

FACCAMP- FACULDADE DE CAMPO LIMPO PAULISTA

BRUNA GUEDES DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS TEATRAIS NO ENSINO
FUNDAMENTAL

CAMPO LIMPO PAULISTA

2011

BRUNA GUEDES DA SILVA

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS TEATRAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Faculdade Campo Limpo Paulista para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, sob orientação do Professor Especialista Cleber de Carvalho Lima.

CAMPO LIMPO PAULISTA

2011

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe."

Jean Piaget

Dedico este trabalho aos meus familiares, à minha amiga e professora de teatro Eliene, pelo apoio e sugestões e ao meu orientador Cleber pelo suporte e disposição em ajudar.

Agradeço,

Primeiramente aos meus familiares que apoiaram desde o início a escolha da minha profissão;

Aos meus colegas de classe por estarem caminhando comigo a três anos, sempre me ajudando e apoiando em todos os sentidos;

A minha amiga e professora de teatro Eliene Freitas que me ensinou muito sobre o significado e a essência das artes cênicas, e que contribuiu muito com livros e dicas bibliográficas;

E ao meu orientador Cleber de Carvalho Lima que me auxiliou e esteve sempre presente para tirar dúvidas e dar sugestões.

RESUMO

O presente trabalho originou-se da necessidade em obter-se um maior conhecimento da importância dos jogos teatrais na educação.

O primeiro capítulo aborda o teatro na educação seguindo o pensamento principalmente de Maria Clara Machado e Viola Spolin, além dos PCN's. O segundo capítulo apresenta os jogos teatrais e sua importância na sala de aula, seguindo o pensamento de Viola Spolin e Jean Piaget e ressaltado por outros autores. O terceiro e último capítulo cita as fases do desenvolvimento da criança segundo Piaget e sua visão sobre os jogos na sala de aula. Os três capítulos reforçam a importância de novas metodologias na educação, com o teatro deixando de ser unicamente apresentado em formas de espetáculos e passando a ser mediado pelo professor através dos jogos.

SUMÁRIO

Introdução.....	8
1. Teatro na educação.....	9
2. Jogos teatrais.....	13
3. As fases do desenvolvimento da criança segundo Piaget e o jogo simbólico.....	18
Conclusão.....	22
Referências.....	24

INTRODUÇÃO

Embora os objetivos da educação atual sejam mais lúdicos, observa-se que alguns pontos ficam apenas no registro. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, por exemplo, destacam-se quatro linguagens que devem ser contempladas no ensino da Arte, sendo estas: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro. No entanto, o ensino das artes continua supérfluo, com ênfase maior nas Artes Visuais, em muitos casos, apenas nas Artes Visuais, sendo deixadas de lado as outras linguagens.

Por acreditar que as outras áreas precisam ser contempladas na mesma proporção, escolhi o tema: Jogos Teatrais, pois este envolve uma série de elementos da arte, que podem contribuir para uma nova visão de arte para o educador.

Além disso, observa-se que o teatro é usado nas escolas, na maioria das vezes em datas comemorativas, onde os professores pedem aos alunos que encenem pequenas histórias e apresentem aos seus familiares. Porém o teatro vai muito além, sua principal característica é justamente a criatividade e a autonomia, onde a criança no caso, tenha capacidade de construir e criar. Por isso o trabalho tem como principal objetivo demonstrar a real importância dos jogos teatrais na educação.

Segundo Machado (1972), o teatro tem importância fundamental na educação, ele permite ao aluno uma junção de aprendizados, podendo citar como exemplos a socialização, a criatividade, a coordenação, a memorização, o vocabulário e muitos outros. Através dos jogos teatrais o professor pode perceber traços de personalidade do aluno, seu comportamento individual e em grupo, traços de seu desenvolvimento, e essa situação permite ao educador um melhor direcionamento para a aplicação do seu trabalho pedagógico. Por esse motivo a pesquisa consiste em descobrir qual a importância dos jogos teatrais na educação e de que forma ele pode contribuir no trabalho pedagógico.

O estudo será fundamentado bibliograficamente com foco principal em Jean Piaget e Viola Spolin.

1. TEATRO NA EDUCAÇÃO

Teatro é uma das artes mais importantes para o desenvolvimento da criança, pois ela envolve criatividade, consciência corporal, concentração, autonomia, confiança, ampliando as possibilidades de expressão e muitos outros pontos importantes em seu desenvolvimento.

Segundo Maria Clara Machado (1972), até pouco tempo, não se fazia outra coisa na educação a não ser a capacidade de cercear a capacidade de criar. Pensava-se que para bem integrar um homem na sociedade bastava ensiná-lo a ser igual a todos os outros.

Não está muito longe a época em que, nas aulas de desenho, o aluno era obrigado a copiar figuras geométricas ou imagens que a professora colocava na lousa, da forma que estava, caso ele tivesse vontade de pintar uma árvore ou qualquer outra imagem que não fosse a indicada, este, era reprimido, causando na maioria das vezes uma frustração a ele.

Por isso o teatro como auxiliar pedagógico é importante no sentido de dar liberdade ao aluno, tendo campo aberto para suas emoções e sua intuição, ou seja, desenvolver sua criatividade, pois entregar as crianças soluções prontas é desestimulá-la a criar.

Criar é uma atividade permanente, que não dá diploma, mas uma sensação de constante caminhar para plenitude de existência. Garanto que muita criança gostaria de descobrir que dois e dois fazem cinco, só pelo prazer de descobrir sozinha uma coisa única. Educar não é fazer a criança abrir os olhos para determinado saber, pré-estabelecido pelo professor, com soluções prontas que o aluno terá que forçosamente aceitar junto com todos os outros para o melhor funcionamento da sociedade e para o seu próprio bem. Educar é fazer a criança abrir os olhos para o mundo que a rodeia e dar-lhe a possibilidade de se maravilhar com cada nova descoberta que ela mesma vai fazendo do mundo que a cerca. Esta capacidade, hoje, só o poeta conserva. O que é uma pena! Sensível para o mundo que descobre, a criança será também sensível para os outros homens, para as ciências, para as artes, para o prazer de viver. (MACHADO, Teatro na Educação, 1972)

Geralmente o teatro é tratado indissociavelmente do campo pedagógico, sendo usado apenas para apresentações comemorativas como dia dos pais, natal, etc. Mas o teatro vai muito além, esta palavra deriva dos verbos gregos “ler,

enxergar”, sua função é mostrar o comportamento social e moral, através do aprendizado de valores e no bom convívio social.

Desta forma, trabalhar com o teatro na sala de aula, não significa levá-los para assistir peças, e sim representá-las, pois através da representação o aluno aprende a improvisar, desenvolve a oralidade, a expressão corporal e a entonação de voz, desenvolve o vocabulário, trabalha o lado direito do cérebro (emocional), oportuniza a pesquisa, desenvolve a redação, incentiva a leitura, ajuda os alunos tímidos a se desinibirem e adquirirem a autoconfiança, tem caráter lúdico, estimula a imaginação e a organização do pensamento.

Conforme Viola Spolin (1979), em seu livro: *Improvisação para o teatro*, ao trabalhar teatro com as crianças, o professor precisa mudar o seu conceito sobre autoridade, assim, ao avaliar, o professor deve cuidar para não impor suas ideias ou palavras aos alunos, para não limitar a criatividade e a experiência destes. É preciso criar um ambiente de igualdade entre os alunos e o professor.

De acordo com os PCNS (1997), o teatro na escola tem como intuito desenvolver no aluno um maior domínio do corpo, tornando-o expressivo, um melhor desempenho na verbalização, uma melhor capacidade para responder às situações emergentes e uma maior capacidade de organização de domínio de tempo.

O ato de dramatizar está potencialmente contido em cada um, como uma necessidade de compreender e representar uma realidade. [...] ao participar de atividades teatrais, o indivíduo tem a oportunidade de se desenvolver dentro de um determinado grupo social de maneira responsável, legitimando os seus direitos dentro desse contexto, estabelecendo relações entre o individual e o coletivo, aprendendo a ouvir, a acolher e a ordenar opiniões, respeitando as diferentes manifestações, com a finalidade de organizar a expressão de um grupo. O teatro tem como fundamento a experiência de vida: ideias, conhecimentos e sentimento. A sua ação é a ordenação desses conteúdos individuais e grupais. [...] As propostas educacionais devem compreender a atividade teatral como uma combinação de atividade para o desenvolvimento global do indivíduo, um processo de socialização consciente e crítico, um exercício de convivência democrática, uma atividade artística com preocupações de organização estética que faz parte das culturas humanas (PCNs, 1997, p. 83-84)

Porém, infelizmente temos leis e parâmetros curriculares que colocam o ensino do teatro como obrigatório entre as linguagens artísticas, mas as sucessivas reformas, programas, projetos e intervenções nos currículos ainda são frágeis e

insuficientes em termos de Brasil. Pois como citado anteriormente, há muitas maneiras de se trabalhar com teatro na escola, mas o que se tem visto com frequência, é a banalização desta forma artística no uso exclusivo de datas comemorativas fora do contexto pedagógico. O que impede, na maioria das vezes, uma prática do teatro na escola é a postura “tradicional” dos professores, pois as crianças, em si, esbanjam criatividade, mas ao partirem para o ensino fundamental, esta criatividade vai sendo reprimida e substituída por cálculos, redações e etc., que de fato são importantes, mas precisam ceder espaço para o lúdico que como já dito traz consigo muitos benefícios aos educandos.

Eis aí a concepção ‘bancária’ da educação, em que a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receberem os depósitos, guardá-los e arquivá-los. Margem para serem colecionadores ou fichadores das coisas que arquivam. No fundo, porém, os grandes arquivados são os homens, nesta (na melhor das hipóteses) equivocada concepção ‘bancária’ da educação. Arquivados, porque, fora da busca, fora da práxis, os homens não podem ser. Educador e educandos se arquivam na medida em que, nesta distorcida visão da educação, não há criatividade, não há transformação, não há saber. Só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros. Busca esperançosa também. (FREIRE, 1987, p. 58)

Segundo Reverbel (1993) o teatro não precisa ser necessariamente realizado no formato de espetáculo, em que a criança apresente uma peça ensaiada previamente para o público. Já que desta forma, cria-se uma expectativa por parte dos expectadores, pais, alunos e professores, e na escola não há atores, há alunos desempenhando uma função lúdica, proposta como atividade didática.

Por isso, na visão da autora o teatro precisa ser explorado primeiramente dentro do espaço da sala de aula com o objetivo inicial de desenvolver: as capacidades de expressão – relacionamento, espontaneidade, imaginação, observação e percepção, as quais são próprias do ser humano, mas necessitam ser estimuladas e desenvolvidas.

Considerando o pensamento de Olga Reverbel um bom método a ser utilizado na sala de aula seria os jogos teatrais. O procedimento durante os jogos deve provocar a espontaneidade do ator infantil, cuidando para não escolher jogos sem fundamentos, e, atentando-se para que cada aluno participe de alguma forma das atividades.

Ao mesmo tempo em que se propõe uma disciplina de teatro na escola, a formação dos profissionais da educação poderia ser discutida para reformulação do currículo de maneira que atenda às necessidades do trabalho de Artes na educação. Se os PCNs de Arte apresentam quatro expressões para serem desenvolvidas no Ensino Fundamental (Artes Visuais, Dança, Música e Teatro), o professor que atuará nestas deveria ser um profissional capaz de promover interlocuções entre os conhecimentos artísticos. Contudo, não é o que se percebe no Ensino Fundamental, ou seja, o professor não é conhecedor de todas essas áreas.

Arte, como área de conhecimento, apresenta-se ampla e engloba para fins de estudo, segundo os PCNs, cinco áreas específicas: Artes Visuais, Dança, Música, Teatro – para o ensino fundamental – e também Artes Audiovisuais – para o ensino médio. Para cada uma delas, é necessário um professor especialista e condições mínimas de infra-estrutura, para que seu ensino seja significativo. A implantação do ensino de Arte nas escolas, como regulamenta a LDB/96 e indicam os PCNs, é um grande desafio que se apresenta para este momento, uma vez que sua presença como área de conhecimento nem sempre é suficientemente compreendida nas escolas. Em muitas ocasiões e para muitos professores de outras disciplinas ou especialistas, a arte é entendida como lazer, relaxamento, momento de passagem e decoração. Há, porém, aspectos formativos que são deixados de lado por desconhecimento ou falta de compromisso com uma formação humanística plena das nossas crianças e jovens (CORAGEM, A.C.O.;PIMENTEL, L.G. **Ensino de Arte na UFMG e sua Integração com a Rede Municipal de Ensino de Belo Horizonte**, 2004).

2. JOGOS TEATRAIS

Jogos Teatrais é a designação dos jogos improvisacionais desenvolvidos pela diretora teatral norte-americana Viola Spolin para fins de preparação de atores profissionais ou na utilização do ensino de teatro para iniciantes ou dentro da escola. Segundo Viola Spolin esta estrutura teatral foi desenvolvida a partir de pressupostos aprendidos em sua experiência com Neva Boyd, no trabalho social com imigrantes na cidade de Chicago. Os jogos teatrais não são quaisquer jogos, são estruturas operacionais que procuram sintetizar as convenções da interpretação teatral e de suas técnicas dentro da forma de jogos. Cada jogo é construído a partir de um foco específico, desenvolvido a partir de instruções que levam o jogador a desenvolver questões específicas da prática teatral. Sua base é a experiência prática de grupo e do ator, onde são fiscalizadas as possíveis experiências, que estão relacionadas a vários de seus livros com as específicas instruções. Procura-se, com os jogos teatrais, desenvolver uma forma de prática teatral que não esteja elaborada na mente do ator ou jogador. Seu método propõe que o teatro seja feito por qualquer pessoa que pode aprender a atuar e ter uma experiência criativa pelo teatro, afirmando que teatro não tem nada a ver com talento. De certa forma Spolin sistematiza a prática teatral a partir de princípios teatrais defendidos por Brecht e Stanislavsky, conforme explica Ingrid Koudela, introdutora e principal propagandista do sistema de jogos teatrais no Brasil.

Segundo Simonati (2001) O jogo teatral nada mais é do que uma assimilação do real e um meio de auto-expressão:

A criança, ao ingressar na escola, possui uma espontaneidade lúdica e criativa, vivenciada nos jogos de faz-de-conta. Cabe a escola e ao professor oferecer-lhe condições para que ela possa se desenvolver: atividades grupais, o exercício das relações de cooperação, diálogo e respeito mútuo, reflexão sobre a manifestação da forma pela qual é entendida e vivenciada. Através dos jogos teatrais a criança tende a reproduzir as atitudes e as relações predominantes no meio ambiente. Assim sendo, é por meio dessa conduta lúdica, proporcionada por um personagem escolhido por ela mesma, que a criança expressa e integra as experiências já vividas. Portanto, o jogo simbólico, de imaginação ou imitação, tem como função assimilar a realidade, seja por meio de conflitos, da compensação de necessidades não satisfeitas ou da simples inversão de papéis. (SIMONATI, *Teatrando: Aplicação do teatro na escola*, 2001, p.16-17).

Pode-se afirmar que não é recente a utilização dos jogos teatrais com fins educativos, este método contribuiu no processo de aprendizagem reconhecido por autores como Comenius e Pestalozzi, e no mundo ocidental os primeiros registros do uso da arte/educação remotam a civilização grega, onde Aristóteles e Platão consideravam fundamental na educação.

Sabemos que quando os conteúdos escolares são representados ludicamente, a criança os aprende verdadeiramente e com mais facilidade. Por isso, quando o professor propicia o trabalho coletivo, de cooperação e de socialização, os jogos passam a ter significados positivos.

Nos dias atuais, vários educadores e autores reafirmam a importância do teatro como coadjuvante no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Em seu livro *Jogos Teatrais* (1984), Ingrid Dormien Koudela, fornece alguns subsídios importantes para a utilização dos jogos teatrais, sustentada principalmente pelo triângulo, Spolin – Piaget – Langer.

Dentre as várias abordagens metodológicas para o teatro-educação no sistema de jogos teatrais desenvolvido por Viola Spolin (1979), havia uma preocupação em demonstrar que os jogos teatrais não são “meros passatempos”, e sim leva à produção de conhecimentos que contribuem não somente para a prática pedagógica do professor, mas também no desenvolvimento do aluno.

Os jogos dramáticos serão, neste caso, experiências que dão às crianças meios de exteriorizar, ora pelo gesto ou pela voz, ora pelas duas expressões ao mesmo tempo, seus sentimentos e suas observações pessoais. Podemos compreender essa atividade como a primeira manifestação teatral que ocorre no âmbito familiar e da escola. Pode ser uma atividade coletiva ou individual, mas sempre será livre, participa quem quiser, e não visa a uma reprodução fiel da realidade. A característica principal é o prazer, sendo impossível que seu desenvolvimento aconteça sem causar prazer a todos os jogadores.

O objetivo de Viola Spolin (1979) era levar o aluno, no caso, o jogador a tornar-se artesão de sua própria educação.

Além de Spolin (1979), outros autores sustentam esta ideia. Piaget (1978) defende os chamados jogos simbólicos, na situação em que a criança possa jogar

com as possibilidades de sentidos que um objeto qualquer possa assumir. Spolin (1979) prossegue no mesmo raciocínio sustentando a ideia de que o jogo teatral propõe aos jogadores um problema a ser solucionado, no caso, tornar real o imaginário. Sua meta é mostrar a intencionalidade de cada gesto, os jogadores devem então, mostrar através do gesto o objeto imaginário, tornando-o real. Em suas palavras quando o ator compreende o sentido da fiscalização no trabalho teatral, ele passa a se comunicar diretamente com a plateia, nos jogos teatrais interessa exclusivamente a comunicação física e direta.

A criança desde os dois anos e meio inicia o processo de interiorização da função semiótica, ou seja, adquirem a capacidade de exprimir algo por meio de significados diferenciados. Piaget (1978) dividiu a função semiótica em cinco condutas de aparecimento mais ou menos simultâneas e que enumera na ordem de complexidade: imitação diferida (ausência do modelo), jogo simbólico ou jogo de ficção (faz-de-conta), desenho (imagem gráfica predecessora da imagem mental), imagem mental (interpretada como uma “imitação interiorizada”) e evocação verbal (língua). Em sua concepção na primeira infância prevalece a assimilação da realidade ao eu, pela atitude voltada em si mesma até os seis anos de idade. A partir daí, iniciam-se os jogos de regras. De acordo com Piaget, este jogo acontece a partir dos sete anos de idade, no período operatório concreto, onde a criança aprende a lidar com delimitações no espaço, no tempo, o que pode e o que não pode fazer. Ao invés do símbolo, a regra supõe relações sociais, porque regra é imposta pelo grupo e sua falta significa ficar de fora do jogo. Cada estágio do desenvolvimento descrito por Piaget tem uma sequência que depende da evolução da criança, do seu nascimento até o fim da vida.

Viola Spolin (1979), desenvolveu um fichário dos jogos teatrais, dividido em três seções. A primeira seção é composta de uma seleção de jogos teatrais e jogos tradicionais. A segunda é uma relação de jogos teatrais, acrescidos da estrutura dramática: Onde, Quem e O Que. E a terceira seção contém uma seleção extra dos jogos teatrais.

O fichário foi desenvolvido por Viola Spolin (1979) , pois segundo ela: “o processo de atuação do teatro deve basear-se na participação dos jogos, pois por meio deste o participante desenvolve liberdade dentro do limite de regras

estabelecidas e cria técnicas e habilidades pessoais para o jogo.” A autora também estabelece um comparativo entre o jogo dramático e o jogo teatral em seu livro *Improvisação para o Teatro*.

Como o adulto, a criança gasta muitas horas do dia fazendo jogo dramático subjetivo. Ao passo que a versão adulta considere usualmente em contar estórias, devaneios, tecer considerações, identificar-se com as personagens da TV etc., a criança tem, além destes, o faz-de-conta onde dramatiza personagens e fatos de sua experiência, desde cowboys até pais e professores. Ao separar o jogo dramático da realidade teatral e, num segundo momento, fundido o jogo com a realidade do teatro, o jovem ator aprende a diferença entre fingimento (ilusão) e realidade, no reino de seu próprio mundo. Contudo, essa separação não está implícita no jogo dramático. O jogo dramático e o mundo real frequentemente são confusos para o jovem e – ai de nós – para muitos adultos também.”(SPOLIN. Viola. *Improvisação para o Teatro*, 1979)

Desta forma podemos definir então o jogo dramático como faz-de-conta, tratando-se de uma representação lúdica de natureza dramática que busca satisfazer as necessidades afetivas, cognitivas e psicomotoras dos jogadores. As ações dos sujeitos podem ser dirigidas para os parceiros corporalmente engajados no jogo, mas não tem qualquer preocupação de exibição para eventuais observadores externos. O jogo teatral, trata-se de um jogo dramático dirigido, sendo uma atividade representacional dramática desenvolvida deliberadamente para uma plateia.

Em seu livro Spolin(1979), também enfatiza a importância do ponto de concentração do autor, visto por ela como o foco.

No início, o Foco pode ser a simples manipulação de um copo, uma corda ou uma porta. Ele se torna mais complexo na medida e, que os problemas de atuação progridem e com isso o aluno será eventualmente levado a explorar o personagem, a emoção e eventos mais complexos. Esta focalização no detalhe dentro da complexidade da forma artística, como no jogo, cria a verdadeira atuação através da eliminação do medo da aprovação/desaprovação. A partir do foco aparecem as técnicas de ensino, direção, representação e improvisação da cena. Na medida em que cada detalhe é desdobrado, torna-se um passo em direção a um novo todo integrado tanto para a estrutura total do indivíduo como para a estrutura do teatro. Trabalhando intensamente com partes, o grupo também estará trabalhando com o todo, o qual naturalmente é formado por partes. (SPOLIN. Viola. **Improvisação para o Teatro.**, 1979)

Após firmar a importância do foco no jogo teatral, Spolin (1979), defende o gesto espontâneo. Sendo um momento não apenas da ação livre, mas um momento de liberdade pessoal. A autora também estabelece uma distinção entre inventividade e espontaneidade. Sendo que a ação espontânea exige uma integração entre os níveis físico, emocional e cerebral e a inventividade seria trabalhar apenas com a associação de ideias.

Podemos estar interessados somente na comunicação física direta; os sentimentos são um assunto pessoal. Quando a energia é absorvida num objeto físico não há tempo para "sentimentos". Se isto parece rude, esteja certo de que insistir no relacionamento objetivo (físico) com a forma de arte traz uma visão mais clara e uma maior vitalidade para os alunos-atores, pois a energia retida no medo de se expor é liberada na medida em que o aluno intuitivamente reconhece que ninguém está espionando sua vida particular e ninguém está interessado em saber onde ele escondeu o cadáver. (SPOLIN. Viola. Improvisação para o Teatro, 1979)

A partir das colocações dos autores referidos, afirmamos que a arte dramática é capaz de resgatar o indivíduo em sua totalidade, ou seja, permitir-lhe transitar livremente por hemisférios distintos e integradores da essência humana, ir do emocional ao racional, do racional ao intuitivo, do intuitivo ao que está armazenado na memória. Esses predicativos permitem-nos inferir que a atividade teatral no contexto escolar pode existir como conjunto de elementos que, integrados, têm contribuição exclusiva ao ser humano. O dinamismo que transparece por essas características faz da arte dramática um caminho seguro para o desenvolvimento amplo e integrado do indivíduo.

E, observa-se que os jogos teatrais trabalham diretamente com aspectos necessários para o desenvolvimento da competência comunicativa e da interação, pelo fato de eles serem realizados em grupos, por possuírem regras que são determinadas pelos próprios jogadores e problemas a serem solucionados dentro de determinado contexto criado pelo jogo, além de desenvolverem a espontaneidade e a criatividade, o que está ligado à argumentação e à produção textual, uma vez que, a cada jogo, surgirá uma história ou uma simulação diferente. Os jogos dramáticos também proporcionam ao aluno um conhecimento prático de regras sociais, culturais, psicológicas e linguísticas, devido à sua capacidade de variação e de adaptação para serem utilizados como objetos de ensino na sala de aula.

3. AS FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA SEGUNDO PIAGET E O JOGO SIMBÓLICO

Jean Piaget nasceu na cidade de Neuchâtel (Suíça) em 09 de Agosto de 1896 e faleceu em 17 de Setembro de 1980. Especializou-se em psicologia, e seus estudos basearam-se na epistemologia genética.

Piaget desde muito cedo demonstrou sua capacidade de observar. Suas teorias tentam nos explicar como se desenvolve a inteligência nos seres humanos com bases científicas.

Em sua concepção os indivíduos se desenvolvem intelectualmente a partir de estímulos, oferecidos pelo meio que os cercam. E, o comportamento dos indivíduos não é inato, para ele, o comportamento é construído na interação entre o indivíduo e o seu meio.

Para Piaget o desenvolvimento do indivíduo inicia-se no período intra uterino e vai até aos 15 ou 16 anos. A construção da inteligência dá-se portanto, em etapas sucessivas, nomeada por ele como construtivismo sequencial.

Piaget dividiu os períodos em que se dão os desenvolvimentos motores, verbais e mentais em:

Período sensório-motor: Segundo La Taille (2003), Piaget usa a expressão "a passagem do caos ao cosmo" para traduzir o que o estudo sobre a construção do real descreve e explica. De acordo com a tese piagetiana:

A criança nasce em um universo para ela caótico, habitado por objetos evanescentes (que desapareceriam uma vez fora do campo da percepção), com tempo e espaço subjetivamente sentidos, e causalidade reduzida ao poder das ações, em uma forma de onipotência. (LA TAILLE, Y. **A construção do real na criança**, 2003)

No recém nascido, portanto, as funções mentais limitam-se ao exercício dos aparelhos reflexos inatos. Desta forma, o universo da criança é conquistado por meio da percepção e dos movimentos (como a sucção, o movimento dos olhos, por exemplo). Esta fase se segue em torno do nascimento até os 2 anos.

Período simbólico: Dos 2 aos 4 anos, surge a função semiótica, que permite o surgimento de outras linguagens como o desenho, a imitação e a dramatização, podendo criar imagens mentais na ausência do objeto da ação. Este seria o período da fantasia, do faz de conta ou do jogo simbólico. Existem outras características do

pensamento simbólico que não estão sendo mencionadas aqui, uma vez que a proposta é de sintetizar as idéias de Piaget, como, por exemplo, o nominalismo (dar nomes às coisas das quais não sabe o nome ainda), superdeterminação (“teimosia”), egocentrismo (tudo é “meu”).

Período intuitivo: Dos 4 anos aos 7 anos, aproximadamente. Nesse período já existe um desejo de explicações, é a das perguntas ou chamados “porquês”, pois o indivíduo pergunta o tempo todo. Distingue a fantasia do real, podendo dramatizar a fantasia mesmo algumas vezes não acreditando nela. Seu pensamento continua centrado em sua visão. Quanto à linguagem, não mantém uma conversação longa, mas já é capaz de adaptar sua resposta às palavras do companheiro.

Período Operatório Concreto: Dos 7 anos aos 11 anos, aproximadamente. É o período em que o já é capaz de ordenar elementos por seu tamanho (grandeza), incluindo conjuntos, organizando então o mundo de forma lógica ou operatória. Sua organização social é a de bando, podendo participar de grupos maiores, chefiando e admitindo a chefia. Já pode compreender regras, e estabelecer compromissos.

Período Operatório Abstrato: Dos 11 anos em diante. É o ápice do desenvolvimento da inteligência e corresponde ao nível de pensamento hipotético-dedutivo ou lógico-matemático. É quando o indivíduo já consegue estar apto para calcular uma probabilidade, libertando-se do concreto e caminhando e focando-se no abstrato em proveito de interesses orientados para o futuro.

Além das fases do desenvolvimento, Piaget em sua obra “A formação do símbolo na criança” (1978), seguindo uma orientação cognitiva , o autor analisa o jogo integrado a vida mental, segundo ele cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. No período de assimilação o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento que constituem as estruturas mentais organizadas. No período de acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo.

Piaget (1978) observa no período infantil três sucessivas etapas de jogo: exercício, simbólico e jogo de regras. O jogo de exercício, é o primeiro a aparecer e seus primórdios são encontrados já nas primeiras condutas aprendidas do bebê. Piaget caracteriza-o como um simples “exercício”, que põe em ação um conjunto

variado de condutas, as quais não modificam as estruturas a elas subjacentes e que tem como finalidade o prazer funcional que a criança com elas obtém. Por exemplo, uma criança que pula um riacho pelo prazer de saltar, e volta ao ponto de partida para pular novamente, faz exatamente a mesma coisa que teria que fazer se tivesse necessidade de seguir seu caminho pela outra margem; entretanto, quando joga, repete esses movimentos por mero divertimento e não por necessidade ou para aprender uma nova conduta.

O jogo simbólico, já depende da possibilidade de a criança representar mentalmente um objeto ou situação ausente e “presentificá-lo” por meio de ficção valendo-se de outros objetos ou ações. Os primeiros jogos simbólicos, que possuem uma estrutura muito simples e que depois evoluem para as chamadas brincadeiras de faz-de-conta, têm início no segundo ano de vida da criança e predominam por volta de quatro a sete anos.

Após o jogo simbólico sucede os jogos de regras. A regra supõe, necessariamente, relações sociais, é uma regularidade imposta pelo grupo e sua violação representa uma falta. Da mesma forma que os jogos simbólicos incluem, com frequência, elementos sensório-motores, os de regras podem incluir conteúdos dos precedentes. Assim é que o exercício motor no jogo de bolinhas de gude e imaginação simbólica como nos jogos de adivinhações. Mas esse tipo de jogo insere a regra e o elemento novo que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas. Aparece por volta dos quatro aos seis anos, quando a criança já ultrapassou uma importante etapa, e, diferentemente do exercício e dos jogos simbólicos não declina com a idade. Pode assumir a forma de combinações sensório-motoras, envolve a competição entre indivíduos e é transmitido de geração em geração, ou mesmo por acordos feitos pelos próprios jogadores, mas que são mantidos enquanto dura o jogo.

Piaget (1969) juntamente com outros estudiosos se propôs a compreender a função dos jogos na infância, identifica neles um meio importante para a aprendizagem, pois jogando, a criança desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências a experimentação e seus comportamentos sociais. Em um de seus últimos trabalhos “As formas elementares dialética” (1996), Piaget desenvolve um modelo de pesquisa com jogos de regras com intuito de demonstrar

a existência de processos dialéticos em todos os níveis de pensamento e de ação, combinando nessa análise as perspectivas funcional e estrutural.

Macedo (1995) afirma que quando os objetivos do jogo e as ações básicas que permitem jogar são assimiláveis pela criança, o ganhar constitui-se, geralmente, em um desafio real que a mantém jogando, ou seja, desencadeia um interesse prolongado e motiva a criança a encontrar caminhos para se aproximar do ganhar.

Em cada jogada, decisões devem ser tomadas para que o jogador avance em relação aos objetivos que precisa atingir para ganhar, o que se ocasiona em problemas a serem resolvidos. As soluções encontradas aproximam ou não o jogador do final do jogo e definem as possibilidades de sucesso. Como aponta Macedo (1995) o diálogo entre o experimentador e a criança pode ter duas metas. Uma delas é levá-la a explicar suas jogadas e a justificá-las, ou seja, a ter mais elementos para compreender e interpretar suas ações e avaliar as noções empregadas. A outra meta é a de intervenção propriamente dita. Conversar com o jogador sobre suas ações ou jogadas e propor-lhe comparar as jogadas entre si, possibilitando-lhe, pouco a pouco, em enriquecimento de suas estruturas mentais e rompe, no plano de ação ou de compreensão, o sistema cognitivo que determina a utilização de meios inadequados ou insuficientes para a produção de certos resultados em função de certos objetivos.

CONCLUSÃO

Com o objetivo de conhecer a importância dos jogos teatrais na educação, conclui-se que a escola/educação pode ser muito significativa, quando usamos métodos diferenciados de transmissão de conhecimentos. Percebe-se a grande relevância que tem o ensino dos jogos teatrais, assim como o papel fundamental que este desempenha na educação.

Desta forma, o educador precisa repensar qual é o seu verdadeiro papel, se este será apenas um transmissor de conhecimentos ou também será alguém flexível, que entenda o ser humano em sua totalidade, compreendendo a importância de trabalhar a ludicidade, a brincadeira e o jogo como forma de enriquecer a educação.

Observa-se que o jogo propicia benefícios globais ao indivíduo, como a socialização, a aprendizagem, autoconhecimento, a criatividade e a expressão dos sentimentos.

Além disso, ressalta-se a necessidade de que os educadores estejam abertos a novas formas de ensinar, que eles se conscientizem da importância de manter a brincadeira como parte do processo educativo e também de se darem a liberdade de inserir o jogo no seu cotidiano escolar.

Seguindo a linha de pensamento de Piaget, Vygotsky, Spolin, entre outros, é possível modificarmos a ideia de que o jogo serve apenas como um complemento para divertir os alunos e que se absorva o conceito de jogo enquanto transmissor de valores morais e de conceitos relevantes, como limites, responsabilidades e criatividade, além do divertimento que também é um fator importante, pois um dos fatores mais relevantes no ensino das artes ou no caso, os jogos teatrais, é que a criança consegue adquirir conhecimentos de forma lúdica, não precisando necessariamente se expor, mas ao mesmo tempo participando de forma contínua, não tendo unicamente um palco e pessoas assistindo, ou no caso do seminário, o aluno “inibido” na frente explicando seu trabalho enquanto os alunos observam e o professor observa e registra, nos jogos todos participam em conjunto.

Estas observações não significam que os métodos utilizados em sala de aula não são propícios e que tudo a partir de agora precisa ser modificado, e sim que os

educadores precisam usufruir de metodologias diferentes, principalmente no ensino fundamental I, pois enquanto a criança está na educação infantil, ressalta-se muito a ideia de jogos, brincadeiras e etc. No entanto, quando a criança passa para o ensino fundamental I, em algumas escolas, como já presenciei, os jogos são retirados do cotidiano escolar, sendo utilizado somente na semana da criança, ou alguma data específica. Por isso, não podemos esquecer que, os alunos do ensino fundamental I, ainda são crianças, principalmente com o ensino de nove anos, onde as crianças ingressam no ensino fundamental I com apenas seis anos de idade. Apesar de tantas teorias defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos, infelizmente a pedagogia está longe de ser fundamentada na ludicidade e principalmente na expressividade livre dos atos. Para que isto possa ocorrer de maneira proveitosa, torna-se necessário aperfeiçoar e instruir os professores, sendo que a utilização de maneira errônea é o principal ponto negativo deste recurso. Por isso vale ressaltar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho dependerá da postura do professor.

Diante do exposto conclui-se que o jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa, proporcionando apreensão de conteúdos prazerosamente, mas para obter sucesso o jogo precisa ser planejado e fundamentado, pois o jogo sem mediação não tem caráter pedagógico.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília. 1997, p.83-84.

CORAGEM, A.C.O.;PIMENTEL, L.G. **Ensino de Arte na UFMG e sua Integração com a Rede Municipal de Ensino de Belo Horizonte**. IN: CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA. (Re)conhecer diferenças, construir resultados. Brasília: UNESCO, 2004, p 1.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987, p.58.

LA TAILLE., Y. Prefácio. In, PIAGET, J. **A construção do real na criança**. 3.ed. São Paulo: Editora Ática, 2003.

MACEDO, L. **Os jogos e sua importância na escola**. Cadernos de Pesquisa. São Paulo, 1995, p. 5-10.

MACHADO, Maria Clara.**Teatro na Educação**. p.1, 1972. Disponível em <http://www.bernardojablonski.com/pdfs/graduacao/teatro_na_educacao.pdf>. Acesso em: 7 Julho. 2011.

PIAGET, Jean. **Formação do símbolo na criança**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar,1978.

PIAGET, Jean. Psicologia ou pedagogia. São Paulo, Forense, 1969, p. 13-14.

REVERBEL, Olga. **O texto no palco**. Porto Alegre: Ed. Kuarup, 1993, p. 9.

SIMONATI, Alice Fagnani. **Teatrando**: Aplicação do teatro na escola. São Paulo, Ed. Elementar, 2001,p.16-17.

SPOLIN. Viola. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1979, p.21.

SPOLIN. Viola. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1979, p.253