

# **O JOGO DRAMÁTICO COMO ELEMENTO CATALISADOR DA IMAGINAÇÃO CRIATIVA E DO COMPORTAMENTO LÚDICO**

Autores:

DE OLIVEIRA<sup>1</sup>, Sergio José

DA SILVA<sup>2</sup>, Francisco Neto

---

<sup>1</sup> Professor da Universidade Federal da Paraíba, Centro de Comunicação, Turismo e Artes, Departamento de Artes Cênicas. Orientador do Projeto Teatro e Comunidade – PROBEX 2013. ([sergiologum@yahoo.es](mailto:sergiologum@yahoo.es))

<sup>2</sup> Discente do Curso de Licenciatura em Teatro da UFPB e bolsista PROBEX 2013. ([pedro\\_ufpb@hotmail.com](mailto:pedro_ufpb@hotmail.com))

## **RESUMO**

Este trabalho focaliza a utilização do jogo dramático como elemento catalisador da imaginação criativa e do comportamento lúdico. O jogo dramático está caracterizado pelo discurso espontâneo e criativo e pela possibilidade de vivenciar com o grupo atividades de improvisação, enriquecidas pela interpretação livre. Tem como objetivos estimular a autodisciplina e a cooperação com os outros, possibilitar o desenvolvimento da autoconfiança explorando situações de caráter lúdico. Este trabalho vem sendo desenvolvido no CESAC – Centro Educativo Santa Clara, no bairro de Mangabeira IV, na cidade de João Pessoa. A metodologia utilizada se fundamenta nos princípios da educação dramática: utilização do teatro criativo, do movimento criativo e da linguagem criativa. É um trabalho processual, ainda em fase de desenvolvimento, contudo observamos nos participantes a canalização da atenção e da ação para a realização de tarefas comuns, bem como para o trabalho em grupo, gerando formas de compartilhar ideias e aceitar as diferenças individuais.

## **PALAVRAS-CHAVE**

Jogo Dramático, Imaginação Criativa, Comportamento Lúdico.

### **1. INTRODUÇÃO**

Observamos uma ligação intrínseca entre o jogo dramático, a imaginação criativa e o comportamento lúdico. Conforme Slade (1978, p.17) “[...] o jogo dramático é uma forma de arte por direito próprio, não é uma atividade inventada por alguém, mas sim o comportamento real dos seres humanos”. Ele se expressa na maneira como a criança pensa, comprova, relaxa, trabalha, lembra, ousa, experimenta, cria e absorve. A brincadeira desde a mais remota existência humana aparece como propriedade da infância, ou ao período de imaturidade, e tem sido apreciada tanto pela ciência quanto pelo senso comum. As particularidades locais implicadas no processo de transmissão da cultura, a partir dos comportamentos lúdicos das crianças, e a universalidade do fenômeno da brincadeira permitem que a ciência extrapole as observações cotidianas e trate esse objeto como fonte fundamental de informações no processo de desenvolvimento humano.

A criatividade é inerente a todo ser humano, mesmo sendo mais percebida nos preâmbulos artísticos e midiáticos, a criatividade se faz presente em todos os setores humanos. A criatividade é uma necessidade para construir, destruir, elaborar e aprender. Portanto, o fator criativo, além das liberalidades artísticas do criar, está atrelado ao exercício de um trabalho criativo. Se o dom de criar está presente nas artes, economia, política, e entre tantas outras atividades; a imaginação, no estudo de uma imaginação específica, é setorizada no processo de criação. O fazer concreto que traz consigo a força da imaginação criativa se especifica e se especializa naturalmente, ou por treino, na atividade em que é exigida. Desse modo propomos utilizar o jogo dramático como elemento catalisador da imaginação criativa e do comportamento lúdico.

Nosso objetivo está focalizado em proporcionar a um grupo de crianças e adolescentes atendidos pelo CESAC – Centro Educativo Santa Claro, no bairro de Mangabeira IV, na cidade de João Pessoa, encontros semanais para desenvolver atividades de jogos dramáticos. Como se trata de um curso ligado a um projeto de extensão, acreditamos ser de grande valia desenvolver este trabalho fora do espaço da universidade e assim atingir diretamente um público que não tem possibilidades de aceder a este tipo de atividade.

Adotamos como referencias, no que se refere à prática do jogo dramático os estudos desenvolvidos por Courtney (2003), Koudela (1992) e Reverbel (1989). Quanto a fundamentação teórico encontramos nos demais autores citados no item “referências” desse resumo expandido conceitos e discussões que nos pareceu pertinentes para o natureza do trabalho proposto.

## **2. DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 O JOGO**

Jogar é uma prática que ultrapassa os tempos e; dentre outras funções, apresenta-se como uma oportunidade para ampliar os conhecimentos, além de melhorar a capacidade de trabalhar em grupo, auxiliando na integração social e ainda sendo considerado um facilitador no aprendizado individual e coletivo. Huizinga (2000) relata que o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico; ultrapassa os limites físicos ou biológicos, pois ele tem significado e não fica restrito a uma necessidade imediata. Este

autor acredita que essa atividade é algo inato ao ser humano. E, ainda, expõe que as sociedades foram marcadas por ela. Um exemplo disso é a linguagem que o homem criou para se comunicar, por meio do jogo de palavras em que se cria um mundo poético, imaginário, como os mitos utilizados para explicar fenômenos da realidade.

Gilles (1998) contrário as ideias de Huizinga (2000), confia na necessidade de romper com a concepção de jogo como algo natural, pois desde seu nascimento a criança participa de um contexto social e, por isso, é inevitável que não penetre nessa cultura. O jogo resulta das relações interindividuais e pressupõem uma aprendizagem social. Aprende-se a jogar progressivamente e, em decorrência disso a criança passa a compreender, dominar e produzir situações específicas. Essa atividade não é um comportamento específico, mas sim uma conduta que adquire uma significação peculiar. Dessa forma, o jogo surge como um sistema de decisões sequenciadas, expresso por regras que constroem um universo lúdico.

Segundo Kishimoto (2002) definir a palavra jogo não é fácil, pois cada um pode compreendê-la de uma determinada maneira. Têm-se jogos políticos, de adultos, tradicionais, infantis, de xadrez, de adivinhar, de contar histórias, imaginativos, históricos; enfim uma infinidade de jogos que mesmo sendo diferentes recebem a mesma denominação por serem vistos como o resultado de um sistema linguístico cotidiano baseado num contexto social, pois o jogo assume a imagem que cada sociedade lhe atribui. Também pode ser percebido como um sistema de regras que permite identificá-lo e se refere inclusive ao jogo como objeto (tabuleiro de xadrez, por exemplo). Dentre as diversas formas de jogar e inúmeras possibilidades reais de atividades lúdicas, temos os jogos dramáticos, que podem ser utilizados como um recurso importante na Educação Infantil, atribuindo sentido às ações pedagógicas. A individualidade, o coletivo, os relacionamentos interpessoais, a afetividade e a inteligência são aspectos que caminham no sentido do desenvolvimento do ser humano de forma integral que podem ser trabalhados no jogo dramático, unindo a imaginação, a dramatização, o lúdico com o pensamento e a fala, por meio da capacidade aprendida de inverter completamente a posição inicial do sujeito em relação a elas. O jogo dramático é então, uma atividade que visa a aprendizagem e o desenvolvimento por meio das vivências de situações cotidianas, recriadas, problematizadas e repensadas.

## 2.2 O JOGO DRAMÁTICO

Conforme Slade (1978, p.17) “[...] o jogo dramático é uma forma de arte por direito próprio, não é uma atividade inventada por alguém, mas sim o comportamento real dos seres humanos”. Ele se expressa na maneira como a criança pensa, comprova, relaxa, trabalha, lembra, ousa, experimenta, cria e absorve. A relação entre teatro e jogo é estreita, pois muitos são os diretores que partem da prática desta atividade para conceber seus espetáculos. Segundo Koudela (1992, p.148), o processo de trabalho com jogos “visa efetivar a passagem do teatro concebido como ilusão para o teatro concebido como realidade cênica”. Tão estreita quanto a relação teatro-jogo é a relação entre jogo e vida. Essa dependência fica evidente, quando Peter Slade trata da ausência do ato de jogar na vida do indivíduo:

A falta de jogo pode significar uma parte de si mesmo permanentemente perdida. É esta parte desconhecida, não criada, do próprio eu, esse elo perdido, que pode ser a causa de muitas dificuldades e incertezas nos anos vindouros (SLADE, 1978, p.20).

Tanto no teatro quanto na vida, o jogo constitui um elemento fundador. Diversos estudiosos do teatro e das áreas do conhecimento relacionadas a ele se dedicaram ao estudo do jogo. A partir da década de cinquenta, do século passado, surgiram muitos trabalhos a respeito do tema e também diversas propostas educacionais que buscam nele a sua fundamentação. Nessa profusão de psicólogos, arte-educadores, diretores teatrais e professores que já contribuíram para uma discussão séria sobre o tema, surgiram diversos pensamentos que relacionam a prática do jogo à potencialização da imaginação criativa e ao comportamento lúdico.

### **3. METODOLOGIA**

Ao iniciar os encontros já tínhamos executado uma revisão da literatura objetivando o aprofundamento teórico, bem como analisar quais os procedimentos levantados pelos autores que poderiam nos auxiliar na maneira de encaminhar os encontros.

A turma com a qual estamos trabalhando é bastante heterogênea; existem crianças e adolescentes, a faixa etária varia entre nove anos e quinze anos. Contextualizaremos um pouco a rotina da instituição: O CESAC tem como finalidade promover ações sócio educativas de cunho formativo na prevenção, orientação e capacitação de crianças e adolescentes e seus familiares. Promove eventos culturais, oficinas lúdicas pedagógicas,

leitura, letramento e oficinas de Artes. As crianças e adolescentes são atendidos pela manhã e pela tarde. Optamos por trabalhar apenas com o grupo pelas manhãs.

Utilizamos o jogo dramático que envolve personificação e/ou identificação e o jogo de regras como estratégia para desenvolver a capacidade de socialização, escuta do outro, exposição de ideias, senso de cooperação e ação conjunta, novas associações entre o imaginado e suas formas de expressão. O movimento criativo, assim como o teatro criativo também nos serve de instrumento que são paulatinamente introduzidos nos jogos propostos.

#### **4. RESULTADOS**

É um trabalho processual, ainda em fase de desenvolvimento, assim não podemos precisar, nesta fase, resultados quantitativos. Contudo, é possível observar nos participantes a canalização da atenção e da ação para a realização de tarefas comuns, bem como para o trabalho em grupo, gerando formas de compartilhar ideias e aceitar as diferenças individuais. O trabalho tem se encaminhado para a elaboração de uma intervenção cênica que deverá ser compartilhada com os membros da instituição, familiares e demais crianças e adolescentes.

#### **5. CONCLUSÃO**

O jogo deve ser cultivado como um modo de fortalecer o processo de expressão, que é intrínseco ao ser humano. Construindo representações, indiferente do nível ou da categoria do jogo, a criança e o adolescente podem desenvolver aspectos corporais e intelectuais que permitirão interferir de maneira extremamente positiva em sua autoestima, na capacidade de socialização e de compreensão do outro. Fomentar a vivência através do jogo nos parece uma maneira eficaz de manter e aprimorar a espontaneidade lúdica e criativa e dessa forma adquirir autoconfiança, proficiência e aprendizado através da ação, do fazer e da experiência em grupo.

## REFERÊNCIAS

- BARCELOS, Helena. *Desenvolvimento da linguagem teatral da criança*. Revista de Teatro da SBAT - Seminário de Teatro Infantil, Serviço Nacional de Teatro - MEC, p. 30-34, 1975.
- CAPELLA, Vladimir: *Teatro Infantil: reflexão*. Disponível em: <[www.cbtij.org.br](http://www.cbtij.org.br)>. Acesso em: agosto de 2013.
- COURTNEY, Richard. *Jogo, Teatro e Pensamento: As Bases Intelectuais do Teatro na Educação*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- GILLES, B. *Jogo e a Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. Trad. Patrícia Chittoni Ramos.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O Jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 4ª edição, 2000.
- KISHIMOTO, T.M., (org.). *O Brincar e suas Teorias*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- KOENOW, Alice. *O Teatro na escola*. Disponível em: <[www.cbtij.org.br](http://www.cbtij.org.br)>. Acesso em: agosto de 2013.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos Teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- LAPENDA, Carla Diniz. *Teatro: recurso lúdico e pedagógico*. In: CHIAPINI, Ligia, CITELLI, Adilson (coord.). *Aprender e ensinar com textos não escolares*. São Paulo: Cortez, 2000.
- OLIVEIRA, Domingos. *Dezesseis modos de definir o teatro em que creio*. Cadernos de Teatro, São Paulo: Tablado, n. 124, 1989.
- PUPO, Maria Lúcia de. *No Reino da Desigualdade*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- REVERBEL, Olga. *Teatro: Atividades na Escola – currículos*. Porto Alegre: Kuarup, 1989.
- SLADE, P. *O Jogo Dramático Infantil*. São Paulo: Summus, 1978.