

VIVÊNCIAS TEATRAIS EM ESCOLAS: A EXPERIÊNCIA NO COLÉGIO ESTADUAL CASSIANO DO NASCIMENTO

**SHERON PEIXOTO¹, LUIZA CARRET², ANDRISA KEMEL ZANELLA³,
VANESSA CALDEIRA LEITE⁴**

¹*Universidade Federal de Pelotas – sheronpeixotoufpel@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – carrettluiza@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – andrisa.kemel@ufpel.edu.br*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – vanessa.leite@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

O projeto de extensão “Vivências Teatrais em Escolas”, vinculado ao Curso de Teatro-Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), teve início em maio de 2017, na Escola Municipal Getúlio Vargas, localizada em Pedro Osório/RS. O projeto oferecia oficinas de teatro no contraturno para alunos do 6º ao 9º ano (12 a 15 anos). Surge da constatação de que, embora a Lei nº 13.278/2016 determine a inclusão das quatro linguagens artísticas na educação básica, há poucas oportunidades para professores de teatro. Na prática, o ensino de Arte geralmente se restringe às artes visuais, deixando o teatro, a música e a dança em segundo plano.

O Vivências Teatrais em Escolas oferece oficinas de iniciação teatral em escolas de Pelotas e região que não contam com professor específico de teatro, suprindo a carência de atividades de artes cênicas para crianças, adolescentes e jovens. Além disso, o projeto busca divulgar a linguagem e a necessidade da contratação de professor de teatro para as escolas que ainda não o possuem.

No ano de 2025, o projeto Vivências Teatrais em Escolas iniciou uma parceria com o Colégio Estadual Cassiano do Nascimento, expandindo suas ações para o Ensino Médio. A convite do professor Carlos Barz, responsável pela disciplina eletiva de teatro, as integrantes do projeto passaram a ministrar aulas para turmas do 2º e 3º ano. O objetivo centra-se em integrar os estudantes ao universo teatral por meio de jogos teatrais, exercícios de improvisação e leituras de textos dramáticos, incentivando a criatividade, o trabalho em equipe e a expressão corporal. Mais que ensinar técnicas, essa disciplina eletiva busca oferecer uma experiência artística que fortaleça a confiança e desenvolva habilidades importantes para a vida acadêmica e social.

A vivência na escola também permite observar de perto as necessidades e potencialidades dos alunos, ajustando as dinâmicas das oficinas e criando uma conexão que torna o aprendizado mais significativo. Ao conhecer melhor os alunos e criar uma conexão mais próxima com eles, é possível identificar necessidades, interesses e potencialidades que orientam a adaptação das atividades, tornando-as mais significativas e engajadoras.

No decorrer deste trabalho, apresentaremos de forma mais detalhada as observações realizadas e as estratégias adotadas para potencializar o aprendizado e a experiência teatral dos participantes.

2. METODOLOGIA

As oficinas são planejadas conforme o calendário escolar, organizado em trimestres. O foco do projeto não é a criação de um produto final, como uma montagem ou apresentação, mas, sim, proporcionar aos alunos - muitas vezes pela primeira vez - um contato direto com o teatro, despertando o interesse por essa arte. As atividades se inspiram nas obras de Viola Spolin (2005, 2010) e Augusto Boal (2005), que utilizam jogos como porta de entrada para o universo cênico. Trabalhamos com jogos de aquecimento e alongamento, concentração, ritmo, improvisação e leituras dramáticas, sempre reservando momentos para conversas que favoreçam a troca, permitam compreender o que mais agradou aos alunos e apontem caminhos para aprimorar as oficinas.

Alguns exemplos de jogos teatrais desenvolvidos neste ano são:

Jogo da bola: Forme dois grandes grupos. Um grupo é a platéia. Depois inverta as posições. Se estiver trabalhando individualmente dentro de cada grupo, cada jogador começa a jogar a bola contra a parede. As bolas são todas imaginárias, feitas de substância do espaço. Quando os jogadores estiverem todos em movimento, a instrução deverá mudar a velocidade com a qual as bolas são jogadas.

(Modifique a velocidade da fala para paralelizar com a instrução: por exemplo, ao dar a instrução para que a bola se movimente em câmera lenta, fale em câmera lenta) (Spolin, 2010, p. 85)

Jogo do espelho: Divida o grupo em duplas. Um jogador fica sendo A, o outro B. Todas as duplas jogam simultaneamente. A fica de frente para B. A reflete todos os movimentos iniciados por B, dos pés à cabeça, incluindo expressões faciais. Após algum tempo, inverta as posições de maneira que B reflita (Spolin, 2010, p. 120)

Quem é o espelho: Duplas, com uma platéia. Antes de começar, os jogadores decidem entre si quem será o gerador dos movimentos e quem será o espelho. Este jogo é executado da mesma forma que o jogo anterior, exceto pelo fato de o instrutor não dar a ordem: "Mudança!". Um jogador inicia os movimentos, o outro reflete e ambos tentam ocultar quem é o espelho. Quando os dois jogadores estiverem realizando os movimentos, o coordenador diz o nome de um deles. Os jogadores que estão na platéia levantam o braço se acharem que o jogador mencionado pelo coordenador é o espelho. Depois o coordenador deve mencionar o outro jogador para que a platéia levante o braço, caso ele aparente ser o espelho. Os dois continuam jogando enquanto a platéia vota, até que se obtenha uma unanimidade nos votos (Spolin, 2010, p. 121)

Parte do todo: Um jogador entra na área de jogo e torna-se parte de um grande objeto ou organismo (animal, vegetal ou mineral). Logo que a natureza do objeto se tornar clara para outro jogador, ele entra no jogo como outra parte do todo sugerido. O jogo continua até que todos os participantes estejam trabalhando juntos para formar o objeto completo. Os jogadores podem assumir qualquer movimento, som ou posição para ajudar a completar o todo. Exemplos incluem máquinas, células do corpo, relógios, mecanismos abstratos, constelações, animais (Spolin, 2005, ficha A25).

Hipnotismo colombiano: Um ator põe a mão a poucos centímetros do rosto de outro; este, como hipnotizado, deve manter o rosto sempre à mesma distância da mão do hipnotizador, os dedos e os cabelos, o queixo e o pulso. O líder inicia uma série de movimentos com as mãos, retos e circulares, para cima e para baixo, para os lados, fazendo com que o companheiro execute com corpo todas as estruturas musculares possíveis, a fim de se equilibrar e manter a mesma distância entre o rosto e a mão. A mão hipnotizadora pode mudar, para fazer, por exemplo, com

que o ator hipnotizado seja forçado a passar por entre as pernas do hipnotizador. As mãos do hipnotizador não devem jamais fazer movimentos muito rápidos, que não possam ser seguidos. O hipnotizador deve ajudar seu parceiro a assumir todas as posições ridículas, grotescas, não usuais: são precisamente estas que ajudam o ator a ativar estruturas musculares pouco usadas e a me-Thor sentir as mais usuais. O ator vai utilizar certos músculos esquecidos do seu corpo. Depois de uns minutos, trocam-se o hipnotizador e o hipnotizado. Alguns minutos mais, os dois atores se hipnotizam um ao outro: ambos estendem sua mão direita, e ambos obedecem à mão um do outro (Boal, 2005, p. 91).

Os jogos teatrais usados nas oficinas (de concentração, percepção, ritmo, improvisação, aquecimento e alongamento) ajudam os alunos a se soltar, trabalhar em grupo e usar a criatividade para se expressar. Assim, não funcionam apenas como atividades lúdicas, mas como ferramentas pedagógicas que aproximam os alunos do universo teatral e favorecem seu desenvolvimento artístico e social.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

A instituição expressou o desejo de que a turma da eletiva realize uma apresentação de conclusão ao final do trimestre. No entanto, alguns alunos relataram não ter interesse ou não se sentirem à vontade para apresentar um processo para toda a escola. Além disso, há fatores que dificultam a realização de uma cena para os demais estudantes, como a infreqüência nas aulas e a mudança de turmas a cada trimestre, o que torna praticamente inviável montar um elenco fixo para trabalhar.

Outro desafio é a falta de estrutura adequada para as aulas. Embora a escola possua um auditório com um palco amplo, ele muitas vezes está ocupado com outros eventos, como reuniões, ou até mesmo sendo utilizado como depósito. Nessas situações, precisamos migrar para outros espaços do colégio, como salas de aula, que exigem reorganização antes das atividades, resultando em diminuição do tempo para as atividades, ou a sala de descanso, um ambiente aberto sujeito a ruídos externos e distrações.

Apesar das mudanças de turma a cada trimestre, alguns alunos permanecem desde o início do ano letivo, demonstrando grande participação nas dinâmicas propostas e interesse em diversas áreas do teatro, como direção, roteiro, iluminação e dramaturgia.

Por não considerarmos viável, sob nossa perspectiva, apresentar uma montagem completa, optamos por levar semanalmente um ou mais textos dramáticos para leitura e prática. Essa proposta teve grande aceitação, com pedidos para ampliar a variedade de gêneros. Além das comédias já trabalhadas, os alunos demonstraram interesse por textos de drama e suspense.

Desde que passamos a incluir as leituras, os exercícios de improvisação tornaram-se mais dinâmicos e criativos, aumentando a confiança dos alunos para encenar e resultando em ótimas cenas. É perceptível a evolução deles desde o início do primeiro trimestre, assim como o quanto apreciam a eletiva e a conexão que conseguimos estabelecer com a turma.

4. CONSIDERAÇÕES

O projeto “Vivências Teatrais em Escolas” no Colégio Estadual Cassiano do Nascimento tem sido uma experiência valiosa para alunos e bolsistas. Mesmo com desafios como falta de estrutura, mudanças de turma e dificuldade em manter

um grupo fixo, conseguimos criar um espaço de aprendizado e troca onde o teatro se torna acessível e envolvente.

As atividades como jogos, improvisações e leituras dramáticas, despertaram o interesse dos alunos e ajudaram no desenvolvimento da expressão, criatividade, trabalho em equipe e confiança. A evolução percebida ao longo do tempo reforça a importância da arte na escola e seu impacto positivo na formação dos estudantes.

Para nós, bolsistas, foi também uma oportunidade de crescimento profissional, confirmado o papel transformador do teatro e a necessidade de garantir seu espaço na educação básica.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOAL, A. **Jogos para atores e não atores**. 5. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- SPOLIN, V. **O jogo teatral no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- _____. **Jogos teatrais**: o fichário de Viola Spolin. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- _____. **Jogos teatrais na sala de aula**: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2010.