

**DA SEMEADURA DE POÉTICAS POLÍTICAS: A EXPERIÊNCIA DE DE-
SENVOLVIMENTO DO JOGO DA ÁRVORE DO TEATRO DO OPRIMIDO¹
TO SOW POLITICAL POETICS: THE EXPERIENCE OF THE THEATER OF
THE OPPRESSED TREE'S GAME**

Luiz Alberto Guarnier Silva

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - Unirio

César Augusto Paro

Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará - Unifesspa

Resumo: Este manuscrito busca apresentar o Jogo da Árvore do Teatro do Oprimido enquanto ferramenta pedagógica para iniciação de estudos e práticas nesse método teatral. Para tanto, resgata o seu contexto de surgimento no interior de um movimento comunitário em Nova Iguaçu/RJ até a sua incorporação em uma escola pública de teatro de Nilópolis/RJ, explorando as suas possibilidades de aplicação.

Palavras-chave: Teatro do Oprimido; Jogo; Ensino de Artes Cênicas.

Abstract: This paper aims to present the Theater of the Oppressed Tree's Game as a pedagogical tool to initiate studies and practices on this method. So, we contextualize its beginning inside a communitarian movement in Nova Iguaçu/RJ and its incorporation at a theater public school in Nilópolis/RJ, exploring its possibilities of application.

Keywords: Theater of the Oppressed; Game; Scenic arts teaching.

Recebido em 15/08/2022.

Aceito em 23/08/2022

¹ Esta investigação foi produzida no contexto de atuação e de pesquisa do primeiro autor, servidor público da área de cultura do município de Nilópolis/RJ e Mestre em Ensino das Artes Cênicas, com colaboração técnica e artística do segundo autor, que é vice-líder do Grupo de Pesquisa GESTO - Grupo de Estudos em Teatro do Oprimido.

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

Para começar a brincadeira: notas sobre o jogar e o ensinar

Os diversos pesquisadores que buscam definir do que se trata o jogo referem a dificuldade em fazê-lo, afinal, o termo pode estar associado a uma imensidão de possibilidades, como jogos esportivos, infantis, de adultos, políticos, de adivinhação, etc. No entanto, sob um aspecto, autores como Huizinga (2001) e Kishimoto (2005), confluem para a noção de que o jogo é inerente ao ser humano, à vida humana. O holandês Johan Huizinga, historiador da cultura, ressalta que o “jogo é fato mais antigo que a cultura” (2001, p. 3). O jogo seria um fenômeno anterior ao homem, uma vez que a humanidade assimilou a atividade lúdica a partir da observação do jogo animal, que já dispunha do ritual do convite, das regras e, sobretudo, do prazer.

Em termos etimológicos, a palavra jogo vem do latim *ludus*, que significa “divertimento; passatempo; sueto; folga; [...] jogos públicos; representações teatrais; teatro (edifício)”, mas que também teria a acepção de “escola; aula” (TORRINHA, 1945, p. 488). A despeito da mesma raiz etimológica, os sentidos e as práticas que a escola e que o processo ensino-aprendizagem escolar vêm tomando na sociedade contemporânea distancia, sobremaneira, o ensinar da dimensão lúdica.

O ensino nas escolas é, por vezes, encharcado de processos que privilegiam a robotização, o adestramento. Os conjuntos de procedimentos metodológicos são adotados como estratégia de transferência e cobrança da assimilação de conteúdo, configurando o que Paulo Freire (2016) denominou como educação bancária. Privilegia-se o quantitativo e o acúmulo de informações memorizadas em detrimento do qualitativo e da apreensão crítica sob o objeto do processo gnosiológico.

Diante da distância entre as duas acepções do termo que origina “jogo” e “escola”, problematizamos: se o jogo é inerente ao ser humano e se a escola compreende seres humanos, onde está o *ludus*

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

da escola? Ao mesmo tempo, vê-se o jogo como ferramenta pedagógica ganhar uma amplitude no cotidiano escolar: “se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança” (KISHIMOTO, 2005, p. 108).

No nosso país, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013) apontam para a importância das brincadeiras e dos jogos serem incluídos nos currículos para a “gestão da convivência e [d]as situações em que se torna necessária a solução de problemas individuais e coletivos pelas crianças (p. 37)” e para o conhecimento e valorização dos aspectos socioculturais dos diferentes grupos sociais. Para tanto, há o desafio premente de que as ferramentas lúdicas possam proporcionar padrões de sociabilidade que auxiliem na construção da democracia:

Para que a instituição educativa se constitua em um ambiente educativo democrático, local de diferentes aprendizagens, é necessário considerar também as diversas fases de desenvolvimento da criança, jovens e adultos respeitando as suas individualidades enquanto sujeitos de direitos. Assim, os jogos e as brincadeiras devem ter por princípios o respeito integral aos direitos do outro, a convivência democrática, a sociabilidade socioambiental e a solidariedade. (BRASIL, 2013, p. 527)

As práticas de ensino das artes cênicas nas escolas têm tido grande centralidade na utilização de jogos, em que destaca-se a utilização do sistema de jogos teatrais proposta pela diretora teatral norte-americana Viola Spolin (CAFÉ, 2020). No entanto, cada vez mais, com a profusão do legado boalino, também vê-se um crescimento da utilização dos joguexercícios do Teatro do Oprimido como um aliado à prática pedagógica, principalmente num contexto de libertação dos sujeitos oprimidos (ABREU, 2020; BELÉM, 2020; KHUN, 2011; MOREIRA, 2016; SILVA, 2016; VIANA, 2016).

O Teatro do Oprimido é um método pedagógico, social, cultural, político e terapêutico criado por Augusto Boal (1931-2009), importante teatrólogo, diretor, dramaturgo e ensaísta carioca, que o compreende como

[...] um sistema de **exercícios físicos, jogos estéticos**, técnicas de imagem e improvisações especiais, que tem por objetivo resgatar, desenvolver e redimensionar essa vocação humana, tornando a atividade teatral um instrumento eficaz na compreensão e na busca de soluções para problemas sociais e interpessoais. (BOAL, 2002, p. 28-29, grifos nossos)

Para Boal (2013), os jogos reúnem duas características essenciais na vida em sociedade: as regras e a liberdade criativa. Afinal, “sem regras não há jogo, sem liberdade não há vida” (p. 16), pois as regras – assim como as leis na sociedade – são necessárias para que os jogos aconteçam, mas a liberdade criativa é necessária para que o jogo – assim como a vida – não se transforme em servil obediência. Além disso, os jogos, por meio do estabelecimento de diálogos sensoriais que têm a criatividade como essência, também proporcionariam a desmecanização do corpo e da mente, uma vez que estes encontram-se habitualmente alienados das tarefas repetitivas do dia a dia, especialmente as do trabalho, e das condições econômicas, ambientais e sociais de quem os pratica.

É devido às perspectivas acima apontadas que, ao metaforizar o método como uma árvore² (Figura 1) para que fosse possível organizar os conteúdos do Teatro do Oprimido de forma pedagógica e com uma sequência lógica, os jogos são colocados estrategicamente no tronco:

2 Segundo Bárbara Santos (2009), uma das curingas que atuou com Boal no processo de sistematização do método, a escolha da árvore como símbolo para representar o Teatro do Oprimido foi pela constante transformação e capacidade de multiplicação desse organismo. A árvore estaria representando a estrutura pedagógica do método que se caracteriza por possuir ramificações coerentes e essencialmente interdependentes.

Os jogos não estão postos no “tronco” à deriva, mas porque Boal acreditava que um trabalho com o método deveria se iniciar pelos jogos, no intuito de começar ludicamente, porém usando-se o princípio organizador do jogo, a regra, permitindo um acordo coletivo no mergulho do participante na brincadeira. (SARA-PECK, 2016, p. 60)

Figura 1 - A árvore do Teatro do Oprimido.



Fonte: Silva (2021).

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

É partindo da riqueza desta metáfora, deste modo representar o Teatro do Oprimido, que um processo de construção do jogo aqui analisado se propôs a apresentar o método de forma lúdica, num jogo de tabuleiro a ser utilizado com diferentes públicos.

O Jogo da Árvore do Teatro do Oprimido

O objetivo de uma árvore é dar flores, frutos, sementes e sombras, o que remete à multiplicação. Os frutos que caem ao solo servem para se reproduzir pela multiplicação. Tal qual uma árvore, o Teatro do Oprimido cria uma sinergia que aumenta o seu poder transformador na medida em que se expande, uma vez que o horizonte dessa metodologia não é apenas o conhecimento da realidade, mas sim a transformação dela (BOAL, 2013):

Assim como a árvore, o Teatro do Oprimido está em constante movimento, tanto de aprofundamento quanto de difusão. Suas Raízes, os princípios fundadores, criam identidades e garante permanência. Como “ser vivo” que é, o Método segue em constante interação com o meio e renovando-se. (SANTOS, 2016, p. 60)

Partindo da necessidade de contribuir com a apresentação desta metodologia³ para a multiplicação do método, desenvolveu-se a criação do jogo de tabuleiro *A Árvore do Teatro do Oprimido*, que tomou a própria metáfora como figura central (Figura 2). Nesta proposição, o tabuleiro tem como centro a simbologia da árvore e o percurso do passeio ao longo do jogo perpassa por toda a extensão da metáfora, oportunizando o contato com informações de todas as etapas que compreendem o método, desde os princípios e saberes que con-

³ O registro detalhado das adequações que a proposição do jogo foi tendo, desde a sua versão física até a versão remota adaptada para o contexto pandêmico da COVID-19, pode ser encontrado em Silva (2021): <<http://www.unirio.br/cla%3B/ppgeac/tccfinalguarnier.pdf>>. Acesso em 07 de ago. de 2022.

formam o seu solo até as diversas técnicas que compreendem seus galhos e ramificações.

Os participantes são divididos em duas equipes⁴, que atuarão de forma colaborativa para prosseguir pelo tabuleiro e consensuam qual equipe iniciará a jogar. Como forma de aludir a uma das funções dos multiplicadores no método, o pássaro foi escolhido para representar esse elemento, ou seja, metaforicamente esse pássaro voaria em torno da árvore apresentando aos jogadores todos os fundamentos ali contidos, à medida que fossem avançando no percurso.

Figura 2 - Tabuleiro do Jogo da Árvore do Teatro do Oprimido, modalidade física.



Fonte: Silva (2021).

Além do tabuleiro no formato de árvore e dos peões no formato de pássaro, o jogo ainda possui dois tipos de materiais auxiliares: as

⁴ O número mínimo de participantes é de quatro jogadores, dois por equipe. Não há quantidade máxima prevista de jogadores, apesar de que há um limite de 40 casas, sendo aconselhável não passar desse número de jogadores para que todos possam ter oportunidade de representar uma das cartas do jogo.

cartas que permitem aos jogadores mudar de casa e os cartões explicativos relativos a cada casa.

Para caminhar pelo tabuleiro, um dos jogadores de uma equipe pega uma das cartas específicas do baralho. Cada carta contém palavras que configuram opressões ou situações opressivas, como, por exemplo, racismo, miséria, apenado, etc. Um dos jogadores da equipe deve utilizar o pensamento simbólico por meio do canal estético da imagem e do som, sem o uso da palavra, para representar o sentido daquele termo até o seu próprio grupo acertar, o que permitiria avançar de casa. Ao chegar na nova casa, os jogadores encontram um cartão explicativo sobre o que significa algum elemento da Árvore do Teatro do Oprimido ou algum fato marcante do desenvolvimento/sistematização do método, que foi confeccionado a partir das obras de Boal e de outros pesquisadores/artistas do Teatro do Oprimido.

Não há o elemento “sorte” no Jogo da Árvore, já que não se usa o dado, e, portanto, o pilar estético exigirá que o indivíduo exerça suas potencialidades teatrais, desenvolvendo, revelando e encorajando a criatividade e a expressividade para que os jogadores possam caminhar pelo jogo. Investe-se nessa estratégia para que a forma de jogar sobreponha o ideário de competição, tão presente nos jogos de forma geral, concentrando a interatividade entre os jogadores na tarefa de exercitar a representação daquela carta.

A jogabilidade é dividida em dois pilares: o ético e o estético. O pilar ético é aquele que busca promover um ambiente de cooperação, inclusão, integração e interatividade, em que o objetivo seja conhecer o Teatro do Oprimido e não chegar na frente ou ganhar a corrida das casas. Visa pausar o sentimento de competição que é incitado pelo capitalismo e que impede os indivíduos de exercitarem a ética e a solidariedade para com o outro, ou mesmo para consigo, já que “a solidariedade entre semelhantes é parte medular do Teatro do Oprimido” (BOAL, 2013, p. 14):

Entre os humanos, a luta pelo espaço é uma luta por todos os espaços: físico, intelectual, amoroso, histórico, geográfico, social, esportivo, político... Há que se inventar seu antídoto: a Ética da Solidariedade, cuja construção terá que ser obra da incessante luta dos próprios oprimidos, e não dádiva celeste: do céu, cai chuva, neve e gelo, eventualmente bombas e foguetes, mas não mágicas soluções. Estamos entregues a nós mesmos e temos que aceitar a nossa condição com a cabeça nas alturas, os pés no chão e mãos à obra. (BOAL, 2009, p. 17)

O pilar estético é a forma como os jogadores irão avançar no tabuleiro, pois para avançar nas casas será necessário praticar as duas formas humanas de pensamento: o sensível e o simbólico. Segundo Boal (2009, p. 16), “são formas complementares, poderosas, e são, ambas, manipuladas e aviltadas por aqueles que impõem suas ideologias às sociedades que dominam”. Pedimos que o jogador converta o Pensamento Simbólico, a palavra, em Pensamento Sensível, som e imagem. O objetivo é que seus companheiros descubram qual palavra – ou seu sinônimo – foi convertida em som e imagem. Com o propósito do avanço nas casas, o pilar estético também busca exercitar os “(...) soberanos canais estéticos da Palavra, da Imagem e do Som, latifúndios dos opressores! [...] [a fim de se evitar a] subliminal Invasão dos Cérebros!” (BOAL, 2009, p. 15).

Além do treinamento dos canais estéticos, explorar as potencialidades artísticas do jogador na conversão do pensamento simbólico para o pensamento sensível, colabora na revelação da estética de um oprimido, produzida por ele enquanto oprimido (SANCTUM, 2012). Portanto, o jogar pretende que o oprimido, através da auto-observação e da observação da interação do grupo, conscientize-se juntamente com os demais de que:

Assim como as sociedades estão divididas em classes, castas, etnias, nações, religiões e outras confrontações, é absurdo afirmar a existência de uma só estética que a todos contemple com

suas regras, leis e paradigmas: existem muitas estéticas. Todas de igual valor, quando têm valor. (BOAL, 2009, p. 16)

Ou seja, busca-se que por meio da prática do Jogo da Árvore, o jogador possa entender sua capacidade estética de expressão e comunicação. Desta forma poderá iniciar um pensamento autônomo capaz de questionar a padronização estética, planejada e instalada pela classe dominante detentora dos meios de comunicação de massa, os mesmos meios que impõem a “ideia de que existe uma só estética, soberana, à qual estamos submetidos – tal atitude seria nossa rendição ao Pensamento Único, à ditadura da palavra – que, como sabemos é ambígua” (BOAL, 2009, p. 18).

A seguir, exploramos dois contextos de aplicação deste jogo juntamente com a análise das impressões que tivemos: o do surgimento deste jogo junto a um movimento comunitário e a sua incorporação como curso em uma escola pública de teatro da baixada fluminense, com as devidas adaptações para o ambiente virtual.

Jogando com o Movimento Intergeracional de Teatro, Nova Iguaçu/RJ: conhecendo o Teatro do Oprimido e reconhecendo as opressões sociais

Em 2016, no dia seguinte à eleição do novo prefeito de Nova Iguaçu/RJ, cidade da Baixada Fluminense, todas as oficinas de teatro do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos da Secretaria Municipal de Assistência Social (SCFV/SEMAS) foram interrompidas por decisão do prefeito derrotado. Tal medida desassistiu cerca de 120 usuários de unidades de assistência social, dentre eles o projeto Terceiro Sinal, no Espaço Municipal da Terceira Idade (ESMUTI).

Por iniciativa de um dosicineiros do referido projeto, resolveu-se continuar, ainda que informalmente em um outro espaço no complexo cultural da cidade (Teatro Sylvio Monteiro, localizado na Casa de Cultura Ney Alberto), a oferta de “encontros de teatro” para a população iguaçuana. O surpreendente comparecimento de 40 pes-

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

soas de 8 a 90 anos de idade no primeiro encontro e o crescimento no número de interessados nos encontros semanais posteriores conformou o que denominou-se de Movimento Intergeracional de Teatro (MIT).

Sem nenhuma outra oferta de aulas gratuitas de teatro na cidade naquele findar de ano, o MIT se tornou a única referência em Nova Iguaçu, com um público que referia buscar uma atividade recreativa, para que pudessem espairer, com uma assiduidade que parecia se vincular a uma celebração coletiva do encontro, do sorriso e do afeto. Uma característica marcante do MIT era a diversidade. A não-exigência de roupas específicas para o encontro revelava de onde aquelas pessoas vinham: eram uniformes de rodoviários, balconistas de lanchonetes, atendentes de farmácia, recepcionistas de escritório, motoboys, professores, estudantes de escolas públicas e particulares, operários da construção civil, professores, dentistas, empregadas domésticas, avós que passavam o dia cuidando de netos e da casa, etc.

O MIT era um movimento desburocratizado, sem muitas regras e exigências de participação. O registro dos presentes no livro ata era mais uma forma de legitimação da existência para a demarcação da utilização do equipamento público naquele dia e horário, já que, por diversas vezes, a existência do grupo sofreu retaliações dos governantes locais.

Com alguns meses de atividade, o movimento constituiu, de forma natural, um núcleo de pessoas que passaram a assumir tarefas dentro do grupo para o seu funcionamento, com o registro dos protocolos que sistematizavam os encontros. Assim, surgiu o Grupo de Estudos do MIT (GE-MIT), que adotou autores como Howard Gardner, Paulo Freire, Viola Spolin, e, sobretudo, aquele que veio a principal referência teatral do grupo, o teatrólogo Augusto Boal.

Após diversas experiências com parte do arsenal do Teatro do Oprimido, principalmente de seus joguexercícios e de ensaios para Teatro Fórum, resolveu-se criar uma ferramenta pedagógica para que

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

tal método pudesse ser apresentado de forma mais estruturada, completa e didática ao público. Eis que surge a ideia do Jogo da Árvore, ferramenta que foi idealizada, desenvolvida e experimentada no seio e com os integrantes do movimento, em processo de mestrado profissional do primeiro autor.

Tais experimentações puderam favorecer a consolidação do jogo, servindo como uma espécie de testagem de suas regras e materiais, favorecendo a adaptação dos elementos que precisavam ser aperfeiçoados para a compreensão do jogo. Para além do conhecimento sobre o Teatro do Oprimido, a ideia de representação de palavras com acepção de opressão por meio do pensamento sensível auxiliou no processo de discussão de temáticas do cotidiano da nossa sociedade opressora, conforme pode ser identificado no depoimento desta atriz que participou do jogo:

Recordando de como eram as tentativas de representar oprimido ou opressor, acho que muitas vezes no cotidiano temos dificuldades de nos posicionarmos sobre certas questões. Como se o oprimido não compreendesse de todo o seu opressor, nas suas mais diversas armadilhas. E como se o oprimido muitas vezes se sentisse incompreendido, com dificuldades de fazer com que seus direitos sejam assegurados. O jogo de 'adivinhação', de leitura do outro, dos sinais do outro são uma representação do cotidiano em que muitas situações se tornam invisíveis, seja por cansaço, por não conhecer recursos, por deixar que outros decidam por nós. Esse jogo leva a muitas reflexões e aprendizado e traz muitos conceitos do teatro do oprimido. Jogar várias vezes me parece um treino, aulas de interpretação do mundo em que vivemos. (Participante do MIT, fevereiro de 2021, arquivo do autor).

Deste depoimento e também da interação com os demais jogadores, pode-se identificar que o jogo favoreceu uma tematização e reflexão crítica sobre os elementos de opressão da nossa sociedade, o que é a razão de ser do Teatro do Oprimido. Neste sentido, o jogo

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

consegue abarcar não só mais conhecimento sobre tal prática teatral, mas, sobretudo, já sensibilizar para as problemáticas sociopolíticas que enfrentamos na contemporaneidade.

Jogando com a Escola Municipal de Teatro Antônio José – O JUDEU, Nilópolis/RJ: adaptações ao contexto remoto

A Escola Municipal de Teatro Antônio José (TAJJ) - O JUDEU, em Nilópolis/RJ, trata-se de uma instituição de ensino complementar, que atende o público do ensino básico da cidade. Não se trata, portanto, de uma escola técnica, mas, sim, de uma instituição pública de cursos livres de teatro com duração anual e carga horária de quatro horas semanais.

Como os demais equipamentos do complexo cultural da cidade (por exemplo, o Centro Cultural de Nilópolis e o Teatro Municipal Jornalista Tim Lopes demolidos em 2013), a escola é utilizada pelos governantes em projetos para a manutenção do grupo político no poder, como espaços de ininterruptas campanhas político-partidárias. No entanto, desde a sua constituição em 2011, os servidores vinculados ao TAJJ buscam fazer daquela instituição um lugar de produção artística de qualidade e que possa ser um espaço de formação artística e humana do público infantojuvenil e adulto da cidade.

Tais pretensões, por vezes, criaram resistências políticas e artísticas contra a influência dos governantes locais, o que culminou em um sistemático processo de sucateamento da instituição, como de ataques aos servidores públicos, com não-pagamento de salários, bem como transformando-a em uma escola nômade que enfrentou diversas estruturas precárias, sendo transferida de endereço por quatro vezes em um período de apenas seis anos.

A mudança da escola para uma praça pública sem controle de entrada e saída de pessoas acarretou em uma grande evasão escolar, culminando na descontinuidade da oferta de cursos por quase dois

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

anos, o que trouxe diversos prejuízos às atividades de ensino da escola. Em 2020, já nas novas instalações, conseguiu-se retomar o planejamento para que a escola pudesse ter as ofertas regulares de cursos.

Um dos diversos cursos ofertados na época denominava-se *Ação-Reflexão: o Jogo da Árvore do Teatro do Oprimido como introdução ao método*, em que tomaria o jogo do tabuleiro como principal ferramenta pedagógica ao longo de 12 encontros. A ideia era que o jogo propiciasse uma reflexão sobre a própria TAJJ e que pudessem também remontar o papel dos estudantes, enquanto sujeitos políticos, na reconstrução da própria escola, por meio do Teatro do Oprimido.

A experiência do jogo com o MIT em seu caráter prático, de unidade dialética entre o fazer e o saber reflexivo da ação, fez com que adotássemos a proposição do constructo “ação-reflexão”, muito presente no legado freiriano, junto ao nome do jogo. O agir-refletir funcionaria como metodologia de aplicação do Jogo da Árvore por aludir o modo como os jogadores deveriam participar da atividade: agindo e refletindo, praticando e entendendo, “numa tentativa de evitar a separação entre as mãos e o cérebro, o fazer e o saber, a linguagem e o mundo” (KROMBAUER, 2017, p. 43):

Ação-Reflexão é expressão recorrente na obra de Freire. Ela designa o binômio da unidade dialética da práxis, supondo que esta seja o fazer e o saber reflexivo da ação. O saber que realimenta criticamente o fazer, cujo resultado incide novamente sobre o saber e, assim, ambos se refazem continuamente. (KRONBAUER, 2017, p. 43)

A ação-reflexão do jogo tem como intencionalidade estimular a pesquisa e trilhar caminhos para descobertas sobre o Teatro do Oprimido, bem como sua prática em concomitância com o seu aprendizado: aprender fazendo, fazer aprendendo, propondo ação e reflexão em simultaneidade e reciprocidade. O objetivo no ensino e pesquisa mútuos visa colaborar com a horizontalidade de saberes, visto que a participação no jogo necessitaria da bagagem cultural dos jogadores, *Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022*

suas leituras e interpretações do mundo, requisitadas no momento da conversão do pensamento simbólico para o pensamento sensível. Por isso, faz parte do papel do mediador do jogo a orientação sem cerceamento, para estimular a troca espontânea de saberes e experiências, sem imposição de regras limitantes às ações dos jogadores, encorajando o erro como construção do caminho no processo de aprendizagem.

No entanto, o imperativo quarentenário do distanciamento físico advindo do contexto pandêmico fez com que todo o planejamento da escola fosse suspenso, sendo somente retomado mais de um ano depois, na modalidade de ensino virtual. Mesmo com rápido contato com jogo nas duas semanas de aulas presenciais, depoimentos coletados de estudantes um ano após fazer a prática demonstram a apreensão de certas informações:

Ano passado (...) o professor trouxe um jogo de tabuleiro que representava a árvore do Teatro do Oprimido. No primeiro contato foi bem legal, pois veio a proposta da interpretação de uma palavra através da expressão corporal ou som e a cada acerto que ocorria no jogo, nós íamos andando pelas casas e lendo os 'cards' respectivos de cada casa. Adquirimos o conhecimento de alguma galha da árvore que representava o Teatro do Oprimido, como o Teatro Fórum e o Teatro Jornal. (Estudante da TAJJ, fevereiro de 2021, arquivo do autor).

O ensino remoto requereu que o tabuleiro físico tivesse de ser adaptado a um tabuleiro virtual (Figura 3), bem como que a prática do jogo e do ensino fosse intermediada por plataformas de reuniões virtuais.

Figura 3 - Tabuleiro do Jogo da Árvore do Teatro do Oprimido, modalidade virtual.



Fonte: Silva (2021).

Enquanto estava em adaptação ao meio remoto, o jogo pode ser jogado e apresentado a diferentes públicos, desde pessoas que já conhecem o método até pessoas que não tinham conhecimento algum sobre o assunto. Isto foi permitindo ainda mais aperfeiçoamentos ao jogo, de modo que, quando da sua aplicação junto aos estudantes do TAJJ, houve grande aceitabilidade e boa aprovação enquanto ferramenta pedagógica, destacando-se a sua dimensão lúdica e informativa.

À guisa de considerações finais: pelo espriar de sementes e de mudas e de galhos... e, sobretudo, de frutos!

Por meio das experiências de aplicação relatadas neste artigo, consideramos que o *Jogo da Árvore do Teatro do Oprimido* tem conseguido se configurar como importante ferramenta pedagógica para que os brincantes envolvidos tenham uma compreensão geral, *Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022*

ainda que genérica, sobre as técnicas que compõem o método, seus princípios e sua trajetória histórica, bem como propiciado a própria experimentação sensível de proposições práticas do arsenal. Neste sentido, o jogo pode ser compreendido como um dispositivo prático para aliar conhecimentos e fazeres que mesclam as proposições teórico-metodológicas do Teatro do Oprimido com os saberes práticos dos sujeitos: seus conhecimentos, suas percepções, suas vivências. A dialeticidade entre o pensar e o agir, elementos fundamentais das metodologias libertárias sob alcunha “do oprimido”, seja da pedagogia freiriana, seja da estética boalina, pode ser experimentado em ato, e, sobretudo, com uma dimensão lúdica, que aproxima o ato de ensinar ao ato de jogar.

Longe de ser uma ferramenta consagrada e sem necessidade de acabamento, a reaplicação deste jogo necessita de esforços de adaptação às necessidades contextuais e às singularidades dos diferentes grupos de sujeitos, como, por exemplo, acessibilidade linguística. Neste sentido, para plantarmos árvores, é fundamental conhecermos o solo e o clima do território. São os territórios existenciais, as geografias sociais e as conformações socioeconômicas que se cruzam e interconectam para gerar os sistemas e as redes/relações de opressões, que devem ser alvo de compreensão, reflexão e, sobretudo, transformação contínua dos que se propõem a estudar e a praticar o método; afinal, são os frutos – metáfora para representar os processos de transformação, os exercícios de práticas de liberdade – que nos movem a continuar semeando esperanças. A experiência do jogo nas práticas de ensino em territórios da baixada fluminense demonstram sua pertinência para espraiamento em outras localidades por aí, por ali e por acolá... Que possamos continuar jogando e semeando poéticas políticas que nos auxiliem em nossos processos de libertação!

Referências

ABREU, Daniela Araújo de. O Despertar dos Corpos e o Distanciamento do Olhar: Fissuras e empoderamento na Escola Pública da Baixada. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Cênicas, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGEAC/ UNIRIO), 2020.

BELÉM, Maria Augusta de Farias. O teatro do oprimido no espaço escolar: um despertar crítico e criativo. Mestrado Profissional em Artes, Universidade Federal da Paraíba, UFPB, 2020.

BOAL, Augusto. **A estética do oprimido**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

_____. **O arco-íris do desejo: o método Boal de teatro e terapia**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

_____. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013.

CAFÉ, Ângela Barcellos. Jogo? Qual Jogo? **Moringa Artes do Espetáculo**, João Pessoa, v. 11, n. 2, p. 113-126, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 62. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad.: João Paulo Montenegro. São Paulo, Perspectiva. 2001.

KHUN, Mara. L. W. **Boal e o Teatro do Oprimido**: o espectador em cena na educação popular. Dissertação (Mestrado em Educação

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

nas Ciências), Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: _____ (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005. p. 13-43.

KRONBAUER, Luiz Gilberto. Ação-reflexão. In: STRECK; REDIN; ZITKOSKI (Orgs.). **Dicionário Paulo Freire**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017. pp. 37-39. /2015

MOREIRA, Maria Aparecida. Desafios e possibilidades para o ensino de artes cênicas no universo do Dom Walmor. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Cênicas, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGAC/UNIRIO), 2016.

SANCTUM, Flavio. **A Estética de Boal**. Odisséia Pelos Sentidos. Rio de Janeiro: Multifoco, 2012.

SANTOS, Bárbara. A árvore do teatro do oprimido. **Revista Paulo Freire: Revista de Formação Político-Pedagógica do Síntese**, Aracaju, n. 3, p. 10-11, 2009.

_____. **Teatro do oprimido: raízes e asas – uma teoria da práxis**. Rio de Janeiro: Ibis Libris, 2016.

SARAPECK, Helen. Abraçando a Árvore do Teatro do Oprimido: pesquisa e memorial de experiências com o símbolo do método. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Cênicas, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGEAC/ UNIRIO), 2016.

SILVA, Ivone Ferreira. **O Teatro do Oprimido: a arte de libertar os sujeitos**. Coleção: Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE - produções didático-pedagógicas. Curitiba: SEEDUC, 2016.

Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 13 n. 2, jul-dez/2022

SILVA, Luiz Alberto Guarnier. *Plantando a Árvore do Teatro do Oprimido na Escola Municipal de Teatro Antônio José – o Judeu*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Cênicas, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGAC/UNIRIO), 2021.

TORRINHA, Francisco. **Dicionário Latino-Português**. Porto: Edições Maranus, 1945.

VIANA, Dimir. **Teatro do Oprimido na educação de jovens e adultos**. Curitiba: Appris, 2016.