

**JOGOS TEATRAIS DE VIOLA SPOLIN NA ALFABETIZAÇÃO.** FREIRIA, Marissol Barreiros da Pós Graduação *Latu Sensu* em Alfabetização nas séries iniciais pela Unisaesiano – Lins – SP mariadosol@gmail.com

## **Resumo**

Este trabalho foi realizado como estudo sobre o que são jogos teatrais e como esses jogos podem ser trabalhados, em sala de aula, de acordo com os objetivos a serem selecionados pelos professores, com turmas de diversas idades, podendo ser a integração dos alunos e/ou o desenvolvimento da linguagem oral e/ou escrita. A autora dos jogos teatrais escolhida para estudo foi Viola Spolin, por ser de renome no meio teatral e por ter elaborado e organizado mais de 200 jogos teatrais, para serem utilizados, principalmente, na escola. De acordo com o foco e a avaliação, determinados nas fichas dos jogos presentes no *Fichário de Viola Spolin* (2008), a aplicabilidade dos jogos teatrais, em sala de aula, foi analisada através de pesquisa realizada com alunos do 1º ano do Ensino Fundamental de uma EMEIEF da cidade de Tupã – SP. O objetivo da pesquisa foi testar jogos teatrais, em sala de aula, como apoio para posterior escrita de um texto de autoria com os alunos. A hipótese levantada foi a de que com os jogos as crianças teriam maior atenção para a elaboração do texto proposto e, para fundamentar a hipótese levantada, a pesquisadora escolheu e aplicou três jogos teatrais da autora pesquisada. Os resultados obtidos comprovaram a hipótese levantada.

**Palavras - chave:** Jogos teatrais; Viola Spolin; Texto de autoria.

## **ABSTRACT**

*This work was conducted as a study about what are theater games and how these games can be worked in the classroom according to the objectives to be selected by teachers, with groups of different ages, may be the integration of students and / or development oral and / or written language. The author of theater games chosen for study was Viola Spolin, being renowned in the theater area and for drafting and organized more than 200 theater games for use mainly at school. According to the focus and the assessment determined in the games present in the binder of Viola Spolin (2008), the applicability of theater games in the classroom, was analyzed through research conducted with students of 1st year of Primary Education EMEIEF of a city of Tupa - SP. The objective of the research was to test theater games in the classroom, such as support for further writing of a authoring text with students. The hypothesis was that with the games, children would have more attention to the design of the proposed text and to support the hypothesis the researcher selected and applied three theaterl games researched author. The results confirmed the hypothesis.*

**Keywords:** Theater games; Viola Spolin; authoring text

## **INTRODUÇÃO**

Este artigo reflete sobre os estudos realizados acerca dos Jogos Teatrais, propostos por Viola Spolin (2008), autora e diretora de teatro americana e objetiva, para tanto, analisar o conceito e as propostas de como os jogos teatrais apresentados por Spolin e refletir sobre como utilizá-las em sala de aula como apoio ao processo de produção textual.

Por meio de revisão bibliográfica e estudo de caso, esta pesquisa foi realizada com 20 alunos do 1º ano do Ensino Fundamental da EMEIEF Profª Sônia Maria Gomes Jerônimo – Tupã – SP, durante os meses de agosto e setembro de 2014, aplicando jogos teatrais, em sala de aula, com observações de acordo com o foco e a avaliação proposta por Spolin para, posteriormente, realizar a produção de um texto de autoria.

## **1. VIOLA SPOLIN E JOGOS TEATRAIS**

### **1.1 Viola Spolin**

Ao se falar de jogos teatrais na educação, o primeiro nome que surge é o da Viola Spolin. Esta, de origem americana, trabalhou com crianças os jogos teatrais, constatando que tais jogos desenvolviam o pensamento crítico, criativo e reflexivo.

Spolin é nascida em Chicago, aos sete dias de Novembro de 1906. Foi autora e diretora de teatro.

Aos dezessete anos, inicia seu trabalho com Neva Boyd, primeiro como aluna e, depois, como supervisora do Works Progress Administration's Recreational Project (WPA). Isso ocorre em 1938, quando percebe a necessidade de criar um sistema de fácil apreensão para o ensino do teatro, como forma de superar as barreiras étnico-culturais que verificava na instituição.

Aos 40 anos, muda-se para a Califórnia e cria a Young Actors Company, dedicando-se a preparar crianças que participariam de produções teatrais.

Em 1955, volta para Chicago, onde dirige o Playwright's Theater Club e inicia suas oficinas de improvisação com o Grupo Compass Players (Atores do Compasso), a primeira companhia de teatro improvisacional dos Estados Unidos.

O seu primeiro livro *Improvisation for the theatre* (Improvisação para o teatro, título no Brasil, lançado em 1978) é lançado em 1963.

Doze anos depois, Viola Spolin funda Spolin Theater Games Center, em Los Angeles, Califórnia e, no ano seguinte, recebe o prêmio The Founders Award da Secondary School Theater Association.

No ano da publicação de seu primeiro livro em Português, Spolin recebe o título honorário de Doutorado em Artes, da Eastern Michigan University.

Em 1986, publica seu livro *Theater Games for Classroom* (Jogos teatrais na sala de aula – Um manual para o professor, título em Português).

Em 22 de novembro de 1994, falece em Los Angeles. (dados recolhidos da capa do livro de Viola Spolin - Jogos teatrais na sala de aula - 2010).

## 1.2 Jogos Teatrais

*Jogos Teatrais* é a designação dos jogos improvisacionais, desenvolvidos por Viola Spolin, a fim de preparar atores profissionais ou na utilização do teatro para iniciantes, ou mesmo, nas atividades escolares.

As oficinas de jogos teatrais são úteis ao desenvolver a habilidade dos alunos em comunicar-se por meio do discurso e da escrita, e de formas não verbais. São fontes de energia que ajudam os alunos a aprimorar habilidades de concentração, resolução de problemas e interação em grupo (SPOLIN, 2010, p. 29).

Dessa forma, os jogos teatrais desenvolvem a criatividade, concentração, imaginação, conhecimento do próprio corpo e uso dele para expressar sentimentos e se comunicar. Para a educação da criança esse tipo de atividade deve estar presente, diariamente, na sua rotina, para que cresça um sujeito autônomo e atuante na sociedade.

Para o desenvolvimento destes jogos, Viola Spolin baseou-se nas experiências vivenciadas no período em que trabalhou com Neva Boyd (1876 - 1963).

Há anos atrás, quando desafiada a treinar alunos (de cinco anos a adolescentes) em técnicas teatrais, essa autora voltou-se para uma abordagem de solução de problemas baseada na estrutura de jogos e exercícios que permitiram aos alunos absorver habilidade de teatro sem esforço consciente. Durante anos, mais de duzentos jogos e exercícios foram desenvolvidos para estimular ação, relação, espontaneidade e criatividade em grupo. Os alunos aprenderam mais por experiência do que por preleções e fórmulas feitas. A oficina orientada por meio do jogo teatral tornou-se a base para uma nova abordagem do teatro, florescendo em centenas de grupos de teatro improvisacional em todo o país (SPOLIN, 2010, p. 30).

Através das interações sociais, o ser humano se desenvolve intelectual e socialmente. Os jogos teatrais buscam essas interações de maneira lúdica que cativa a todos, já que tem ar de brincadeira, mas é mais sério, pois podem ser utilizados na construção de personagens ou mesmo de seres humanos mais criativos, reflexivos.

É na escola que as crianças interagem com outras crianças da mesma idade construindo novos conhecimentos.

O "Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova", datado de 1932, foi escrito durante o governo de Getúlio Vargas e consolidava a visão de um segmento da elite intelectual que,

embora com diferentes posições ideológicas, vislumbrava a possibilidade de interferir na organização da sociedade brasileira do ponto de vista da educação. Redigido por Fernando de Azevedo, dentre 26 intelectuais, entre os quais Anísio Teixeira, Afrânio Peixoto, Lourenço Filho, Roquette Pinto, Delgado de Carvalho, Hermes Lima e Cecília Meireles. Ao ser lançado, em meio ao processo de reordenação política resultante da Revolução de 30, o documento se tornou o marco inaugural do projeto de renovação educacional do país.

Segundo o Manifesto,

o papel do aluno era interagir na escola, com situações vivenciadas no seu cotidiano, com uma continuidade da experiência do seu interesse e necessidade. Tudo era permitido ao aluno, o ensino baseado no lúdico, nos jogos, nos trabalhos manuais, defendia a bandeira dos métodos ativos de ensino, de liberdade e respeito à iniciativa dos alunos, dando ênfase ao afrouxamento das normas disciplinares (RODRIGUES, 2012, p. 1).

Os jogos teatrais vêm ao encontro dessa necessidade de fazer o trabalho pedagógico mais lúdico e concreto para a criança.

Através desta ludicidade que os jogos teatrais têm, de forma intrínseca, o professor pode se valer dos mesmos para criar situações de aprendizagem para o processo de produção de textos de autoria, uma vez que ainda há uma dificuldade nos alunos em conseguir organizar as ideias antes de serem “colocadas no papel”.

Estes jogos têm uma organização básica, que é encontrada em cada uma das fichas do “Jogos teatrais – O fichário de Viola Spolin” que é PREPARAÇÃO, FOCO, INSTRUÇÃO (descrição) E AVALIAÇÃO. E no final de cada ficha há uma relação de “ÁREAS DE EXPERIÊNCIA” que são trabalhadas em cada jogo.

Vale a pena ressaltar a importância do foco, da instrução e da avaliação do jogo teatral durante a sua aplicação.

### **1.2.1 - O Foco**

O foco é considerado o problema do jogo que pode ser resolvido pelo grupo de participantes. É ele que une todos os jogadores/alunos para solucionar. O instrutor/professor deve sempre voltar ao foco durante as instruções dadas no decorrer do jogo.

O foco *não* (grifo da autora) é o objetivo do jogo. Permanecer com o foco gera a energia (o poder) necessária para jogar que é então do jogo para configurar o evento teatral. O esforço em permanecer com o foco e a incerteza sobre o resultado diminui preconceitos, cria apoio mútuo e gera envolvimento orgânico no jogo (SPOLIN, 2010, p. 32).

Assim, o foco é o que mantém os jogadores/alunos atentos durante a realização do jogo. Quanto mais atentos ao foco, mais os jogadores/alunos estarão aprendendo.

No entanto, manter o FOCO não significa colocar viseiras diante de outros estímulos que surgem durante o jogo. No futebol, o foco é a bola. Jogadores, instrutores e torcedores nas arquibancadas dirigem toda sua atenção (energia) para a bola e, sem censuras relativas ao passado/futuro determinando o que deve ou não ser feito, o jogo toma conta de si mesmo (SPOLIN, 2008 p. 29).

### **1.2.2 – A Instrução**

A instrução é a descrição do jogo, mas não é utilizada apenas no início do jogo para explicar como será realizado o mesmo. “A instrução deve guiar os jogadores em direção ao foco, gerando interação, movimento e transformação” (SPOLIN, 2010, pag. 33). Desse modo, o instrutor/professor utiliza as instruções para que os seus jogadores/alunos não percam o foco do jogo e “permaneçam assim em atividade e próximo a um momento de nova experiência” (SPOLIN, 2010, pag. 33).

Para o instrutor/professor iniciante, os jogos sugeridos nos livros “Jogos teatrais na sala de aula – um manual para o professor”, “Jogos teatrais – o fichário de Viola Spolin” e “O jogo teatral no livro do diretor” vem com a descrição e algumas frases de instrução para serem usadas durante o jogo. Após algum tempo de contato com os jogos, o instrutor/professor saberá criar as suas próprias instruções.

Grupos e indivíduos diferem em termos de resposta pessoal. A instrução pode ser evocativa, plena de potencialidade; pode ser um catalisador estimulante, provocante. Adições às instruções impressas irão surgir espontaneamente e instantaneamente quando você estiver trabalhando com o foco (SPOLIN, 2010, p. 33).

Um ponto importante é que as instruções são gerais e não individuais, pois busca a integração de todos os jogadores/alunos com o foco. “A instrução, que acompanha as ações dos jogadores, é enunciada instantaneamente, de acordo com as necessidades do jogo. Os jogadores, por seu lado, seguem utilizam e constroem a partir da instrução enquanto estão jogando” (SPOLIN, 2008 p. 30).

O professor/instrutor deve também participar do jogo teatral, se concentrando no foco para que as instruções dadas não fujam do contexto do jogo proposto. Há também a dificuldade para o instrutor inexperiente de propor instruções demais e assim confundir os

jogadores. Para essa dificuldade, os jogos teatrais de Viola Spolin contêm sugestões de instruções e o professor/instrutor irá exercitar sua sensibilidade de guia, para que o foco perdure por todo o jogo.

### **1.2.3 – A avaliação**

A avaliação pode ser o final do jogo ou o ponto de partida para o próximo jogo a ser desenvolvido com o grupo, pois os resultados de cada jogo realizado indica o próximo passo para o instrutor/professor, seja continuar a trabalhar determinado foco ou partir para outro.

A avaliação não é julgamento. Não é crítica. A avaliação deve nascer do foco, da mesma forma com a instrução. As questões para avaliação listadas nos jogos são, muitas vezes, o restabelecimento do foco (SPOLIN, 2010, p. 34).

O instrutor/professor deve, constantemente, estar atento, durante a avaliação, para fazer perguntas que vão ao encontro do nível de experiência das crianças, estimule seu aprendizado e esteja baseado no foco do jogo e elimine críticas e julgamento de valores, tanto por parte do professor/instrutor quanto pelos alunos/jogadores.

A interação e discussão objetiva entre jogadores e grupos de jogadores desenvolvem confiança mútua. Forma-se um grupo de parceiro e todos estão livres para assumir responsabilidade pela sua parte do todo, jogando (SPOLIN, 2008 p. 23).

## **2. JOGOS TEATRAIS APLICADOS NA SALA DE AULA**

Historicamente, o teatro passou a ser utilizado na educação, a partir de meados do século XIX no Reino Unido, com o objetivo de ajudar nos estudos da língua na escola secundária, mas ganhou mais força apenas no século XX.

Para Spolin,

os jogos teatrais podem trazer frescor e vitalidade para a sala de aula. As oficinas de jogos teatrais não são designadas como passatempos do currículo, mas sim como complementos para a aprendizagem escolar, ampliando a consciência de problemas de ideais fundamentais para o desenvolvimento intelectual dos alunos (SPOLIN, 2010, p. 29)

Assim, o educador que aproveita o teatro para fazer um projeto interdisciplinar, está aproveitando ao máximo o que essa arte pode proporcionar, pois diversas áreas do conhecimento podem estar envolvidas na produção de um espetáculo teatral, podendo citar como exemplo, a matemática nos cálculos de espaço para o cenário, a linguagem na construção do texto dramático, a história na construção do momento histórico a ser retratado. Na pesquisa de campo, a geografia, na busca da localização do local a ser apresentado; as ciências biológicas, na forma de construir um cenário sustentável e, na filosofia, analisando os princípios éticos que compõem e são transmitidos, através de uma peça teatral, além de outros benefícios formadores e educativos.

Vale lembrar que os jogos teatrais não são competitivos, não há vencedores e/ou vencidos e os alunos que irão participar dos jogos não precisam ser da mesma idade e/ou série escolar. Assim, o intercâmbio social que ocorre é maior ainda, pois haverá a troca de informações e ideias para solucionar os problemas de diversas maneiras.

Os jogadores mais velhos poderão recuperar um pouco da espontaneidade que, com o tempo, vão perdendo, devido ao conceito de aprovação e desaprovação que está muito presente no ser humano.

Os jogos teatrais podem ser encontrados em diversos livros voltados para a arte dramática, entretanto, para o uso em sala de aula, são indicados os constantes no livro de Viola Spolin *Jogos teatrais na sala de aula – um manual para o professor* (Editora Perspectiva - 2010) e *Jogos teatrais – o fichário de Viola Spolin* (Editora Perspectiva - 2008).

### **3. PESQUISA E DADOS LEVANTADOS.**

Para a realização da pesquisa que fundamenta este artigo foi escolhida uma turma de primeiro ano do ensino fundamental da EMEIEF Professora Sônia Maria Gomes Jerônimo, com 20 alunos, com os quais a pesquisadora aplicou três vezes os jogos de *Jogos teatrais – O Fichário de Viola Spolin* (2008): A60 – Jogo do Desenho, A70 – Eu vou para a lua e A76 – Construindo uma história nessa ordem, por um complementar o outro e, em outro momento, foi feita a elaboração da escrita coletiva com os alunos de uma história, criada por eles, com base na experiência obtida no último jogo.

O primeiro jogo utilizado em sala de aula foi A60 – Jogo do desenho. Foi escolhido o mesmo por ter como área de experiência: jogo tradicional, comunicação através de desenho, seleção espontânea e por ser também um aquecimento ativo. O foco do jogo é comunicar o objeto sorteado rapidamente, desenhando-o.

Foi seguida a aplicação, conforme a descrição da ficha, preparando uma lista com diversos objetos, com características simples, porém evidentes, como: trem, boi, gato, árvore de Natal, uma vez que nem todos os alunos estão alfabéticos. Em seguida, a turma foi dividida em dois grupos e cada time escolheu um membro para vir até a pesquisadora, que estava posicionada próximo à lousa, para saber a palavra que deveriam desenhar. Foi cochichada para cada um a mesma palavra e eles começaram a desenhar. O grupo que descobrisse primeiro ganharia um ponto. O jogo se desenrolou por cinco rodadas.

Com esse jogo, a pesquisadora percebeu o quanto eles se empolgam com o desafio de se comunicar sem utilizar a oralidade. Nas vezes seguintes que foi aplicado o jogo, eles participaram de forma bem ativa e, com isso, o objetivo, que era estimular a criatividade, brincando, foi atingido.

O segundo jogo aplicado foi A70 – Eu vou para a Lua, entretanto, por serem muito pequenos e ainda não estarem muito habituados com a arte teatral, a pesquisadora fez apenas a primeira parte do jogo, com o foco de trabalhar a concentração e a memorização de uma sequência, uma vez que as áreas de experiência são: jogo tradicional, aquecimento silencioso, jogo de ouvir-escutar, de memória-observação.

O jogo se desenvolveu da seguinte maneira: todos os alunos/jogadores sentados em círculo. Após a explanação das regras, foi dado início ao jogo pela pesquisadora dizendo: Eu vou para a lua e vou levar um estojo. O jogador seguinte repetiu o que foi dito pela pesquisadora e acrescentou que ia levar um lápis de cor e assim por diante, até que todos os alunos tivessem participado.

Na primeira vez que a pesquisadora aplicou o jogo, foi um pouco difícil para as crianças manterem a concentração e memorizarem tudo. Mas, nas vezes seguintes, foi mais fácil e foi feito duas rodadas. Foi válida a aplicação desse jogo, pois é um preparo para o próximo jogo, no qual eles precisarão criar uma história.

O terceiro jogo escolhido foi A76 – Construindo uma história e tem como áreas de experiência Comunicação: Falando-Narrando, jogo de Ouvir-Escutar; Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras: esse tipo de jogo propicia que o aluno amplie seu vocabulário e o utilize, durante o jogo. Se o aluno conhece a linguagem que se escreve irá continuar a história com uma qualidade maior; Comunicação: Escrever: a escrita entra nesse jogo, cumprindo o seu papel de registro da oralidade, caso o professor/instrutor quera, através deste jogo, criar uma história para ser trabalhada, posteriormente; Jogo para Leitura: depois de feito o registro, a leitura para o grupo se torna mais um ponto da avaliação: a história teve coerência?

A pesquisadora escolheu esse jogo por ser um modelo de jogo no qual as crianças podem desenvolver a criatividade e estarem bem presentes durante o jogo.

O foco é “Atenção cinestésica (física) às palavras na história”.

Para isso, o jogo se inicia com os “jogadores sentados em um grande círculo. O coordenador escolhe um jogador, que iniciará contando uma história. A história pode ser conhecida ou inventada. Em qualquer momento, na história, o coordenador aponta aleatoriamente para os outros jogadores que devem imediatamente continuar, a partir de onde o último jogador parou, mesmo que seja no meio de uma palavra. Por exemplo, o primeiro jogador: *O vento soprava...*, segundo jogador: *... o chapéu caiu de sua cabeça*. Os jogadores não devem repetir a última palavra, previamente, enunciada, pelo contador.

Para avaliar esse jogo, a autora sugere questões como “os jogadores captaram a ideia para onde a história deveria caminhar ou permaneceram com as palavras na medida em que a história evoluía? Tivemos uma história contada a uma só voz? A história se manteve em construção – esteve em processo?”.

A primeira vez que a pesquisadora aplicou esse jogo, utilizou uma história conhecida por todos (Os três porquinhos) e, nas demais vezes, eles criaram a própria história. No início, vários alunos se perderam no caminho ou não prestaram atenção no que estava acontecendo.

Uma semana depois, terceira vez que fizeram os jogos, a pesquisadora retornou para realizar a escrita de um texto de autoria.

A pesquisadora explicou à turma sobre o que seria feito naquele dia: foi feito novamente o jogo A76 – Construindo uma história e a pesquisadora, como escriba, ia listando na lousa alguns episódios da história que os alunos ditavam para depois realizarem a escrita do texto. Esse procedimento é importante para relembrar a ordem dos fatos ocorridos, na história, na hora que for realizada a escrita da mesma.

Depois dos episódios elencados, começaram a escrita da história. Com o apoio dos jogos teatrais, a pesquisadora percebeu que a criatividade estava mais aguçada e a memória mais ativa, uma vez que se lembravam de muitos detalhes contados, durante o jogo.

A escrita do texto levou aproximadamente 40 minutos e todos os alunos participaram ativamente, seja sugerindo formas de escrever determinado trecho ou, então, sugerindo a troca de palavras repetidas.

A revisão do texto escrito foi feita, durante a escrita, e a professora da turma pediu para utilizar o texto produzido por eles em sala de aula, para continuação de um projeto de revisão de textos que ela realizava em sala de aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, a pesquisadora concluiu que os jogos teatrais podem ser trabalhados em sala de aula não apenas para aprender teatro e, sim, para desenvolver o lado artístico e sensitivo dos alunos e, ainda, a linguagem oral e escrita.

Os jogos teatrais são uma forma de trabalho da percepção dos alunos de forma lúdica.

A qualidade dos jogos propostos por Viola Spolin é grande e basta ao professor conhecer e escolher os melhores jogos para desenvolver, em sala de aula, e, assim, conquistar diversos objetivos com seus alunos.

Para a escrita de autoria, um jogo teatral pode ser uma forma lúdica de o professor levar os alunos a criarem a sua história.

Assim, conclue-se que os jogos teatrais são uma ferramenta muito interessante para o professor utilizar em sala de aula e estimular a reflexão.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor*. [tradução Ingrid Dormien Koudela] São Paulo: Perspectiva, 2010

\_\_\_\_\_. *Jogos teatrais – O fichário de Viola Spolin* [tradução Ingrid Dormien Koudela] São Paulo: Perspectiva, 2008

RODRIGUES, I. C. *O Relacionamento Professor / Aluno*.

[http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes\\_pde/md\\_ideaie\\_caetano\\_rodrighes.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/md_ideaie_caetano_rodrighes.pdf) Acesso em: nov. 2012.