



UNICAMP



ESTUDO DO TEATRO E SUA ABORDAGEM EDUCACIONAL: A PERCEPÇÃO DO CORPO EM ESTADO DE JOGO COMO POTENCIAL PARA A CRIAÇÃO

Palavras-chave: Teatro; Teoria do Jogo; Educação.

Autores(as):

Beneficiário: Yasmim Lima Sousa, FCA- UNICAMP

Coorientador: Prof. Dr Luís Bruno de Godoy, FCA- UNICAMP

Orientador: Prof. Dr. Alcides José Scaglia, FCA- UNICAMP

INTRODUÇÃO

O teatro, a educação e o jogo estão profundamente interconectados, oferecendo um espaço onde a aprendizagem se transforma em uma experiência envolvente e significativa. O conceito de jogo proposto por Huizinga (1993) descreve o jogo como uma atividade voluntária, realizada dentro de limites específicos de tempo e espaço, regida por regras aceitas e acompanhada de um sentimento de tensão e alegria, distinta da vida cotidiana. No contexto do teatro, o jogo atua como um meio para explorar e vivenciar experiências, promovendo um ambiente onde as regras e os papéis são experimentados de maneira consciente e prazerosa. A educação, por sua vez, pode se beneficiar enormemente dessa liberdade do jogo criando oportunidades para que os alunos se engajem com o conteúdo de forma mais profunda e reflexiva. Através do jogo, o teatro se transforma em uma ferramenta pedagógica que incentiva a exploração de diferentes perspectivas e a prática de habilidades sociais e emocionais.

O teatro, assim como diversas formas de expressão artística, evoca os sentimentos mais singulares dos indivíduos. Pode-se afirmar que as emoções envolvidas nessa arte desempenham um papel crucial no aprimoramento do processo de aprendizagem (FONSECA, 2016). Essa temática tem ganhado cada vez mais destaque no âmbito educacional, onde a compreensão da especificidade de cada indivíduo e de toda a sua complexidade emerge como um elemento fundamental para o avanço do processo educativo. Este enfoque se evidencia em práticas como a educação personalizada, que busca adaptar o ensino às diferentes formas de aprendizagem e necessidades dos alunos. Além disso, a adoção de metodologias “inovadoras”, como a aprendizagem cooperativa, proposto por David W. Johnson e Roger T.

Johnson (2008) em que os alunos trabalham juntos em grupos não-estruturados e criam sua própria situação de aprendizado, ou as práticas de ensino inclusivo onde todos os alunos estão aprendendo e participando (Ainscow 1991) , demonstra uma preocupação com a criação de ambientes educativos que reconheçam e respeitem a diversidade dos estudantes. As discussões contemporâneas sobre educação também têm explorado como a atenção à individualidade pode enriquecer o processo de aprendizagem e promover um ensino mais equitativo e eficaz.

METODOLOGIA

Para a pesquisa em questão, teremos uma inspiração no método etnográfico, de caráter qualitativo, onde a observação participante se faz um elemento primordial. O olhar em questão trata-se de enxergar características mais profundas dentro da sala de aula, do que apenas a transmissão de conhecimento entre professor e aluno. A pesquisa etnográfica se pauta no exercício de olhar e ouvir, desafiando o pesquisador a se deslocar de sua própria cultura e vivência para se situar no interior do fenômeno estudado (ROCHA; ECKERT, 2008).

Para isso, foi feito o uso de entrevistas semi-estruturadas com a utilização de um roteiro previamente elaborado, para uma descrição mais profunda sobre os comportamentos e as impressões dos entrevistados, de forma que o objetivo fosse atingido e que os entrevistados contribuíssem a partir de suas percepções. As questões foram pré-estabelecidas, com possibilidade de mudança mediante as necessidades que pudessem vir a emergir do campo de estudo em decorrência do percurso da entrevista.

Por tratar-se de um estudo inspirado na etnografia, não coube o desenvolvimento de um piloto, mas sim, o estudo do fenômeno a partir daquilo que o próprio campo tinha a oferecer, de modo que, não buscássemos algo, mas, nos deparássemos, como afirma Ingold (2000).

Procedimento

Para uma melhor análise, acompanhei as aulas dos docentes durante um período de 2 meses, a partir do lugar de aluno, com a finalidade de observar as ações dos docentes em aula. Através da experiência transmitida em sala, interpretei e anotei minhas impressões sobre os elementos cênicos que mais se sobressaíram nas ações dos docentes, além de ter analisado situações imprevisíveis que ocorreram em aula e como elas contribuem para o processo de aprendizagem.

As entrevistas foram realizadas remotamente através do Google Meet, com algumas sendo gravadas para garantir a precisão dos dados. As anotações pessoais foram feitas por meio do caderno de campo, que serviu como uma ferramenta essencial para registrar informações e impressões durante a pesquisa. Esse caderno facilitou a organização das informações coletadas, ajudou a preservar detalhes que poderiam ser esquecidos e permitiu uma representação mais clara dos resultados, ou a falta deles. Este caderno foi uma ferramenta

utilizada para registrar informações e impressões durante a pesquisa ou entrevistas, permitindo uma disposição das informações coletadas, ajudando a salvar elementos que poderiam ser esquecidos, além de facilitar a representação dos resultados ou a falta deles.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Relatos e experiências

As entrevistas oferecem um olhar profundo sobre as experiências e percepções dos docentes, abordando seus desafios, conquistas e práticas no contexto educacional. Para garantir a privacidade dos participantes e ao mesmo tempo criar uma identificação única, tomei a liberdade de usar pseudônimos com base em características marcantes ou falas que me chamaram a atenção durante as entrevistas. Além das falas dos professores, também serão incluídas algumas descrições das realidades obtidas durante o processo de observação e entrevista, proporcionando uma visão mais abrangente e contextualizada sobre as vivências e reflexões desses profissionais no exercício de sua prática docente.

Dentro dessa lógica, a pesquisa em questão dedicou-se a trazer minhas experiências pessoais de corpos-professores expressivos que me marcaram, ao longo dos anos escolares e acadêmicos, e porque eles causaram tanto impacto na minha vida.

MARCO TEÓRICO

Teatro x Jogo

O teatro, com suas raízes na antiga Grécia e na Pré-história, sempre envolveu a transformação e a expressão corporal como formas de arte e comunicação. Berthold (2001) destaca que o teatro permite ao artista evocar mundos inteiros com apenas seu corpo, estabelecendo uma conexão profunda com a audiência. A habilidade de metamorfose do artista é comparável ao estado de jogo vivido pelos jogadores, onde o ambiente e as circunstâncias determinam a natureza do jogo (Freire, 2002; Scaglia, 2003). O teatro, portanto, é um ambiente onde se constrói a cultura lúdica (Brougère, 1998), refletindo a bagagem cultural, emocional e intelectual de cada indivíduo.

Teatro x Educação x Inovação

A pesquisa explora a interseção entre teatro, educação e inovação. O teatro-educação e a ludicidade são destacados como componentes fundamentais para (re)encantar o processo educativo, promovendo uma educação pela que abrange aspectos políticos, afetivos, estéticos, éticos e humanos (Costa, 2004; Luckesi, 2002). A arte é apresentada como uma ferramenta poderosa de transformação social e emancipação pessoal (Costa, 2004).

Quanto tratamos sobre um corpo potente, aquele que aprecia e desfruta tudo o que pode um corpo, quando consciente é aquele capaz de explorar plenamente todas as dimensões da experiência humana. Mas como contraste, existe o corpo impotente, o corpo “analfabeto”, aquele que não sabe da capacidade que têm e acaba se perdendo nas vivências pessoais, por não saber se expressar. Desta forma, quando trazemos para o âmbito educacional um corpo-professor necessita ser um corpo potente, porque é através dele que outros corpos virão.

CONCLUSÃO

A pesquisa destaca como o estado de jogo na prática docente pode fomentar uma maior consciência corporal, criatividade e expressividade entre os participantes. Esse estado de jogo permite aos indivíduos experimentar novas formas de movimento e expressão, criando um ambiente seguro e propício para a exploração artística.

Os resultados indicam que as atividades teatrais baseadas no jogo não apenas promovem habilidades artísticas, mas também contribuem significativamente para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como empatia, cooperação e comunicação. Os relatos dos docentes reforçam a importância de um ambiente educativo que valorize a ludicidade e a expressividade, contrapondo-se à rigidez da educação tradicional.

A discussão teórica sustenta que a integração dos elementos teatrais, nas quais o jogo se manifestam, como potentes para a ação docente, conforme teorizado por Huizinga e Brougère (1998) é uma prática pedagógica eficaz, alinhando-se com as necessidades contemporâneas de uma educação mais inclusiva e personalizada. É enfatizada a necessidade de reavaliar e atualizar métodos e técnicas educacionais para promover uma educação que não só instrua, mas também emancipe os indivíduos. Por fim, a pesquisa reafirma a arte como uma poderosa ferramenta de transformação social. Ao proporcionar uma "lupa social", a arte teatral não só reflete as questões profundas da sociedade, mas também incita à ação e à mudança. A conclusão sublinha a importância de corpos-professores potentes e expressivos na educação, capazes de inspirar e transformar as vivências pessoais e coletivas dos alunos.

BIBLIOGRAFIA

AINSCOW, M., & Booth, T. (2002). *The Index for Inclusion: Developing Learning and Participation in Schools*. Bristol: Centre for Studies on Inclusive Education (CSIE).

- BERTHOLD, Margot. **A História mundial do teatro - 1º Edição**: Editora Perpectiva, São Paulo, 2001
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 1998
- COSTA, Alexandre Santiago. **Teatro - Educação e ludicidade: novas perspectivas de educação**. Revista da FAGED, Universidade Federal da Bahia, nº8, 2004.
- ECKERT, C.; ROCHA, A. L. C. da. **Etnografia: Saberes e Práticas**. ILUMINURAS, Porto Alegre, v. 9, n. 21, 2008. DOI: 10.22456/1984-1191.9301.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: Nascimento da Prisão. Petrópolis: Vozes, 2004.
- FREIRE, João. **O Jogo e o Lúdico na Experiência Humana**. In: Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 24, n. 3, p. 73-87, 2002.
- GODOY, Luís. **Tensionado o sentido do agir: o clown e seu potencial criativo**. UNICAMP - Faculdade de Ciências Aplicadas, Limeira, 2019.
- GUBER, Rosana. La etnografía, método, campo y reflexividad. Bogotá: Grupo Editorial, Norma, 2001.
- SAVIANI, D. **Pedagogia: o espaço da educação na universidade**. Cadernos de Pesquisa, Campinas, v. 37, n. 130, p.99-134, - jan. 2007.
- JOHNSON, D. W., & Johnson, R. T. (2008). Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning (5th ed.). Boston, MA: Pearson.
- LUCKESI, Cipriano. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: PORTO, Bernadete. Educação e ludicidade. Ensaio 3. Salvador: UFBA, 2004, pp. 11-20.
- RANCIÈRE, J. A partilha do sensível. trad. Mônica Costa Netto, São Paulo: Ed. 34, 2005
- SCAGLIA, Alcides; REVERDITO, Riller Silva; LEONARDO, Lucas; LIZANA, Cristian Ramírez Javier. **O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico**, Movimento, vol. 19, núm. 4, outubro-diciembre, 2013, pp. 227-249. Escola de Educação Física Rio Grande do Sul, Brasil.
- SCHILLER, F. **A educação estética do homem: numa série de cartas**. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. 3ª edição. São Paulo: Iluminuras, 1995.