

# REFLEXÕES SOBRE JOGOS TEATRAIS NO CONTEXTO ESCOLAR: EM BUSCA DE UM NOVO OLHAR SOBRE AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Maria Luciara Nogueira Gomes <sup>1</sup>  
Laura Angélica Godoi de Melo <sup>2</sup>

## RESUMO

O artigo é resultado de uma pesquisa de campo de experiência referente às vivências de sala de aula presentes na rede municipal de ensino, que busca estabelecer um diálogo com educadores e pesquisadores acerca da possibilidade da utilização dos jogos teatrais no contexto escolar, estabelecendo debates sobre a temática a partir dos casos apresentados. A pesquisa de campo é um método utilizado em diversas áreas do conhecimento para coletar informações diretamente do ambiente ou contexto em que ocorre o fenômeno de interesse. Envolve a coleta de dados por meio de observações e registro dos participantes e atendimento individualizado. Ela foi realizada na escola pública de Fortaleza, sendo pertinente uma reflexão sobre a utilização dos jogos teatrais como metodologia pedagógica para alunos com deficiência, como fundamentos teóricos desse estudo, tem-se as contribuições de Freire (2018), Huizinga (2019), Spolin (2008), Pupo (2005), Boal (2019) entre outros autores.

**Palavras-chave:** Deficiência, Aprendizagem, Jogo, Jogo Teatral.

## INTRODUÇÃO

E não me esquecer, ao começar o trabalho, de me preparar para errar. [...] Meu erro, no entanto, devia ser o caminho de uma verdade: pois só quando erro é que saio do que entendo. Se a “verdade” fosse aquilo que posso entender, terminaria sendo apenas uma verdade pequena, do meu trabalho. (Clarice Lispector).

O presente artigo surgiu da necessidade de refletir sobre a aplicabilidade dos jogos teatrais no contexto de escola pública do município de Fortaleza. A proposta central é dialogar com educadores e pesquisadores da área educacional, acerca da possibilidade da utilização dos jogos teatrais como metodologia pedagógica, estabelecendo debates sobre a temática a partir da experiência profissional desta autora e dos relatos de casos apresentados enquanto pedagoga, pesquisadora e difusora de novos conhecimentos. Os jogos teatrais já são desenvolvidos em

---

<sup>1</sup> Mestranda do Curso de Mestrado Profissional em Artes da Escola Superior de Artes Célia Helena - SP, [luciaragomes2013@gmail.com](mailto:luciaragomes2013@gmail.com);

<sup>2</sup> Mestre em Linguística pelo Curso de Letras da Universidade Federal do Ceará - Ce, [angelica\\_laura1@hotmail.com](mailto:angelica_laura1@hotmail.com);

diversos âmbitos, entretanto a proposta de reflexão refere-se a uma nova prática para a pesquisadora, um novo olhar sobre e para o meu fazer pedagógico que busca proporcionar oportunidade de aprendizagem para todos os alunos, com e sem deficiência.

## **METODOLOGIA**

A metodologia do estudo, está baseada em pesquisa de campo e a coleta de dados se deu por meio de observações e registros dos participantes no contexto de sala de aula. Para melhor compreensão da temática, o artigo foi organizado da seguinte forma: inicialmente apresenta-se o percurso lúdico de alguns atendimentos realizados. Em seguida, traz-se as contribuições pedagógicas adquiridas ou um novo olhar a partir dos jogos teatrais. Posteriormente, discorre-se sobre o sistema de jogos teatrais e os jogos teatrais na sala de aula. Por fim, algumas sugestões de jogos teatrais do fichário de Viola Spolin.

Neste relato de experiência a autora compartilha algumas ações pedagógicas desenvolvidas na sala de aula com os alunos Mateus, Jonas e Isaque<sup>3</sup>. A proposta de relato de experiência é compartilhar informações sobre uma vivência específica, seja ela positiva, negativa, desafiadora, enriquecedora, entre outras possibilidades que serão disparadoras para a temática abordada neste estudo.

Mateus, alunos do 1º ano do ensino fundamental, com 7 anos de idade, apresentava dificuldades no processo de alfabetização: conhecia poucas letras e escrevia com ajuda o prenome dele, apresentava déficit de atenção, memória e concentração. Não interagia com os pares, não entendia e nem acompanhava as atividades desenvolvidas em sala de aula.

Como despertar o interesse e a aprendizagem no aluno? Como incentivar a linguagem e comunicação com seus pares? De que maneira desenvolver a autonomia para resolução de problemas? Após levantamento das necessidades do aluno, elaborei o plano educacional individualizado o qual foi traçado os objetivos, estratégias e atividades.

Para o aluno, planeja-se atividades diversificadas para identificação e reconhecimento de letras, nomes, figuras, números, palavras, jogos pedagógicos variados como bingo de letras, sílabas e dominó de palavras, quebra-cabeça simples de 4 partes e dando mais complexidade às atividades e jogos a partir dos resultados. Aos poucos, Mateus começou a participar da realização das atividades, apresentando avanços significativos.

---

<sup>3</sup> Nome fictício visando preservar a identidade dos alunos pesquisados.

O aluno Jonas, com 11 anos de idade, cursando o 3º ano do ensino fundamental 1 e com diagnóstico de Síndrome de Down, apresentava dificuldade de linguagem e de comunicação, além de baixo nível de atenção e concentração.

No planejamento elaborado para Jonas, buscou-se incentivá-lo, através da valorização de seus interesses nos espaços escolares, a elaborar histórias orais diversas através de técnicas diferenciadas: figuras, fantoches, caixa surpresa, imagens de personagens, para, posteriormente, estimular a escrita da história e nomes dos personagens. As atividades lúdicas estão se tornando grandes aliados para a aprendizagem do aluno.

Isaque, aluno do 2º ano do ensino fundamental 1, possui laudo de deficiência intelectual e TEA, com 8 anos de idade, apresenta déficit de aprendizagem, de memória, atenção e concentração. Tem interesse por atividades sonoras como a bandinha rítmica, músicas e filmes infantis. Aprecia jogos de encaixe, quebra-cabeça e brinquedos variados. Apresenta a fala infantilizada.

Como metodologia para o aluno utilizei história com rimas e brincadeiras que envolvem as propriedades do som (forte ou fraco, curto ou longo, timbres diferentes, grave ou agudo). A atividade proposta consistia em cantar em diferentes tons os nomes dos membros da família.

O aluno inicialmente estranhou a atividade, mas logo desenvolveu sentimento de cooperação e interesse e se aventurou a realizá-la. De modo específico, esse trabalho propunha o desenvolvimento da capacidade de atenção e concentração, treino de padrões rítmicos, processamento auditivo e linguagem.

As estratégias pedagógicas adotadas foram apropriadas e coerentes para o aluno Isaque? Qual a importância do jogo para o desenvolvimento de aprendizagens?

## REFERENCIAL TEÓRICO

O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve...o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo... o que os outros fazem não nos importa nesse momento ...dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade (HUIZINGA,2019, p. 15)

Para o filósofo holandês Johan Huizinga (2019), o jogo é uma atividade central e de grande importância no processo de formação da sociedade. Em seu livro *Homo ludens* (homem lúdico), o autor apresenta a ideia de “círculo mágico”, referindo-se ao instante mágico durante a realização da atividade de entretenimento, como o jogo. Nesse momento, adentra-se a um círculo mágico, ultrapassando os limites da atividade puramente física e biológica,

transcendendo as necessidades da vida cujos problemas, preocupações e aflições do cotidiano, deixam de existir.

O jogo é uma atividade livre conscientemente tomada como “não séria” e exterior ao habitual, mas, ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total (HUIZINGA, 1951, p.16). O caráter não sério apontado por ele não implica que o jogo deixa de ser sério, mas que é, na maioria das vezes, um ato cômico e acompanhado por risos. Também é uma atividade voluntária que não pode ser imposta e quando sujeito às ordens, deixa de ser jogo.

O caráter lúdico do jogo, proporciona ao aluno uma participação efetiva e atuante no processo de aprendizagem, crescimento pessoal e coletivo. Nesse contexto, figura-se como um processo de valorização do aluno enquanto indivíduo inserido no mundo, possibilitando prática pedagógica comprometida com a educação para todos, respeitando as especificidades e particularidades de cada um.

De tudo, ficaram três coisas:  
A certeza de que estamos sempre começando...  
A certeza de que precisamos continuar...  
A certeza de que seremos interrompidos antes de terminar...  
Portanto devemos: Fazer da interrupção, um caminho novo ...  
Da queda, um passo de dança...  
Do medo, uma escada...  
Do sonho, uma ponte...  
Da procura, um encontro...  
(Fernando Sabino)

Na busca de construir minha prática profissional, me permito, a partir do ponto de partida do meu fazer pedagógico, re-aprender, re-experimentar, re-elaborar, uma nova metodologia que se agregue, incorpore novos recursos e conhecimento, que assegure a equidade e a participação de todos: o Jogo Teatral.

### **Sistema de Jogos Teatrais**

Os jogos teatrais (the theater games) foram sistematizados por Viola Spolin, em 1940, e chega ao Brasil em 1970, trazido por Ingrid Dormien Koudela, que traduz os livros da autora norte-americana. Em português, os jogos teatrais denominam-se assim para que possam ser utilizados no teatro, nas cenas ou nas improvisações, na forma de jogos lúdicos e brincadeiras, visando ao aprendizado de quem deseja atuar.

Tendo como base os jogos de regras, o sistema de exercícios para o treinamento do teatro, parte do princípio de que todos são capazes de representar e, mesmo tendo as

particularidades de um jogo de regras, rejeita a presença de um coordenador autoritário e detentor de um saber e propõe o desenvolvimento de trabalho através de atividades elaboradas e planejadas com o objetivo de estimular o participante a construir conceitos acerca da experimentação cênica e da análise crítica de atuação. Por meio do jogo e de soluções de problemas, técnicas teatrais, disciplina e convenções são absorvidas organicamente, naturalmente e sem esforço pelo aluno (SPOLIN, 2014, p. 20).

A metodologia a ser utilizada nos jogos teatrais tem como eixos o foco, a instrução e a avaliação. O foco refere-se ao desenvolvimento das capacidades intuitivas e criativas para resolução do problema. O processo de aprendizagem no sistema de jogos teatrais constitui-se a partir da resolução dos problemas que vão sendo apresentados pelo coordenador aos integrantes. Propor problema para resolver um impasse, essa é a regra básica dos jogos teatrais.

Sendo um jogo que utiliza cenas, improvisações e brincadeiras lúdicas, foi disposto somente para artistas, inicialmente, como forma de melhoramento das técnicas teatrais. Após estudos, pesquisadores e educadores perceberam a importância da utilização desses jogos também em sala de aula.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Por que trazer os jogos teatrais para a sala de aula e como podem ser usados? Grandes são os benefícios dos jogos teatrais em sala de aula para os alunos com deficiência, pois os professores reclamam das dificuldades decorrentes da falta de interesse dos alunos pelos conteúdos e realização das atividades de sala de aula.

Incorporar os jogos teatrais na sala de aula pode ser altamente empolgante para os alunos, pois essas atividades não apenas tornam o aprendizado mais envolvente, mas também promovem o desenvolvimento de habilidades interpessoais, emocionais e cognitivas. Jogos teatrais são divertidos e interagem, mantendo os alunos envolvidos e motivados para participar ativamente desse momento. Envolvem interação social, ajudando os alunos a melhorar habilidades de comunicação, colaboração, trabalho em equipe e empatia, permitindo que os alunos explorem sua criatividade e se expressem livremente através da atuação. Além disso, muitos jogos teatrais envolvem desafios e quebra-cabeças que resultaram em soluções criativas, o que desenvolveram as habilidades de resolução de problemas.

Jogos teatrais, experimentados em sala de aula, devem ser reconhecidos não como diversões que extrapolam necessidades curriculares, mas sim como suportes que podem ser tecidos no cotidiano, atuando como energizadores e/ou trampolins para todos. Inerente a técnicas teatrais são comunicações verbais, não-verbais, escritas e

não-escritas. Habilidades de comunicação, desenvolvidas e intensificadas por meio de oficinas de jogos teatrais com o tempo, abrangem outras necessidades curriculares e a vida cotidiana. (SPOLIN, 2008, p. 20).

Em vez de apenas ouvir os professores apresentando os conteúdos, os alunos podem participar ativamente durante a realização do jogo teatral desenvolvendo conhecimentos, habilidades, competências, comportamento e valores.

A partir da sua aplicação, pode-se perceber o desenvolvimento de habilidades que vão ajudar educadores na elaboração das propostas curriculares e educandos a lidar com novas situações e desafios em busca da aprendizagem.

Os jogos teatrais apresentados por Augusto Boal como parte do seu método "Teatro do Oprimido" também têm aplicações desenvolvidas na educação e no processo de aprendizagem. Boal acreditava que o teatro poderia ser uma ferramenta poderosa para estimular a criatividade, a reflexão crítica, engajamento dos alunos, desenvolvimento da expressão e comunicação. Para Boal, os jogos possuem duas características essenciais: possuem regras e liberdade criativa. (Boal, 2019).

Para Spolin, os jogos teatrais podem ser adaptados para atender às necessidades específicas das pessoas com deficiência. Isso pode incluir modificações nas regras, na dinâmica ou nos requisitos físicos dos jogos, de modo que todos os participantes possam se envolver de maneira significativa. Os jogos teatrais de Spolin enfatizam a criatividade e a autoexpressão.

Fornecem uma plataforma onde os alunos podem se destacar em suas próprias maneiras únicas. Isso pode ajudar a desafiar estereótipos e promover uma compreensão mais profunda dos mergulhadores. Alguns jogos teatrais podem ser adaptados para incluir elementos sensoriais, tornando a experiência mais envolvente para pessoas com deficiências sensoriais. Isso pode envolver a incorporação de estímulos táteis, visuais ou sonoros.

Muitos dos jogos de Spolin enfatizam a comunicação não verbal, o que pode ser particularmente eficaz ao trabalhar com pessoas com deficiências de fala ou auditivas. Explore jogos que envolvem gestos, expressões faciais e movimentos corporais para promover a comunicação. Alguns deles podem precisar de compatibilidade para se adequarem aos recursos das pessoas com deficiências. Por exemplo, jogos que envolvem movimento podem ser adaptados para permitir diferentes formas de participação, como movimentos assistidos ou uso de cadeiras de rodas.

Os jogos de improvisação podem ser uma maneira eficaz de promover a criatividade e a expressão entre pessoas com deficiências, pois possibilita que os participantes usem suas próprias experiências e perspectivas para enriquecer as cenas improvisadas. Os jogos de grupo

podem incentivar a colaboração e a interação social entre pessoas com e sem deficiências. Essa interação pode ajudar a quebrar barreiras e promover a valorização da diversidade.

Jogar um jogo; predispor-se a solucionar um problema sem qualquer preconceito quanto à maneira de solucioná-lo; permitir que tudo no ambiente (animado ou inanimado) trabalhe para você na solução do problema; não é a cena, é o caminho para a cena; uma função predominante do intuitivo. (SPOLIN, 2005, p.341).

Os Jogos Teatrais desenvolvem ludicidade, autonomia, concentração, conhecimento do próprio corpo, expressão de sentimentos e resolução de problemas. Para SPOLIN, (2012, p.27) esses vão além do aprendizado teatral de habilidades e atitudes, sendo úteis em todos os aspectos da aprendizagem e da vida”.

### **Jogos Teatrais: O Fichário De Viola Spolin**

Viola Spolin é uma pedagoga e escritora influente na área do teatro que desenvolveu uma abordagem inovadora para a educação teatral, centrada em jogos teatrais e exercícios de improvisação. Seu trabalho é amplamente reconhecido como fundamental para o desenvolvimento das técnicas de jogos teatrais utilizados em todo o mundo.

O Fichário de Viola Spolin é uma preciosa organização de jogos, que contempla as diferentes faixas etária e ambientes como, no contexto educacional e treinamento de atores, dependendo do direcionamento da avaliação realizada após o jogo.

Abaixo foram selecionados alguns jogos da área de experiência no campo educacional, pois se referiam à experiência: leitura, escrita, memória, percepção, sensação, olhar e escuta. Vamos a ele!

#### **1ª Proposta**

##### **Jogo de observação**

**Preparação:** Coordenador, reúna objetos, bandeja e roupas. Grupo todo.

**Descrição:** Qualquer número de jogadores. Uma dúzia ou mais de objetos reais são inseridos em uma bandeja, que é colocada no centro do círculo de jogadores. Depois de 10 ou 15 segundos, a bandeja é coberta ou removida. Os jogadores escrevem listas individuais nomeando tantos objetos quanto puderem lembrar. As listas são então comparadas com a bandeja com objetos.

**Instrução:** Nenhuma

**Avaliação:** Nenhuma

**Notas:**

1. Dependendo da idade do grupo, acrescente ou diminua o número de objetos a serem descritos.

**Área da experiência:**

Jogo tradicional - jogo de olhar- ver - aquecimento silencioso - comunicação: familiaridade e flexibilidade com palavras - jogo de memória-observação - jogo sensorial - jogo para leitura.

**2ª Proposta**

**Construindo uma história para leitura**

**Preparação:** Grupo todo

**Foco:** Permanece com as palavras que estão sendo lidas em voz alta

**Descrição:** Time com leitores igualmente habilitados ou grupos de leitura regulares. Um time lê a mesma seleção ao mesmo tempo. O instrutor indica um jogador que inicia lendo em voz alta. Todos os jogadores devem acompanhar silenciosamente palavra por palavra, pois o instrutor irá alternar a leitura em voz alta de um jogador para outro randomicamente. Cada novo leitor chamado não deve repetir a última palavra pronunciada pelo leitor prévio ou introduzir com a quaisquer novas palavras do texto.

**Instrução:** Compartilhe sua voz

**Avaliação:** Durante o jogo, o coordenador chama a atenção para palavras repetidas ou estranhas ao texto.

**Notas:**

1.As mudanças de um jogador para outro devem ser dadas para manter o desafio do jogo, prazeroso para todos.

**Área da experiência:**

Jogo de ouvir e escutar- jogo para a leitura – jogo sensorial.

**3ª Proposta**

**Ouvindo o ambiente**

**Preparação:** Grupo todo

**Foco:** Ouvir o maior número de sons possíveis no ambiente.

**Descrição:** O grupo todo permanece sentado, silenciosamente de olhos fechados, por um minuto ou mais, ouvindo os sons do ambiente imediato os jogadores prestam atenção para os diferentes sons que há no ambiente.



**Instrução:** Ouça todos os tons a sua volta até os mais imperceptíveis! Preste atenção! Ouço o maior número de som possível!

**Avaliação:** Quais são os que você ouviu? (Para os jogadores identificarem tantos sons quanto possível). Quantos ouviram aquele som? Quais sons ainda não foram mencionados?

**Notas:**

1. Dê esse exercício como tarefa de casa, a ser feita por alguns minutos por dia, ao caminhar, em casa, com a família etc.

**Área da experiência:**

Jogo de ouvir e escutar - aquecimento silencioso - jogo sensorial.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo teatral pressupõe um conjunto de princípios pedagógicos que constitui um sistema educacional específico e de extrema flexibilidade lúdica e didática, o que possibilita ao professor variar na escolha e na sequência, conforme a sua necessidade educacional. Alguns deles até oferecem uma lista de sugestões para adaptação, tornando-o um excelente instrumento para trabalhar sistematicamente um determinado conteúdo com expressividade e aprendizagem.

Sabe-se que nas escolas de ensino tradicional, o professor desempenha um papel central como transmissor de informações, o qual o foco, muitas vezes, está na entrega de conteúdo, por meio de palestras, apresentações e materiais didáticos. Os alunos geralmente têm um papel mais passivo, ouvindo e absorvendo informações, e são avaliados principalmente com base em testes e estimativas escritas.

Ensinar/aprender deveria ser uma experiência feliz, alegre, tão plena de descoberta quanto a superação da criança que sai das limitações do engatinhar para o primeiro passo – o andar! (...) aqui/agora é o tempo de descobertas, da criatividade, do aprendizado. (SPOLIN, 2008, p. 20).

Os jogos teatrais são uma abordagem de aprendizagem ativa que utiliza técnicas teatrais para envolver os alunos de maneira criativa e interativa, o qual os alunos são participantes ativos no processo de aprendizagem e assumem papéis, interagem uns com os outros e exploram situações através de jogos e treinos para despertar das mais variadas habilidades.

Centrado na execução do jogo teatral, privilegia um certo tipo de resposta, entretanto não desconsidera ou desvaloriza as demais. Com isso, espera-se que haja uma melhoria na prática educativa e que professores e alunos possam vivenciar o processo de ensino e aprendizagem de forma mais dinâmica, prazerosa, acessível a todos. Alunos com deficiência

ou com diferentes estilos de aprendizagem conseguem interagir melhor e ser mais espontâneos a partir da experiência prática proporcionada pelos jogos.

[...] a espontaneidade cria uma explosão que por um momento nos liberta dos quadros de referência estáticos, da memória sufocada por velhos fatos e informações, de teorias não digeridas e técnicas que são na realidade descobertas de outros. 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 (SPOLIN, 1987, p. 4)

Os jogos teatrais de Viola Spolin são esperados para estimular a criatividade, a espontaneidade e a comunicação dos participantes. Eles são frequentemente usados como ferramentas de aquecimento para atores, para desenvolver habilidades de atuação e para aprimorar a colaboração em cenas improvisadas. Esses métodos influenciaram uma variedade de campos, incluindo teatro, educação, terapia e desenvolvimento pessoal. Envolvem os alunos de maneira ativa e lúdica, o que o ajuda a manter interesse e motivação pela aprendizagem. Isso é especialmente benéfico em um momento em que o engajamento pode ser um desafio para tantos alunos com ou sem deficiência.

Portanto, os jogos teatrais não apenas enriquecem a experiência educacional, mas também criam para o desenvolvimento holístico dos alunos, preparando-os para enfrentar desafios e oportunidades de maneira mais confiante e criativa.

## REFERÊNCIAS

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido**. São Paulo: Editora 34, 2019.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

GUIMARÃES, Robison Zacharias. **Os jogos como ferramenta de intervenção psicopedagógica na escola**. Revista Educação Pública, v. 19, nº 6, 26 de março de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/6/os-jogos-como-ferramenta-de-intervencao-psicopedagogica-na-escola>. Acesso em: 06 fev. 2023.

HUIZINGA, J. (1971). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**: tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva 2019.

IDE, S. **O jogo e o fracasso escolar**. In: KISHIMOTO, T. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 2011.

PUPPO, Maria Lucia de Souza Barros. **Para desembaraçar os fios**. IN: Educação e Realidade, Dossiê Arte, Criação e Aprendizagem, UFRGS, v. 30, nº 2, julho /dez. 2005, pp. 217- 228.

SPOLIN Viola. **Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin**; tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2012.



\_\_\_\_\_. **Jogos Teatrais para a sala de aula: um manual para o professor.** Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2017.

\_\_\_\_\_. **Improvisação para o teatro.** Tradução Ingrid Koudela/ Eduardo Jasé de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 1987.

\_\_\_\_\_. **O jogo teatral no livro do diretor.** Tradução Ingrid Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2004.

Vieira, R. de C. (2010). **Jogos teatrais como instrumentos pedagógicos e transformadores de realidades sociais.** Paidéia (Ribeirão Preto), 20 (46), 279-280. <https://doi.org/10.1590/s0103-863x2010000200015>. Acesso em: 20 jan. 2022.