



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

NAYARA SILVA MENDONÇA

**TEATRO DE OBJETOS: EXPERIENCIANDO O LÚDICO EM
OFICINA COM PROFESSORES**

UBERLÂNDIA

2016

NAYARA SILVA MENDONÇA

**TEATRO DE OBJETOS: EXPERIENCIANDO O LÚDICO EM
OFICINA COM PROFESSORES**

Artigo apresentado ao programa de Mestrado Profissional em artes – Profartes, da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para obtenção de grau de mestre em artes.

Orientador: Prof. Dr. Mario Ferreira Piragibe.

UBERLÂNDIA

2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

M539t Mendonça, Nayara Silva, 1990-
2016 Teatro de objetos: experienciando o lúdico em oficina com
professores / Nayara Silva Mendonça. - 2016.
49 f. : il.

Orientador: Mario Ferreira Piragibe.
Artigo (mestrado profissional) - Universidade Federal de
Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Artes.
Inclui bibliografia.

1. Teatro - Teses. 2. Educação de crianças - Teses. 3. Arte na
educação - Teses. 4. Arte - Estudo e ensino - Teses. I. Piragibe, Mario
Ferreira. II. Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-
Graduação em Artes. III. Título.

CDU: 792



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES – IARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES
Prof Artes



Teatro de objetos: experienciando o lúdico na escola.

Trabalho de conclusão de mestrado defendido em 23 de agosto de 2016.

Prof. Dr. Mário Ferreira Piragibe – Orientador/Presidente

VIA SKYPE

Prof. Dr. Paulo Cesar Balardim Borges – UDESC

Prof. Dr. Narciso Lorangeira Telles da Silva – UFU

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Uberlândia e ao Programa de Pós-Graduação - Mestrado Profissional em Artes pela oportunidade de realizar este curso.

Ao Centro Municipal de Estudos e Projetos Educacionais Julieta Diniz – CEMEPE, juntamente com o Núcleo das Infâncias, pelo apoio à realização da oficina e presteza a ajudar em qualquer dificuldade que tenha surgido.

A todos que participaram da oficina, que foi a base dessa pesquisa, pela disponibilidade e entrega, pois sem essas pessoas a pesquisa não teria sido concretizada.

Ao meu orientador Professor Doutor Mario Ferreira Piragibe, pela dedicação, atenção e pelas contribuições no direcionamento do trabalho de pesquisa.

Aos meus pais, familiares e amigos que me acompanharam e compreenderam a minha ausência em vários momentos e que sempre me deram segurança e apoio em todas as situações.

“Tenho a impressão de ter sido uma criança brincando à beira-mar, divertindo-me em descobrir uma pedrinha mais lisa ou uma concha mais bonita que as outras, enquanto o imenso oceano da verdade continua misterioso diante de meus olhos.”

(Isaac Newton)

LISTA DE FIGURAS

Foto 1 – Turma do período da manhã das 7h30 às 11h30.....	26
Foto 2 – Turma da tarde das 13h30 às 17h30.....	26
Foto 3 – Exercício de modelar.....	28
Foto 4 – Exercício do espelho.....	29
Foto 5 – Roda de conversa.....	30
Foto 6 – Exercício da gaivota.....	32
Foto 7 – Exploração dos objetos.....	33
Foto 8 – Exercício da bolinha e suas variações.....	35
Foto 9 – Exercício da família dos objetos.....	37
Foto 10 – Criação de personagem com parte do corpo.....	39
Foto 11 – Apresentação através do objeto.....	40
Foto 12 – Criação de história com objeto surpresa.....	41
Foto 13 – Alongamento com professor-personagem.....	43
Foto 14 – Apresentação e escolha dos objetos.....	44
Foto 15 – Apresentação através do objeto.....	45
Foto 16 – Exercício das famílias.....	46

SUMÁRIO

1. Teatro de objetos: experienciando o lúdico em oficina com professores.....	7
1.1 Motivações.....	8
1.2 A Oficina: contextualização e o processo.....	12
1.3 Desenvolvimento da oficina ministrada.....	16
1.4 Análise e percepções sobre a oficina.....	17
1.5 Conclusões.....	21
2. Referências.....	23
3. Anexo A: Manual.....	25
4. Anexo B: Fichas de exercícios.....	47
5. Anexo C: Registro audiovisual (link).....	49

TEATRO DE OBJETOS: EXPERIENCIANDO O LÚDICO EM OFICINA COM PROFESSORES

Nayara Silva Mendonça

RESUMO

O artigo discute a aplicação de oficina de Teatro de Objetos ministrada para professores licenciados em pedagogia, como alternativa para aumentar a presença do ensino das artes na educação infantil, sobretudo em escolas da rede pública de Uberlândia. Dessa forma, o artigo pretende refletir sobre a metodologia utilizada na oficina e sobre a relevância dessa linguagem na educação infantil. Tendo em vista a aplicação de uma oficina que apresente o teatro de objetos, a qual instigue os participantes a perceberem elementos dessa linguagem nas brincadeiras das crianças, identificando a potencialidade e criatividade durante esses momentos. Ressaltando a importância de se ter professores licenciados em cursos superiores referentes às áreas trabalhadas na educação infantil.

PALAVRAS-CHAVE

Oficina; teatro de objetos; educação infantil.

THEATER OF OBJECTS: EXPERIENCING THE LUDIC IN A WORKSHOP WITH TEACHERS

ABSTRACT

The paper discusses the application of Object Theatre workshop given for licensed teachers in pedagogy, as an alternative to increase the presence of arts education in early childhood education, especially in Uberlândia public schools. This way, the paper reflects on the methodology used in the workshop and on the relevance of this language in early childhood education. In view of the application of a workshop to present the theater of objects, which instigates the participants to notice elements of this language in the games of children, identifying the potential and creativity during those times. Emphasizing the importance of having qualified teachers in higher education on the areas worked in early childhood education.

KEYWORDS

Workshop; object theater; early childhood education.

1.1 Motivações

Uma observação preliminar do ensino de artes na educação infantil nas escolas municipais da cidade de Uberlândia-MG produz a sensação de que, na maioria dessas escolas, quem trabalha com as aulas de artes, assim como educação física, são pedagogos, ao invés de professores licenciados em cursos superiores referentes às áreas das disciplinas citadas. Pedagogo é o profissional formado em Pedagogia, o qual atua em processos pedagógicos e também educativos, ou seja, processos relacionados com o ensino.

Atualmente, a educação infantil tem um currículo formado por eixos de trabalho orientados para a exploração de diferentes linguagens com as crianças. Na educação infantil, Educação Física equivale ao eixo de Movimento. Já em Literatura, trabalha-se o eixo Literatura Infantil e Artes aborda Artes Visuais. Existem outros eixos de trabalho que são desenvolvidos com as crianças, eixos que abordam a educação necessária pra seu desenvolvimento. Eles são Identidade e Autonomia, Linguagem Oral e Escrita, Natureza e Sociedade, Matemática e Música.

Não há perspectivas de alteração dessa realidade, visto que a colocação de professores formados em áreas específicas nas escolas acontece de acordo com o número de alunos, se a escola possuir o número de aulas suficientes e se o diretor requisitar tal profissional, caso isso não aconteça, essas aulas de educação física e artes são ministradas pelos pedagogos. Ainda que uma observação da prática de tais professores revele que eles não têm o preparo necessário para conduzir as atividades pertinentes a essas áreas. Alguns desses, inclusive, procuram material de referência para discussão e organização das atividades da aula em fontes pouco confiáveis, como a Internet, devido à falta de repertório e capacidade de reflexão acerca de como comportar-se em aula diante das atividades referentes ao ensino das artes. Os pedagogos regentes de turma exercem suas funções de forma honrosa, pois tiveram contato com os conteúdos necessários para exercerem as mesmas, mas não aprofundaram seus conhecimentos durante a graduação acerca das disciplinas de artes e educação física.

Tendo em vista que os profissionais que atualmente aplicam esses conteúdos, na maioria das vezes, não tiveram acesso às disciplinas voltadas às artes, é importante levar em conta formações continuadas e oficinas, para que os pedagogos tenham um mínimo de acesso aos conteúdos que poderão ser aplicados aos alunos, com o intuito de conseguirem ao menos compreender o que estão apresentando.

É fundamental que as políticas públicas vislumbrem a presença de professores qualificados e preparados nas áreas abordadas que são artes e educação física. Enquanto essa

realidade não se altera, é necessário aperfeiçoar os profissionais, para que a educação não sofra pela falta de qualificação. Visto que oficinas são atividades que visam qualificar o ensino por meio da preparação de pedagogos, juntamente com as formações continuadas, essas ferramentas então podem ser utilizadas para a melhoria desses profissionais, enquanto a transição não se faz.

Formações continuadas são ofertadas anualmente pelo Centro Municipal de Estudos e Projetos Educacionais Julieta Diniz – CEMEPE¹, no município de Uberlândia, Minas Gerais, acontecendo desde 2006, mas não especificamente da área do teatro. Nessas formações não são trabalhadas áreas específicas das artes, mas a reflexão sobre o planejamento das aulas aplicadas, sobre a imagem daquele planejamento, ou seja, são orientações voltadas para a aplicação das aulas, sobre o currículo e não sobre o conteúdo em si. Levando isso em consideração, surgiu a ideia de desenvolver oficinas com foco específico em objetos e com professores da educação infantil do município de Uberlândia.

A escolha da linguagem de teatro de objetos surgiu a partir de uma experiência anterior com crianças, na qual foi possível observar a capacidade criativa da criança com os objetos. Percebendo que elas transformavam estes em personagens, em várias situações era possível notar que, durante essas brincadeiras, surgiam interações com o objeto de forma a transformarem as funções originais, como ressignificação, criando histórias e relações entre eles. Essas transformações vinham das experiências das crianças, ou seja, elas pegavam, por exemplo, uma garrafa e transformavam em um foguete. Essa capacidade criativa das crianças pode ser aguçada através do potencial dessas brincadeiras, levando em consideração também linguagens artísticas, como o Teatro de Objetos, que pode ser um apoio para investigar e aprofundar as possibilidades que simples brincadeiras podem apresentar. Os PCNs da educação infantil nos falam sobre a relação das crianças com as artes e sobre suas capacidades:

As crianças têm suas próprias impressões, ideias e interpretações sobre a produção de arte e o fazer artístico. Tais construções são elaboradas a partir de suas experiências ao longo da vida, que envolvem a relação com a produção de arte, com o mundo dos objetos e com seu próprio fazer. As crianças exploram, sentem, agem, refletem e elaboram sentidos de suas experiências. A partir daí constroem significações sobre como se faz, o que é, para que serve e sobre outros conhecimentos a respeito da arte. (BRASIL, 1998, p. 89)

¹ CEMEPE – Centro Municipal de Estudos e Projetos Educacionais Julieta Diniz, é uma Instituição vinculada à Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura Municipal de Uberlândia. Este Centro de Estudos foi oficializado pela Secretaria Municipal de Educação por meio do Decreto Nº 5338, em 15/10/1992 com o objetivo de executar as atividades de capacitação e aperfeiçoamento dos professores municipais e demais profissionais da educação.

A criança, então, pode ser vista como um ser em desenvolvimento, cujas potencialidades estão sendo descobertas a cada momento e em cada atividade, e um dos objetivos da educação pelo teatro é a expressão livre da imaginação criativa. Sobre a imaginação, podemos citar as palavras de Ingrid Dormien Koudela em seu livro “Jogos Teatrais”:

A imaginação dramática está no centro da criatividade humana e, assim sendo, deve estar no centro de qualquer forma de educação. A característica principal do homem, quando comparado com os primatas superiores, é sua imaginação, ou seja, sua capacidade de fazer símbolos – a representação de um objeto, evento ou situação na ausência desse. (KOUDELA, 2001, p. 27)

Portanto, se considerarmos o estudo da autora, a imaginação deve ser cultivada desde os primeiros anos da educação, principalmente porque ela é parte fundamental no processo de desenvolvimento da inteligência. Crianças criam ideias concretas sobre os objetos nos primeiros anos de vida, através da atividade do toque. Elas não se preocupam com símbolos ou com o que aquele objeto é ou pode chegar a ser, ela pode, por exemplo, tratar um pequeno pedaço de tecido como uma casa ou transformar um sapato em um dinossauro. E fazem essas transformações com tranquilidade, esse pedaço de tecido pode ser em um momento uma casa e, em outro momento, um fantasma.

Essa característica lúdica e transformadora pode ser vista nas crianças mais novas, pois na medida em que vão se desenvolvendo e criando ideias concretas de mundo, seus desejos e expectativas mudam, elas não mais querem transformar as coisas com a imaginação, querem ver os objetos reais, prontos. Essas mudanças lúdicas nas crianças de diferentes idades foram observadas por Koudela:

Enquanto as crianças de três anos usavam blocos de madeira para simbolizar xícaras quando brincavam de casinha, as crianças de sete anos já querem que as xícaras sejam de verdade, que os botões de sua TV girem, que o seu telefone tenha um disco. Elas se preocupam com detalhes precisos na representação. (KOUDELA, 2001, p. 36)

Pensando nessa capacidade das crianças e em seu ambiente escolar, pressupõe-se que existe uma gama de possibilidades a ser desenvolvida na área do Teatro dentro das escolas, e uma delas é o Teatro de Objetos. Essa linguagem teatral pode ser desenvolvida de maneira simples, apropriando-se de qualquer objeto ao seu redor. Tendo em vista, inclusive, que essa é uma linguagem com a qual as crianças se identificam e se encantam. Sobre o poder dos objetos, podemos ver mais no livro de Ana Maria Amaral, “O Ator e seus duplos”:

Os objetos são importantes por seu poder de criar metáforas. Eles têm essa capacidade de apresentar situações de maneira direta, peculiar e simbólica. Quando apropriadamente escolhidos, são um discurso em si. Por si já apresentam conteúdos. (AMARAL, 2004).

O Teatro de Objetos é uma vertente do Teatro de Formas Animadas para ser explorada também com crianças, como dito anteriormente, já que, por sua vez, instiga a criatividade, por ser uma área lúdica do teatro. Trabalhando com objetos usuais, de formas distintas, a criança é apresentada a diversas situações nas quais poderão transformar objetos comuns em personagens dentro de suas criativas histórias, criando possíveis relações e ampliando sua visão com relação a situações cotidianas. Essa abertura que o Teatro de Objetos proporciona para as crianças, de trabalhar sua criatividade, é muito importante, pois nessa fase da infância, elas estão aprendendo como simbolizar o mundo, o seu mundo, colocando novos significados nos objetos que elas conhecem e manifestando sua percepção acerca desses objetos. Usando as palavras de Maria Lúcia de Souza Barros Pupo, em seu artigo “Para Desembaraçar os Fios”, podemos ver um pouco sobre essa capacidade da criança de desenvolver através do fazer-de-conta:

Colocar-se no lugar do outro, dar vida a seres inanimados [...] nada mais é do que a manifestação de uma fase particular do desenvolvimento da capacidade intrinsecamente humana de simbolizar, de representar o mundo. Quando uma criança de cinco anos faz de conta que é um sino, balança-se de modo pendular e emite o som correspondente, está se apropriando de uma noção específica através da representação. De modo simbólico, sua percepção daquele objeto está sendo manifestada. (PUPO, 2005, p.221)

A curiosidade existente nas crianças, quando motivadas, se desdobra em distintas possibilidades e o objeto pode ser o impulso necessário para criações e descobertas de seus próprios mundos. As crianças também conseguem entender, durante suas brincadeiras, a essência do objeto. Em algumas situações, sem alterar a figura desse, deixa o objeto apresentar suas próprias características, o que é uma das particularidades do Teatro de Objetos, que se utiliza de objetos do cotidiano, dando novos significados a eles. Podemos ver mais sobre o Teatro de Objetos no artigo de Sandra Vargas, “O Teatro de Objetos: História, ideias e reflexões”, escrito para a Revista Móin-Móin, de estudos sobre teatros de formas animadas, no ano de 2010:

[...] o Teatro de Objetos é uma vertente do Teatro de Animação que se vale de objetos prontos, no lugar de bonecos, deslocando-os da sua função e conferindo-lhes novos significados, sem transformar, porém, a sua natureza, explorando uma dramaturgia que se vale de figuras de linguagem, em detrimento da importância da manipulação propriamente dita. Dentro deste conceito, portanto, tentar fazer um

boneco, forçando a ilusão de um movimento humano a partir da junção de diferentes objetos, ou colocando dois olhos em um objeto, não constituiria um Teatro de Objetos, mas um Teatro de Bonecos feito de objetos (VARGAS, 2010, p. 33).

1.2 A oficina: contextualização e o processo

A oficina ministrada vem como ferramenta de difusão dos conceitos de Teatro de Objetos e para a ampliação do conhecimento sobre o mesmo para os professores. Conhecimento este que auxiliará o trabalho com as crianças dentro da sala de aula, ampliando a gama de conhecimento do profissional com essa área específica do Teatro, pois, mesmo com a capacidade das crianças, elas precisam ser encorajadas e guiadas por um profissional. Segundo Peter Slade:

A melhor brincadeira teatral infantil só tem lugar onde oportunidade e encorajamento lhe são conscientemente oferecidos por uma mente adulta. Isto é um processo de “nutrição” e não é o mesmo que interferência. É preciso construir a confiança por meio da amizade e criar a atmosfera propícia por meio da consideração e empatia. (SLADE, 1978, p. 18).

As oficinas de teatro são momentos nos quais se busca mostrar aos participantes um conhecimento básico sobre o teatro, deixando-os vivenciar uma atividade artística que, assim, amplia suas capacidades expressivas e a consciência de grupo. Segundo Narciso Telles, em seu artigo, oficina de teatro é:

[...] é um recurso amplamente utilizado nas atividades artístico-pedagógicas. Caracterizada como uma ação pedagógica ativista, em que o professor/oficineiro direciona as atividades de forma a estabelecer um exercício dialético entre o seu conhecimento e o que os participantes trazem de seu universo sociocultural. (TELLES, 2009, p.235)

A oficina é, então, uma ferramenta de aprimoramento para a docência, já que a mesma necessita estar sempre melhorando, buscando métodos para acrescentar em seu cotidiano na sala de aula. Por isso a importância dessa busca pelo novo conhecimento de novas informações e modos de incentivar o aluno. De acordo com Ricardo Carvalho de Figueiredo:

Entendemos, contudo, que a formação docente é um processo permanente de construção que se realiza na estreita relação com as possibilidades de interação do sujeito do conhecimento com o objeto a ser conhecido; e que por meio dos fazeres da sala de aula é possível concretizar uma proposta de ensino-aprendizagem que signifique efetivas interações no sentido da transformação dos conhecimentos. (FIGUEIREDO, 2013, p. 261).

Podemos, assim, ressaltar o conceito de formação continuada, outra ferramenta importante no desenvolvimento profissional dos professores. Hoje em dia, estamos em um período em que a informação cresce a cada momento e o conhecimento precisa ser aprimorado para acompanhar as mudanças. Cabe ao professor essa exigência, de estar sempre atualizado e aprimorando suas capacidades. Nós podemos usar as palavras de Lilian Kemmer Chimentão:

[...] a formação continuada passa a ser um dos pré-requisitos básicos para a transformação do professor, pois é através do estudo, da pesquisa, da reflexão, do constante contato com novas concepções, proporcionado pelos programas de formação continuada, que é possível a mudança. (CHIMENTÃO, 2009, p.3)

Mas antes de falar especificamente sobre o Teatro de Objetos, os professores precisarão passar por uma preparação teatral inicial muito importante, pelo fato de que esse trabalho corporal prévio contribui para uma melhor preparação e disposição durante o desenvolvimento da oficina. É possível ver na fala de José Parente, em seu artigo “O papel do ator no teatro de animação”, sobre a importância dessa preparação inicial:

É preciso que todo ator esteja comprometido com a ação cênica. Esse é o objetivo de todos os treinamentos em teatro, da forma como entendemos hoje. A finalidade da preparação corporal não é desenvolver músculos (embora isso também possa eventualmente ocorrer), mas antes despertar no ator a consciência dos seus processos internos, da natureza de seus impulsos, da origem dos gestos e movimentos, das diferentes qualidades de energia. (PARENTE, 2005, p. 114).

A experiência que pode ser adquirida nas oficinas e em formações continuadas pode ser definida como aberto a novas vivências e entregue às possíveis transformações, permitindo que esses acontecimentos nos modifiquem de forma verdadeira e completa, possibilitando que esses vividos nos toquem, nos passem e nos aconteçam, mas quem está vivenciando esse momento precisa se abrir de forma a receber essas mudanças. No livro “Experiência e paixão”, Jorge Larossa Bondía nos fala sobre a experiência: “É experiência aquilo que nos passa, ou nos toca, ou nos acontece, e ao nos passar, nos forma e nos transforma. Somente o sujeito da experiência está, portanto, aberto a sua própria transformação.” (LARROSA, 2004, p. 163).

Quando os docentes se posicionam frente a alguma atividade, é relevante entender o seu papel. Ao aplicar a oficina de Teatro de Objetos com seus respectivos discentes, é importante levar em consideração a relevância de estímulos para que consigam explorar ao máximo suas criatividade, se posicionando como mediadores do conhecimento e tendo como

ponto de partida um foco em mente para não perder de vista aonde se quer chegar e as metodologias próprias da linguagem, pois os alunos, em sua maioria, estarão imersos em seus processos criativos. Nesse momento se mostra a importância de um professor, pois ele faz manifestar a ludicidade da atividade, ele é o fio condutor da experiência. É possível ver esse pensamento na fala de Hugo Villena, em seu livro “Títeres en la Escuela”:

O papel do professor não é outro que o de criar as condições propícias para o processo criativo dos alunos: condições objetivas (metodológicas, próprias do teatro de bonecos) e subjetivas (estimulantes, incentivadoras). E ser responsável de não perder de vista a totalidade do processo, a qual escapa ao aluno por estar imerso em seu mesmo processo. (VILLENNA, 2012, p. 136, Tradução nossa).

Tanto no trabalho realizado com os alunos quanto com os professores, é fundamental compreender que todos têm o direito de ter acesso ao conhecimento. O Teatro de Animação, tal como o de objetos, pode ser realizado por qualquer pessoa que tenha interesse e não somente os “bonequeiros”, como nos fala Hugo Villena: “Docentes e alunos se esquecem de que a prática de teatro de bonecos, como produção artística, é um "ato criativo", mas, e como tal, não é propriedade exclusiva de alguns, sendo que pode ser vivido por todos: pelos marionetistas, pelos docentes e pelos alunos” (VILLENNA, 2012, p.24-25, Tradução nossa).

Também é importante entender que todas as pessoas estão aptas a aprender, basta sentir desejo para vivenciar e experienciar o conhecimento. Celso Favaretto complementa a ideia em sua fala no texto “Arte Contemporânea e educação”:

Daí surgiram, como se sabe, as proposições sobre dispositivos que materializam-se no processo de ensino, focado em «competências» e «habilidades», estes verdadeiros postulados subjacentes ao ensino de arte, pois esta concepção viria a substituir a tradicional, ou acadêmica, que focava a possibilidade do ensino de arte no «talento» individual, porque a ideologia da criatividade é democrática, igualitária, é efeito de uma concepção da arte aberta a todos, pois a criatividade seria um potencial universal. (FAVARETTO, 2010, p.234).

Falando especificamente da oficina ministrada, uma das alternativas trabalhadas foi a exploração de possibilidades a partir do Teatro de Objetos. Assim, foi refletido sobre o tema e descrito uma proposta de oficina de teatro de objetos para professores licenciados em pedagogia que trabalham na educação infantil.

Essa oficina constituiu-se em uma etapa da pesquisa realizada e que já foi desenvolvida, adotando a seguinte estrutura: mensalmente, especificamente na terceira sexta-feira do mês, com duração de quatro horas cada encontro, durante os meses de maio, junho, agosto, setembro e outubro de 2015, com carga horária de 20 horas, totalizando cinco

encontros, sendo que a oferta aconteceu a duas turmas, uma no período da manhã e outra no período da tarde.

Ela foi realizada no CEMEPE, com o apoio do Núcleo das Infâncias. A oficina foi denominada por Teatro de Objetos, Intervenção Lúdica na Educação Infantil. Essa foi conceituada por oficina pelo CEMEPE, pois a carga horária era menor que 60 horas, visto que uma carga horária maior que essa é considerada por eles por formação continuada.

O CEMEPE é uma instituição facilitadora para o ensino, pois desenvolve ações educacionais que possibilitam e incentivam a liberdade de ensinar, pesquisar, aprender e divulgar o conhecimento, o pensamento e o saber. E é muito importante a presença de professores dentro do CEMEPE, pois, por estarem familiarizados com as dificuldades e os problemas da sala de aula, podem assim cumprir com sua função de agir para a melhoria da qualidade do ensino e a superação dos impasses encontrados no contexto educativo.

O intento principal da oficina foi apresentar o Teatro de Objetos para os professores, fazendo com que assim conheçam essa vertente do Teatro. O intuito dessa prática aconteceu para apresentar o Teatro de Objetos e fazê-lo de forma que fique e toque as pessoas envolvidas. Que elas possam utilizar esse novo aprendizado adquirido no decorrer de suas vidas, de modo que levem consigo essa experiência, pois o mais importante é aquilo que nos toca e aquilo que fazemos tocar alguém. E sobre isso nos fala Larossa: “A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém ao mesmo tempo, quase nada nos acontece.”. (BONDÍA, 2002, p. 21).

Os professores foram escolhidos como instrumento da pesquisa, por possuírem uma capacidade inata multiplicadora de conhecimento. Tendo em vista que, se a oficina fosse desenvolvida diretamente com as crianças, provavelmente poucas teriam acesso a esse conhecimento, pensando que o trabalho seria realizado apenas com algumas turmas.

O desenvolvimento diretamente com os professores tem a possibilidade de proporcionar uma abrangência maior de turmas a serem envolvidas no desdobramento, caso esses tenham vontade de aplicar esse trabalho vivenciado na oficina dentro de suas salas de aula. Se pensar que cada professor participante acompanhava uma ou mais turmas na escola, conseqüentemente haveria melhor abrangência dos alunos a apreciar e experienciar a linguagem de Teatro de Objetos.

Essas especializações nas áreas de arte, como essas oficinas, reforçam a importância de compreenderem melhor o conteúdo a ser desenvolvido em sala, para que tenha apropriação

do que estão dizendo e aplicando, enriquecendo as aulas de arte e proporcionando possíveis trocas entre professores e alunos.

Um detalhe a ser ressaltado é o fato de que o conhecimento retirado da oficina poderá ser utilizado pelos participantes sempre que pertinente. Afinal de contas, é uma experiência para a vida e que fará parte de seu repertório de atividades que poderão ser aplicados tanto esse ano quanto nos anos seguintes.

1.3 Desenvolvimento da oficina ministrada

Para a realização da oficina no CEMEPE, inicialmente foi realizado um acordo juntamente com o núcleo das infâncias, em que foi apresentada a proposta da oficina e esses aceitaram e apoiaram a realização da mesma. Em pouco mais de um mês foram organizadas todas as etapas necessárias, tais como: Reserva da sala, divulgação nas escolas, escolha dos exercícios, organização dos recursos didáticos, materiais para a prática e tudo mais que foi necessário para execução da oficina. Após essas etapas serem concluídas foram realizados os encontros.

Nos dois primeiros encontros foram feitas atividades voltadas para a consciência e sensibilização corporal dos professores, para preparação dos mesmos. Explorando também elementos, como as articulações e os movimentos do próprio corpo, para auxiliar no entendimento da manipulação dos objetos, buscando um entendimento sobre as semelhanças e diferenças das articulações entre os dois.

Durante o primeiro encontro foi realizada a discussão sobre Teatro de Objetos, para saber o que eles entendem sobre a linguagem e expor o que será desenvolvido no decorrer dos encontros. Nesse primeiro encontro, foi-se notando que não era possível aplicar somente exercícios sobre Teatro de Objetos, pois era necessária uma preparação inicial, visto que o grupo não estava tendo interação suficiente entre eles, como por exemplo, não olhavam nos olhos uns dos outros, tinham dificuldade em dar as mãos e não tinham noção de como se posicionar no espaço. Então, foi necessário um trabalho de iniciação teatral básico.

Logo após o primeiro encontro, foi possível perceber que cada encontro poderia ser dividido por temáticas, visto que faltava algo para auxiliar na seleção dos exercícios, criando, assim, maior facilidade em planejar os mesmos a serem aplicados em cada dia da oficina.

Foram assim pensadas as seguintes separações por temáticas: No primeiro encontro o eixo escolhido para ser trabalhado seria a sensibilização e percepção corporal; no segundo haveria um foco em manipulação, técnicas, reconhecimento e exploração do objeto; no

terceiro seria introduzida a criação com objetos, exercícios com criação de imagens e cenas com objetos; no quarto encontro, trabalhos com diferentes possibilidades de criação com objetos, resgatando e explorando novas possibilidades com os mesmos e levando em conta a narrativa e, no quinto e último encontro, o foco seria no conceito do professor personagem² e na reexploração dos exercícios anteriores. São temáticas simples, mas que auxiliam na hora de selecionar as atividades que serão dadas, bem como também na condução dessas.

Durante o segundo encontro, além do trabalho corporal, foi feito um trabalho inicial em cima dos objetos que os professores e a propositora levaram; buscando uma preparação inicial para compreender o potencial daqueles objetos. A partir daí, até o terceiro encontro, foram realizados trabalhos com os mesmos objetos, ainda explorando as possibilidades de criações com eles, como manipular e “dar vida” a esses futuros personagens.

Assim, até o último encontro foram instigadas criações com os mesmos, já levando em conta o trabalho feito anteriormente, estimulando, assim, criações de cenas, histórias, falas e atividades lúdicas. A partir do segundo encontro, após o início dos trabalhos com os objetos, em cada encontro, ficou acertada uma apreciação sobre tudo aquilo que foi criado com eles, para reflexões, críticas e aprimoramento dos próprios professores.

1.4 Análise e percepções sobre a oficina

Analisando a oficina ministrada, percebe-se a importância da apresentação inicial dos professores no 1º encontro, a fim de que fosse possível conhecer a faixa etária com a qual cada um deles trabalhava. Constatou-se que variava de berçário até os cinco anos de idade.

Os exercícios de aquecimentos foram realizados em todos os encontros da oficina, pois os participantes possuíam, no início, dificuldades em perceber e entender o espaço à sua volta e seu posicionamento nele, bem como ritmo e o tempo, entre outras coisas. Esses aquecimentos também foram importantes, pois os encontros aconteciam somente uma vez por mês, o que os faziam perder um pouco do que haviam desenvolvido corporalmente, então, esse trabalho corporal feito no início de cada encontro trazia aquela presença corporal de volta.

Os exercícios da bolinha e suas variações também aconteceram em todos os encontros, assim como os aquecimentos, mas no começo, quando as variações iam entrando em jogo, os

² Professor personagem, também chamado de *teacher in role*, é um conceito criado por Dorothy Heathcote, onde o professor assume o papel de um personagem escolhido, para assim articular diferentes áreas do conhecimento na sala de aula. Ele pode assim, organizar os vários fatores que ocorrem no ambiente escolar em um coerente processo de ensino/aprendizagem.

jogadores tiveram dificuldade na concentração e em entender esses exercícios. Todos tinham claras as instruções, mas, em alguns momentos, não conseguiam colocá-las em prática. E, a cada vez que entrava uma nova variação, as dificuldades aumentavam. Mas era importante continuar aumentando as dificuldades para que, quando voltassem a fazer com instruções mais simples, tivessem mais facilidade.

Um ponto importante notado no exercício de modelar foi que alguns dos professores já o haviam feito, seguindo outro formato e em outros momentos de suas vidas, fora da oficina. Esse foi um dos exercícios que mais conseguiu desinibir os participantes, porque teve uma dinâmica diferenciada, na qual quem estava sendo modelado não via quem o modelava, e só descobria quem o modelou depois que todos já haviam terminado e precisava encontrar o seu modelador em algum espaço da sala com a mesma forma corporal a qual ele tinha modelado.

Assim que descobriam, ficavam felizes e se abraçavam, sentindo-se parte de um grupo e estabelecendo mais contato entre eles. Esse exercício, assim como o exercício de sensibilização com bolinha, os auxiliou de forma não invasiva a quebrarem os medos, preconceitos e perceberem que o contato aproximava mais o grupo. Tiveram dificuldade de iniciar esses exercícios, mas com o decorrer da oficina, foram deixando isso de lado e se envolvendo mais.

O exercício do espelho é básico, muito utilizado no teatro, mas é muito funcional para que as pessoas percebam a si mesmas, o outro e a dinâmica de movimentação entre eles. Esse exercício, assim como o da gaivota, ajudou a compreender o trabalho coletivo, porque às vezes, no teatro de objetos, é preciso ter mais de uma pessoa manipulando o mesmo objeto, dependendo do tamanho e da quantidade de articulações. Ajudou também os jogadores a perceberem o posicionamento do corpo do outro, para que a transição se dê de forma mais clara, mais orgânica. O exercício do espelho teve uma variação que, ao invés de usar o corpo dos participantes, era utilizado o objeto, em que era importante compreender suas limitações e facilidades, por exemplo, um lápis não tem a abertura de um alicate e uma sombrinha tem uma movimentação diferente de um sapato.

Antes de cada exercício de criação ou interação com o objeto, os participantes sempre eram colocados para observar os mesmos, de forma que entendessem que, naquele momento, aqueles objetos teriam uma função além que a de simples utensílios. Então, era importante escolher o objeto que mais sentiam afinidade. Em alguns momentos, os participantes simplesmente olhavam aqueles objetos que escolhiam e exploravam rapidamente seu corpo, como ele se movimentava, como se posicionava no espaço, ou seja, compreendiam o mecanismo de cada objeto. A criação com esses objetos trazia um lado mais lúdico dos

jogadores, onde eles precisavam brincar um pouco mais com os objetos e perceber as possibilidades, podendo, assim, pensar nas diferentes narrativas e estórias.

Esse momento de criação e interação com o objeto trouxe muitas dificuldades, porque eles tinham medo de estarem se ridicularizando. Uma proposta para a oficina era de que não agissem como crianças, para que assim a atividade não fosse algo superficial, sendo eles mesmos e se entregando à experiência. Então, era preciso que deixassem esses preconceitos de lado, mesmo que isso exigisse mais tempo. No início eles não se soltavam, ficavam olhando uns para os outros, pensando que alguém os estava julgando, que aquilo não parecia fazer sentido, mas no decorrer das repetições dos exercícios, isso foi ficando de lado e eles começaram a realmente entender e vivenciar aqueles exercícios sem preocupação. E assim passavam a rir das estórias e dos personagens criados, sem se preocuparem com os julgamentos.

O exercício da família foi importante para compreender as semelhanças e diferenças entre um objeto e outro, que podem acontecer por meio da textura, da cor, do formato. Também foi importante para perceberem que alguns objetos têm familiaridade maior com uns do que com outros, como se existisse uma genética que os fizessem parecer semelhantes. Nesse exercício, era importante que existisse uma matriarca ou um patriarca, que deles nascessem dois filhos e cada um desses dois filhos teve mais dois. Depois de montada a família, todos observavam e avaliavam se concordavam com as formações e as semelhanças. Foi uma surpresa, pois nesse exercício não tiveram dificuldades. Criaram várias famílias com muita facilidade. Não tiveram dificuldades em compreender as instruções dadas.

Depois de montarem as famílias, na parte do exercício de contar as estórias, tiveram um pouco de dificuldade em conectar os objetos entre si e montar uma estória concisa, mas com o tempo conseguiram. Outras participantes tiveram dificuldades em finalizar a estória, aumentando-a cada vez mais. Surgiram estórias interessantes, divertidas, algumas bem realistas, outras lúdicas, umas trágicas e outras cômicas. Essa variedade auxiliou para ampliar o repertório de possibilidades com o Teatro de Objetos.

Um dos exercícios no qual se notou maior dificuldade de realizar foi a apresentação através do objeto. Alguns jogadores, mesmo entendendo as regras, tiveram dificuldades de descrever características de si mesmo, falando somente características do objeto ou da vida. Não se sentiam a vontade. Quando chegavam a dizer alguma característica de si mesmo, era possível notar que ficavam mais sensíveis. Não conseguiam se elogiar e falar o que tinham de defeito, pois aparentemente não se sentiam a vontade o suficiente para expor suas qualidades e tinham medo de serem julgados pelos seus defeitos. O exercício os deixavam em uma

situação desconfortável, mas depois de terem feito a atividade, começavam a ter um olhar muito mais delicado com os objetos e perceber características deles que antes não eram notadas, mesmo tendo feito o exercício de observação por tantos encontros. Notaram características físicas, que davam duplo sentido às coisas, como por exemplo, ser transparente, maleável, vazio por dentro, fofinho, brilhante, entre outras.

Com o desenrolar da oficina, os participantes começaram a entender o potencial daquilo que estavam fazendo, então a vergonha já não era mais relevante. E assim, dentro de sala, notaram grande diferença, pois passaram não só a ver as crianças brincarem, mas também começaram a interagir com elas, e isso aumentou seu vínculo com as mesmas. Possibilitou maior interação entre eles e, com o fato deles acreditarem no que estavam falando e fazendo, os colocou em sintonia, no mesmo universo.

O professor-personagem, utilizado no último encontro, foi uma forma de inspirar os participantes a quererem aplicar e colocar em prática os exercícios em suas salas de aula de forma mais lúdica. Essa é uma forma dentre várias que pode ser utilizada como suporte em sala de aula. O professor-personagem escolhido para a oficina foi uma velhinha e, assim que entrou em sala, se posicionou como alguém que nunca tinha estado lá e usou de suas características e da personagem para auxiliar na aplicação dos exercícios, como falar que estava com a coluna doendo para entrar no exercício de alongamento e ainda dizer que gostaria de mostrar alguns de seus cacarecos para desenvolver a observação dos objetos.

Outra questão foi a de perguntar para esses participantes o que estavam fazendo lá, incentivando-os a explicarem o que já haviam feito nos encontros anteriores e questionar o que já tinham aprendido sobre teatro de objetos até aquele momento. Foi interessante notar a repetição dos principais exercícios, pois alguns jogadores que tinham dificuldade no começo, naquele momento já conseguiam fazer de forma natural e tranquila, como se já fizesse parte deles.

Ao final de cada encontro, jogadores e propositor se sentavam e tentavam pensar em como aplicar os exercícios vistos para as diferentes faixas etárias da educação infantil, pois, como falado anteriormente, cada jogador lidava com crianças que iam desde o berçário até os 5 anos de idade. Um dos exemplos trazidos foi do exercício do espelho, no qual se criou a ideia de que para bebês era melhor usar um espelho de verdade, para que assim a criança se identificasse mais rapidamente. E ao mesmo tempo, para crianças de 2 a 4 anos, poderia fazer a variação do exercício, utilizando da brincadeira “o mestre mandou”, porque assim eles estariam repetindo o movimento e ao mesmo tempo percebendo seu corpo no exercício. Essas rodas de conversa foram importantes para se ter uma reflexão, poder ver o que estavam

assimilando ou não, suas dificuldades, facilidades, e para poder, a partir de suas ideias, pensar os próximos encontros. Eram realizados também registros em folha sobre o que os marcou no encontro, podendo ser escritos, desenhados, dobraduras ou da forma que achassem que expressasse melhor suas ideias.

No momento final da oficina, foi possível perceber que os jogadores já haviam compreendido o que era Teatro de Objetos. Já conheciam algumas possibilidades de exercícios para aplicarem na sala de aula, alguns, inclusive, traziam exemplos de como já haviam usado os exercícios e que a oficina os estava auxiliando em questões simples de condução da aula, como por exemplo, contação de histórias. Eles acreditavam naquilo que estavam falando, e se inserissem um objeto na contação, também acreditavam na importância daquele objeto, e isso conseguia atrair mais a atenção das crianças para a aula.

A escolha dos objetos usados nas atividades durante as oficinas se deu pensando no cotidiano dos professores e alguns também que possivelmente podiam ser encontrados facilmente nas escolas, para que assim eles conseguissem se identificar com mais facilidade e perceberem que tinham esse material em mãos no seu dia a dia.

Os exercícios aplicados durante a oficina tiveram que ser muito bem pensados, pois o nível de dificuldade tinha de ser gradativo. Se fosse colocado um muito difícil no começo, quando os jogadores ainda estavam muito focados em questões como a vergonha e julgamento dos colegas, não conseguiriam criar histórias tão ricas como foram. Observando as atividades escolhidas para essa oficina, foi possível perceber essa estrutura gradativa.

Os professores perceberam que aquelas brincadeiras não eram só um passatempo, mas que tinham uma importância incrível em seu aprendizado, em seu despertar lúdico. E, além disso, aprenderam mais do que o esperado, porque mais do que entender a teoria, eles entenderam o corpo, a importância do teatro de objetos. É preciso explorar cada detalhe de cada encontro e tornar momentos como esse e outros que ocorrem em sala de aula como ocasiões de troca de aprendizado mútuo. Percebendo essa oficina como troca de vivências, é possível entender que os novos conhecimentos se propagam a partir da vontade de levar o que aprender adiante. Tornando possível a mais pessoas terem alcance a novas linguagens e experiências.

1.5 Conclusões

Assim, pensar na educação como uma troca é um bom exemplo para se perceber o aprendizado mútuo. E a experiência se dá através da troca, com o mundo, com as outras

peças, ou seja, a relação que se estabelece com tudo que está ao nosso redor. Podemos perceber isso na fala de Larrosa:

A experiência não é outra coisa se não a nossa relação com o mundo, com os outros e com nós mesmos. Uma relação em que algo nos passa, nos acontece. Então, o desejo de realidade está ligado à experiência, no sentido de que o real só acontece se experimentando: o real é o que nos passa, nos acontece na experiência. (LARROSA, 2008, p. 186).

No decorrer da oficina foi perceptível a entrega das pessoas envolvidas a aprender algo novo, estar presente integralmente nessa vivência, possibilitando as experiências e transformações ocorrerem. Momentos esses de aprendizados que influenciam a fluência da oficina e auxiliam no aperfeiçoamento de uma linguagem pouco explorada no país, mas que apresenta características muito relevantes também para a educação infantil.

O intuito desse trabalho inicialmente não é a criação de cenas para serem apresentadas, mas que também possa ser entendido e propagado de diferentes formas. Existe um desejo de que realizem as atividades apreendidas na oficina em suas respectivas salas de aula, mas o objetivo dessa pesquisa não é descobrir se os professores participantes levarão ou não o conhecimento para seus alunos, mas sim o trabalho realizado com eles durante a oficina e a sensibilização dos professores para o trabalho com os objetos, de modo que faça parte de seus repertórios de conhecimento e, caso sintam vontade, poderão desfrutar dessas vivências em seus ambientes de trabalho. Afinal de contas, cada um poderá repassar seus conhecimentos da maneira que achar melhor e mais efetiva.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. **O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos**. 2ª edição. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Desejo de realidade. Experiência e alteridade na investigação educativa. BORBA, Siomara; KOHAN, Walter (Org.). **Filosofia, aprendizagem, experiência**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

_____. Ensaio erótico – Experiência e paixão. **Linguagem e Educação depois de Babel**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

_____. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Universidade de Barcelona, Espanha. Tradução de João Wanderley Geraldi. Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Linguística, 2002.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica: Brasília (DF), 1998 v.3; il.

FAVARETTO, Celso F. Arte Contemporânea e Educação. **Revista Iberoamericana de Educación**. v. 53, p. 225-235, 2010.

FIGUEIREDO, Ricardo Carvalho de. **Pedagogia do teatro: Práticas contemporâneas na sala de aula/Narciso Telles (org.)** – Campinas, SP: Papyrus, 2013.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001

PARENTE, José. O papel do ator no teatro de animação. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 1, v. 1, 2005. ISSN 1809-1385.

PUPO, Maria Lucia de Souza Barros. Para desembaraçar os fios. **Educação e Realidade** (Porto Alegre), v.30, n.2, 2005, p.217-228.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1978.

VARGAS, Sandra. O Teatro de Objetos: História, ideias e reflexões. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 6, v. 7, p. 27-43, 2010.

VILLENA, Hugo. **Títeres en la escuela**. 1ª edição, Buenos Aires: Colihue, 2012.

CHIMENTAO, Lilian Kemmer. O significado da formação continuada docente. In: IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar - CONPEF, 2009, Londrina. v. 1. p. 1-6.

TELLES, Narciso. As oficinas de teatro e a prática do artista-docente. FLORENTINO, Adilson; TELLES, Narciso (orgs.). **Cartografias do ensino do teatro**. Uberlândia: Edufu, 2009. p.: 233-8.

ANEXO A – Manual

Manual de Exercícios da oficina:

Teatro de Objetos, Intervenção Lúdica na Educação Infantil.

Propositora: Nayara Silva Mendonça

O manual de exercícios foi pensado a partir da necessidade da turma que fez a oficina “Teatro de Objetos, intervenção lúdica na educação infantil”, realizada no Centro Municipal de Estudos e Projetos Educacionais Julieta Diniz - CEMEPE, no ano de 2015. O manual foi entregue a cada uma das pessoas que participaram da oficina como ferramenta de apoio e com o intuito de ser um instrumento para a recordação dos exercícios. Esse instrumental contém breves descrições dos exercícios realizados durante a oficina. Cada dia da oficina está datada e tem uma temática que serviu de apoio para pensar os exercícios.

Foto 1 – Turma do período da manhã das 7:30 às 11:30



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Foto 2 – Turma período da tarde das 13:30 às 17:30



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Exercícios aplicados na Oficina: Teatro de Objetos, Intervenção Lúdica na Educação Infantil.

1º Dia de oficina: 15/05/2015

Tema: Sensibilização e percepção corporal

Recepção e aquecimentos

Apresentação dos integrantes: dizer o nome, cargo, onde atuam e faixa etária dos alunos com que trabalham.

Alongamento e aquecimento: em roda, cada participante espreguiça, acordando o corpo, varrendo o corpo com as mãos, sacode os membros, enrola e desenrola a coluna, ao desenrolar busca o céu ficando na ponta dos pés.

Exercício de apresentação com bolinha: ainda em roda, o propositor da oficina pega uma bolinha de um tamanho que caiba na mão e seja fácil dos jogadores pegarem, antes de começar o jogo é importante deixar claro todas as instruções e regras para que não haja confusão. Depois dos esclarecimentos, o propositor olha para alguém da roda com a bolinha em mãos, fala seu próprio nome e joga a bolinha para a pessoa que está olhando, indo para o lugar desta. Assim que a outra pessoa estiver com a bolinha em mãos, esta olha para alguém e repete o processo realizado pelo propositor, e assim consecutivamente, até que todos tenham sido contemplados com a bolinha.

Regras: Todos devem estar atentos e concentrados para que possam receber a bolinha. Enquanto estiver jogando a bolinha e deslocando até o lugar do colega é preciso estar olhando nos olhos para que se estabeleça a relação.

Variação do exercício de apresentação com bolinha: agora, ao invés de falar o próprio nome, falar o nome da outra pessoa.

Andar pelo espaço: observe a forma de andar, perceba o seu corpo em relação ao outro e ao espaço, cumprimente o colega, olhe no olho, perceba o tempo e ritmo da caminhada. Pare e observe onde está, quem está perto, quem está longe, volte a andar.

Observar e perceber o ritmo da turma: andem todos juntos e parem todos ao mesmo tempo.

Regra: repetir o exercício até que encontrem uma unidade e ritmo para que consigam caminhar e pausar ao mesmo tempo.

Trabalho de fundamentos e criação

Modelar: os jogadores se posicionam em dois círculos, um interno, outro externo. Os integrantes do círculo interno ficam com os olhos fechados enquanto os do círculo externo "modelam" o corpo dos colegas, fazendo poses criativas. Depois, procuram um espaço fora do círculo e fazem com o seu corpo a mesma pose que fizeram com o corpo do seu companheiro; estes últimos, ao sinal do propositos, abrem os olhos e tentam descobrir quem os "modelou". A seguir, trocam-se os círculos. Regra: para dificultar os jogadores de descobrir quem os "modelou", os membros do círculo interno devem rodar em sentido horário e os do círculo externo no sentido anti-horário, assim, sempre irão mudar as duplas de jogadores.

Foto 3 – Exercício de Modelar



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Exploração das articulações: os jogadores andam pelo espaço e se posicionam em um lugar da sala, observam e focalizam as suas articulações, quais articulações são essas? Quais movimentos essas articulações fazem? E assim por diante.

Descobrendo as articulações do parceiro: com o mesmo princípio do exercício anterior, os jogadores andam novamente pelo espaço, agora em duplas, encontram as articulações do colega, movimentando-as e observando suas possibilidades, tomando cuidado com o limite de cada um.

Sensibilização com as bolinhas: em dupla, com uma bolinha de que caiba na palma da mão, de fácil manuseio e macia, cada membro da dupla realiza uma massagem no corpo do colega, sensibilizando principalmente as articulações. Lembrando que a bolinha pode ser texturizada, fazendo com que os jogadores sintam mais o exercício. Regra: cada dupla deve estabelecer quem é o jogador “A” e quem é o jogador “B”, pois o “A” começa massageando o “B” e depois inverte.

Exercício do espelho: ainda em dupla, um jogador de frente para o outro, decidem entre si quem primeiro conduz e quem segue. Quem conduz, então realiza movimentações com o seu corpo, enquanto quem segue tenta copiar essas movimentações, criando a ilusão de um espelho. Regra: o propositor que dirá quando as duplas irão inverter quem segue e quem conduz, os jogadores não se alternam sozinhos, pois o propositor irá sentir quando é esse momento.

Foto 4 – Exercício do Espelho



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Exercício do espelho com variação: agora, os movimentos devem ser iniciados e guiados pelas articulações, por exemplo, se no exercício anterior iniciou-se o movimento com a mão, dessa vez, inicia-se pelo pulso. Identifique onde estão as articulações e as dificuldades de movimentar essas articulações e as dificuldades do colega.

Reflexão e finalização do encontro

Percepção de mudanças corporais: os jogadores caminham pela sala e observam seu próprio corpo, estando atento ao ato de caminhar e ao espaço, sentindo as diferenças nas mudanças das sensações e percepções corporais e espaciais do momento final da oficina com o momento de chegada.

Momento reflexivo: os jogadores escolhem um espaço na sala e deitam-se no chão, fechando os olhos. O propositor da oficina faz a leitura de um texto reflexivo. O texto já usado foi o texto de Walter Benjamin, chamado "Omelete de Amoras". Após a leitura, os jogadores se levantam aos poucos, cada um no seu tempo e se sentam em roda. O texto de Walter Benjamin foi escolhido pois ele traz a reflexão de que cada momento é único, mesmo que aquele momento se repita, ele não será o mesmo.

Roda de conversa: o propositor dialoga com os jogadores sobre o texto e sobre o que pensam e o que sabem sobre teatro de objetos e as suas expectativas para com a oficina. é realizado um acordo entre propositor e jogadores, para assim poder, ao final de cada encontro, sentar e conversar sobre os exercícios e tentar pensar como esses exercícios podem ser adaptados para as crianças em suas diferentes faixas etárias. Solicite aos alunos que tragam diferentes objetos para que também possam ser utilizados durante os exercícios.

Foto 5 – Roda de Conversa



Fonte: Acervo pessoal Maria de Fátima Rodrigues de Sousa

2º Dia de oficina: 19/06/15

Tema: Manipulação (reconhecimento e exploração do objeto, técnicas de manipulação)

Recepção e aquecimentos

Alongamento e aquecimento: veja descrição do exercício aplicado no 1º encontro.

Caminhada com cumprimento: os jogadores andam pela sala, observam o corpo, o espaço, olham no olho de quem passa por eles, cumprimentam quem estiver passando e quem está longe. Param de frente com alguém, cumprimentar falando, depois com aperto de mão, a seguir com abraço, e tentam encontrar formas diferentes das convencionais de se cumprimentar. Regra: explorar todas as formas possíveis de se cumprimentar que se lembrem.

Exercício de apresentação com bolinha: veja descrição do exercício aplicado no 1º encontro.

Variação do exercício da bolinha (nome do outro): ao invés de falar o próprio nome, falar o nome da outra pessoa a qual se joga a bolinha, que agora é de uma cor diferente da usada no primeiro exercício.

Variação do exercício da bolinha (números): nessa variação do exercício da bolinha, agora feito com uma bolinha de cor diferente das duas primeiras, o jogador que começa com a bola na mão escolhe outro jogador e joga a bola para ele, começando a contar a partir do número 1, o outro jogador que pegou a bola então a joga para outro jogador, falando o número 2. A contagem continua até o número 10, e quando chegar no 10 volta novamente para o 1 e prossegue. Regra: tentar ao máximo fazer o exercício fluir de forma ininterrupta e sem deixar a bolinha cair e quando cair, voltar ao número 1, sem parar o exercício.

Trabalho de fundamentos e criação

Exercício do espelho: veja descrição do exercício aplicado no 1º encontro.

Observação dos objetos: os jogadores se deslocam até onde estão os objetos. Estes devem estar bem espalhados para que seja fácil a observação de cada um. Os jogadores observam os objetos com calma e escolhem algum que mais se familiarizam.

Exercício do espelho com os objetos: de volta em dupla, repetem a formação do exercício do espelho, só que agora cada jogador tem em mãos um objeto e os movimentos do condutor devem ser criados com o objeto. O outro jogador tenta imitar seus movimentos, também

utilizando o objeto que tem em mãos. O foco desse exercício não é mais o corpo dos jogadores, e sim o objeto que possuem. Regra: o propositos que dirá quando as duplas irão inverter quem segue e quem conduz. Os jogadores não se alternam sozinhos, pois o propositos irá sentir quando é esse momento.

Exercício da gaivota: os jogadores ficam posicionados em fila, um do lado do outro, ombro a ombro. Um jogador faz uma grande dobradura de papel em formato de avião. Essa dobradura recebe o nome de “gaivota”. O primeiro jogador da fila pega a “gaivota” e passa ao jogador ao seu lado, que por sua vez continua o movimento, de forma uniforme e ininterrupta. Ao chegar ao final da fila, o último jogador realiza um movimento de curva com a “gaivota”, retornando-a para o ponto inicial. Regra: os jogadores precisam realizar movimentos ondulatórios com a “gaivota”, de forma que se assemelhe a um voo.

Foto 6 – Exercício da Gaivota



Fonte: Acervo pessoal Maria de Fátima Rodrigues de Sousa

Exploração dos objetos: os jogadores se deslocam até onde os objetos estão espalhados e cada um deixa-se atrair por um objeto e o pega. Observam esse objeto em suas funções “originais”. Exploram movimentos, posturas e organizações dos objetos que não são as “originais”. Tentam olhar para o objeto de outra uma forma. Depois de observar os seus possíveis movimentos, escolhem e determinam uma sequência. Estabelecendo um roteiro. Algumas instruções podem ser dadas aos jogadores durante esse exercício para que reflitam, como por exemplo, Como o objeto anda? Como é o corpo dessa personagem? Como sabemos

para qual direção ele se desloca? O que se move em seu corpo nesse deslocamento? A personagem percebe as coisas que estão a sua volta? Como percebe? Como reage? Por que parte ele olha? ouve? cheira? Ele olha para onde quer ir antes de deslocar-se? Ele percebe o mundo à sua volta? Como é o corpo dele? Essas instruções auxiliam para a percepção e exploração do funcionamento a partir de cada caso.

Foto 7 – Exploração dos objetos



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Apreciação dos roteiros: agora em roda, um jogador de cada vez mostra para a turma a sequência de movimentos que conseguiu criar a partir da exploração de movimentos e possibilidades com o objeto escolhido anteriormente.

Criação de roteiro com novo objeto: o objeto do exercício anterior é devolvido e cada um escolhe outro objeto. Observam esse novo objeto, da mesma maneira feita anteriormente e exploram as diferentes possibilidades de movimentação. Criam um novo roteiro para apresentação, levando em consideração as observações feitas no momento anterior. Um

jogador de cada vez vai até uma mesa que está posicionada à frente da turma, em forma de palco e apresenta sobre essa mesa o roteiro que conseguiu criar com o objeto. A apreciação das cenas será feitas em formação de palco e plateia.

Reflexão e finalização do encontro

Citações como base para reflexões: o propositor apresenta algumas citações reflexivas, assim como no final do primeiro encontro, só que dessa vez com textos sobre Teatro de Objetos.

Registro: o propositor entrega uma folha em branco para cada jogador e pede para que realizem o registro sobre o que vivenciaram nesse encontro de alguma forma, podendo ser de forma escrita, desenhada ou do jeito que os jogadores preferirem.

Roda de conversa: após efetuarem o registro, os jogadores colocam as folhas espalhadas pelo chão da sala, se sentando em roda em volta dos mesmos. Observam os registros, conversam sobre o encontro e sobre as possíveis variações que podem fazer com cada exercício para se adaptar a cada faixa etária que trabalhem.

3º Dia de oficina: 21/08/15

Tema: Criação com objetos (exercícios com criações de imagens e cenas com objetos).

Recepção e aquecimentos

Alongamento e aquecimento: veja descrição do exercício aplicado no 1º e no 2º encontro.

Jogo com bolinha: veja descrição do exercício aplicado no 1º e no 2º encontro.

Variação do exercício da bolinha (nome do outro): veja descrição do exercício aplicado no 2º encontro.

Variação do exercício da bolinha (números): veja descrição do exercício aplicado no 2º encontro.

Variação do exercício da bolinha (todas bolinhas em jogo e troca de lugares): nesse último exercício todas as variações anteriores são feitas juntas, obedecendo a cor das bolinhas utilizadas anteriormente, por exemplo, se no primeiro exercício a cor da bolinha era rosa, então quando um jogador estiver com a bola rosa em mãos tem de dizer o próprio nome, e assim por diante. Em algum momento desse exercício todas as bolinhas estarão em jogo e

dessa vez, os jogadores trocam de lugar sempre que jogarem a bolinha. Regra: Oriente os jogadores para que se atentem para as bolinhas e o que devem fazer observando as cores das mesmas.

Foto 8 – Exercício da bolinha e suas variações



Fonte: Acervo Maria de Fátima Rodrigues de Sousa

Andar com variações de velocidade: os jogadores começam caminhando normalmente pela sala, como no cotidiano, aumentam um pouco a velocidade para uma caminhada rápida como se estivessem apertados para ir ao banheiro. Aumentam ainda mais um pouco a velocidade, como uma leve corridinha para não perderem o ônibus. Por último, aumentam para um ritmo mais rápido como se fossem chegar atrasados ao serviço.

Reflexões e interações com uma frase: os jogadores diminuem o ritmo do exercício anterior, voltando a uma leve caminhada. Enquanto caminham, pensam em uma frase relacionada à suas vidas ou a alguma coisa que lhes aconteceu durante a semana. Falam a frase para si mesmos cochichando enquanto continuam a caminhada. Depois de um tempo, parem e observem quem está perto, se aproximem dessa pessoa e fale a frase. Voltem a andar, parem novamente e se aproximem de alguém, abraçando essa pessoa ao dizer a frase. Repitam o processo novamente, agora dando as mãos ao falar a frase. Regra: os jogadores têm de

observar para que cada vez que se aproximarem de alguém para dizer a frase, um jogador tem de falar primeiro e depois o outro, cada um na sua vez.

Trabalho de fundamentos e criação

Manipulação com fios imaginários: em dupla os jogadores devem observar o corpo do parceiro, imaginando que em cada articulação existe um fio imaginário que ele pode pegar e puxar, assim um deve manipular o outro a partir desses fios, como se o parceiro fosse um boneco. Deve se estabelecer a ordem para que todos manipulem e sejam manipulados.

Exploração e brincadeira com os objetos: os jogadores vão até onde os objetos estão espalhados e escolhe um deles, acham um lugar no espaço da sala para explorar/ brincar com as possibilidades desse objeto. As criações podem ser feitas de forma livre, podendo ter interferência do corpo ou não, como acharem melhor. Depois de se sentirem confortáveis com as criações, se sentam em roda e apresentam para o grupo o que criaram.

Criação de história utilizando diferentes níveis de altura: dividam a sala em dois grupos. Cada grupo pensa uma breve história para contar com os objetos, só que dessa vez terão que utilizar os planos baixo, médio e alto. Podem utilizar a quantidade de objetos que acharem necessário. Após ensaio e preparação dos grupos, apresentam para o outro grupo o que conseguiram criar, lembrando-se de utilizarem os planos.

Exercício da família dos objetos: o propositor questiona os jogadores com a pergunta "Para você, o que é família?". Deixe com que cada um expresse o que pensa de forma livre. Depois das respostas, se ninguém se lembrar, lembre-os que família também é formada por herança genética. Forme com o apoio dos jogadores, a partir do conceito de herança genética, uma família com alguns objetos, para que os jogadores possam entender o que deve ser feito. Cada jogador forma uma família para si, com o conceito de herança genética em mente. Cada família criada precisa ter um patriarca/ matriarca que tem dois filhos e cada um desses filhos tem mais dois filhos. Exemplo: Pai, filhos e netos. Regra: É importante mostrar um exemplo conciso para que possam se inspirar.

Foto 9 – Exercício da família dos objetos



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Criação de histórias para as famílias: após cada jogador montar uma família para si, devem pensar em uma história para aquela família. Após a história for montada, cada jogador apresenta para o resto o que criou. Regras: Importante dar tempo suficiente para que os jogadores possam criar histórias com as quais se sintam confortáveis. Lembre os jogadores da importância de se respeitar a ordem hierárquica da família.

Reflexão e finalização do encontro

Exposição de vídeos: mostre alguns vídeos para os jogadores para assim levantar algumas questões e para que possam apreciar alguns trabalhos realizados no campo do Teatro de Objetos. Faça alguns comentários durante os vídeos, mencionando, por exemplo, as diferenças entre as cenas, o posicionamento de cada um na cena, a diferença entre estar dentro ou fora de cena e assim por diante. Alguns exemplos de vídeos que foram usados na oficina já

realizada são, “Pequenos Suicídios” do grupo Rocamora Teatre, “Zôo-ilógico” da Cia Truks e “Ressaca” da companhia Belga Gare Centrale.

Registros e conversa: ao final do encontro, conversem sobre os vídeos e as variações dos exercícios que podem ser feitas com as crianças, e façam um registro sobre as atividades realizadas nesse encontro, lembrando que esse registro pode ser feito de forma livre em uma folha.

4º Dia de oficina: 25/09/15

Tema: Diferentes possibilidades de criação com objetos (resgate e novas explorações com os objetos)

Foco: Narrativas diferentes, com posicionamentos dentro e fora da cena.

Recepção e aquecimentos

Alongamento: veja descrição do exercício aplicado nos encontros anteriores.

Jogo com bolinha: veja descrição do exercício aplicado nos encontros anteriores.

Variação do exercício da bolinha (nome do outro): veja descrição do exercício aplicado nos encontros anteriores.

Variação do exercício da bolinha (números): veja descrição do exercício aplicado nos encontros anteriores.

Variação do exercício da bolinha (todas bolinhas em jogo e troca de lugares): veja descrição do exercício aplicado nos encontros anteriores. A única variação que acontecerá dessa vez é que toda vez que algum jogador deixar uma bolinha cair, todos tem que parar e bater palmas.

Trabalho de fundamentos e criação

Criação de personagem com parte do corpo: cada jogador escolhe uma parte de seu corpo, brinca com ela, explora as movimentações e possibilidades. Acessórios podem ser disponibilizados para complementar a caracterização da parte do corpo que será o personagem. Esse é um exercício voltado para o teatro de boneco, mas auxilia na criação de narrativas e posicionamento na cena.

Foto 10 – Criação de personagem com parte do corpo



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Possíveis posicionamentos na narrativa: o propositor fala sobre os possíveis posicionamentos para narrar uma história, como:

1º) Narrar a história se posicionando de fora da cena;

2º) Narrativa com interação, hora narra se posicionando fora e hora interage se colocando em cena;

3º) Narrar de dentro da cena, sendo parte da cena. Após a apresentação desses conceitos, cada jogador cria uma pequena cena a partir do trabalho realizado com a parte do corpo do exercício anterior, apresentado para a turma em seguida.

Apresentação através do objeto: o propositor escolhe um objeto para exemplificar o exercício. Observa e escolhe algum objeto que lhe represente ou possua características similares, então se apresenta a partir do objeto, dizendo qualidades ou defeitos que existam no objeto, mas que também existam em si. Ele estará descrevendo o objeto para a turma, mas também a si mesmo. Em seguida cada jogador também escolhe um objeto que te represente, da mesma forma. Um de cada vez vai até a mesa posicionada em forma de palco e se apresenta da mesma forma que o propositor. Regra: no momento da apresentação, esta não pode ser feita usando pronomes, ou seja, o jogador não pode se dirigir ao objeto falando “ele”,

“ela”, e assim por diante, tem de dizer de maneira geral, por exemplo, “é grande” ou “é pequeno”.

Foto 11 – Apresentação através do objeto



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Criação de história com objetos surpresa: um dos jogadores senta-se em uma cadeira com mesa com os olhos fechados, os outros integrantes do grupo escolhem três objetos e colocam em cima da mesa em uma ordem, o jogador abre os olhos, olha os objetos e conta uma história que ele terá de improvisar. Regra: a ordem dos objetos colocados na mesa pelos jogadores só pode ser alterada após o início da história pelo jogador sentado.

Foto 12 – Criação de história com objetos surpresa



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Criação de cena coletiva explorando os diferentes posicionamentos de narrativa: os jogadores se organizam em grupos e criam uma história pensando nas formas de narrativas explicadas a eles anteriormente. Pensam onde deverão utilizar elementos vistos nos exercícios tanto desse encontro, quanto dos anteriores, como: família, utilização de partes do corpo, criação com improvisação, apresentação, dentre outros, mas sempre levando em conta a narrativa.

Reflexão e finalização do encontro

Registro: cada jogador faz, como nos encontros anteriores, um registro pessoal do encontro.

Roda de conversa: no final, sentem e conversam sobre cada exercício e suas adaptações e falem também questões relevantes para o processo de aprendizado, dúvidas, dicas, trocas de conhecimento, dentre outras coisas.

5º Dia de oficina: 16/10/15

Tema: Aula professor personagem (Chegar como professor personagem)

Recepção e aquecimentos

Recepção dos alunos: alguém precisa recepcionar os jogadores, pois o propositor estará no papel de professor personagem, que é um personagem que o propositor escolhe o que vai ser, um personagem que mais vai chamar a atenção dos jogadores para si. Assim sua entrada se dá quando a turma estiver completa, ou perto de estar completa, fazendo com que haja mais possibilidades de interação. O propositor então surge no papel de personagem escolhido. Na oficina que já foi realizada, a personagem escolhida foi a “velhinha”, que surgiu procurando por sua mala.

Interação do professor personagem: o propositor precisa interagir com os jogadores como se estivesse aguardando o começo da oficina tanto quanto eles. Puxe assunto com todos em tom alto, chame a atenção ainda mais para si.

Alongamento: o propositor, que precisa estar inerte em seu personagem, cria algum tipo de situação criativa onde ele e os jogadores necessitam de alongamento, entrando no exercício onde cada participante espreguiça acordando o corpo, varrendo o corpo com as mãos, sacode os membros, enrola e desenrola a coluna, ao desenrolar busca o céu ficando na ponta dos pés. Essa é uma sugestão para que o exercício flua com mais facilidade. A propositora da oficina já realizada começou falando que teve uma viagem muito longa e gostaria de esticar um pouco a coluna, aproveitando para iniciar o alongamento.

Foto 13 – Alongamento com professor-personagem



Fonte: Acervo pessoal Maria de Fátima Rodrigues de Sousa

Jogo das bolinhas: ainda no estereótipo do personagem, o propositor cria alguma outra situação para entrar no exercício da bolinha. A propositora da oficina já realizada criou uma situação onde ela encontrava as bolinhas na mala e pedia para uma pessoa segurar a bolinha. A velhinha falava o próprio nome e falava coisas como: “passa essa bolinha pra outra pessoa e fale seu nome, pode ir falando que eu estou escutando”, depois entregava outra bolinha e perguntava, “seu nome é qual mesmo? fulana e o nome daquela ali é qual? Manda a bolinha e fala o nome dela que eu vou escutando, pode ir falando, tem que falar algumas vezes pra eu aprender”. “Eu preciso tomar um remédio daqui a 10 segundos, vai passando a bolinha pra ir contando”. “Não, você não está em um lugar legal não minha filha, passa pra outra pessoa e vai para o lugar dela”. Por último, inserindo mais uma variação no exercício, onde além de todas as bolinhas de cor diferentes estavam em jogos, ela introduzia uma vassoura. Os jogadores precisavam jogar todas as bolinhas, fazendo os comandos necessários a cada cor das mesmas, enquanto passavam, ininterruptamente, umas às outras a vassoura. A propositora, ainda imersa na personagem dava algumas instruções, como: “Segura aqui querida. Não, vai passando pro lado, quando chegar em mim eu pego de novo”. Se os jogadores estivessem com dificuldades, falava algumas coisas para incentivar, por exemplo: “Ai que povo mole, na minha época eu fazia isso de olho fechado e com a mão nas costas”.

Trabalho de fundamentos e criação

Apresentação e escolha dos objetos: os jogadores interagem com os objetos espalhados, observando, conversando e brincando com eles. Na oficina já realizada, a propositora levou

uma mala cheia de objetos, onde falava para os alunos que aqueles objetos tinham múltiplas possibilidades, eles ganhavam vida e podiam ser o que a pessoa quisesse. Os jogadores, depois de explorarem seus objetos, interagem entre si, apresentando seu "amigo" objeto uns para os outros.

Foto 14 – Apresentação e escolha dos objetos



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Apresentação através do objeto: como realizado no 4º encontro, os jogadores escolhem um objeto que se pareçam mais consigo e apresentam para a turma aquele objeto, como se estivesse apresentando a si mesmo. Lembrando-se da regra de não se usar pronomes. A "velinha" usou para incentivo a seguinte frase: “tenho um segredo para contar para vocês, todo mundo tem pelo menos um objeto que se parece consigo, deem uma olhadinha e descubra qual é o que se parece com você, se tiver dificuldade e só escutar com atenção que eles costumam chamar você”.

Foto 15 – Apresentação através do objeto



Fonte: Acervo pessoal Nayara Silva Mendonça

Exercício da família: os jogadores devolvem os objetos. Reúnem-se ao redor dos mesmos e o propositosor pede para eles separarem os objetos por semelhança, como se fossem da mesma família, como feito no exercício do 3º encontro. Lembrando-se da importância da herança genética. Algumas frases podem ser ditas para o propositosor, enquanto ainda estiver no personagem para ajudar os jogadores no exercício, como: “olha que engraçado, tem alguns objetos que se parecem com outros, será que são parentes? Acho que são da mesma família! Nossa eles devem estar tristes de estarem separados da sua família. Vamos ajudar eles a ficarem juntos? Vamos reunir as famílias”.

Foto 16 – Exercício das famílias

Fonte: Acervo pessoal Maria de Fátima Rodrigues de Sousa

Criação de histórias com objetos surpresa: mesmo exercício aplicado no 4º encontro. Única variação é que dessa vez, ao invés dos jogadores estarem sentados em uma cadeira, com os objetos na mesa, estão em roda com os olhos fechados. Os objetos estarão espalhados no meio da roda. Eles pegam os objetos ainda de olhos fechados e, ao abrirem, contam uma história improvisada sobre aqueles objetos.

Reflexão e finalização do encontro

Roda de conversa e conceituação sobre o Teatro de Objetos: todos se reúnem em roda para discutir sobre o professor personagem, sobre essa forma de condução de aula, sobre suas impressões disso e assim por diante. Conversem também sobre o Teatro de Objetos e tudo que foi trabalhado sobre esse ramo do teatro, podendo o propositos levar citações para melhor conceituar essa linguagem.

Registro/ carta: como nos outros encontros, peça para que os jogadores realizem algum tipo de registro, mas dessa vez não somente sobre esse encontro, mas sobre toda a oficina realizada. Uma sugestão é que façam em forma de carta. Para finalizar a oficina, pode ser entregue algum tipo de material para os jogadores, para que assim possam ter uma base caso apliquem o que aprenderam com seus respectivos alunos.

ANEXO B – Fichas de exercícios³

JOGO COM BOLINHAS E BASTÃO

PREPARAÇÃO
Grupo todo.

FOCO
Manter a bola e o bastão no espaço em movimento.

DESCRIÇÃO
Os jogadores ficam em pé no círculo. A pessoa que estiver com a bola ou o bastão joga ou passa para outra pessoa seguindo as instruções previamente determinadas. As bolas serão inseridas no jogo uma de cada vez e por último o bastão e em determinado momento todas as bolinhas e o bastão estarão em jogo. Cada objeto terá sua respectiva função. Por exemplo, a primeira bola ao ser lançada pela pessoa que está segurando deverá ser jogada ao mesmo tempo em que fala seu próprio nome, e a pessoa que pega, ao arremessar para outra pessoa fala seu próprio nome e por aí consecutivamente. Aos poucos serão inseridas as outras bolas e por último o bastão. A primeira bola falar o próprio nome, a segunda bola falar o nome do colega, a terceira bola contar de 1 à 10, a quarta bola trocar de lugar indo para o lugar de quem você jogou a bola e por último o bastão que será passado de mão em mão no sentido horário de forma linear.

INSTRUÇÃO
Mantenha contato visual entre os jogadores. Como está a expressão facial ao desempenhar o exercício? Neutralize-a! Evitem a dispersão. Compreendam a velocidade e a harmonia do exercício. Lembrem-se dos comandos!

AValiação
Jogadores, as bolas e o bastão estavam sempre em movimento? Ouve encontro de olhares para que estabelecessem comunicação para troca? Estavam todos atentos e disponíveis para que o jogo acontecesse?

NOTAS

1. Dê a instrução antes de inserir cada objeto. Se for preciso lembre qual é a instrução de cada objeto durante o jogo.
2. Relembre sempre que necessário a importância do contato visual.

FAMÍLIA DE OBJETOS

PREPARAÇÃO
Grupo todo ou jogadores na plateia.

FOCO
Separar os objetos por semelhanças.

DESCRIÇÃO
Os jogadores (o grupo todo se possível) selecionam dentre os objetos inicialmente um patriarca ou matriarca que será o ponto de partida para a criação da família. Logo após escolhem mais dois objetos que serão colocados logo abaixo (os filhos) e por fim mais quatro objetos (os netos), posicionando dois abaixo de cada objeto colocado anteriormente. Esses objetos serão escolhidos a partir de semelhanças genéticas entre eles, como o material que é feito, textura, cor, dentre outras semelhanças. Depois de concluída a primeira família serão criadas outras novas famílias, uma para cada jogador. Cada jogador se posiciona frente a sua família de objetos e um por vez conta a história dessa família, até que todos tenham apresentado suas histórias.



INSTRUÇÃO
Contem a história seguindo a ordem hierárquica. Observem as semelhanças entre os objetos. Todos os objetos selecionados se encaixam na família posicionada? Usem a criatividade ao contarem a história! Aproveitem as características do objeto para auxiliarem na contação da história.

AValiação
Os jogadores conseguiram separar os objetos obedecendo suas semelhanças? Conseguiram aproveitar as características dos objetos para auxiliar na criação da história? Entenderam a estrutura da família dos objetos?

NOTAS

1. Estabelecer uma ordem hierárquica pode auxiliar na organização das ideias para a criação da história.
2. É importante estimular os jogadores a utilizarem as características dos objetos, pois assim ressaltarão mais o sentido da utilização daqueles objetos para a criação daquela determinada história.

³ Essas fichas de exercícios foram inspiradas no modelo de fichas da Viola Spolin. Podem ser encontradas em seu livro Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin.

EXERCÍCIO DA GAIVOTA

PREPARAÇÃO
Grupo todo.

FOCO
Manipular o avião de papel pela fila, sem interrupção.

DESCRIÇÃO
Os jogadores ficarão posicionados em fila, de ombro a ombro. Um jogador ou o proponente fará uma grande dobradura de papel em formato de avião, que receberá o nome de "gaivota". O primeiro jogador da fila pegará a gaivota e passará ao jogador ao lado, e assim consecutivamente, de forma uniforme e ininterrupta, seguindo um movimento ondulatório que através da leveza, trará a sensação de voo, por meio da manipulação. Ao chegar ao último jogador, este fará um movimento de curva e devolverá ao jogador que estava ao seu lado, voltando a gaivota ao seu ponto inicial.

INSTRUÇÃO
Como fazer com que a gaivota se movimente de maneira uniforme? Observe como o parceiro lhe passa a gaivota. Sinta o movimento! Percebam a velocidade! Não cessem o movimento. Cuidado com a curva para que seja suave e continue o movimento.

AVALIAÇÃO
Os jogadores conseguiram manter a gaivota em movimento uniforme e ininterrupto? Quais foram as dificuldades encontradas? Se o público não conseguisse ver os jogadores, perceberiam um movimento de voo na gaivota?

NOTAS

1. Dê as instruções antes de iniciar o jogo e as relembre durante o exercício, para conseguir uma melhor desenvoltura dos jogadores.
2. Crie uma dobradura de avião grande o suficiente para facilitar o manuseio.

APRESENTAÇÃO ATRAVÉS DO OBJETO

PREPARAÇÃO
Jogadores na plateia.

FOCO
Apresentar-se através das características do objeto

DESCRIÇÃO
Um jogador se posiciona atrás de uma mesa ou estrutura, dando foco ao objeto que escolheu previamente para representar-lhe. O jogador apresenta características do objeto, que também são características pessoais, sem a utilização de pronomes. Exemplo, a garrafa de vidro é transparente, firme, útil... Ao finalizar outro jogador entra para se apresentar.

INSTRUÇÃO
Perceba se as características do objeto são características suas também. Arrisque-se! Não perca o foco do objeto.

AVALIAÇÃO
Todas as características apresentadas eram tanto do próprio jogador quanto do objeto? Conseguiram seguir a proposta do exercício? Quais foram as dificuldades encontradas? O objeto escolhido lhe representava bem?

NOTAS

1. Os jogadores muitas vezes desviam da proposta inicial, trocando as características físicas do objeto, por descrições abstratas.
2. Não utilizar pronomes auxilia para que os jogadores não percam o foco do objeto.

EXPLORAÇÃO DOS OBJETOS

PREPARAÇÃO
Grupo todo.

FOCO
Selecionar um objeto por afinidade e explorar as possibilidades do mesmo.

DESCRIÇÃO
Os jogadores se deslocam até onde estão os objetos, neste momento, se deixam atrair por um objeto, pegando-o. Observarão o que aquele objeto faz, como é seu corpo, se ele se movimenta, seu deslocamento, sua forma, como esse objeto percebe o mundo à sua volta e assim por diante. Logo após, explorarão novas possibilidades para aquele objeto, que fujam de sua função usual e original. Por último, criarão um roteiro de ações com os movimentos descobertos através da exploração com os objetos.

INSTRUÇÃO
Identifiquem qual objeto lhe atrai mais. Observe! Como este objeto se porta? Ele anda? Ouve? Cheira? Crie! Explore! Quais as limitações e possibilidades desse objeto? Seja criativo!

AVALIAÇÃO
Os jogadores conseguiram identificar as funções originais do objeto? Exploraram ao máximo suas funções não usuais? Identificaram as mais diversas possibilidades para aquele objeto? Conseguiram criar um roteiro de ações a partir da exploração?

NOTAS

1. Dê as instruções durante o exercício, para ampliar as possibilidades criativas dos jogadores.
2. Perceba e ajuste o tempo do exercício de acordo com o tempo necessário de exploração dos jogadores.

CRIÇÃO DE HISTÓRIA COM OBJETOS SURPRESA

PREPARAÇÃO
Jogadores na plateia.

FOCO
Improvisar história a partir de objetos selecionados pelos outros jogadores.

DESCRIÇÃO
Um jogador se posiciona sentado atrás da mesa de olhos fechados, enquanto outros jogadores escolhem três objetos e os dispõem sob a mesa. Somente depois dos objetos estarem distribuídos a frente do jogador que este abrirá os olhos e verá quais objetos foram selecionados para que ele improvise uma história. A ordem dos objetos somente poderá ser alterada antes da apresentação, sendo necessário que esse jogador trace mentalmente um esboço prévio do que pretende, para que assim possa estabelecer a ordem desses objetos. Após posicionar os objetos como melhor lhe convier, apresentar de forma improvisada uma história para a plateia utilizando os objetos.

INSTRUÇÃO
Esboce somente o necessário para ordenar os objetos, ampliando assim as possibilidades de criação durante a improvisação. Use a imaginação! Esteja aberto a experimentação. Apropriar-se das características do objeto como suporte para a cena.

AVALIAÇÃO
Os jogadores souberam improvisar com os objetos? Tiveram dificuldade em seguir a sequência dos objetos pré-estabelecidos pelo próprio jogador? Essa ordem auxiliou ou atrapalhou na improvisação da cena?

NOTAS

1. Nesse exercício os jogadores costumam apresentar dificuldade em iniciar a improvisação da história, por inseguranças. Incentive-o a experimentar sem medo de erros e acertos, apenas brincar com criatividade.

ANEXO C – Registro Audiovisual (Link)

Vídeo da oficina disponibilizado no YouTube, com acesso pelo link:
<https://youtu.be/eg41XIH2n5Q>