

O JOGO DRAMÁTICO COMO FERRAMENTA PARA EMANCIPAÇÃO POLÍTICA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Danielle Cristina Goularte Tótolli (PIC/Uem), Paula Marçal Natali (Co-orientadora), João Alfredo Martins Marchi (Orientador), e-mail: joaomarchi23@hotmail.com

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas

Linguística, Letras e Artes - Teatro

Palavras-chave: Criança, ECA, Sociologia da Infância

Resumo

O presente texto tem como objetivo sistematizar jogos dramáticos fundamentados no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) realizados no projeto de extensão universitária “Brincadeiras com Meninos e Meninas de e nas ruas” no período de Maio a Julho de 2017. Foram analisados 5 diários de campo produzidos ao longo de três meses de intervenção com as crianças e adolescentes. Os autores que fundamentam nosso olhar teórico são: Slade (1978) e Spolin (2010) que dissertam sobre o jogo dramático. Os resultados apontam para um material lúdico-político-pedagógico que utiliza o jogo dramático como meio para trabalhar as políticas públicas relacionadas às crianças e adolescentes e que pode ampliar a base metodológica dos educadores e das educadoras do projeto.

Introdução

A temática central desta pesquisa está relacionada ao jogo dramático¹ que, como afirma Slade (1978) é uma parte vital da vida jovem. Não é uma atividade de ócio, mas antes a maneira da criança pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver. Consideramos então, que o jogo dramático pode ser utilizado como meio para discutir temáticas de outras áreas do conhecimento (SPOLIN, 2010). Em nosso caso, buscamos diálogo com as políticas públicas infantis e com a Educação Social, a fim de potencializar o olhar da criança e garantir sua emancipação política (NATALI, 2016) e felicidade.

Partindo desse pressuposto, vimos que um instrumento para a produção de cultura das crianças pode ser o jogo e a brincadeira (BENJAMIN, 1936) o que, em nosso caso específico de análise, compreende o jogo dramático em conjunto com o Estatuto da Criança e do Adolescente a fim de que esta produção cultural, coadune com a formação política dos pequenos.

1 O termo é geralmente utilizado no teatro. A escolha se deu pela formação da pesquisadora e do orientador em Artes Cênicas.

Materiais e métodos

Foram realizadas 5 intervenções de uma hora todas no espaço localizado no bairro Odwaldo Bueno Neto perto do contorno norte na cidade de Maringá – Paraná no período de treze de Maio a um de Julho de 2017. Ao final de cada encontro foi produzido um diário de campo com a descrição das atividades e das propostas das/dos participantes. Para cada diário de campo foi analisado o desenvolvimento da atividade, as propostas ofertadas pelas crianças, o nível de comprometimento, a quantidade e idade de crianças participantes e a eficácia da aplicação pela educadora, reconhecendo, portanto, que suas ações fizeram parte do desenvolvimento das atividades.

A análise dos diários de campo foi importante para traçar uma linha de atividades a serem seguidas antes de cada intervenção e também a maneira com seria a abordagem com as crianças e adolescentes. Utilizamos planos de aula para ajudar tanto na aplicação dos jogos quanto para explicação das atividades para educadoras e educadores do projeto antes de cada intervenção.

No total 23 crianças com idade entre 2 e 10 anos e 2 adolescentes com idade de 15 anos participaram dos jogos propostos. Em relação a utilização dos diários de campo, percebemos a construção de um olhar mais sensível às atividades, o que contribuiu para a construção dos planos de aula.

A partir dos jogos vivenciados, foram criadas fichas com os dados das atividades. A necessidade de transcrever os jogos em fichas foi pensada ao longo da pesquisa por meio da leitura dos diários de campos, a intenção foi produzir um material de fácil acesso tanto para a aplicação dos jogos quanto para consultas futuras. A seguir pormenorizamos os resultados de duas das fichas produzidas relacionadas respectivamente com a primeira e a quarta intervenção, visto que essas trouxeram-nos resultados pertinentes a investigação proposta. Não aprofundaremos a análise de todas as intervenções visto a extensão máxima permitida neste presente trabalho.

Resultados e discussão

A primeira intervenção aconteceu em 13 de Maio de 2017 e, em nossa leitura, teve um direcionamento diferente do esperado. Percebemos alguns pontos que levaram a não efetivação da atividade, conforme demonstra o trecho a seguir:

Comecei o jogo do círculo contínuo com os poucos que ficaram, as crianças pequenas. Fizemos a contagem e deu certo. Mas logo elas se dispersavam, acontecendo de entrarem e saírem do círculo a todo momento para brincar de outra coisa, ou interromperem para sugerir outra coisa [...] logo, as perguntas estavam relacionadas a um objeto do quarto com letra tal, da cozinha, animais etc. Ficamos brincando por 20 minutos, até que, como educadora e

percebendo a situação fui atender a um menino que participava do jogo e era novo no projeto, ele queria contar sua experiência de vida. Encerramos ali, com um profundo sentimento de falha partindo de mim, eles se divertiram, mas não consegui alcançar meus objetivos (Diário de campo 13 de maio de 2017).

O objetivo do jogo não foi alcançado na perspectiva do plano de aula, todavia, muitas vezes olhamos de maneira vertical a partir da nossa vontade de realizar o que planejamos, desconsiderando as urgências e o aprendizado da criança. Consideramos tal fato, pois o diálogo construído a partir do círculo contínuo permitiu que as educadoras presentes conhecessem melhor o lugar que as crianças moram, seus espaços de vivência com os familiares, pois o objetivo do jogo foi reorganizado pelas crianças a partir de outras perguntas que foram sendo formuladas por elas e por outros educadores. Para Slade (1978), o sentido do jogo é a descoberta e a experiência adquirida por meio dele no momento do fazer dramático, nenhuma interferência deve atrapalhar esse momento, independente do seu objetivo, se a criança está envolvida e está experimentando o drama ele deve ser incentivada e não podada.

A partir da proposta de umas das brincadeiras do projeto “Pega rabinho”², decidimos, noutro dia de intervenção adapta-la considerando os artigos do ECA. Separamos tiras de TNT nas cores amarela, vermelha e azul e, da mesma forma e cores, fizemos fichas com vários artigos do ECA. Explicamos as regras, que consistiam em: proteger as tiras coloridas que, neste caso, simbolizavam os direitos. Ao final da rodada, víamos quais tiras foram retiradas e líamos o significado de cada uma delas para as crianças. Desta vez o jogo ocorreu apenas com duas das crianças, pois alguns se dispersaram e foram jogar bola, outros foram jogar vôlei etc.

Percebemos, todavia, com esta atividade alguns pontos pertinentes: O E (10 anos) uma criança do projeto assumiu a liderança e determinava as regras, dizia a forma como deveria ser feito o jogo, conduzia o grupo de forma que todos o seguissem. Ele transformou a brincadeira em um “quebra-cabeça caça ao tesouro”, no qual as tiras eram escondidas e quando todos achassem, as líamos.

Notamos a partir deste dia que, a liderança apareceu em outras atividades propostas, tanto nas crianças mais novas como nos adolescentes. Deste modo, podemos perceber que essa característica se dá, entre outras questões pelas culturas das crianças (CORSARO, 2011) e pelo fato de trabalharmos política com elas, pois, além de incentivarmos suas aspirações, respeitamos seu direito de opinar em atividades que são do seu interesse, a fim de propiciar um maior aproveitamento dos jogos.

Conclusões

² Cada participante terá um pedaço de tecido colocado em sua cintura simulando um rabinho que deverá ser protegido do outro participante, o objetivo do jogo é pegar o maior número de tecidos possível.

A sistematização dos jogos a partir das sugestões das crianças e adolescentes respeitando seus valores culturais e sociais tem potencial humano e acadêmico no sentido da valorização do sujeito. Faz-se necessária a compreensão de que é preciso valorizar a infância e garantir que cada criança e adolescente cresça sabendo que é respeitada/o por serem e estarem no mundo.

Ao longo da pesquisa descobrimos que as crianças e adolescentes aprendem melhor quando lidam sozinhas com problemas a serem resolvidos. Sendo necessário proporcionar ambientes que permitam a interação, o jogo e a brincadeira. Refletimos também sobre a importância de propor jogos com elas e a partir delas, respeitando suas opiniões e conquistas.

Em última análise, entendemos que, por meio dos jogos dramáticos e teatrais, há a possibilidade de discutimos situações emergentes que surgem no momento do jogo, conscientizando os que participam do processo, bem como os indivíduos que estão em contato indireto com as propostas dos jogos. As transformações no encontro da essência do ser humano são possibilitadas por meio dos processos teatrais e, em nosso, caso, pensar esses processos com as crianças pode ser um caminho pertinente a uma educação mais democrática, lúdica e dialógica.

Referências

BENJAMIN, W. **Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação.** São Paulo: Summus, 1936.

CORSARO, W. A. **Sociologia da Infância.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

NATALI, P. M. **Formação Profissional na Educação Social: Subsídios a Partir de Experiências de Educadores Sociais Latino Americanos.** (243f.). Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá-Paraná, 2016.

SPOLIN, V. **Jogos Teatrais na Sala de Aula: um manual para o professor.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

SLADE, P. **O Jogo Dramático Infantil.** 2ª Ed. São Paulo. Ed. Summus, 1978.