

# O EXERCÍCIO COMO CONSTRUÇÃO EDUCATIVA: JOGO TEATRAL, PIAGET E A FUNÇÃO SIMBÓLICA

## Exercise as educational construction: theater game, piaget and the symbolic function

*Onira de Ávila Pinheiro Tancrede*  
Universidade Federal de Goiás - UFG

**Resumo:** A partir da relação Spolin – Piaget, o artigo relaciona o pensamento de Jean Piaget e a prática dos jogos improvisacionais de Viola Spolin ([1963]) no desenvolvimento do pensamento intuitivo num exemplo de prática escolar.

**Palavras-chave:** Educação; Jogo Teatral; Intuição; Viola Spolin.

**Abstract:** Based on the Spolin – Piaget relationship, the article relates Jean Piaget's thinking and the practice of Viola Spolin's improvisational games ([1963]) in the development of intuitive thinking, in an example of school practice.

**Keywords:** Education; Theatrical games; Intuition; Viola Spolin.

## **Os jogos em sala de aula**

Neste estudo, trazemos algumas experiências pessoais com os jogos teatrais, vivenciadas com educandos/jogadores (crianças/performers) de nove a treze anos de idade. Durante essas vivências teatrais se percebem traços marcantes e bem característicos do pensamento intuitivo, pesquisado e apresentado nos estudos de Piaget ([1945]1978) e de Spolin ([1963]2008), e que são elaborados pela relação entre significado (elemento imaginado) e significante (elemento dado).

O relato de experiência foi realizado por dados observacionais (protocolos), que estão no caderno de anotações elaborado antes, durante e pós-aula. Nele, apresenta-se o olhar sobre o que se está vendo e percebendo nas aulas de teatro, como alguém que educa, mas que também se educa nesse contínuo e dinâmico processo que é o conhecer, seguindo os processos metodológicos de Spolin ([1963]2008), bem como o entendimento da progressão de conhecimentos apresentada por Piaget ([1945]1978). Usam-se também os relatos das crianças, escritos a cada dia por uma delas em um caderno de anotações das aulas, ou seja, o protocolo para registrar as atividades realizadas pelos educandos/jogadores. Esse caderno de anotações recebeu o nome de “**Diário de bordo**”.

Nesse diário, um dos participantes do grupo se oferece espontaneamente para fazer os registros do dia, descrevendo a sequência e os detalhes do que ocorreu na aula. O registro poderá ser acompanhado de desenhos, se assim o educando/jogador preferir, caso julgue ser o melhor para mostrar sua opinião. A regra é a de que todos poderão fazer seus relatos dos momentos vivenciados nas aulas de teatro. Após registrar o andamento da aula, do ponto de vista de quem escreveu, ele, o educando/jogador, ainda dedica um momento para expressar sua opinião, para além daquilo que já observou e relatou. Na próxima aula, o protocolo/diário de bordo é lido para o grupo, que debate e discute os registros.

A importância dos registros se dá pela oportunidade que a criança tem de poder se expressar pela escrita/desenho e, depois, pela leitura de suas ideias sobre o evento de que participou, e elaborar individualmente e depois coletivamente o

processo. Para essa reflexão, escolheu-se alguns protocolos/diários de bordo, de acordo com a necessidade de melhor exemplificar como a relação significante/significado acontece nos jogos teatrais e sua relação com a experiência intuitiva. O critério de escolha se deu a partir daqueles relatos que mais se aproximam do conceito de experiência intuitiva e que demonstram uma maior aproximação com os conceitos teóricos sobre a função simbólica e o jogo teatral, elaborados nesta pesquisa desde os estudos dos autores Piaget ([1945]1978) e Spolin ([1963]2008). Contudo, sabe-se que Viola Spolin reconhecia que o termo intuição recebia outras significações e, por isso, reiterava em seus estudos, no livro *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin*, que:

Intuição, da maneira como é utilizado nesse trabalho, recebe outras denominações por inúmeras outras escolas. Pelo fato de ser uma fonte indefinida e talvez indefinível, a intuição significa aqui área X – a área a partir da qual o artista (o poeta, o filósofo, o cientista, o professor, a dona de casa) busca inspiração. **O intuitivo promove o intelecto**, a mente, a memória, o conhecido e mergulha em fontes escondidas, sem rótulos. **O uso do intuitivo (área X) não pode ser ensinado**. É preciso ser surpreendido por ele. É algo que simplesmente acontece! (SPOLIN [1975]2012, p. 59, grifo dos autores)

#### **Dados observacionais:**

Local: ITEGO em Artes Basileu França

Data: 08/09/2016

Duração: 4h/a

Número de educandos: 16 crianças (12 meninas e 4 meninos)

Faixa etária: 11 a 12 anos

#### Aula 1:

Importante lembrar que o grupo é composto por crianças que já participaram de outras atividades teatrais, que até mesmo já passaram pela experiência de

apresentarem seus trabalhos a uma plateia, assim como também há educandos/jogadores que nunca tiveram nenhuma vivência anterior com a prática teatral.

O curso FICT (Formação Inicial Continuada em Teatro) está dividido em cinco módulos, separados de acordo com cada faixa etária dos nove aos treze anos, mas nem todos iniciam as atividades logo aos nove anos, pois para ingressar a este curso não há o pré-requisito que as crianças iniciem suas atividades apenas aos nove anos e sim em qualquer um dos cinco módulos, obedece-se apenas o critério de estar na idade correspondente a sua faixa etária.

A aula tem duração de 4hs/a, considerando que cada aula corresponde a 50 minutos, sendo eles liberados para o intervalo de 10 minutos, entre as 2hs/a iniciais e às 2hs/a finais. A aula que vou descrever nesse momento foi pensada e programada a partir da relação das estruturas dramáticas do jogo teatral **onde** (lugar), **quem** (personagem) e **o quê** (ação), retiradas do livro *Improvisação para o teatro*, de Viola Spolin ([1963]2008), com as características dos jogos simbólicos (significado/significante) e a experiência intuitiva. Trabalham-se as três essências do jogo: **foco**, **instrução** e **avaliação**.

1º momento: Leitura do protocolo da aula anterior – Diário de bordo.

2º momento: Alongamento corporal. Trabalhar o imaginário simbólico a partir da sensibilização com estímulos diversos na construção da relação entre (significado/significante). Criando (elemento imaginado – significado) figuras geométricas, objetos e animais a partir do corpo que cria (elemento dado-significante).

Peço que as crianças experimentem alongar o corpo utilizando formas geométricas. Deitados no chão e depois em pé, as crianças utilizam o elemento dado (corpo) para criar linhas retas, onduladas, curvas, quadrados, triângulos e círculos. Esses (elementos dado-significante) com o corpo são posteriormente traduzidos em (elementos imaginados-significados) ruas, ondas, pontes, casas, instrumentos musicais, bambolês, casas, enfim, uma vasta variedade de elementos

que são criados intuitivamente sem uma pré-combinação, sem uma “reflexão”, mas que surgem durante o exercício, a partir dele, e vão se intensificando cada vez mais, com novas e prazerosas possibilidades, porque além de alongar o corpo, as crianças vão experimentando novas formas, ultrapassando limites, exercitando sua coordenação motora e experienciando sua criatividade intuitiva. O alongamento torna-se não mais um simples exercício, mas uma nova oportunidade de criação, o que eu chamaria de **criar em ação ou criação**. O objetivo dessa atividade está em proporcionar, durante o alongamento, momentos de criação e transformação, para que esses exercícios possam também prepará-los para os próximos momentos da aula, criando uma conexão com o que está por vir.

3º momento: Aquecimento, seguindo os aspectos metodológicos de Viola Spolin ([1963]2008), com o uso de um jogo tradicional chamado **bandeirinha**, que também recebe outros nomes como **pique bandeira**, **rouba bandeira**, no qual “[j]ogos tradicionais invocam algo como a resposta de luta – ação espontânea pela sobrevivência” (SPOLIN, [1986]2010, p. 54). O jogo **bandeirinha** foi escolhido porque pode ser jogado com crianças de todas as idades em um espaço amplo, que pode ser quadra, rua, praça, espaços ao ar livre ou então auditórios, corredores, salas de aula, onde as crianças possam correr de um lado ao outro sem obstáculos que possam atrapalhar as equipes.

Primeiro, fazemos a divisão das equipes, de preferência que seja o mesmo número de crianças para cada uma das equipes, o número de jogadores para participar desse jogo, vai depender do espaço onde o jogo vai ser jogado. Caso tenha um jogador a mais em uma das equipes, este poderá ser o juiz do jogo, se assim todos concordarem, e fazer a conferência, se as regras do jogo estão sendo cumpridas, por exemplo. Neste caso, as equipes terão que se revezar para que todos possam participar ativamente do jogo e não deixar apenas o mesmo jogador sendo, do começo ao fim, o juiz deste jogo, porque isso poderá ser muito entediante ao jogador que foi escolhido para ser o juiz, desempenhando a mesma função do início ao fim do jogo bandeirinha.

Depois do espaço escolhido organizado, e dos jogadores divididos em dois grupos/equipes, começamos a explicar como funciona o jogo **bandeirinha** para os jogadores. O espaço é dividido em duas partes, de modo que os dois lados fiquem do mesmo tamanho, podemos definir a distância com uma fita métrica ou com o número de passos iguais para cada um dos dois lados, e suas respectivas bases, onde ficam as bandeirinhas de cada grupo, podemos marcar o espaço riscando com giz, ou colocando uma madeira, uma vassoura, um rodo para delimitar o espaço de cada uma das equipes. Cada uma das duas equipes terá uma bandeirinha, que poderá ser qualquer objeto concreto pequeno que tenham por perto, como chinelos, sapatos, bolas, lápis, canetas, borrachas, algo que seja fácil de visualizar e fácil de carregar de um lado para o outro. Este objeto concreto usado pelas equipes será a *bandeirinha* a ser capturada e carregada de um lado ao outro. Por isso o nome bandeirinha, ou seja, aquela que demarcar territórios, todos querem capturar o território do grupo adversário. Podemos ver, no quadro abaixo, a divisão do espaço e o lugar onde ficarão os jogadores do grupo/equipe (A) e (B) e onde ficará a bandeirinha da base (A) e (B), no início do jogo. É possível mostrar aos estudantes essa imagem para que todos consigam perceber como funciona a distribuição dos jogadores e do espaço no jogo bandeirinha:

BASE (A) Bandeirinha	GRUPO/EQUIPE (A)	GRUPO/EQUIPE (B)	BASE (B) Bandeirinha
----------------------------	---------------------	---------------------	----------------------------

O objetivo deste jogo consiste em que o jogador traga a bandeirinha que está na base do adversário, para seu lado, de seu grupo/equipe. Contudo, para que uma das equipes vença, fazendo o maior número de pontos, é preciso seguir algumas regras, ou seja, uns combinados entre os dois grupos/equipes, embora esse jogo seja muito conhecido entre as crianças, esses combinados podem apresentar algumas variações de acordo com a região a que pertençam os jogadores. Um dos combinados usados com essa turma foi que os jogadores deveriam proteger as bandeirinhas em seus campos, dentro de suas bases, ao mesmo tempo em que

tentariam capturar a bandeirinha do outro grupo/equipe. Entretanto, é preciso lembrar que algumas regras deixam essa captura ainda mais difícil, uma das mais usadas são aquelas onde um jogador (A) pode congelar o jogador (B) da outra equipe, quando este estiver fora de sua área de proteção, lugar este que fica próximo a sua bandeirinha e que é um espaço vigiado por todos que estão envolvidos no jogo. Um jogador de um grupo/equipe não pode puxar e nem empurrar o jogador do outro grupo/equipe em hipótese alguma, caso isso aconteça, o jogo é paralisado. Outra regra importante é que a bandeirinha não pode ser jogada de um lado para o outro e sim carregada nas mãos do jogador que conseguir pegar e correr para comemorar com sua equipe. Se no meio do caminho o jogador (A) for pego pelo jogador (B), o jogo recomeça. Percebe-se que este jogo não tem espaço para desatenção, uma vez que o número de focos são vários, por exemplo, o de proteger a própria bandeirinha, resgatar a bandeirinha do adversário, não ser pego pelo jogador do outro grupo/equipe e congelar o jogador de outro grupo/equipe. Assim sendo, quem for pego ao tentar atravessar permanecerá congelado até que alguém do seu grupo o salve. Vence o jogo quem conseguir pegar a bandeirinha na base do grupo adversário, sem ser pego. Este jogo *bandeirinha* desenvolve a perspicácia, agilidade, inteligência intuitiva, criatividade, um imenso número de conhecimento pertinente ao crescimento emotivo, intelectual e social dos estudantes.

Esse jogo é o preferido pelos educandos/jogadores dessa turma, talvez porque “[o]s jogos tradicionais liberam fortes respostas fisiológicas: corpos ativos, olhos brilhantes e faces coradas. Cansaços corporais chegam ao fim quando o envolvimento inicia-se” (SPOLIN, [1986]2010, p. 54). Esse jogo tradicional está intimamente ligado ao jogo teatral, é um jogo completo, preenchido pelas estruturas dramáticas (**onde, quem e o quê**) e pelos dispositivos teatrais (foco, instrução e avaliação).

O jogo trabalha o *onde*, um campo dividido em duas partes, com um recuo no qual ficam guardadas as bandeirinhas de cada um dos dois grupos. Tem-se o **quem**, que são os jogadores, que usam de perspicácia e intuição para obter seus objetivos, e o **quê**, onde defendem, protegem e armam estratégias de como

resgatar a bandeirinha do outro grupo. Sobre o **foco**, que é onde o jogador deposita toda sua atenção, a bandeirinha do outro grupo é o objeto de conquista, o alvo a ser resgatado, bem como o foco que recai em guardar a sua própria bandeirinha. Outros focos surgem ao longo do jogo, como o próprio jogador da outra equipe, que é observado o tempo inteiro para que não pegue sua bandeirinha.

É como diz o ditado popular: um olho no bife, outro no gato. Ainda sobre os dispositivos teatrais, a **instrução** aparece como as regras que devem ser cumpridas pelo grupo, pelas equipes A e B. Quando há algum problema sobre quem pegou, correu ou fez algo que não condiz com as regras do jogo previamente combinadas pelo grupo, o jogo é parado e as regras são revistas e acertadas, e então o jogo reinicia. A instrução auxilia o desempenho dos jogadores. Sobre a avaliação, ela é feita ao final do jogo. Nesse momento, se verifica se o foco do jogo foi atingido e se as instruções e os acordos foram cumpridos. Claro que se deve considerar que “[...] avaliação não é julgamento” (SPOLIN, [1963]2008, p. 34), mas parte do processo.

4º momento: Jogo *onde* – contextualização

Esse jogo do *onde* foi escolhido por que:

Muitos atores acham difícil “ir além de seus narizes” e devem ser libertados para que tenham um maior relacionamento físico com o espaço. Para efeito de esclarecimento, deve-se ter sempre em mente **três ambientes: imediato, geral e amplo**. O espaço imediato é a área mais próxima de nós: a mesa onde comemos, com os talheres, os pratos, a comida, o cinzeiro, etc. O espaço geral é a área na qual a mesa está localizada: a sala de jantar, o restaurante, etc., com suas portas, janelas e outros detalhes. O espaço amplo é a área que abrange o que está fora da janela, as árvores, os pássaros no céu, etc. (SPOLIN, [1963]2008, p. 8, grifo da autora)



Começo o jogo com uma discussão sobre o lugar/onde, com algumas perguntas:<sup>1</sup> *onde vocês estão?* “Na sala de aula”, respondem alguns. Continuo a questionar: *por que aqui é uma sala de aula e não a sala de sua casa?* “Porque aqui não tem sofá, nem televisão”, *Opa! Se eu disser que no armário que está trancado tem uma televisão?* Alguém responde: “mas não tem sofá”. *Todas as salas tem sofá?* Alguns já discordam, pois, para eles, existem algumas salas que não têm sofá. Nesse momento, outro diz: “o cheiro não é o da minha casa”. Aqui, há uma clara relação de significado/significante pela experiência intuitiva. Ainda, outra criança, ao mesmo tempo, fala: “essa não é minha família, as pessoas são outras”. Agora, a relação de afetividade também se apresenta nessa resposta. *Bom, então os cheiros, pessoas e objetos identificam o lugar/onde estamos?* As crianças concordam que muito são os fatores que os levam, a saber, onde estão.

Desse modo, por meio da discussão e apresentação de perguntas orientadas, as crianças concluem que sabem onde estão pelos objetos, mas também pelas pessoas, pelos cheiros que estão a sua volta. “Uma vez em acordo sobre essa premissa básica, torne a discussão mais específica” (SPOLIN, [1963]2008, p. 82). Assim, depois da discussão sobre *onde* (plano primário), avanço para o quem e o *quê* (plano secundário). Continuo com as perguntas nessa mesma linha: *como vocês sabem quem são seus colegas? E como vocês diferenciam o policial do ladrão? O estudante do empresário? O pai do filho?* Se todos estiverem em um ponto de ônibus, em uma passeata, em um lugar público, por exemplo. “A roupa, jeito de agir, comportamento, os objetos que estão usando, e suas atitudes”, foram algumas das respostas. “Ao discutir mais profundamente, os alunos concordarão que as pessoas nos mostram quem são pelo seu comportamento (o contrário de contar-nos)” (SPOLIN, [1963]2008, p. 83). Terminando as perguntas, avanço para a próxima fase do jogo.

#### 5º momento: Jogo *onde* – Relação entre significado/significante

---

<sup>1</sup> As perguntas estão em itálico e as respostas entre aspas, para que os leitores possam melhor compreender a dinâmica dessa discussão.

O jogo teatral escolhido é um exercício proposto por Spolin, trabalhando a estrutura dramática *onde, quem e o quê*, com algumas alterações necessárias à dinâmica da turma. O jogo acontece em uma sala ampla, com um linóleo preto no chão, com dez cadeiras azuis, uma lousa branca encostada na parede, um esqueleto pendurado em cabide de metal, com rodinhas, que pode ser movido pela sala, com uma mesa pequena. Há um armário com alguns objetos (bola de tênis, cabo de vassoura, panos coloridos grandes e pequenos e instrumentos musicais de percussão). Descrevo a sala porque esse é o material que os educandos/jogadores têm disponível para usar, além daquilo que eles trazem de casa, como seus objetos pessoais, bolsas, blusas, óculos, celulares e calçados.

Nessa aula, se trabalhou com o tema “Missão Impossível”, com repertório novo, com prévia combinação, enquanto outros assistem, formando, assim, a plateia. Para isso, a turma foi dividida em dois grupos:

O primeiro grupo – (6 meninas e 2 meninos) – Assalto ao banco

Esse grupo trouxe para a cena a situação de um assalto em banco. Após um ladrão roubar o banco, as pessoas da rua viram e chamaram a polícia. Contudo, mesmo com a chegada da polícia, as pessoas espancaram os ladrões. Na cena, as crianças usaram bolinhas de tênis e cabo de vassoura (significante) para jogar pedras e atacar com armas (significado). Os policiais foram coniventes com a situação e levaram o ladrão, que estava bem machucado, preso, mas ele morreu na cadeia. As pessoas que estavam na rua ficaram sabendo da morte do assaltante de banco e comemoraram.

Observo que essa comemoração das crianças se deu porque talvez elas consigam separar a vivência teatral da realidade que vivem, ou também porque, já cansadas de tantas notícias violentas, e sendo às vezes até mesmo vítimas de algum tipo de violência, comemoram a vitória do “bem” sobre o “mal”.

O segundo grupo – (6 meninas e 2 meninos) – A fuga da prisão

Na cadeia municipal de Goiânia, dois presos pediram para ir ao banheiro e fugiram pelo esgoto (significado), usando uma lousa encostada na parede (significante). Os agentes penitenciários, vendo que os presos estavam demorando, invadiram o banheiro, chutando a porta (significado-elemento imaginado), pois havia uma cadeira encostada na parede (significante-elemento dado). Os agentes foram atrás dos presos fugitivos e os encontraram em uma mata, matando-os com dois tiros em cada um (significado) e usando os cabos de vassoura (significante) para cometerem o assassinato. Os agentes e a comunidade comemoraram.

Esse segundo grupo, assim como o primeiro grupo, também trouxe para a cena, “Missão Impossível”, um repertório de violência, criminalidade e justiça. Embora o grupo tenha combinado a cena em espaços diferentes da sala, a influência do senso de justiça das crianças se torna bem evidente, o que para elas é dar um fim a tudo que produz o “mal”, sem levar em considerações o que fez essas pessoas se tornarem criminosos. Logo após as apresentações, uma discussão se abriu entre as crianças sobre essa questão, e impulsionados pelo desejo daquilo que chamam de justiça, onde o bem vence o mal, as crianças estabeleceram que, neste caso, o criminoso representava o mal, mas com a ressalva que se esses “criminosos” tivessem uma melhor condição de vida, estudo e família eles não estariam cometendo crimes, e todos poderiam viver em harmonia, com mais justiça, mais igualdade e livres de violência.

Estabelecer a relação entre a ação do jogo teatral, pelo conceito de fisicalização/corporificação elaborado pela Viola Spolin e sua relação com o pensamento intuitivo que, para Piaget ([1945]1978), significa a capacidade que a criança tem de formular conceitos e partir das próprias situações vividas pelo educando. Assim, percebe-se uma íntima ligação entre fisicalizar/corporificar e pensar.

Para o educando/jogador, durante o jogo teatral, é possível juntar essas duas faculdades humanas do fazer e refletir sobre ele. Mesmo que os educandos/jogadores não consigam descrever e dizer o que sentem, eles com certeza conseguem vivenciar, nos jogos, suas experiências intuitivas por meio de

sua relação entre significante-elemento dado e significado-elemento imaginado. Os educandos/jogadores, quando jogam os jogos teatrais, vivenciam experiências de um modo espontâneo, em uma organização social. Portanto, pela resolução de problemas propostos no jogo teatral, o jogador/educando poderá unificar o pensamento intuitivo à corporificação da personagem, em um constante processo simbólico. Essa corporificação se dá pela relação que o educando/jogador consegue estabelecer entre o significado (parede do presídio) e o significante (uma lousa branca grande). Dessa maneira, a criança pode, por meio do que tinha disponível na sala, criar seu (onde/lugar) cenário, que para ele se constrói como um mundo presente, no qual ele vive a situação de fuga com as dores e dissabores que a vida tem para oferecer.

Quando o educando/jogador imagina ou predetermina uma ação, e não se deixa levar por ela, corre o risco de se decepcionar, pois não consegue controlar o pensamento de seu parceiro de jogo e, por vezes, isso lhe causa muitas frustrações, pois:

Atuar requer presença. Aqui e agora. Jogar produz esse estado. Da mesma forma que os esportistas estão presentes no jogo, assim também devem estar todos os membros do teatro no momento de atuar. **A presença chega através do intuitivo.** Não podemos aproximar a intuição até que estejamos livres de opiniões, atitudes, preconceitos e julgamentos. O próprio ato de procurar o momento, de estar aberto aos parceiros de jogo, produz uma força de vida, um fluxo, uma regeneração para todos os participantes. (SPOLIN, [1985]2010, p. 17, grifo da autora)

Essa relação com a plateia é constante, uma vez que todos fazem parte do processo. A plateia participa ativamente do ciclo pensado por Spolin no processo do jogo teatral.

Toda vida emerge da relação física, seja uma faísca de fogo, o barulho de uma onda quebrando na praia ou uma criança nascendo. O físico é o conhecido, e por meio dele podemos encontrar o nosso caminho para o desconhecido, o intuitivo e talvez para além do próprio espírito humano. (SPOLIN, [1985]2010, p. 85)

## 6º momento: Avaliação

Após a atividade, o momento da *avaliação* do jogo teatral sobre o tema (Missão Impossível) analisou o foco do exercício (*onde*) e se as *instruções* foram suficientes para serem trabalhadas na relação (significado/significante) pela transformação dos objetos presentes e ausentes da sala.

A plateia que assistiu ao jogo teatral depois da cena acabada colaborou com os comentários e observações pertinentes ao foco do jogo, no caso, aqui, se o *onde* foi atingido, se o *quê* funcionou ou não e por que. Se foi possível perceber o *quem* no jogo. A discussão recai em como os educandos/jogadores (criança/performer) utilizaram os objetos – cadeira, lousa, cadeira, etc. (significantes – elementos dados) – para construir seus significados – cadeia, porta, armas, banco (elementos imaginados). A partir do conhecimento das características e das funções dos jogos simbólicos pode-se perceber como ele influi nas propostas para o ensino do teatro na prática com os jogos teatrais.

Depois da avaliação, nos comentários finais, concluiu que o tema trabalhado pelas crianças – “Missão Impossível” –, exposto por vivências sobre violência, é um tema bem atual diante da onda de criminalidade vigente no país por muitos motivos, seja o desemprego, a falta de educação, as drogas, o racismo, o preconceito, a intolerância, tendo dominado inclusive a plataforma das eleições presidenciais. As crianças criaram uma situação, na perspectiva de resolver um problema – a morte dos bandidos –, como uma forma de se livrar do problema que afeta a tudo e a todos.

Como se pode ver, os jogos teatrais são partes integrantes e indissociáveis da cultura, o que implica em ser parte fundamental na construção de novas perspectivas na sociedade (escola pública), compondo de maneira íntegra a educação. O jogo teatral oferece às crianças uma ampla estrutura para diversas mudanças nas necessidades, bem como a possibilidade de uma grande tomada de consciência que poderá converter-se em ações na esfera imaginativa ou, ainda, em outras mudanças, tais como: criação de intenções voluntárias, formação de planos

da vida real, motivações intrínsecas e oportunidade de interação com o outro, que, sem dúvida, contribuirão para o seu desenvolvimento na comunidade onde vivem.

Consto que o conhecimento das características das *funções simbólicas* do jogo simbólico, estudadas por Jean Piaget, pode sim influir sobre a metodologia do *jogo teatral* estruturada por Viola Spolin como prática pedagógica dos educandos/jogadores na intrínseca relação entre (*significado/significante*), elemento dado (cadeiras, bolas, cabo de vassoura, etc.) e o elemento imaginado (portas, pedras, bengalas, e outros), a partir da *inteligência intuitiva*, acreditando ser esta uma condução possível para as novas propostas metodológicas de ensino de teatro para **criança/performer**, que não finge ser, mas que é o que é, dentro e fora do jogo teatral. De forma resumida, ambos os autores, Piaget e Spolin, enxergam a *inteligência intuitiva* como um potente conceito para que se possa ir além do que se vê, e então, olharmos com nosso 'olho interno' (SPOLIN, [1975], 2012, p. 59).

Recebido em 21/04/2020

Aceito em 04/05/2020

## Referências

- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho - imagem e representação**. 3. ed. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, [1945]1978.
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. 5. ed. Tradução de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, [1963]2008.
- SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, [1975] 2012.
- SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais na sala de aula**. 2. ed. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, [1986] 2010.
- SPOLIN, Viola. **O jogo teatral no livro do diretor**. 2. ed. Tradução de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, [1985] 2010.