

A IMPORTÂNCIA DO JOGO TEATRAL / DRAMÁTICO NO CONTEXTO ESCOLAR, SOB A ÓTICA DE OLGA REVERBEL

THE IMPORTANCE OF THEATER / DRAMATIC GAME IN THE SCHOOL CONTEXT, FROM THE PERSPECTIVE OF OLGA REVERBEL

SANTOS, João Davi Silva

. Graduado em Letras Português / Espanhol pelo Instituto Superior de Educação de Janaúba (ISEJAN), com especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional; Inclusão Social; e Leitura e Produção de Textos

RESUMO

Os jogos simbólicos/dramáticos/teatrais têm uma grande importância no desenvolvimento da criança, eles são fundamentais para o desenvolvimento da criatividade, criticidade, motor e cognitivo. Olga Reverbel, fonte inspiradora para este trabalho afirma que o educador deve fazer o possível para que a atividade perceptível da criança se fortaleça e se exercite dentro da proposta pedagógica. A necessidade de comunicação da criança se desenvolve paralelamente à organização de sua capacidade de percepção. O professor deve desenvolver atividades que permitam ao aluno a comunicação e o desenvolvimento da percepção com relação a si mesmo e ao mundo que o rodeia. Para abordar a importância emocional, cognitiva e motora que esses jogos têm na vida do indivíduo este trabalho está estruturado em: conceitos e características sobre jogos no contexto educacional; os benefícios do jogo teatral/dramático/simbólico no universo emocional da criança: possibilidades de transitar entre a realidade e a fantasia; o papel dos educadores e adultos frente aos jogos simbólico/dramático/teatral. Ao final, conclui-se que o processo de aprendizagem através dos jogos simbólicos/dramáticos/teatrais se torna imprescindíveis para proporcionar aos alunos ações reflexivas do dia a dia, do comportamento humano, das estratégias de improvisação para resolver problemas cotidianos e a imitação da realidade. Olga Reverbel, pedagoga e teatróloga, reflete acerca da simbologia do real para a fantasia como prática interdisciplinar e interpessoal.

Palavras-chaves: jogo, simbólico, dramático, teatral, Olga Reverbel

ABSTRACT

The symbolic/dramatic/theatrical games have a great importance in the child's development, they are fundamental for the development of creativity, criticality, motor, and cognitive. Olga Reverbel, the inspirational source for this work, says that the educator should do everything possible so that the child's perceptible activity is strengthened and exercised within the pedagogical proposal. The child's need for communication develops in parallel with the organization of his capacity for perception. The teacher must develop activities that allow the student to communicate and develop perception in relation to himself and the world around him. To approach the emotional, cognitive and motor importance that these games have in the individual's life, this work is structured in: concepts and characteristics about games in the educational context; the benefits of theatrical/dramatic/symbolic game in the child's emotional universe: possibilities of moving between reality and fantasy; the role of educators and adults in the face of symbolic/dramatic/theatrical games. In the end, it is concluded that the learning process through symbolic/dramatic/theatrical games becomes essential to provide students with reflective actions of everyday life, human behavior, improvisation strategies to solve everyday problems and the imitation of reality. Olga Reverbel, pedagogue and playwright, brings us a symbolic reflection from reality to fantasy as an interdisciplinary and interpersonal practice.

Keywords: play, symbolic, dramatic, theatrical, Olga Reverbel

INTRODUÇÃO

O presente estudo reflete acerca do conceito e das dimensões sobre jogos pedagógicos, sob a ótica da pedagoga e teatróloga Olga Reverbel¹. Tal interesse em discutir o assunto nasce do entendimento de que os jogos são recursos especializados para educar as crianças e tratar de déficits em aprendizagem, além, é claro, de despertar no indivíduo o raciocínio lógico e o senso criativo, fazendo com que elas entrem no mundo da imaginação e trabalhe seu desenvolvimento de forma integral e integrante. Pois é uma atividade que possibilita o crescimento e a aprendizagem, dando-lhes oportunidade de descobrir, aprender, desenvolver a autoestima, a criatividade de criar noções das importâncias, das regras e dos papéis sociais.

As ações desenvolvidas a partir do jogo são ocupações voluntárias, e executadas dentro de limites de tempo e espaço e regras. Absolutamente necessárias para o desenvolvimento do indivíduo, pois do ponto de vista pedagógico, é uma maneira produtiva de interação com o outro e consigo mesmo. Como também é um meio de relaxamento, divertimento, descanso e resgate de energias que se transformam de um contexto para outro, de um grupo para outro. Daí a sua riqueza e essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não podem ser ignoradas. Não há nenhuma atividade significativa no desenvolvimento da simbolização da criança que não passe pelo ato de brincar.

Jogar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de jogar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. O exercício da autonomia, no jogo simbólico, é uma característica intrínseca a prática. Ao compartilhar momentos de convivência sem ter unicamente o adulto como condutor das ações, os alunos tornam-se protagonistas de sua própria aprendizagem.

Para Barboza (2008), a criança precisa brincar de simbolismo para estabelecer mais relações sobre o modo de relacionar-se com as pessoas, consigo mesma e com o mundo. Portanto,

o pensamento de uma criança evolui a partir de suas ações e nas representações de sua própria realidade na hora de brincar; de forma lúdica, expressa seus sentimentos, que podem ser vantajosos para a sua formação cognitiva, emocional e social.

Diante disso, este estudo é fruto de uma pesquisa exploratória, de natureza qualitativa. A metodologia aqui utilizada é embasada na pesquisa bibliográfica e nos conceitos de Olga Reverbel, principal fonte inspiradora, e de diferentes autores que discorrem sobre o tema. No primeiro plano é feito uma abordagem sobre os conceitos e características dos jogos no contexto educacional, a segunda seção deste trabalho trata dos benefícios do jogo teatral/dramático/simbólico no universo emocional da criança: possibilidades de transitar entre a realidade e a fantasia e a terceira, discorre sobre o papel dos educadores e adultos frente aos jogos simbólico/dramático/teatral. Por fim, na conclusão, retoma sinteticamente as principais ideias apresentadas ao longo do artigo.

DEFINIÇÕES DE JOGOS SIMBÓLICOS, TEATRAIS E DRAMÁTICOS

Na atualidade as crianças convivem cada vez mais com jogos eletrônicos que entram na vida dos mesmos. Segundo Kishimoto (1993), conceituar o jogo é uma tarefa complicada, quando se fala o termo jogo, cada um constrói um conceito diferente, pois existem jogos de crianças, jogos de adulto e outros. A autora acrescenta ainda que “tais jogos, embora recebiam as mesmas denominações, tem suas especificidades”.

Ainda segundo Kishimoto (2002) os jogos têm três níveis de diferenciações, um envolvendo sistema linguístico, que funciona dentro de um contexto social, outro um sistema de regras que estabelece uma sequência lógica para sua prática e por fim um objeto.

O jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”

¹ Olga Garcia Reverbel (1917 - 2008). Teórica, autora e professora. Pioneira nos estudos e práticas das relações entre teatro e educação no Brasil e autora de diversas publicações sobre tema, Olga é considerada nacionalmente uma das precursoras do movimento conhecido como Teatro e Educação, alinhado às questões da cena e da educação contemporâneas, presentes nos debates sobre ensino de teatro.

(HUIZINGA, 2007, p. 33).

Deste modo, é imprescindível que os espaços escolares oportunizem aos estudantes, desde os primeiros anos de escolarização, o contato com os jogos e brincadeira, fundamentando as estratégias pedagógicas. Uma vez que eles são dinâmicos, e têm o poder de se transformar de acordo o contexto de cada grupo de praticantes, por isso são tão ricos para o processo de aprendizagem (RIBEIRO e SOUZA, 2011 p.13).

Jogos Simbólicos ou faz-de-contas?

Os jogos simbólicos ou, mais usualmente, o famoso *faz-de-conta*, possuem grande importância na formação das crianças, que pelo meio da imitação podem perceber a diferença entre o eu e o outro, associa o brincar da realidade por elas vivida dentro e fora do ambiente escolar e acabam, por assim dizer, enriquecendo suas identidades.

Piaget (1976) classifica os jogos de acordo com as estruturas mentais do indivíduo. Os jogos simbólicos apresentam uma evolução até a criança chegar aos sete anos de idade. Dos dois aos quatro anos aproximadamente, a criança utiliza seu próprio corpo para fazer as representações que deseja, como por exemplo imitar animais. Para isso, ela se ajoelha, ficando em quatro apoios e imita os sons emitidos pelos bichos.

Afirma ainda que, ao se aproximar dos sete anos, os jogos passam a ter uma representação mais “fiel” da realidade. Aqui a criança busca coerência nas palavras, no ambiente e na ação. Consegue assimilar a realidade externa do seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação superação de conflitos, preenchimentos de desejos, como por exemplo, um cabo de vassoura pode ser um cavalo, ora uma espada.

Por meio dos jogos simbólicos, a criança tem a oportunidade de representar o mundo em suas cabeças, despertando o pensamento imaginativo e simulando corporalmente esse imaginário, o que vê e como interpreta o que a cerca.

Desta forma, Macedo afirma que:

Grças ao faz-de-conta, a criança pode imaginar imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, pouco a pouco, vai reconstruindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ano de vida. Com isso, pode ampliar seu mundo, estendendo ou aprofundando seus conhecimentos para além de seu próprio corpo; pode encurtar tempos, alargar espaços, substituir objetos, criar acontecimentos. Além disso, pode entrar no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites (MACEDO, 2004, pg. 10).

mente e, assim, pouco a pouco, vai reconstruindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ano de vida. Com isso, pode ampliar seu mundo, estendendo ou aprofundando seus conhecimentos para além de seu próprio corpo; pode encurtar tempos, alargar espaços, substituir objetos, criar acontecimentos. Além disso, pode entrar no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites (MACEDO, 2004, pg. 10).

Vygotsky (1998) atribui grande valor à brincadeira do faz-de-conta, por esta trabalhar o papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora da criança, pois no jogo, ela representa e produz com desenvoltura aquilo que viu, ou que lhe contaram.

Para Piaget (1990) as características dos jogos simbólicos estão centradas na liberdade das regras; na fruição da imaginação e da fantasia; assimilar a realidade a partir do seu “eu”; e principalmente na tendência de imitar a realidade. A medida em que o jogo simbólico se desenvolve a criança progride e sofre modificações do seu status de intuição para operação (concreto).

O que é jogo teatral?

Koudela aponta que

(...) os jogos teatrais (theater games) foram originalmente desenvolvidos por Viola Spolin (Spolin, 1979), com o fito de ensinar a linguagem artística do teatro a crianças, jovens, atores e diretores. Através do processo de jogos e da solução de problemas de atuação, as habilidades, a disciplina e as convenções do teatro são aprendidas organicamente. Os jogos teatrais são ao mesmo tempo atividades lúdicas e exercícios teatrais que formam a base para uma abordagem alternativa de ensino e aprendizagem. (KOUDELA, 1998, p.15).

É possível afirmar que o jogo teatral é uma descoberta nova de atuação e de comunicação, realizada por Viola Spolin (2000), que trabalha o jogo como base para o processo de atuação no teatro. A autora propõe que a criança é completamente capaz de usufruir da arte teatral e de expressar-se através dela. Mas para compreendermos a proposta deste estudo, torna-se indispensável distinguir jogo dramático

de jogo teatral.

Ricardo Ottoni Vaz Japiassu (1998) explica:

No jogo dramático entre sujeitos (faz-de-conta) todos são “fazedores” da situação imaginária, todos são “atores”. Nos jogos teatrais o grupo de sujeitos que joga pode se divertir em “times” que se alternam nas funções de “atores” e de “público”, isto é, os sujeitos “jogam” para outros que os “observam” e “observam” outros que “jogam”. (SLADE, 1978, p.18 apud JAPIASSU, 1998).

Assim, observa-se que o jogo teatral busca transformar o teatro de faz-de-conta (jogo simbólico - dramático) em um jogo de regras (socializado), capaz de desenvolver em seus praticantes a agilidade da improvisação e fruição cênica.

Segundo Spolin:

(...) atuar e/ ou viver através de velhas situações de vida (ou de outra pessoa) para descobrir como se adequar a elas; jogo comum entre as crianças de maternal quando procuram tornar-se aquilo que temem, ou admiram, ou não entendem; o jogo dramático, se continuado na vida adulta, resulta de devaneios, identificação com personagens de filmes, teatro e literatura; elaborar material velho em oposição a uma experiência nova; viver a personagem (...) (SPOLIN, 2000, p.342).

Ainda segundo Spolin (2000) uma atividade aceita pelo grupo, limitada por regras e acordo grupal; divertimento; espontaneidade; entusiasmo e alegria acompanham os jogos; seguem *pari passu* com a experiência teatral; um conjunto de regras que mantém os jogadores jogando.

Nos jogos teatrais, o jogador adquire muitas habilidades e, principalmente, espontaneidade. Esta nada mais é do que a liberdade de criação - a libertação da criatividade.

A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa. (SPOLIN, 2000, p. 4.).

Outro ponto importante a ser discutido é a relação da brincadeira com a criação artística, pois, ao brincar, a criança sentirá inteira e com todos os seus sentidos entregues à proposta. Diante disso, sugere o jogo como ponto de partida da pedagogia teatral.

Assim, Spolin (1992) afirma:

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer - é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las (SPOLIN, 1992 p.4)

Então, é possível afirmar que ao jogar o indivíduo libera suas emoções e instintos, aprimorando sua capacidade de socialização e desenvolve sua inteligência sociocultural e emocional tão importantes atualmente, para a formação do ser integral e integrante.

O que é Jogo Dramático?

De acordo com os estudos de Olga Reverbel acerca das práticas teatrais no contexto escolar, é possível dizer que a linguagem teatral é tão relevante quanto à postura que se tem em relação à educação. Esta proposta criativa pelos jogos dramáticos possibilita ações que contribuem com os diálogos dos alunos na transmissão e assimilação dos conteúdos aplicados. As atividades desenvolvidas atendem as necessidades populares por meio do jogo para o envolvimento do jogador criativo.

Spolin (1979) afirma que:

O jogo é psicologicamente diferente em grau, mas não em categoria, da atuação dramática. A capacidade de criar uma situação imaginativamente e de fazer um pa-

pel é uma experiência maravilhosa, é como uma espécie de descanso do cotidiano que damos ao nosso eu, ou as férias da rotina de todo o dia. Observamos que essa liberdade psicológica cria uma condição na qual tensão e conflito são dissolvidos, e as potencialidades liberadas no esforço espontâneo de satisfazer as demandas da situação (SPOLIN, 1979, p. 05).

Desta maneira, o jogo dramático proporciona o efetivo relacionamento com o outro e é ao mesmo tempo o meio pelo qual os alunos têm a oportunidade de se expressar, opinar, de enriquecer seu aprendizado, sobretudo, levar o aluno a se conhecer. Fazendo-os solucionar problemas cotidianos, imaginarem, improvisarem, ter equilíbrio e trabalharem os seus relacionamentos intra e interpessoais.

Para tanto, o aluno ao trabalhar sua criatividade e criticidade através dos jogos dramáticos, se envolve com o ponto de concentração, trabalha para si, aceita as regras do jogo para solucionar o problema e manter viva a realidade estabelecida em qualquer situação de aprendizagem. O seu envolvimento com a experiência criativa permite que ele se liberte da preocupação pré-estabelecida e amplie sua visão de mundo, sob a perspectiva de que o jogo é inerente ao homem em seu processo no desenvolvimento social. Desse modo, a experiência criativa possui um caráter social e baseia-se em problemas a serem solucionados, que são os próprios objetos do jogo.

Para Koudela (2001, p. 43) “as regras do jogo incluem a estrutura (onde, quem, o que) e o objeto (foco) mais o acordo de grupo”. A autora ainda esclarece a diferença entre jogo dramático e o jogo teatral, referindo ao pensamento de Spolin (1979):

Como o adulto, a criança gasta muitas horas do dia fazendo jogo dramático subjetivo. Ao passo que a versão adulta consiste usualmente em contar estórias, devaneios, tecer considerações, identificar-se com os 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, fundindo o jogo com a realidade do teatro, o jovem ator aprende a diferença entre fingimento (ilusão) e realidade, no reino do 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 APUD KOUDELA, 2001, p. 43-44).

Contudo, é importante compreendermos a diferença de interpretação sobre o jogo dramático e teatral, Koudela (2001) entende, portanto, que o jogo teatral é um processo que tem por objetivo gerar uma nova realidade, enquanto o jogo dramático está muito de acordo com o convívio social aceito pelo grupo limitado por regras buscando-se a solução do problema de atuação, ou seja, é realizado um esforço para se atingir o resultado.

OS BENEFÍCIOS DO JOGO TEATRAL/DRAMÁTICO/SIMBÓLICO NO UNIVERSO EMOCIONAL DA CRIANÇA

A dramatização tem um aspecto importante na vida da criança, que é marcada pelo brincar, por constituir em possibilidades de entrarem no mundo adulto, sendo intérprete de suas brincadeiras, realizando suas vontades e metas usadas como substitutos de outros. Ao brincarem de ser mamãe, o papai, o filhinho, simulam esses papéis em circunstâncias variadas, fluindo sua autonomia de criação.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) já referia o brincar, como:

(...) uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de as crianças, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação (BRASIL, 1998, v. 2, p. 22)

Cunha (2007) afirma que no jogo simbólico as crianças fazem uma ligação entre a fantasia e a realidade. Elas usufruem da imaginação para criarem a dramatização de papéis, fantasia, imitação e em relação à realidade são capazes de buscar soluções para resolverem pro-

blemas de acordo com situações e dificuldades que existem em suas brincadeiras. É importante destacar, que os sentimentos apresentados pelas crianças durante a execução destes jogos precisam ser trabalhados de acordo com cada realidade vivenciada, a fim de ajudá-las a compreender suas emoções e limitações.

Segundo Oliveira:

Na brincadeira a criança consegue aflorar sua criatividade sendo ela mesma, sem medo da imposição do adulto. Somente brincando a criança consegue viajar em um mundo ilusório cujo autor é ela, pois o brincar é uma atividade em que as crianças criam novos fatos, novos ambientes, novos brinquedos, dão novos sentidos as brincadeiras, conseguem representar, cantar, subir em palcos, dançar, tudo por intermédio da sua criatividade na brincadeira (OLIVEIRA, 2013, p. 4).

No mundo da criança, por meio do jogo simbólico, é possível a mudança de suas ações e representações, através do “faz-de-conta”. Es lhe oportuniza fantasiar, deixar transparecer conflitos, medos e angústias, amenizando tensões e frustrações. Vygotsky (1998) aponta que ao brincar de fazer-de-contar a criança repete situações ou experiências vividas no seu cotidiano como o que “mamãe” faz ao brincar de casinha, brincar de escolinha imitando a professora, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, fazer do seu quintal o mercado, porque precisa comprar comida para a boneca, que no caso seria a filha.

Além disso, ela também utiliza do seu próprio corpo para fazer as dramatizações, como imitar animais utilizando as mãos para representar as garras, fazer rugidos com a boca, os braços para serem as asas de pássaros, se faz de quadrúpede ajoelhando-se no chão e reproduzir diversos animais.

É indispensável à reflexão sobre a importância desses jogos, pois influenciam na aprendizagem, por trazerem através da ludicidade a liberdade de soltar a imaginação. Ao observarmos uma criança brincando, nota-se que qualquer objeto utilizado se torna um brinquedo, ressignificando a sua função.

Reverbel (1993) destaca cinco etapas para o desenvolvimento do aluno, ao se utilizar os jogos teatrais. Em primeiro lugar está o relacionamento social, em que os alunos se tornam mais espontâneos e coletivamente podem ima-

ginar situações com novas linguagens. Sobre esta perspectiva a autora coloca que:

A adaptação da criança ao grupo com o qual irá conviver é da maior importância. As atividades de relacionamento favorecem o autoconhecimento e o conhecimento do outro. Vivenciando estas atividades, a criança perceberá que pode agir de uma forma, e um companheiro de outra, sem que nenhum dos dois esteja certo ou errado. Apenas expressem formas diferentes (REVERBEL, 1993, p. 25).

Para avaliação deste item, é importante que a produção de conhecimento esteja voltada para a integração social. Alunos tímidos se expressam na sala de aula, têm sua inter-relação melhorada ao participarem dos grupos e perceber-se fundamental para a construção do todo na construção do conteúdo escolar apresentado.

A segunda etapa de atividades está ligada à espontaneidade, a naturalidade com que se comporta no jogo. Sobre este aspecto a autora diz:

A espontaneidade pode e deve ser desenvolvida sem o medo de estar agindo errado, a criança comporta-se espontânea e naturalmente, ela se auto-aceita o que favorece o desenvolvimento de suas capacidades expressivas (REVERBEL, 1993, p. 50).

O terceiro conjunto de atividades se relaciona inteiramente com a imaginação, assim Reverbel afirma que:

A imaginação é a arte de formar imagens e está diretamente ligada à observação, à percepção e à memória. A imaginação é o produto de uma ação do pensamento, que pode ser representado através das linguagens corporal, verbal, gestual, gráfica, musical e plástica (REVERBEL, 1993, p. 80).

O quarto conjunto de atividades é a observação, e a autora diz que:

A observação é um ato dramático na medida em que ela aumenta as possibilidades do jogo, servindo de ponto de partida para a criação. Muitas vezes as crianças observam aspectos de uma situação que surpreendem a nós, adultos. Em contrapartida, nós, pela nossa vivência e de acordo com os objetivos que desejamos alcançar, podemos estimulá-

-las a observar outros aspectos em pessoas, fatos e objetos, mostrando-lhes que o ponto de vista de quem observa é muito importante para retratar a realidade. (REVERBEL, 1993, p. 100).

Para a Reverbel (1993) o professor, em seu trabalho em sala de aula, possibilita o ato criativo através da observação, tornando o jogo interessante. O que facilitará no desenvolvimento das capacidades expressivas do indivíduo, despertando nela a consciência em si e no ambiente em que vive. Se não formos bons observadores nossa criatividade será pobre. Os jogos dramáticos e a dramatização estimulam involuntariamente a observação dos gestos e da fala, instigando uma criatividade rica em detalhes pertinentes ao conteúdo escolar abordado.

E por fim, de acordo com ela, o quinto conjunto de atividades é a percepção. E sua colocação é que:

O educador deverá fazer o possível para que a atividade perceptível da criança se fortaleça e se exercite dentro do ambiente escolar. A necessidade de comunicação da criança desenvolve-se paralelamente à organização de sua capacidade de percepção. O educador deve desenvolver atividades que permitam ao aluno a comunicação e o desenvolvimento da percepção com relação a si mesmo e ao mundo que o rodeia (REVERBEL 1993, p. 112).

A percepção está interligada com o desenvolvimento dos nossos sentidos, e estes tornam o indivíduo sensível por completo ao meio externo. A percepção e imaginação são manifestadas pela sensibilização. O aluno criativo, ao fazer suas percepções é capaz de questionar os problemas propostos e tentar resolvê-los pela imaginação.

o papel dos Professores e adultos frente aos jogos simbólicos/dramáticos/teatrais

Grande parte dos métodos de ensino que conhecemos apresenta uma preocupação quase que exclusivamente com o aspecto intelectual do aluno, muitas vezes os aspectos motricial e afetivo são trabalhados isoladamente. A educação peca ao destacar apenas parte de seu pro-

cesso de aprendizagem, em detrimento do todo. Arantes (1996), afirma que:

Os métodos de ensino que possibilitam uma aprendizagem com ênfase no aspecto intelectual sem, no entanto, envolver a pessoa como um todo, não passa de uma tentativa frustrada de obrigar o aluno a aprender conteúdos teóricos sem qualquer significado pessoal (ARANTES. In: SISTO, 1966, p. 257).

Ainda segundo Arantes (1996) a aprendizagem é um fenômeno carregado de sentido e é através do corpo, como um todo, que intermediamos nossas relações com o mundo, objetos e pessoas. Bem como prevista na Base Nacional Comum Curricular (2018) para o ensino de Arte, a proposta é que se intensifique o trabalho utilizando os jogos dramáticos através de oficinas ou atividades interdisciplinares e coletivas, fazendo o aluno experimentar situações sociais com o uso de um diálogo, segundo as circunstâncias, a partir da dramatização e adaptar essas mudanças de diálogo a fim de buscar diferentes alternativas de entendimentos de assuntos cotidianos como drogas, violência, sexualidade, vida profissional e outros temas transversais.

Além de oportunizar aos estudantes situações de exploração corporal por meio de exercícios expressivos, faciais e gestuais no uso da técnica do teatro imagem como forma de ampliar o olhar de cidadania em relação às possibilidades de produções e criações artísticas. Trabalhando temas sociais e políticos para que eles consigam resolver as situações aos debates com outras pessoas que propõe a solução do problema representado, fornecendo boas respostas do tema através de técnicas e experimentações teatrais.

Outra forma bastante importante para desenvolver a criticidade dos discentes é trabalhar com variadas vertentes de notícias do dia a dia, como referência para as montagens de pequenas encenações, que contribuirão para a formação social do aluno na sala de aula. Ampliando assim, o conhecimento sobre improvisação e seus elementos da linguagem teatral (Onde? Quem? O Quê?), através de exercícios e atividades fundamentais que consolidam a individualidade e a criatividade, focando o conceito do jogo para destravar a capacidade do indivíduo em seu contexto histórico e social.

Proporcionar atividades lúdicas que contribuam para a formação da coordenação motora do aluno, em atividades simples como: vivo ou

morto; seu rei mandou dizer; está quente ou frio; caça-palavras; quebra-cabeças; cantigas de roda; imitação; jogos da memória; estátua; dançar conforme a música e outros. Para tanto, é extremamente importante o professor avaliar o envolvimento dos alunos nas questões relacionadas ao conteúdo proposto, aos jogos, atividades, exercícios, criatividade e originalidade na criação do processo das oficinas propostas.

A expressividade e interpretação diante do tema abordado a partir dos processos desenvolvidos durante as aulas são itens-chaves e primordiais da avaliação, levando sempre em consideração o potencial e esforço dos alunos, ao desenvolverem as atividades propostas, bem como a flexibilidade de ações que permitam que o professor analise o desenvolvimento e o desempenho individual e coletivo. Desta forma, o professor acompanhará cada oficina do trabalho observando a compreensão dos alunos e suas especificidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é, indubitavelmente, um recurso importante no conhecimento do âmbito escolar, por ser um facilitador para a aprendizagem da criança. Por meio deste estudo, é possível entender melhor a atuação do jogo na vida do indivíduo, evoluindo o seu cognitivo, social, emocional e físico-motor.

Que este estudo bibliográfico, sobretudo, dos conceitos de Olga Reverbel, sirva de suporte para que os professores repensem em sua prática, valorizando ainda mais os jogos simbólicos/dramáticos/teatrais como auxílios permanentes, potencializando a autoestima dos estudantes, contribuindo para o processo de aprendizagem de forma prazerosa e comunicativa, por entender que os jogos atuam como um papel importante no processo de aprendizagem, para as práticas do autoconhecimento.

Torna-se imprescindível que tanto professor quanto os adultos, compreendam os benefícios da vivência dos alunos com os jogos e as ações reflexivas do dia a dia, do comportamento humano, das estratégias de improvisação para resolver problemas cotidianos e a imitação da realidade, propostos por Olga Reverbel. Trazer essa reflexão simbólica do real para a fantasia é uma prática interdisciplinar e interpessoal.

REFERÊNCIA

ARCE. A. Friederich Froebel: O pedagogo dos Jardins de Infância. Petrópolis, RJ: Vozes. 2002.

ARANTES, Valério José. **Psicodrama e psicopedagogia**. In: SISTO F.F. (org). Petrópolis - RJ, Ed. Vozes, 1996.

BARBOZA, Adelson Cândido. **Tecnologias de Transformação do ser**. Blumenau: [s.n.], 2008. (Apostila do Curso Estratégias de Aprendizagem, TECTRANS)

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**. 1998.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.

CUNHA, N. H. S. **Criar para Brincar**. São Paulo: Aquariana. 2007.

HUIZINGA, Johan. **A importância dos jogos brincadeiras na educação infantil**. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm>. Acesso em 23/06/2022.

_____. **Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades**. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm>. Acesso em 25/05/2022.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. **Jogos teatrais na escola pública**. Rev. Fac. Educ., São Paulo, v. 24, n. 2, 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200005>. Acesso em: 17 ago. 2023. <<http://dx.doi.org/10.1590/S0102-25551998000200005>>

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo, Pioneira, 2002.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos teatrais**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

_____. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 2001, pp 39 - 49.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S. e PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

OLIVEIRA, Elisangela Modesto Rodrigues de. **O Faz de Conta e o Desenvolvimento Infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação - Volume 4 - nº 1 - 2013. Disponível em link: <[http://www.facsaooroque.br/novo/publicacoes/pdf/v4-n1-](http://www.facsaooroque.br/novo/publicacoes/pdf/v4-n1-2013/Elisangela.pdf)

2013/Elisangela.pdf>. Acesso em: 18/08/2023.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

_____. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imitação e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

REVERBEL, Olga. **Jogos teatrais na escola: atividades globais da expressão**. Scipione, 1993.

_____. **Um caminho do teatro na escola**. São Paulo, Scipione, 1989.

RIBEIRO, Katiuce Lucio. SOUZA, Selma Pereira. **Jogos na educação infantil**, Serra, 2011. Disponível em: serra.multivix.edu.br/wp-content/uploads/2013/04/jogos_educacao_infantil.pdf. Serra, 2011. Acesso em 25/06/2022

SPOLIN, Viola. **O jogo teatral no livro do diretor**. Trad. Ingrid Dormien Koudela e Eduardo Amos. São Paulo Perspectiva, 2008.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.