

Material didático-pedagógico Teatral para Professores do Ensino Médio Integrado

↓ LINGUAGEM
-
TEATRO ↓

Organizador
Márcio Telles de Souza Malta



**INSTITUTO FEDERAL DO TOCANTINS
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA PROFEPT
CAMPUS-PALMAS**

**MATERIAL DIDÁTICO-PEDAGÓGICO TEATRAL PARA PROFESSORES DO
ENSINO MÉDIO INTEGRADO**

**Organizador
Márcio Telles de Souza Malta**

**Palmas - TO
2024**

Ficha Técnica

PRODUTO EDUCACIONAL - MATERIAL DIDÁTICO-PEDAGÓGICO TEATRAL PARA PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

ORIENTADOR - PROF. DR. MARCELO RYTHOWEM

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO - MÁRCIO T. DE SOUZA MALTA FICHA DE IDENTIFICAÇÃO DA OBRA ELABORADA PELOS AUTORES

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

M261m Malta, Márcio Telles de Souza
Material Didático Pedagógico Teatral para Professores do Ensino
Médio Integrado / Márcio Telles de Souza Malta, Marcelo Rythowem.
– PALMAS, TO, 2024.
51 p. : il. color.

Formato: Material Didático-Pedagógico Teatral Impreso
Produto Educacional (Mestrado Profissional em Educação
Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência
e Tecnologia do Tocantins, Campus Palmas, PALMAS, TO, 2024.

Orientador: Dr. Marcelo Rythowem

ISBN: 978-65-01-28098-1

Produto Educacional vinculado à Dissertação: Material Didático
Pedagógico Teatral para Professores do Ensino Médio Integrado

1. Teatro. 2. Educação Profissional e Tecnológica. 3. Memória. I.
Rythowem, Marcelo. II. Rythowem, Marcelo III. , . IV. Título.

CDD 370

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins
de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a).

Produção e Organizador
Márcio Telles de Souza Malta

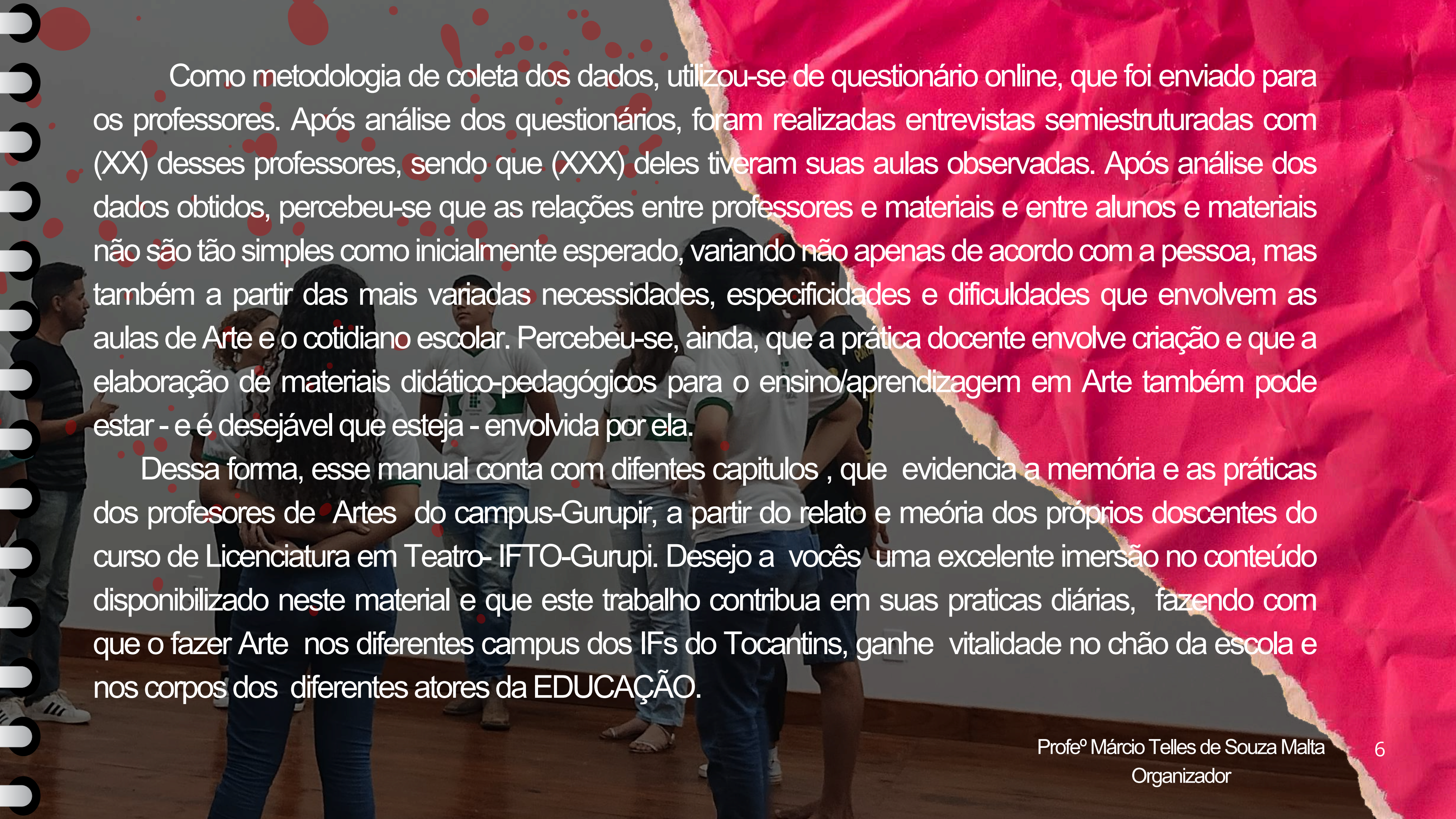
SUMÁRIO

Apresentação	01
Márcio Telles de Souza Malta	
Objetivos.....	03
Conhecendo à Diretora do campus do IFTO- Gurupi-TO - Milena Queta.....	04
Prof.º André Moura.....	05
Prof.º Breno Jadvas.....	06
Prof.º Renato Menezes.....	07
Prof.º Fernando França.....	08
Prof.ª Edna Pinho.....	09
Campus Gurupi, conhecendo sua origem pela Diretora e Prof.ª Milena Queta.....	10
Educação e Arte pelo Prof.º André Jadvas.....	11
Jogos Teatrais no Ensino Médio Integrado Por André Moura, coordenador e Professor de Artes campus- Gurupi.....	12
O que são jogos teatrais?	13
Jogo Dramático.....	14
Jogo Teatral.....	15
A potência dos jogos teatrais.....	16
Os jogos teatrais, pensados nessa metodologia, têm algumas características definidas.....	17
Conhecendo à metodologia de VIOLA SPOLIN.....	19
Três (03) elementos essenciais aos jogos.....	20
O aquecimento por... Prof.ª Renato de Souza Menezes.....	22
O ambiente/espço cênico.....	25
Considerações para avaliação Pela Prof. Me Edna Pinho.....	26
A contribuição do Docente.....	27-28
5 jogos na prática	29-49
Considerações Finais.....	50
Referências.....	51

Apresentação

Este material didático-pedagógico trata das relações que professores sem formação em artes e seus alunos estabelecem com os materiais didático-pedagógicos de Arte. Partiu-se do reconhecimento da importância que esses materiais podem ter para o ensino/aprendizagem em Arte e demais componentes curriculares, como: matemática, língua portuguesa, química, física... do protagonismo que alunos e professores podem assumir na relação com esses e das potencialidades envolvidas na elaboração dos materiais didático-pedagógicos pelos próprios professores, sobretudo professores não formados em Artes. Assim como a pesquisa, este material didático se desenvolveu a partir da memória e da contribuição de (10), professores de Arte do Instituto Federal do Tocantins-Gurupi (IFTO-Gurupi), fizeram sobre o tema. Desenvolveu-se, portanto, a partir de um recorte bem definido. Apesar disso, espera-se que as reflexões apresentadas nas páginas deste manual possam contribuir com o processo de ensino/aprendizado dos alunos dos diferentes campi através do ensino da Arte de uma forma mais ampla.





Como metodologia de coleta dos dados, utilizou-se de questionário online, que foi enviado para os professores. Após análise dos questionários, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com (XX) desses professores, sendo que (XXX) deles tiveram suas aulas observadas. Após análise dos dados obtidos, percebeu-se que as relações entre professores e materiais e entre alunos e materiais não são tão simples como inicialmente esperado, variando não apenas de acordo com a pessoa, mas também a partir das mais variadas necessidades, especificidades e dificuldades que envolvem as aulas de Arte e o cotidiano escolar. Percebeu-se, ainda, que a prática docente envolve criação e que a elaboração de materiais didático-pedagógicos para o ensino/aprendizagem em Arte também pode estar - e é desejável que esteja - envolvida por ela.

Dessa forma, esse manual conta com diferentes capítulos, que evidencia a memória e as práticas dos professores de Artes do campus-Gurupir, a partir do relato e memória dos próprios docentes do curso de Licenciatura em Teatro- IFTO-Gurupi. Desejo a vocês uma excelente imersão no conteúdo disponibilizado neste material e que este trabalho contribua em suas práticas diárias, fazendo com que o fazer Arte nos diferentes campus dos IFs do Tocantins, ganhe vitalidade no chão da escola e nos corpos dos diferentes atores da EDUCAÇÃO.

Objetivos

Evidenciar a trajetória e memória do curso de Licenciatura em Teatro do Instituto Federal do Tocantins – Campus Gurupi (IFTO-Gurupi), considerando documentos e a memória dos professores (as), que vivenciaram a história da reestruturação curricular (2010-2018), através de práticas-pedagógicas, além de protagonizar e tornar público as contribuições do curso no processo de ensino/aprendizado, com a finalidade de criar e disponibilizar o presente Produto Educacional: “Material didático-pedagógico para Professores do Ensino Médio Integrado”. Para professores dos diferentes Institutos Federais do Tocantins e seus respectivos campus.



Prof. Professora de Libras,
Milene Lopes dos Santos
Queta

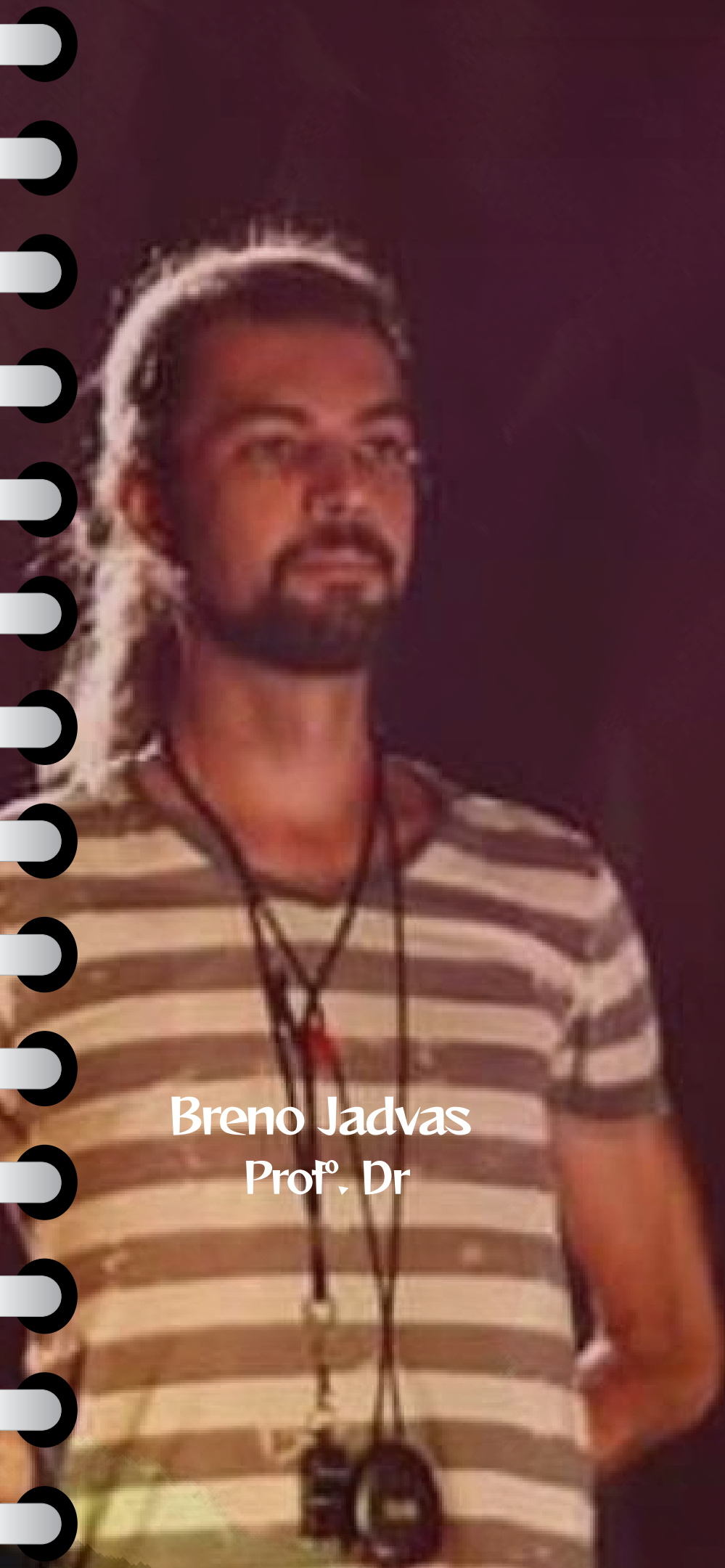
Professores (as) de Artes do Instituto Federal do Tocantins-Gurupi (IFTO-Gurupi), que contribuíram na elaboração do Material didático-pedagógico para Professores do Ensino Médio Integrado a partir da memória do colegiado do curso de licenciatura em Teatro

Professora de Libras, é primeira mulher eleita como diretora-geral do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - Campus Gurupi. Desenvolve trabalhos na área da aquisição da língua de sinais e da língua portuguesa por indivíduos surdos.



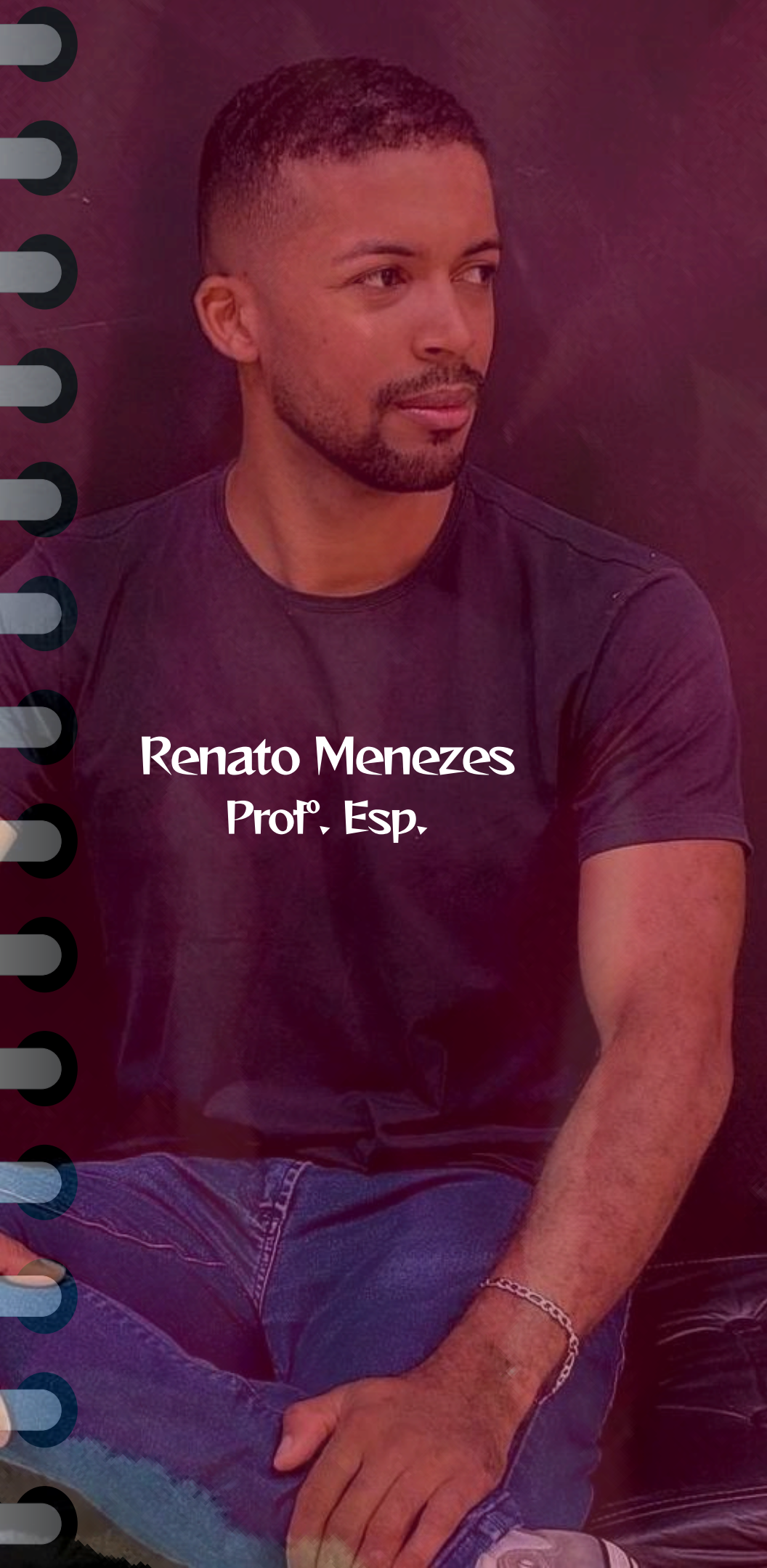
André Luiz Moura
Siqueira
Prof. Me

Mestre em Artes Cênicas pela Universidade Federal de São João del-Rei (PPGAC/UFSJ) junto a linha de pesquisa: Performance, Processos e Poéticas Artísticas. Possui Licenciatura em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Especialista em Artes na Educação (FACIMAB), e Pós Graduação (lato sensu): Caminhada como Método para a Arte e Educação, ofertado pela A Casa Tombada. Desde 2013 é professor de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico (EBTT) pelo Instituto Federal de Ciências e Tecnologias do Tocantins-Campus Gurupi (IFTO). Tem atuado com diferentes disciplinas nos Cursos de Licenciatura em Teatro/Artes Cênicas; Pós-graduação em Arte Educação, vez ou outra, também ministra disciplinas de Artes junto ao Ensino Médio Integrado que são ofertados pela mesma Instituição. Atualmente é coordenador do Curso de Licenciatura em Teatro/Artes Cênicas do IFTO - Campus Gurupi. Tem interesse por investigações que carregam inspirações cartográficas, orientadas, a partir de questões poéticas e teóricas levantadas pelo artista-pesquisador nos meandros da construção e proposições suscitadas pelo decorrer da prática de seu trabalho; dos processos criativos/inventivos (com ou sem a utilização da palavra), os registros e confecção de cadernos, diários de bordo, e a escrita a partir das vivências/processos artísticos, bem como os diferentes cacarecos: linhas, agulhas, fitas, caixas de papelão, botões, tubos plásticos...



Breno Jadvas
Prof. Dr

Professor efetivo no IFTO, Campus Gurupi, em 2010, juntamente com a abertura do Campus e dos cursos de Licenciatura em Artes Cênicas e o curso Técnico Subsequente em Arte Dramática. Formação inicial em Licenciatura em Artes Cênicas e Bacharelado em Direção Teatral, pela Universidade Federal de Ouro Preto. Em 2015 conclui o Mestrado em Artes, pela Universidade Federal de Uberlândia, pesquisando o Teatro-Esporte e o Match de Improvisação com estudantes da UFU. Retornando ao IFTO, continua seu trabalho como docente no curso de Licenciatura em Artes Cênicas, futuramente, Licenciatura em Teatro e fundou, por meio de projetos de extensão, o GurulImpro e o ImproMédio. Grupos de teatro de improviso, sendo o primeiro formado por estudantes da graduação em Teatro e membros da comunidade externo e o segundo, estudantes do Ensino Médio do Campus. Também iniciou como docente no curso de Pós graduação em Arte Educação do Campus. No ensino médio, atuou entre 2018 e 2019, como professor da disciplina de Artes nos terceiros anos. Em 2023, concluiu o Doutorado em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais, pesquisando a extensão acadêmica, como foco nos trabalhos desenvolvidos pelos grupos GurulImpro e ImproMédio. Atualmente atua como docente nos cursos de Licenciatura em Teatro, na Pós em Arte Educação e ministro a Unidade Diversificada 'Jogos de Impro' para os estudantes do Ensino Médio do Campus.



Renato Menezes
Profº. Esp.

Graduação em Licenciatura em Artes Cênicas pelo IFTO campus Gurupi (2017), Pedagogia e História pela Unicesumar (2021). Pós-graduação Lato Sensu em Arte Educação pelo IFTO campus Gurupi (2019). Atuou como professor de Arte e Informática na Escola Municipal de tempo integral Benevenuto Alves Moreira, como professor de Arte na Escola Municipal Antônio de Almeida Veras e professor de Arte e Ciências na Escola Municipal Professora Ilsa Borges Vieira e Professor de dança contemporânea e danças urbanas no BAILARTE Núcleo de Dança. Atualmente é professor de Arte, Filosofia e Maker - Centro Educacional Professor Reinaldo Ayres, professor de Teatro no IFTO campus Gurupi/TO, professor da cultura Maker da escola Sesc de Gurupi, Pesquisador na área de Artes, atuando principalmente nos seguintes temas: educação, arte, atividades criativas, tecnologia e inclusão social.



Fernando França
Prof. e Cenógrafo Esp.

Professor, diretor e ator. Pós Graduação em Arte Educação pelo Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia (IFTO), Graduado em Licenciado em Artes Cênicas e Técnico em Arte Dramática pelo IFTO Campus Gurupi; .

Técnico de Laboratório de Artes Cênicas no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Tocantins. Diretor do Grupo Motirão de Teatro. Diretor regional do Sul do Tocantins da Federal Tocantinense de Teatro - (FETET).



Edna Cruz Pinho
Prof.^a Me

Supervisora de Estágio do Curso de Licenciatura em Teatro no (IFTO) Campus Gurupi. Graduada em PEDAGOGIA (UEPA/PA), Pós Graduação Lato Sensu em Orientação Educacional (UNIVERSO / 1997) e mestrado em Educação (UFT/TO-2015). Atualmente é professora na Fundação UnirG - Universidade de Gurupi - UnirG e no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia - Campus Gurupi / TO. Membro dos Grupos de Pesquisa: Grupo de Pesquisa em Rede Internacional Investigando Escolas Criativas e Inovadoras - TO/PPGE/UFT, Grupo de Pesquisa em Processos Educativos - UnirG/TO e Observatório de Povos Tradicionais do Tocantins - OPTTINS. Responsável Técnica pela Pós Graduação em Arte Educação do IFTO Campus Gurupi. Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia UnirG. Coordenadora do Projeto de Extensão Filosofia, Literatura e Cinema na Universidade de Gurupi (UNIRG). Membro do Fórum Estadual Permanente de Apoio à Formação Docente do Tocantins -FEPAD/TO e do Fórum Municipal de Educação -FME /Gurupi-TO. Atua como docente e pesquisadora nas áreas de Educação Infantil, Metodologia de Ensino, Formação de Professores, Criatividade e Escolas Criativas e Formação de Professores Indígenas.

Campus Gurupi, conhecendo sua origem pela Diretora e Profª Milena Queta...



O Campus Gurupi nasceu com a expansão da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, sendo sua autorização de funcionamento publicada no Diário Oficial da União de 1º de fevereiro de 2010, por meio da Portaria n.º 130, de 29 de janeiro de 2010, do Ministério da Educação.

Oferta cursos nos níveis de pós-graduação lato sensu, graduação em bacharelados, licenciaturas e tecnológicos, técnicos nas modalidades subsequente, integrado ao ensino médio e Proeja. Além disso, também oferta cursos de formação inicial e continuada, voltados à capacitação rápida da comunidade para o mercado de trabalho.

O Campus Gurupi desenvolve ainda diversas atividades de extensão e pesquisa, que contribuem para o desenvolvimento da sociedade em geral.



Educação e Arte pelo Profº Breno Jadvas



A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ensino Médio, cujas normas e orientações procuram assegurar os direitos que os estudantes têm de aprender e de se desenvolver, seguindo princípios éticos, políticos e estéticos. Isso para atender às expectativas da nova realidade que exige, para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, uma formação humana integral. Nessa perspectiva, o ensino deverá ser em áreas, com competências e habilidades gerais e específicas e, principalmente, com ações interdisciplinares para além da formação intelectual/cognitiva.

Neste texto, penso na Arte e nas suas possibilidades de poder ajudar o estudante a fazer leituras de si mesmo, do outro e do mundo, ampliando seu conhecimento e repertório artístico e cultural. Assim, o aprendiz pode produzir arte e expressar-se com autonomia e criatividade, num exercício de conexões entre o racional e a sensibilidade, a intuição e a ludicidade (BNCC, 2018). São possibilidades de se ter uma perspectiva poética em relação à vida, desde que esteja aberto às experiências, dando espaço ao ato de imaginar e de ressignificar seu cotidiano (BNCC, 2018).

**Jogos Teatrais no
Ensino Médio
Integrado Por
André Moura,
coordenador e
Professor de
Artes campus
Gurupi...**



É bastante comum a realização de teatro no contexto educacional, geralmente como uma atividade para celebrar uma data comemorativa, ilustrar uma disciplina e encerrar um conteúdo. Para mim, é importante que o teatro esteja presente na escola, por tudo o que ele envolve – o imaginário, a linguagem, a improvisação e outros pontos referentes ao contexto cênico – durante o processo de ensino-aprendizagem pautado no jogo e na representação.

Somos professores de teatro e nossos estudantes do ensino médio integrado ainda que não estejam se formando em Artes Cênicas, é relevante aplicarmos os jogos teatrais na escola muito mais pelo sentido do jogo em si mesmo, do que pela metodologia educacional que podem ser.

Para Huizinga (2007, p.33) o jogo é uma atividade voluntária, que se realiza em limite de tempo e de espaço, que segue regras obrigatórias, mas livremente consentidas. Como o jogo tem um fim em si mesmo, é carregado de tensão, de alegria e da consciência de que é diferente da vida real. É isso que absorve totalmente quem joga, é o jogo pelo jogo, pelo seu poder lúdico e não pelos efeitos utilitários, de se fazer algo em aula com objetivos estritamente pedagógicos.



Todo professor que já o usou em sua atividade docente, deve ter consigo uma lista desses objetivos – exercitar o trabalho em equipe; socializar e desinibir; ampliar o senso de responsabilidade e de compromisso; exercitar a leitura e a interpretação de textos; ampliar a memorização; educar o corpo e a voz; etc. Talvez você, assim como eu, até hoje, não tenha pensado que, para além disso, muitas experiências emergem com e nos jogos teatrais.

O que são jogos teatrais?

A pedagogia teatral fundamenta-se em dois **tipos de jogos**: (1) o jogo dramático, cujo foco principal, no contexto em que aplicamos, é a preparação do jogador nos fundamentos do teatro; e (2) jogo teatral, que consiste em o jogador criar e representar personagens inserido em uma história (uma fábula teatral) – e com o qual eu me identifiquei e escolhi para este trabalho.

Jogo dramático

É uma tradução de dramatic play e de jeu dramatique, que têm ambos o radical grego Δράμα / Dráma, significando dramatização, imitação através da ação. Mas a semelhança entre os termos anglo-saxão ou francês, é apenas essa, conforme explica Pupo (2005, p. 220), já que a natureza, o significado da dramatização e o tratamento pedagógico divergem bastante. De modo geral, no jogo dramático, não há separação entre ator e plateia, é mais livre porque prescinde de regras e usa o faz-de-conta, onde todos são atores da situação imaginária.

Então, o termo jogo dramático serve para designar

tanto o ato de fazer de conta, espontâneo na criança pequena, quanto uma modalidade de atuação coletiva que resulta da intervenção deliberada do adulto, visando à diversificação e ao enriquecimento da ação de caráter ficcional (PUPO, 2005, p.223).



Jogo teatral

Tradução de theater games, surgiu através de um processo de experimentações coletivas feitas por Viola Spolin, afirmando que qualquer pessoa pode atuar no palco, desde que bem direcionada (SPOLIN, p.234). No jogo teatral os jogadores são divididos em times cujas funções são alternadas entre ser ator (que joga) e público (que observa). É um jogo de regras (socializado) diferente do teatro de faz-de-conta (dramático).

Ao se envolver com as regras estabelecidas os jogadores desenvolvem habilidades pessoais para jogar que são internalizadas por eles; o mesmo ocorre com a liberdade e a espontaneidade (SPOLIN, 1999).



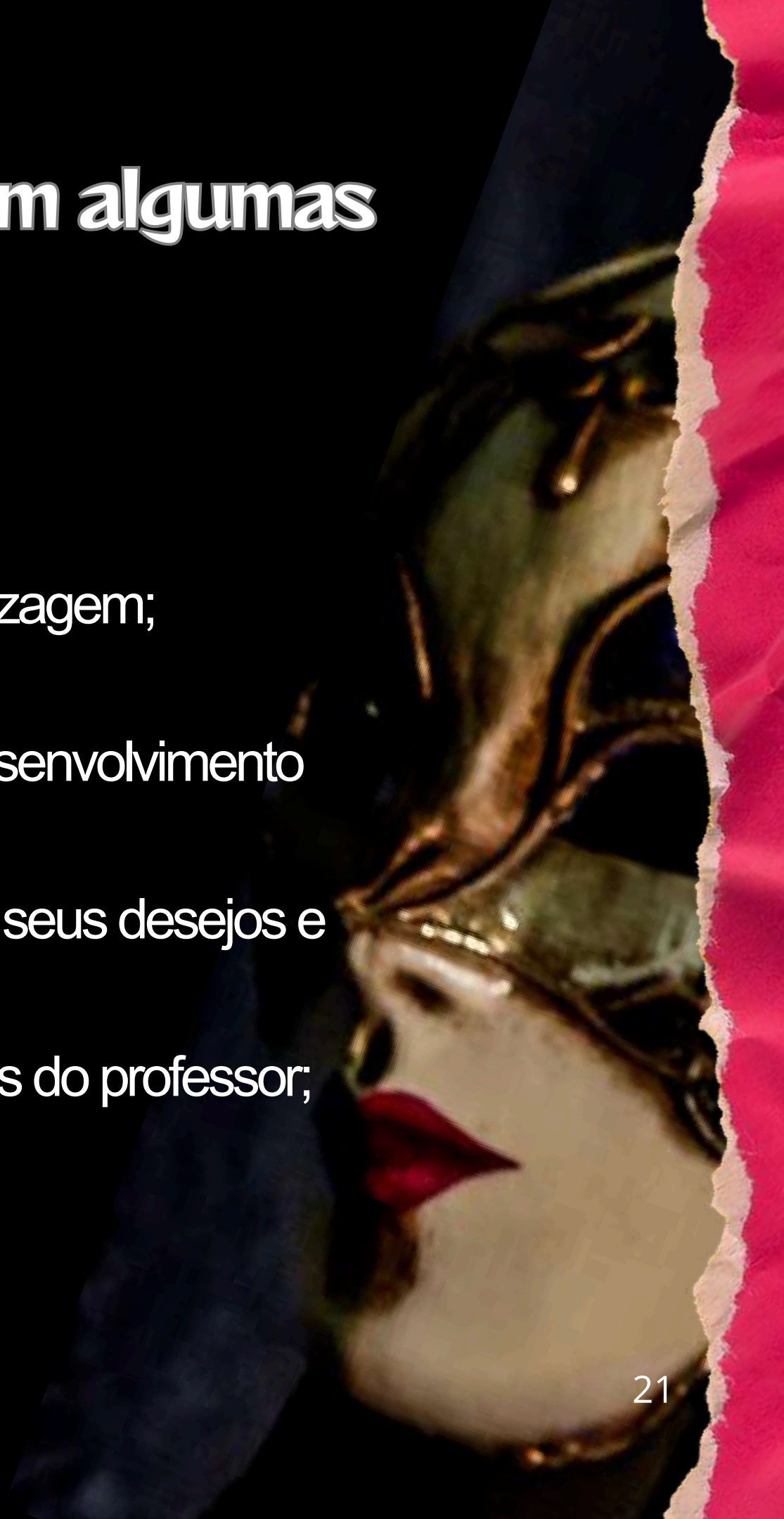
A potência dos jogos teatrais

Pelas oportunidades que a Arte tem de explorar diversos campos, ela pode trabalhar esse nível intuitivo do estudante, por meio de experiências criativas realizadas com os jogos, ampliando também sua capacidade de se expressar, de descobrir potencialidades físicas e criativas, de entregar-se ao jogo e às propostas do outro em cena, de ouvir-se, de adaptar-se às regras e de transformá-las, e de recomeçar de maneira diferente. Viola, defendendo o caráter humanista dos jogos na educação social dos jovens, destaca que os jogos teatrais são um recurso fundamental para qualquer situação de aprendizagem, porque trabalham a improvisação – uma das principais metodologias para o ensino do teatro.

Ao improvisar, os jogadores realizam tudo no exato momento em que acontecem, no aqui e no agora, enquanto jogam e vivenciam as experiências. Isso possibilita oportunidades de aprendizagem, pois eles precisam de fazer escolhas intuitivas para resolver os problemas cênicos propostos pelo jogo.

Os jogos teatrais, pensados nessa metodologia, têm algumas características definidas:

- Têm engajamento de caráter social;
- Excluem a ideia de talento ou dom como pré-requisito;
- Consideram que a disponibilidade e o caráter coletivo são importantes na aprendizagem;
- Veem o jogo como aperfeiçoamento da comunicação teatral;
- Consideram que a apreciação da plateia é um elemento valioso que ajuda no desenvolvimento dos jogadores;
- Possibilitam que os grupos deem sugestões de temas e situações que envolvam seus desejos e necessidades;
- Permitem o envolvimento dos jogadores no próprio jogo, evitando as interferências do professor;
- Exigem autonomia dos jogadores para usar suas motivações e capacidades;
- Os enredos são criados e resultam das experimentações na cena.



Assim, ao planejar os jogos teatrais para a aula dos diferentes componentes curriculares do Ensino Médio Integrado, penso no que se pode aprender com eles a partir do que os estudantes propõem como solução para problema posto. Levo a ideia do jogo, mas a execução e o desenvolvimento se dão na interação entre o grupo. Posso também, propor um jogo com a intenção de jogar pelo prazer do jogo, pelo brincar que faz parte de todos nós.

Trazer os estudantes para o centro desse processo é a potência dos jogos teatrais, porque eles precisam se envolver, vir para a cena e jogar, passando pela avaliação coletiva.

É no jogo que procuram soluções, improvisam nas cenas e são desafiados a transcender seus limites pessoais e sociais, desenvolvendo o potencial criativo para uma ação transformadora da realidade. Na perspectiva da educação integral, pode-se ressignificar ainda mais os propósitos das aulas de Artes e da educação que procura desenvolver a competência socioemocional dos estudantes, em sua capacidade de mobilizar, articular e colocar em prática conhecimentos, valores, atitudes e habilidades para se relacionar consigo mesmo e os outros, compreender e gerir emoções, estabelecer e atingir objetivos, tomar decisões autônomas e responsáveis, e enfrentar situações novas de maneira construtiva e criativa.

CONHECENDO A METODOLOGIA DE VIOLA SPOLIN

Pelo Prof.º Fernando França



Metodologia, do latim “methodus”, significa “a forma de realizar algo”, os caminhos e as possibilidades para se chegar a um objetivo. Vamos apresentar, a seguir, os pontos básicos das metodologias dos jogos teatrais de Viola Spolin e seu caráter pedagógico.

A estadunidense, (1906-1994) atriz, educadora, diretora, autora e criadora de jogos teatrais, é considerada a fundadora ou a “avó” norte-americana do teatro de improvisação. Sua metodologia de atuação e seu conhecimento da prática teatral foi desenvolvida enquanto trabalhava como supervisora de teatro em Chicago para a WPA, em sua Young Actors Company em Hollywood e como diretora de workshops na The Second City.

A autora defende que todos podem atuar no palco, todos podem improvisar. Por isso, qualquer um que queira, pode jogar no teatro e aprender a se tornar digno do palco, porque aprendemos com a experiência e pela experiência, assim, ninguém pode ensinar nada a ninguém (SPOLIN, 2010). Sua metodologia procura trabalhar o teatro como expressão. Consiste em propor uma situação problema e regras para resolvê-la, porque entende que assim a pessoa consegue exercitar a sua liberdade pessoal e despertar os seus aspectos físico, intelectual e intuitivo. O mais importante nesse jogo é trabalhar a espontaneidade, condição mais importante para o jogador e capaz de fazê-lo transcender a si mesmo.

Três (03) elementos essenciais aos jogos

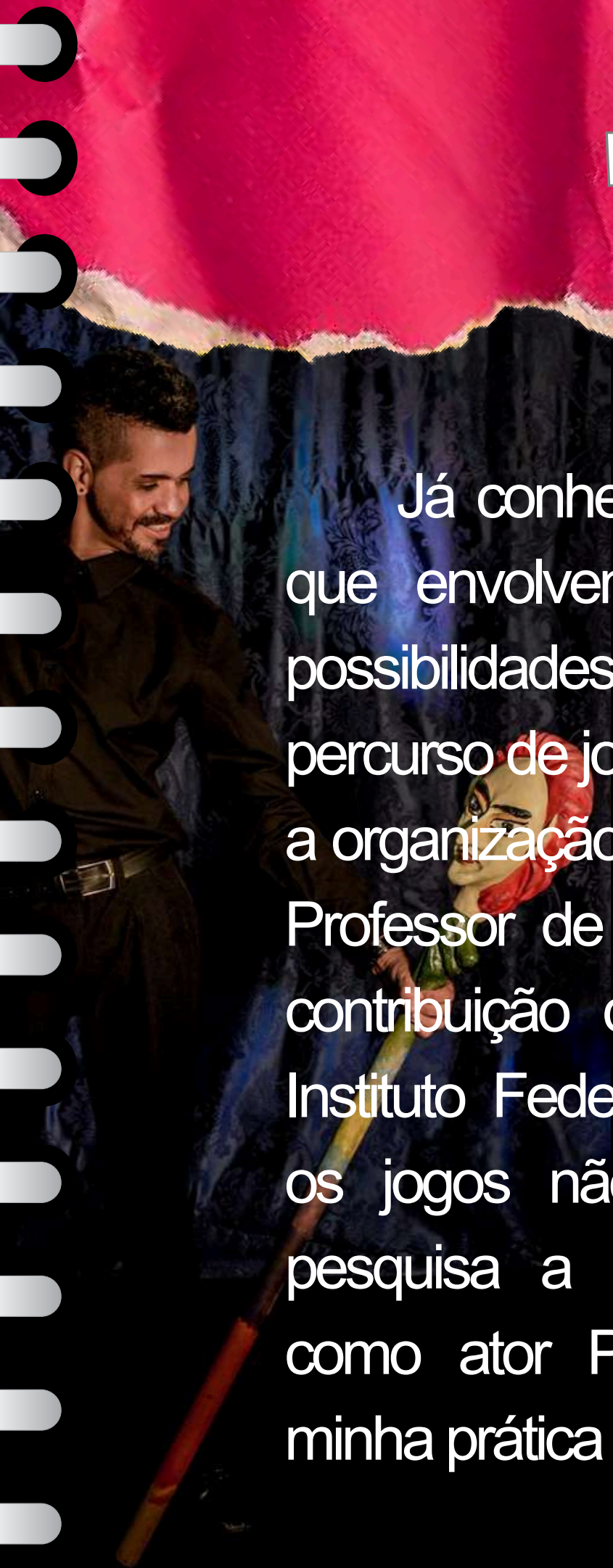
Estes elementos são importantes porque são essenciais aos jogos teatrais. Todos, professor e estudantes, devem conhecer bem cada um deles.

FOCO – É o que libera a força grupal e o gênio individual, porque é o ponto focal, como se fosse a “bola” com a qual todos participam do jogo. Esclarecendo melhor: o foco isola as técnicas teatrais e permite a exploração de outras; dá o controle e a disciplina artística no ato da improvisação; concentra um ponto único na atuação; libera para a ação espontânea, torna possível a percepção e atua como um trampolim para o intuitivo.

INSTRUÇÃO – Dá a auto-identidade e age como um guia quando se está trabalhando com um problema dentro do jogo. É dada pelo professor enquanto os jogadores estão trabalhando nos diferentes espaços cênicos,

AVALIAÇÃO – Realizada após o jogo, é o momento de estabelecer um diálogo objetivo e uma comunicação direta em que todos participam. Mais que dizer se está certo/errado, se gostou ou não, o professor deve conduzi-la por meio de perguntas: A concentração foi completa/incompleta? Eles solucionaram o problema? Comunicaram ou interpretaram? Mostraram ou contaram? Agiram ou reagiram? Deixaram acontecer?

PRÁTICANDO OS ROTEIROS DOS JOGOS TEATRAIS

A man in a dark suit is holding a puppet with red hair. The background is blue with a pattern. The top of the page has a red, torn-paper effect.

Já conhecemos um pouco das teorias que envolvem os jogos teatrais e suas possibilidades e, antes de propormos um percurso de jogos, é importante salientar que a organização desses roteiros foi criada pelo Professor de Artes - Márcio Malta com a contribuição dos professores de artes do Instituto Federal do Tocantins-Gurupi, mas os jogos não: eles são o resultado da pesquisa a partir, da minha experiência como ator Performance, dos cursos, da minha prática como professor de Artes.

Para a seleção destes jogos teatrais estabeleci alguns critérios, tais como:

- Fazer parte do repertório de jogos de Viola Spolin ou ter afinidade com as suas metodologias;
- Ter sido aplicado por mim e pelos professores colaboradores deste manual didático em sala de aula;
- Ser de fácil aplicação pelo professor que estudar este material;
- Não exigir materiais específicos e de difícil acesso;
- Ter facilidade de adaptação à realidade de cada professor.

Além de conhecer os jogos, preciso tecer algumas considerações acerca de outros elementos que estão envolvidos nos procedimentos em sala de aula e que são fundamentais para alcançar bons resultados.



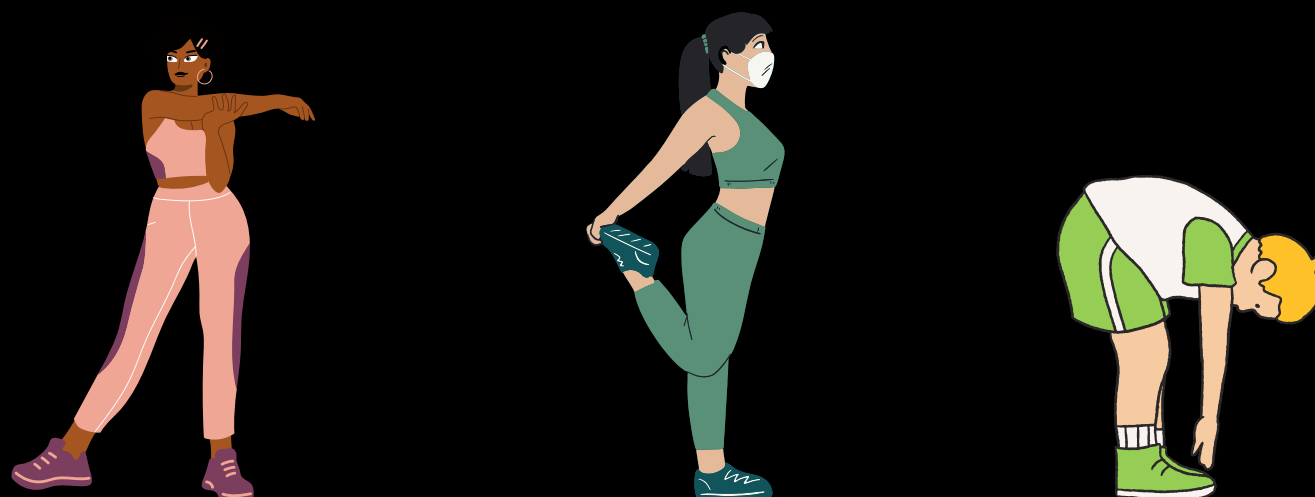
Renato de Souza Menezes
Professor

O aquecimento por

Assim como nas diferentes modalidades de esportes os atores antes de entrar em cena, precisam estar aquecidos; no caso, corpo e voz, preparando também a sua atenção e concentração. Em contexto escolar, é importante fazer atividades de aquecimento para que os jogadores estejam climatizados e prontos para os jogos. Esses exercícios iniciais ajudam a destravar o corpo, a soltar a voz e a promover a desinibição também.

Dentre as possibilidades de atividades para aquecimento, suor e alongamento, que pode ser executado da seguinte forma:

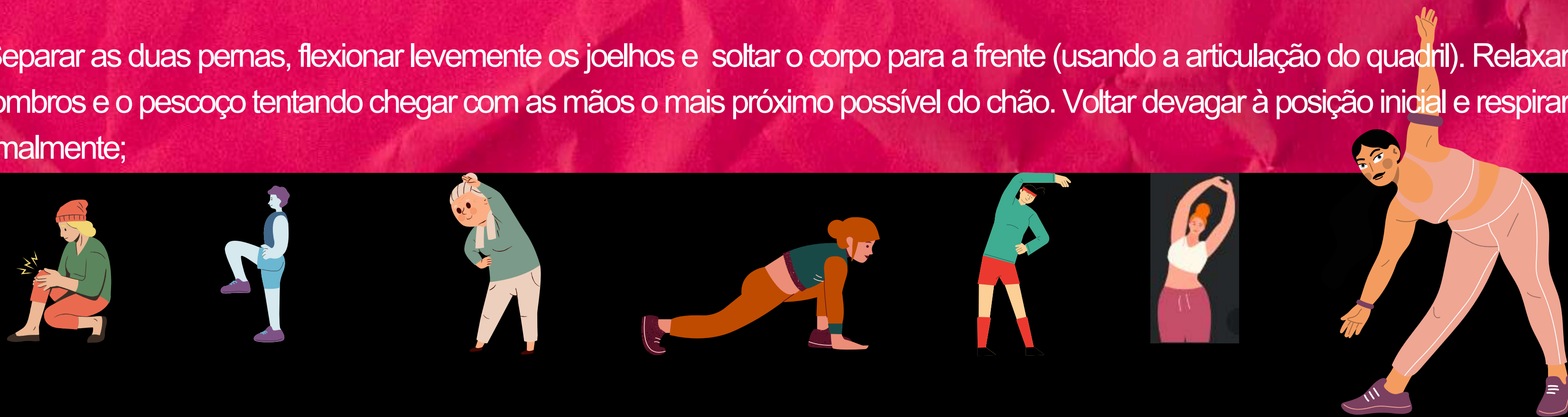
1. Espreguiçar esticando braços, pernas, costas etc.;



2. Alongar o pescoço para frente, para trás e para os lados. Girar depois o pescoço sobre os ombros de forma lenta e o mais acentuado possível, invertendo os sentidos;



3. Separar as duas pernas, flexionar levemente os joelhos e soltar o corpo para a frente (usando a articulação do quadril). Relaxar os ombros e o pescoço tentando chegar com as mãos o mais próximo possível do chão. Voltar devagar à posição inicial e respirar normalmente;



Para o aquecimento vocal é bom iniciar com...

1. Exercícios de alongamento vocal



- Mover a língua por cima dos dentes dos diferentes lados da boca
- Movimentar a língua para fora e dentro da boca
- Bocejar em diferentes velocidades (momentos Lento e outros mais rápido)

2. Exercícios de aquecimento vocal



Cantar músicas populares e conhecidas pelos estudantes, por exemplo, “Atirei o pau no gato”, fazendo alterações suaves de tons de voz, subindo e descendo, de forma alternada ou executar os sons vocálicos (A, É, Ê, I, Ó, Ô, U) de forma articulada, abrindo bem a boca.

O ambiente/espço cênico

Para Viola, é importante que o ambiente seja propício para que o estudante se sinta livre para experienciar. Nesse sentido, considera alguns aspectos relevantes para a criação desse ambiente e que devem ser lembrados pelo professor:

1. Jogar é uma atividade coletiva;
2. Os jogadores devem sempre se expressar e se relacionar de forma saudável;
3. A plateia é parte concreta e imprescindível do treinamento teatral;

4. As técnicas não são artifícios mecânicos, são possibilidades para os jogos;

5. Os jogadores é que devem tentar fazer a transposição das aprendizagens com os jogos para a vida diária;

6. Jogar é criar a realidade teatral. No teatro da improvisação não são usados material de cena, figurino ou cenário, para que o jogador aprenda que a realidade do palco deve ter espaço, textura, profundidade e substância. A isso Viola chama de realidade física.

Considerações para avaliação Pela Prof. Me Edna Pinho



Nos Institutos Federais, o processo de avaliar os estudantes, independentemente da disciplina, tem seu foco nos aspectos quantitativos que geram uma nota ou um conceito. Porém, a avaliação dos jogos teatrais tem objetivos mais pontuais, pautados no pensar junto a fim de colher impressões e avaliar coletivamente a experiência para, a partir das reflexões e conclusões, apontar possibilidades de crescimento e de melhora. É importante, então, que sua presença seja entendida como a de um organizador do jogo, que explica as regras e os objetivos com clareza para que os jogadores tenham mais confiança para jogá-lo. Assim, procure observar sempre o nível de envolvimento dos participantes e se estão motivados a jogar. Isso é perceptível quando eles demonstram prazer em participar, seja como jogador ou plateia, e se voluntariam com facilidade.

Só uma coisa importa ao jogar: obedecer às regras condutoras do jogo, mas com liberdade para improvisar, já que não existe o modo certo ou o errado. O principal critério avaliativo é analisar se o problema proposto no jogo foi resolvido, e se mantiveram o foco e a concentração no jogo. É importante também promover uma reflexão sobre o porquê de atingir ou não o objetivo, e ainda se testaram opções diversas. Nesse momento, seja apenas o condutor do processo, aquele que analisa e avalia a cena em conjunto com os estudantes, provocando-os a manifestar sua apreciação a partir das regras. Esse exercício capacita todos para a escuta ativa do outro e bem como amplia a sua expressão individual.

A contribuição do Docente



Além do que dissemos antes sobre avaliação, lembre-se constantemente de que os jogos, porque são lúdicos, devem despertar (ou estimular) prazer e alegria a fim de obter resultados satisfatórios. Por isso, seu papel deve ser o de um condutor do jogo que orienta a execução e coordena cada momento, porque sabe todas as etapas e tem em mente os objetivos a alcançar.

Por isso, para ser um bom coordenador/orientador dos jogos, é importante que você:

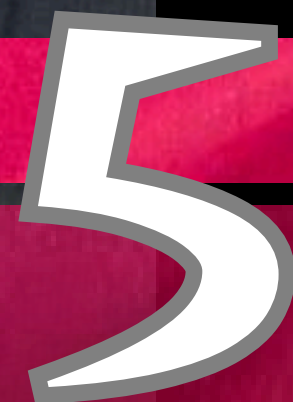
- Conheça modos diferentes de composição de grupos, a fim de incentivar o contato e oportunizar relacionamentos entre todos;
- Apresente o problema do jogo de modo rápido e simples, destacando a importância de se concentrar no foco;
- Esclareça dúvidas nos grupos, ressaltando que o problema deve ser solucionado nas relações entre eles na cena, no “aqui e agora”.
- Oriente a função de cada grupo quando o jogo tem início, motivando a observação atenta e participativa.
- Dê as devidas instruções enquanto eles jogam, atentando para o foco e a concentração durante o jogo;
- Perceba quando o jogo termina, porque atingiram o objetivo ou perderam muito o foco e sinalize isso aos jogadores;
- Conduza a avaliação, conforme descrito anteriormente.

A contribuição do Docente parte II

Viola considera que esses os procedimentos a serem seguidos nos jogos são passos planejados e cumulativos (SPOLIN, 2010), como aprender a andar, por exemplo. É importante que o exercício da improvisação seja feito por eles de modo a desenvolver a concentração, ampliar o domínio do corpo e expandir a capacidade criativa. Quando já têm isso absorvido e estão familiarizados com a metodologia dos jogos, precisam analisar as escolhas que fazem para descobrir suas próprias maneiras de se relacionar com a arte.

A maioria dos jogos é altamente social e propõe um problema que deve ser solucionado – um ponto objetivo com o qual cada indivíduo se envolve e interage na busca de atingi-lo. Muitas habilidades aprendidas por meio do jogo são sociais. (SPOLIN, 2010, p.30).

Assim, é importante que você, antes de aplicá-los, leia, estude, compreenda e analise se pode seguir os roteiros como estão postos ou se deve adaptá-los ao melhor modo de trabalhar, ao seu contexto e aos seus objetivos. Sugerimos que estude as referências que trazemos ao final deste livro, no sentido de amadurecer a compreensão dos procedimentos e aprofundar-se nos estudos do assunto, o que irá aprimorar a aplicação dos jogos.



jogos na prática

Esta parte prática é formada de cinco roteiros que foram organizados contendo as orientações acerca do aquecimento, dos objetivos, dos materiais necessários, de como se desenvolvem os jogos, acompanhados de algumas considerações e com orientações acerca de como avaliar.

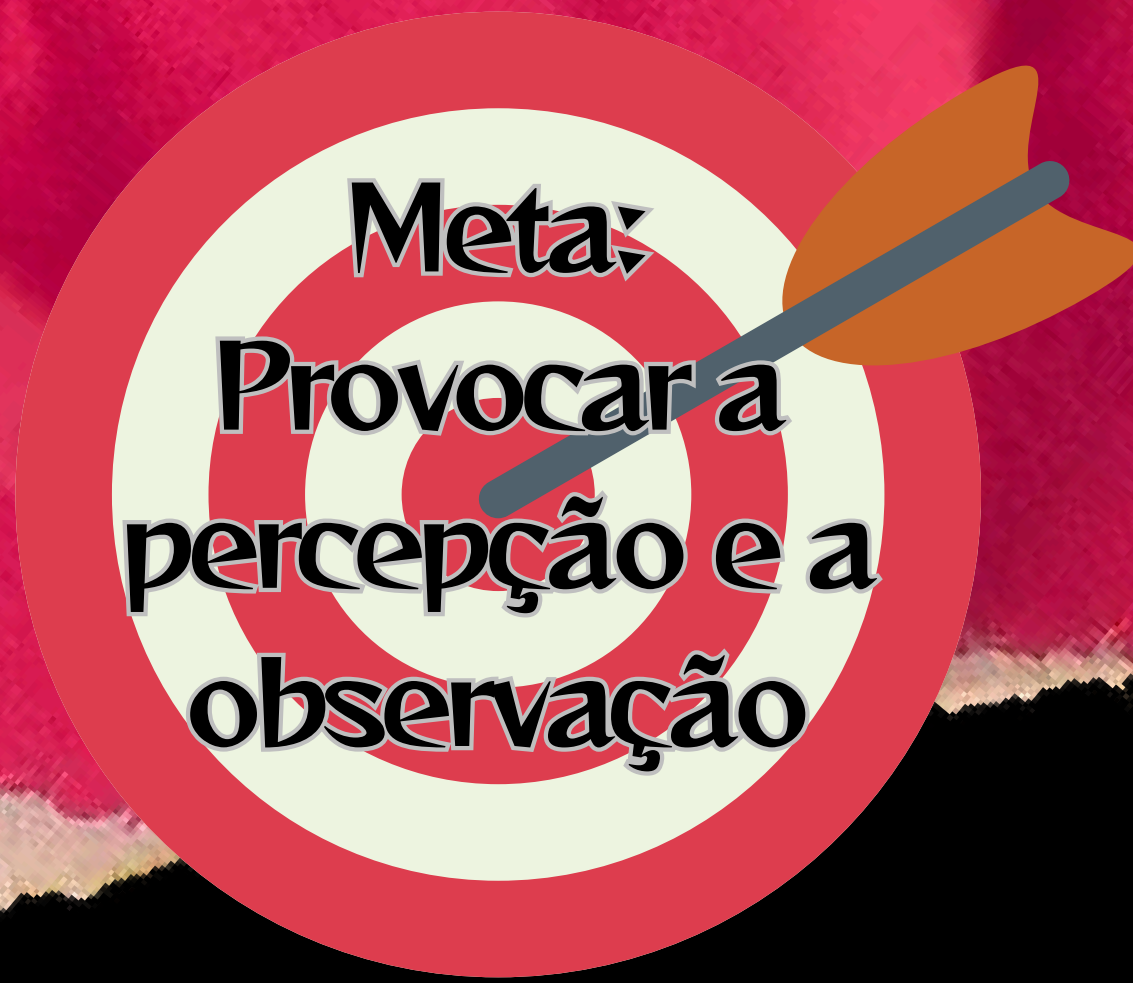
No mais as práticas propostas para o aquecimento, elas foram pensadas de modo a incluir o roteiro como um todo. Também podem ser adaptados, e até mesmo alterados por outros de sua escolha dependendo da disponibilidade de espaço e de tempo que você tem. Você pode usar outros jogos de caráter mais físico (alongamentos, mobilidades) ou brincadeiras de seu conhecimento (pique-pega, corrida em câmera lenta). O importante é se aquecer, unir a turma e prepará-la para a outra etapa que é o jogo em si.



10
jogo

Aquecimento
Quem é o comandante?

Desenvolvendo o aquecimento
do jogo



1. Jogadores em círculo, o docente mediador solicita um voluntário que será o observador;
2. O voluntário deverá se afastar do grupo;
3. O mediador escolhe um outro para ser o “comandante” que fará gestos e movimentos que deverão ser seguidos pelos demais, discretamente.
4. O voluntário retorna ao centro do círculo. O professor explica que ele deverá descobrir quem é o “comandante”. Cada jogador tem 2 chances de descobrir o comandante.
5. Ao ser descoberto, outro jogador passa a ser o “observador” e novo “comandante” é escolhido.

É importante!

Regra: Caso erre a indicação de quem é o comandante, o jogador deverá executar uma tarefa, a ser sorteada, por exemplo:

- * Contar de 1 a 10 como se estivesse cantando uma música;
- * Dizer seu nome de 3 formas diferentes (gritar, sussurrar, cantar);
- * Dizer o nome de 4 amigos, fruta ou objetos que têm a letra M no nome. É bom que o docente leve as tarefas escritas antecipadamente para facilitar a aplicação do tarefa.

JOGO 01 ➤ **PREENCHA O ESPAÇO**

MATERIAL ➤ **Nenhum**



Aplicando o Jogo...

1. Os jogadores andam pela sala sem se tocarem. Incentive-os a preencher o espaço vazio na sala, ocupando-os. Uma vez que alguém preenche um espaço, essa pessoa continua se movendo para outro espaço vazio.
2. Enquanto os jogadores andam, dê as seguintes instruções com intervalos de tempo adequados: **“Congelar. / Balance todo o seu corpo. / Ande novamente. / Estenda sua consciência para uma outra pessoa na sala. Tente andar como ela. / Ande novamente em seu estilo natural. / Pare”**.
3. Explique que, a partir de agora, qualquer pessoa na sala pode congelar a qualquer momento. No entanto, assim que alguém vê uma pessoa congelar, ela também deve congelar. Não deve haver pistas vocais aqui.
4. Explique que uma vez que todos tenham congelado, qualquer um pode começar a andar novamente, o que deve indicar todo o grupo para começar a se mover novamente. Continue tentando parar e começar como um grupo cerca de cinco vezes.
5. Agora, chame as seguintes situações com um atraso de 5 a 6 segundos entre cada chamada: **“Você é feito de geleia”, “Sua perna esquerda é menor que a perna direita”, “Você é realmente velho” “Você está carregando um balde cheio de água em sua cabeça e não pode derramar nem uma gota!”, “Você tem cinco anos de idade” “Você é um átomo”, “Você acabou de desenvolver uma cãibra no seu joelho direito. “Pare”, “Agite todo o seu corpo mais uma vez”**.

Regra Básica

Em vez de dizer “Pare”, diga um número e os membros têm que formar grupos desse número. Isso funciona como uma ótima dinâmica de agrupamento.

Pontue partes do corpo. Por exemplo, “6 pulsos, 2 narizes”. Agora os participantes têm que formar grupos de uma maneira que 6 pulsos e 2 narizes dentro desse grupo estão tocando.

AVALIAÇÃO

Analisar com o grupo o desenvolvimento dos exercícios e o modo como cada um sentiu-se ao realizá-los.

Ela pode ser realizada sentados em círculo e com a orientação do docente, por meio de perguntas diretas: como você se sentiu ao fazer o exercício? Qual/quais foram mais fáceis ou difíceis? Como você se percebeu na diversas situações? Houve momento de tensão? Como você procurou resolvê-lo? O que você considera ter aprendido com esse jogo?



20

jogo

Aquecimento:
Sons da Floresta

Desenvolvendo o aquecimento
do jogo

Meta:
Exercitar o ouvir,
habilidade
importante para
todos.

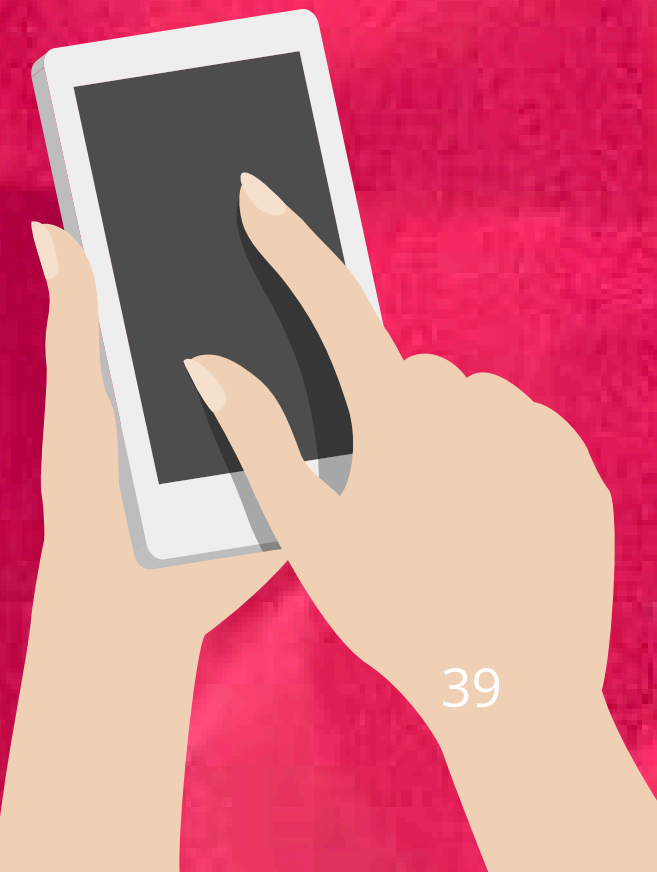
1. Participantes, no pátio (ou em espaço mais amplo) divididos em duplas;
2. Em cada dupla, um será o “SOM” e o outro será o “CEGO”.
3. O jogador “SOM” combina um som específico com o seu parceiro. Os sons devem ser produzidos usando o corpo: a voz (gemido, miado, som gutural...), palmas, estalando os dedos, batendo os pés, assoviros, entre outros.
4. Os jogadores CEGOS fecham os olhos e os SONS se movimentam silenciosamente pelo espaço.
5. A um sinal do docente orientador, os SONS começam e os CEGOS devem encontrar seus pares guiando-se pelo som.
6. Findada uma rodada, trocam-se os papéis e faz-se novamente o exercício.

Sugestão de Material...

Cena gravada em áudio (compartilhada via WhatsApp, por exemplo).
Computador e Datashow para exibir a mesma cena gravada em vídeo.

JOGO 02 ▾ **CENAS E ATOS**

OBJETIVO:
Estimular a criatividade e a interação.



Aplicando o Jogo...

Antes da aula: Escolha uma cena curta de novela/fi lme/desenho/ animação que tenha até 3 personagens e grave-a em dois formatos: (1) apenas em áudio e (2) áudio e vídeo. Seja criterioso na seleção e escolha algo surpreendente e desconhecido.

Na aula:

1. Divida a sala em grupos (não precisa ser o mesmo número de personagens da cena gravada, porque podem atuar de outra forma: direção, sonoplastia...).
2. Dê os comandos: eles ouvirão o áudio de uma cena e deverão imaginar como ela é e representá-la.
3. Apresente a eles o áudio da cena que você gravou. Instigue-os aos detalhes.
4. Separe os grupos para criarem a cena ouvida. Pode compartilhar o áudio via WhatsApp para ouvirem com mais atenção.
5. Após um tempo definido, os grupos apresentam a cena criada. 6. Apresente a cena original em vídeo para a classe.

Regra Básica...

Outra metodologia é disponibilizar as falas da cena escritas em pequenos blocos de papel para, a partir delas, criarem a cena.

AValiação

Questões propostas a um grupo por vez, mas podem ser feitas de forma aleatória também, aos grupos:

- a) De que modo se deu a criação da cena? Qual a dificuldade encontrada? Como resolveram?
- b) O exercício da escuta atenta precisa ser diário?
- c) O que possibilita os diferentes resultados de uma mesma escuta?
- d) O que o seu papel desempenhado na cena revela de importante para a cena?
- e) O exercício da criatividade a partir da audição nos ensina algo? O quê?
- f) O grupo se empenhou para a resolução da tarefa? Como?
- g) O que foi mais difícil? E o que foi mais fácil?

Caso o docente orientador dê a cena em áudio para um grupo e a cena escrita para outro, questionar: o que é mais difícil (fácil, limitador, facilitador) no processo criativo: a leitura ou a audição da cena? Por quê?

30
jogo

Aquecimento:
Indo ao Mercado

Desenvolvendo o aquecimento
do jogo

Meta:
Aprimorar a
agilidade dos
movimentos dos
jogadores.

1. Organizar os jogadores em círculo de modo a todos terem uma visão ampla;
2. Solicitar um voluntário, que deverá ficar no centro;
3. Distribuir aos participantes um pedaço de giz para cada um fazer um círculo em torno de si, demarcando seu lugar;
4. O orientador explica a regra do jogo: O jogador do centro deve dizer “Fui fazer compras com quem...” (ele escolhe um detalhe: está usando relógio preto, está de tênis, tem nome que começa com a letra M, tem menos de 16 anos, está namorando...); 4.1. Para completar a frase anterior, ao identificar com quem foi fazer compras, ele deve dizer: “Acabou o dinheiro”. 4.2. Quando diz a última frase, todos os que se encaixam no detalhe deverão trocar de lugar;
5. O jogador no centro deve pegar um dos lugares e, quem sobrar deve ir para o centro e retomar o jogo.

É importante!

Oriente os jogadores para que, na execução do exercício, tenham cuidado com os colegas, para evitar acidentes ao decorrer do jogo.

Material...

Giz para quadro-negro (ou material ou objetos que possam demarcar os lugares: fita isolante, durex, folhas secas...)

**JOGO 03: CRIAÇÃO DE CENA
COM FRASE SORTEADA**

**MATERIAIS: Pedacos de papel,
Canetas ou lápis e Saquinho para sorteio**

OBJETIVO:

Desenvolver a capacidade de improvisar e a criatividade.

Aplicando o Jogo...

1. Os jogadores escreverão previamente uma frase em um papel que será recolhido pelo mediador;
2. O docente mediador solicita dois voluntários e explicar o jogo. Os voluntários deverão criar uma cena, a partir do contexto dado, em que o objetivo é falar sua frase sorteada;
3. Os voluntários sorteiam sua frase e o professor dá o contexto: conversa na fila do show, discussão entre vizinhos, dois amigos num ônibus indo pra escola, duas pessoas no banheiro masculino/feminino, entre outras.
4. A cena começa e o jogador que conseguir falar sua frase corretamente na cena, levanta a mão.
5. Outras duplas fazem as cenas até que todos tenham terminado.

Regra Básica...

Variação: o docente orientador pode, se a cena estiver travada, acrescentar outros voluntários e a cena segue.

Avaliação

Conversa, em círculo, sobre:

- a) Qual o grau de dificuldade que você atribui ao jogo?
- b) Qual o grau de facilidade que você atribui ao jogo?
- c) O que foi mais difícil para você?
- d) Como você se sentiu ao fazer a cena?
- e) Que aprendizados você percebe com esse jogo?

Para quem está como ouvinte ou plateia : como você se percebe jogando e ou analisando a cena?
Os textos criados na cena fazem sentido, estão contextualizadas?

A avaliação pode ser ao fim de um grupo de apresentações (a cada 3 por exemplo) ou ao final da aula



4º jogo

Aquecimento:
Telefone-sem-fio no
chão da escola

Desenvolvendo o aquecimento
do jogo

Meta:
Desenvolver a
percepção e a
observação.

1. Convide 5 voluntários e explique o exercício: eles deverão contar a mesma história recebida por meio de mímicas. Retira da sala 3 desses voluntários, ficando apenas dois do grupo.
2. O jogador 1 imagina uma pequena história e conta, em mímica, para o jogador 2;
3. Entra o jogador 3 e o jogador 2 reproduz o que viu para ele;
4. Entra o jogador 4 e o jogador 3 reproduz o que viu para ele;
5. Entra o último jogador (5) e o 4 conta para ele o que recebeu.
6. O docente mediador pede ao jogador 5 que conte para o jogador 1. 7. O jogador 1 reproduz a sua versão original e compara-se com o último.
8. Depois, pede-se a cada um que diga em voz alta o que foi que pretendeu mostrar com a sua mímica e ouve as considerações da plateia.
9. Se for interessante, pode-se repetir com novo grupo voluntário.

Objetivo

Encontrar conexões e ritmo, estimulando a cooperação.
Aumentar a percepção de som e movimento.

JOGO 04 ▾ A MÁQUINA

MATERIAL ▾ Nenhum



Aplicando o Jogo...

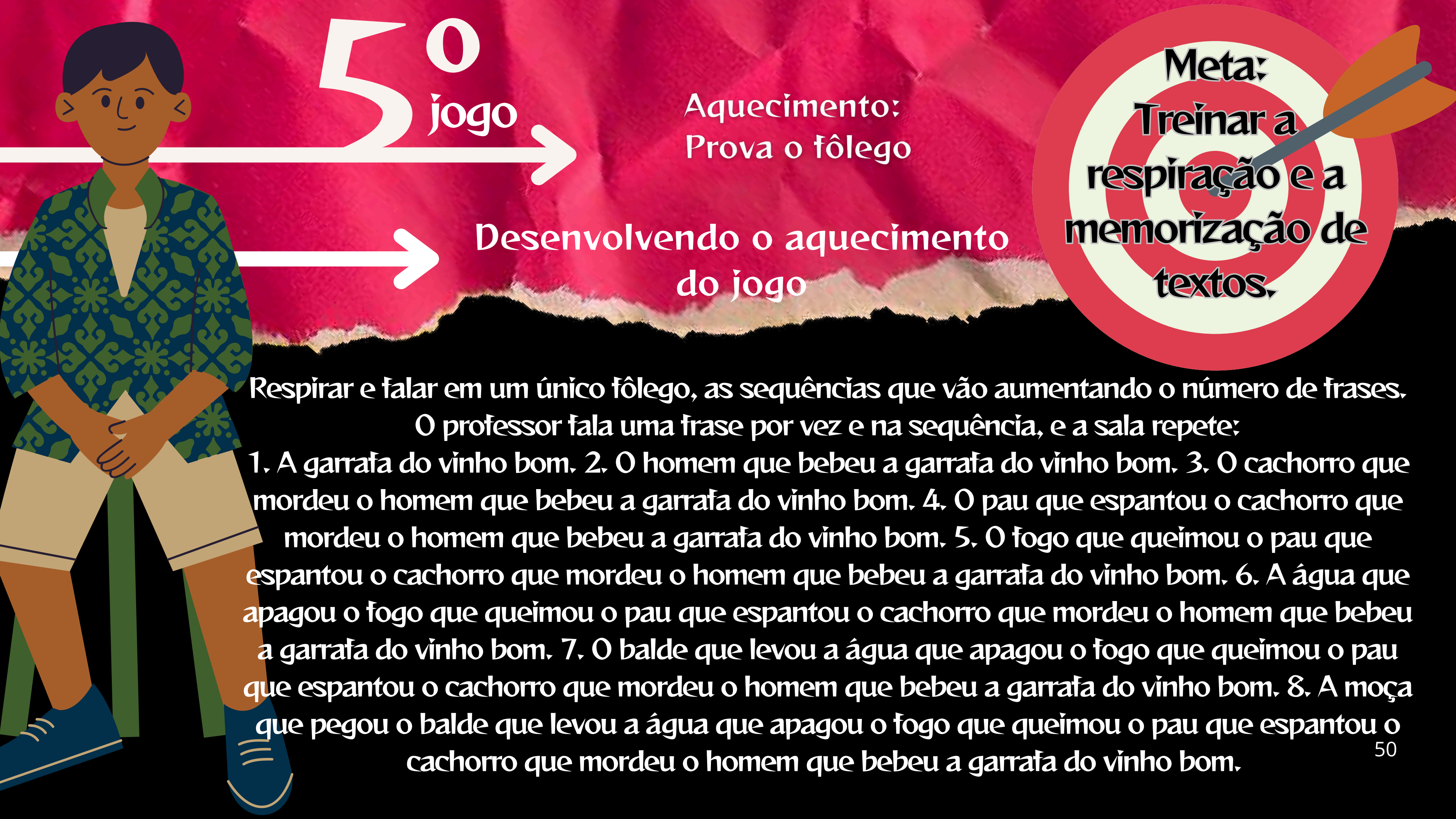
1. Organizar a sala em um semicírculo.
2. O docente mediador convida um voluntário para ir ao centro e imaginar que ele faz parte de uma grande máquina complexa. E, deve fazer um movimento repetitivo e criar o som que o acompanha. Todo mundo assiste. 2.1 Outro participante entra e se conecta ao primeiro, de uma maneira que mostra uma conexão entre as duas partes da máquina que estão retratando.
3. Em seguida, outro participante se junta a eles e a máquina fica maior até que todos estejam tocando e vocalizando um som com seu movimento.
4. Os participantes podem participar de qualquer parte da máquina.
5. O mediador vai até o primeiro participante e pede que ele aumente o seu ritmo. Isso deve acelerar a máquina.
6. Depois de alguns momentos, peça-lhe para diminuir a velocidade e as ondulações passarem por toda a máquina.
7. Solicite a ele para desacelerar mais e mais até que ele pare.

Regra Básica

Use temas para essas máquinas. Faça uma máquina de alegria, uma máquina de raiva ou qualquer palavra com a qual os participantes gostariam de brincar e mostrar.

AValiação

A avaliação acontece no processo e nas respostas que os jogadores dão aos comandos. Após a execução, todos devem sentar-se para analisar o papel de cada um nessa máquina. E como eles se sentiram nesse cenário. Converse livremente sobre o papel de cada um na máquina e como isso pode ser um retrato da sociedade em que vivemos.



50
jogo

Aquecimento:
Prova o fôlego

Desenvolvendo o aquecimento
do jogo

Meta:
Treinar a
respiração e a
memorização de
textos.

Respirar e falar em um único fôlego, as sequências que vão aumentando o número de frases.
O professor fala uma frase por vez e na sequência, e a sala repete:
1. A garrafa do vinho bom. 2. O homem que bebeu a garrafa do vinho bom. 3. O cachorro que mordeu o homem que bebeu a garrafa do vinho bom. 4. O pau que espantou o cachorro que mordeu o homem que bebeu a garrafa do vinho bom. 5. O fogo que queimou o pau que espantou o cachorro que mordeu o homem que bebeu a garrafa do vinho bom. 6. A água que apagou o fogo que queimou o pau que espantou o cachorro que mordeu o homem que bebeu a garrafa do vinho bom. 7. O balde que levou a água que apagou o fogo que queimou o pau que espantou o cachorro que mordeu o homem que bebeu a garrafa do vinho bom. 8. A moça que pegou o balde que levou a água que apagou o fogo que queimou o pau que espantou o cachorro que mordeu o homem que bebeu a garrafa do vinho bom.

Objetivo

Exercitar a criatividade e a memorização de pequenos textos

JOGO 05 ▾ **TEXTO EM CENA**

MATERIAL ▾ Cópia dos textos para os grupos, tesoura para recortar



Aplicando o Jogo...

1. O docente orientador divide a sala em 2 ou 3 grupos (depende do número de textos que ele quer trabalhar e do número de participantes).
2. Os grupos se reúnem para ler o texto e organizar uma apresentação cênica;
3. Cada um recebe uma parte do texto (uma quadrinha, uma estrofe, uns versos) que deve ser memorizado;
4. O grupo cria uma cena de acordo com o texto e usa dos elementos de caracterização, sonoplastia, efeitos...
A cena deve ser ensaiada (declamação, representação, encenação);
5. As cenas são apresentadas para apreciação do grupo geral.

Regra Básica...

Diante a quantidade de grupos e de textos, os jogadores podem apresentar as cenas nas aulas seguintes. Mas o docente orientador só informa esse cenário caso o tempo está limitado. As sugestões de textos a utilizar podem partir de livros de diferentes gêneros, a escolha do mediador.

AVALIAÇÃO

Será feita no processo, observando a participação e o empenho de cada um no grupo. Para a apreciação das cenas, peça o grupo ouvinte, que assistiu que façam seus comentários acerca do que foi apresentado.

- a) A tarefa foi cumprida?
- b) Como vocês avaliam o desempenho do grupo? Por quê?
- c) O grupo explorou as diversas potencialidades do corpo e da voz?
- d) Avalie o critério de criatividade para a cena criada.
- e) De que forma o texto falado encontra-se em conexão com a cena apresentada?
- f) Como foi participar da cena?

Sugestões importantes!

1. Quando for desenvolver a aula com jogos teatrais, além do que você escolheu, leve sempre outro que seja capazes de substituir o que preparou, nunca se sabe ao certo quando um jogo vai funcionar totalmente.
2. Considere o fator tempo como um aliado ou inimigo. Fique atento para não perder o sentido do jogo devido ao tempo ser curto demais ou longo. Procure equilibrar.
3. Confira sempre se todos os materiais necessários estão com você...
4. Considere importantes os momentos de aquecimento e de avaliação, assim sua aplicação fica completa.
5. Caso seja preciso, dê continuidade a um jogo na próxima aula, ou repita alguns de acordo com a sua percepção e a dos jogadores.
6. Aventure-se! Leia, pesquise, jogue com eles. Enriqueça as aulas através da arte - Teatro, trazendo conceitos e conteúdos pertinentes às nomenclaturas do teatro nas suas aulas. Solicite aos discentes que pesquisem, que produzam material relativo ao tema. Afinal, estamos todos num processo constante de aprendizagem.
7. Recorde-se: os jogos teatrais, mais que um sistema, são ótimos para estimular a aprendizagem de modo prazeroso, além de ser exercício de criatividade.

Considerações Finais

Como se viu, o elo entre educação e teatro são discutidas e pesquisado desde as primeiras civilizações já registrada. O cenário histórico de cada época motivou as diversas ações e práticas pedagógicas e a variante de forma de se pensar a linguagem do Teatro em contextos educativos.

Esperamos com esta pesquisa fornecer um breve panorama das relações entre teatro e educação no âmbito do Instituto Federal do Tocantins, apontando para a pluralidade das potencialidades pedagógicas dessa arte. A visão histórica indica que o teatro quase sempre foi concebido como um excelente aliado à educação, por mais distintas que fossem as épocas e mais diversos os objetivos pedagógicos. Ao mesmo tempo pretende-se concentrar as memórias e trajetória do curso de Licenciatura em Teatro em um livro que concentre registros documentais, fotos, relatos, além de concentrar práticas teatrais sugerido por educadores ao decorrer desses quase 15 anos de existência do curso.

Criado e editado e feito a tiragem dos exemplares, deseja-se distribuir os livros com as práticas pedagógicas teatrais para os professores/Educadores a fim de replicarem o fazer teatro entre as diferentes turmas do ensino médio integral.

Atenciosamente: Me Márcio Malta.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica. Ministério da Educação, Brasília, 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 05 de fev. de 2023.

REGULAMENTO DA ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA DO IFTO. Aprovado pela Resolução nº 38/2013/CONSUP/IFTO, de 20 de agosto de 2013; alterado pela Resolução ad referendum nº 7/2015/CONSUP/IFTO, de 23 de abril de 2015, convalidada pela Resolução nº 23/2015/CONSUP/IFTO, de 25 de junho de 2015. Disponível em: <http://www.ifto.edu.br/ifto/colegiados/consup/documentos-aprovados/regulamentos/cursos-tecnicos/regulamento-odp-cursos-medio-tecnico-presenciais-ifto-2edicao.pdf>

SPOLIN, Viola. Jogos Teatrais na Sala de Aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 23.

SPOLIN, V. (2001). Improvisação para o teatro. São Paulo: Perspectiva SPOLIN, Viola. (2005). Improvisação para o teatro. 4 ed. Traduzido por Ingrid D. Koudela. São Paulo: Perspectiva.