesmo ambiente, ou seja, é necessário que exista uma interação nos níveis intelectual, físico e intuitivo, apenas num terceiro momento é possível uma transformação.

Após evidenciar estes aspectos, no que se refere à inserção dos participantes, a autora apresenta os pontos essenciais de todo jogo teatral. O primeiro deles é o *foco*. Este permite manter o jogo em movimento e é o meio de se chegar ao objetivo. Ao mesmo tempo, apresenta um “problema” a ser solucionado. A sua função é de suma importância: “Através do foco entre todos, dignidade e privacidade são mantidos e a verdadeira parceria pode nascer”. (p. 32)

A instrução, segundo ponto a ser valorizado, é o que permite “guiar” o jogo na direção do foco. “A instrução pode ser evocativa, plena de potencialidades; pode ser um catalisador estimulante, provocante”. (p. 33)

O terceiro ponto é a avaliação. Esta não se pauta em julgar ou criticar, mas simplesmente “contabilizar” o que foi apreendido ou realizado no decorrer do jogo. “A avaliação, muitas vezes, é uma oportunidade para o professor e os jogadores emitirem uma opinião sobre a ‘maneira certa’ de fazer algo”. (p. 35)

É possível perceber que, embora Spolin nos apresente inicialmente conceitos e noções gerais sobre a proposta dos jogos, o seu objetivo, longe de estabelecer um processo estático ou imóvel, pauta-se pelo incentivo da construção de um ambiente acolhedor. Este, por sua vez, torna possível a liberdade e a criatividade de cada um dos participantes e facilita o sucesso dos jogos. Paralelamente a estas instâncias, o respeito



pelo outro e a responsabilidade no processo propiciam o surgimento de novas relações na sala de aula.

A partir da apresentação dessas idéias gerais, torna-se perceptível que o intuito da autora ultrapassa a mera necessidade de propiciar que os jogadores se tornem “atuantes”, algo que, conforme posto inicialmente, estaria ligado à essência do teatro. Ao valorizar cada uma das instâncias mostradas até o momento, Spolin evidencia que sua preocupação dever ser situada menos na criação de atores – não que esta esteja ausente, todavia, sua prioridade se apresenta num momento *a posteriori* – que nas conseqüências a serem retiradas da experiência do processo das oficinas. Não é aleatoriamente que “liberdade”, “intuição” e “criatividade” serão termos constantemente retomados na diversidade dos jogos apresentados de forma detalhada pela autora.

Dentre esta diversidade, estão os “Jogos de Aquecimento”. Como a própria expressão explícita o objetivo destes jogos é aquecer, elevar a energia e remover a distração dos participantes. Aliando a utilização de espaços ao ar livre, cantos e jogos oriundos da cultura popular, essas atividades “envolvem movimento físico, música prazerosa e um pouco de atuação”. (p. 53)

Ainda com o intuito de aquecer e focar na interação do grupo os “Jogos de Movimento Rítmico” propiciam que os jogadores se tornem conscientes do movimento corporal. “Nas oficinas de jogos teatrais, os estudantes devem sentir-se livres para explorar”. (p. 63) Estão entre os objetivos destes jogos: explorar movimento e expressão física, descobrir o movimento natural e compreender os elementos do movimento.

Após focalizar na exploração da consciência do próprio corpo em movimento, as “Caminhadas no Espaço” permitem aos jogadores a (re)descoberta ou (re)familiarização do espaço da sala de aula, além de criar uma consciência sensorial. Podem ser apresentados como focos destes jogos: tocar um objeto e deixar que o objeto toque o jogador, sentir o espaço com o corpo todo. Movimentar na área do jogo com os olhos vendados, etc.

Nos chamados “Jogos de Transformação” há uma instrução constante para que se mantenham os objetos no espaço, fora da cabeça. É o seu significado que parece instigante, pois são atividades que focam em criar e explorar objetos imaginários. E, ao mesmo tempo, as conseqüências destes jogos são múltiplas. A exemplo, uma bola invisível arremessada para um parceiro de jogo ajuda os participantes a compartilhar e estabelecer contato com os outros. São jogos que objetivam: sentir o espaço e descobrir

que este pode ser manipulado, explorar uma nova forma de comunicação não-verbal, despertar a comunicação invisível dos jogadores, encorajar o acordo no grupo e a participação conjunta. Segundo a autora, nesse processo: “Quando o invisível se torna visível, temos a magia teatral”. (p. 77)

Os jogos apresentados até o momento versam fundamentalmente em conhecer e explorar o espaço, os objetos e a inserção do corpo neste mesmo espaço. São mostrados como “aquecimentos” e após sua execução, segundo a autora, o grupo estará preparado para perceber conscientemente outra parte de seu corpo: os sentidos. Estes são primordiais para a linguagem teatral, haja vista que, os adereços e cenários são passíveis de transformarem-se em objetos distintos do que realmente são, assim, paredes de tijolos podem ser feitas de papelão. Nesse processo, não basta que os atores se comportem como se esses objetos fossem reais, é necessário senti-los como tais. É justamente aqui que se situa a importância do equipamento sensorial, este cumpre uma função específica “[...] seu corpo físico para tornar visível para a platéia aquilo que é invisível”. (p. 97) Dentre os objetivos destes jogos destacam-se: prestar atenção na ação de cena, tornar os jogadores conscientes das várias propriedades de um objeto, aguçar a capacidade de observação e memorização, aprimorarem os sentidos da audição e da visão.

Há ainda outra particularidade dos jogos apresentados por Spolin, a maioria traz à tona a “exigência” de colaboração e ajuda mútua entre os jogadores. Especialmente nos “Jogos com parte de um todo”, essa característica encontra-se mais delineada: “Quando um jogador percebe que ele ou ela não pode puxar a corda sem alguém para esticá-la do outro lado”. (p. 111) A própria expressão tornar-se “parte de um todo” já vem associada à necessidade de responsabilidade, interação, observação, etc. Estão entre os objetivos destes jogos: tornar os jogadores interdependentes e colaboração nas atividades.

A obra de Spolin apresenta uma série de jogos que possibilitam a construção de ambientes, personagens e ações. O desenvolvimento de material, os exercícios de improvisação e a narração de histórias de apresentam como prioridades das oficinas.

Ficam perceptíveis ainda as instruções para a preparação para uma apresentação pública em que se é descrito detalhadamente as questões que perpassam desde a escolha de uma peça, os aspectos prioritários dos ensaios, a marcação de cenas até a finalização do espetáculo.

A riqueza e amplitude de *Jogos Teatrais na Sala de Aula* não se restringe apenas à exposição detalhada de uma seqüência de jogos e seus respectivos objetivos, focos e descrições, nem a apresentação e explicação de conceitos tão caros à linguagem teatral, mas também as conseqüências a retirar de cada uma das atividades são também primordiais. Não é aleatoriamente que expressões como: atitude, liberdade, criatividade, inventividade, comunicação, necessidade de compartilhar e comunidade se afiguram constantemente entre os objetivos dos jogos. Termos estes muitas vezes ausentes do universo da sala de aula.

Não é possível ainda desconsiderar que as oficinas permitem aos jogadores reavaliar os espaços em que estão inseridos e tornar-se conscientes da amplitude de seus corpos, esta se estende tanto para os aspectos físicos e sensoriais quanto para as comunicações verbal e não verbal. Ao mesmo tempo, a prioridade do “eu” com o “outro”, algo tão ausente na atualidade, também é uma das marcas das atividades propostas pela autora.

Por todos esses motivos a leitura da obra torna-se fundamental não apenas para aqueles que buscam experimentar as inúmeras possibilidades da articulação teatro-educação, mas, principalmente, para que se faça um retorno para o cotidiano da sala de aula e (re)avaliar a prática e os objetivos da própria educação.

Enfim, é certo que não é possível mostrar nestas poucas linhas a intensidade do livro de Spolin. Buscou-se aqui expor minimamente alguns dos jogos e as prioridades de cada um, todavia, a descrição dos mesmos e a riqueza de detalhes em que são propostos só podem ser abarcadas no contato direto com a própria obra. Portanto, boa leitura!