

JOGOS DE IMPROVISO COMO ESTRATÉGIA PARA O BEM ESTAR NA EDUCAÇÃO

Recebido em: 26/06/2012

Aceito em: 17/12/2012

*Tiago Aquino da Costa e Silva*¹

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP
Rio Claro – SP – Brasil

*Alipio Rodrigues Pines Junior*²

Universidade de São Paulo – USP
São Paulo – SP – Brasil

*Gisele Maria Schwartz*³

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP
Rio Claro – SP – Brasil

*Kaoê Giro Ferraz Gonçalves*⁴

Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU
São Paulo – SP – Brasil

*Cleber Mena Leão Junior*⁵

Universidade Federal do Paraná – UFPR
Curitiba – PR – Brasil

RESUMO: O presente estudo teve por objetivo analisar a maneira como as crianças se envolvem com a proposta de vivências de jogos de improviso, utilizados como estratégia criativa na educação para o bem estar no âmbito do lazer. O estudo, de natureza qualitativa, foi desenvolvido por meio de pesquisas bibliográfica e de campo e utilizou a técnica de observação como instrumento para a coleta de dados. Fez parte do estudo uma amostra intencional composta por 81 crianças com idade média de 7 anos e 10 meses matriculadas no Ensino Fundamental I do Green Book School, São Paulo, Brasil. As atividades foram desenvolvidas durante 6 aulas práticas, sendo dois encontros semanais de 50 minutos, em que as crianças atuaram como jogadores-atores em diversas propostas de improvisações temáticas e com objetos. As informações advindas da observação foram anotadas em diário de campo e foram posteriormente analisadas por categorias, envolvendo os níveis pessoal, coletivo e artístico de

¹ Membro do LEL – Laboratório dos Estudos do Lazer (UNESP/ Rio Claro).

² Membro do GIEL – Grupo Interdisciplinar dos Estudos do Lazer (GIEL/ USP/ CNPQ)

³ Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pela Universidade de São Paulo – USP; e Livre Docente pela Universidade Estadual Paulista – UNESP; e Pós-Doutorado na Université du Québec à Trois-Rivières. Professor Adjunto na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Coordenadora do LEL - Laboratório de Estudos do Lazer.

⁴ Professor da Universidade Bandeirante de São Paulo – UNIBAN.

⁵ Mestrando em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Membro Grupo de Estudos em Lazer e Ludicidade (GELL/PUCPR).

envolvimento e ação. Os resultados indicam que as crianças demonstraram grande alegria, bem-estar, motivação e prazer nas atividades de improvisação propostas, apresentando bom rendimento nos três níveis de observação durante as vivências. Os jogos de improviso apresentaram-se como uma estratégia educacional interessante no caminho de construção e reconstrução de ações, por intermédio da criatividade, transpondo elementos do óbvio e do comum, que são catalisadores de novos processos psicológicos, sociológicos e artísticos.

PALAVRAS CHAVE: Jogos e Brinquedos. Criatividade. Educação.

IMPROVISATION GAMES AS STRATEGY FOR EDUCATION WELFARE

ABSTRACT: This study was designed to analyze how children engage with the proposal for improvisation games experiences, used as creative strategy in education for well-being within the leisure environment. The study of a qualitative nature was developed through bibliographic and field researches and it was used the observation technique as an instrument for data collection. It was part of the study a purposeful sampling of 81 children with an average age of 7 years and 10 months enrolled in Elementary School I of Green Book School, São Paulo, Brazil. The activities were performed during 6 practical classes with two 50-minute weekly meetings, in which children were players-actors in many thematic improvisations proposals using objects. The information resulting from observation has been written in a field journal and was later analyzed by categories, involving personal, collective and artistic levels of involvement and action. The results indicate that children showed great joy, wellness, motivation and pleasure in the proposed improvisation activities, showing good performance in three observation levels during the experiences. The improvisation games were presented as an interesting educational strategy during the construction and reconstruction of actions, through creativity, incorporating common and obvious elements, which are catalysts of new psychological, sociological and artistic processes.

KEYWORDS: Play and Playthings. Creativity. Education.

Introdução

Os Jogos de Improviso representam uma das possibilidades inovadoras de ação corporal na educação, possuindo regras que oportunizam a criação de exercícios dramáticos, com características de improvisação e ativando os elementos referentes à atenção/concentração. Os Jogos de Improviso transcendem os limites do teatro para serem inseridos em outras áreas da vivência humana, como a Psicoterapia e a Educação (CHACRA, 2007), tendo em vista seu potencial e suas características, que perpassam a cooperação, o prazer, o bem-estar e a inclusão. Para Spolin (2008a) todas

as pessoas são capazes de improvisar, podendo aprender por meio da experiência e da vivência no jogo.

Segundo Feral (2004), as pessoas possuem grande afinidade com a teatralidade, em que a alteridade permite observar as pessoas e ler teatralmente suas ações, configurando um novo olhar sobre o mundo, de forma teatral. No âmbito da educação, as estratégias adotadas para reforço de conteúdos, ou mesmo, para a introdução de novos conceitos parecem se restringir a métodos padronizados, porém, nem sempre atrativos, o que desfavorece a compreensão e assimilação.

Para revitalizar o processo educativo, especialmente no contexto das aulas de Educação Física e no campo do lazer, novas estratégias são necessárias. O tema referente aos jogos de improviso pode representar um diferencial, com o intuito de despertar o interesse de crianças e jovens para a prática regular de atividades físicas e ampliar o repertório motor, favorecendo, inclusive, o desenvolvimento nos âmbitos afetivo, psíquico e cognitivo.

Estratégias que favoreçam o processo de criação, a espontaneidade e a versatilidade de pensamento para vencer desafios são bastante adequadas, tornando-se necessárias novas investidas, no sentido de ampliar essa oferta. Outra situação problemática a ser repensada é que, no âmbito educativo, bem poucas ações pedagógicas levam em consideração o olhar da própria criança quando são pensadas as estratégias a serem adotadas para a passagem do conhecimento. Sendo assim, tornou-se instigante perceber o modo como as próprias crianças se envolvem com a proposta de inserção dos jogos de improviso, o que motivou o desenvolvimento deste estudo. O presente estudo teve por objetivo analisar a maneira como as crianças se envolvem com a proposta de vivências de jogos de improviso, utilizados como estratégia criativa na educação para o bem estar no âmbito do lazer.

A Improvisação e o Jogo

A Improvisação no teatro significa organizar, compor uma cena ou material cênico, sem preparo ou combinação prévia, no instante da ação. Essa característica faz da improvisação uma ação que se forma a partir de elementos presentes e que se transforma a cada momento, segundo Fuchs (2005).

Baseado nesta característica da improvisação, o princípio do jogo de improviso, foco de atenção neste estudo, é a comunicação que surge a partir da criatividade e espontaneidade das ações entre os jogadores, os quais se encontram engajados na solução cênica de um problema de atuação. A criatividade também se faz presente como característica do jogo de improviso, em que, sendo que não se trata apenas da capacidade de construir ou fazer algo inédito, ou dar apenas uma variação de forma. Criatividade é uma atitude, um modo de encarar algo, de inquirir, talvez um modo de vida. Criatividade é curiosidade, alegria e comunhão, para Spolin (2008a).

A Improvisação permite a exploração e experimentação de um corpo que joga em ações improvisadas, resultando na participação lúdica dos jogadores. Experimentar é penetrar no ambiente e envolver-se total e organicamente com ele. Isto significa envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo (SPOLIN, 1999).

Segundo Spolin (2008b), a espontaneidade cria uma explosão, a qual, por um momento, liberta os participantes de quadros de referência e fatos passados. A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal, quando se está diante de situações problemas e, na exploração intuitiva, encontram-se as respectivas e possíveis soluções.

O resultado de uma ação em um Jogo de Improviso é importante, pois define o que foi criado e observado por meio das expressões verbal e corporal, sempre

realizadas com alegria, animação e disposição. O mais importante na prática dos Jogos de Improviso é o desenvolvimento das potencialidades humanas, como a imaginação, os cinco sentidos, a criatividade, os quais, quando não estimulados, correm o risco de se atrofiar (CHACRA, 2007).

Para Huizinga (1971) o jogo é anterior à própria cultura, ou seja, é intrínseco ao ser humano se relacionar com o imprevisível, ou com o jogar. O jogo é uma forma natural de vivência em grupo, que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a ação proposta. O jogador é livre para alcançar seu objetivo da maneira como escolher, desde que obedeça às regras, segundo Spolin (1999).

O Jogo Dramático pressupõe a ligação do jogo com o fazer teatral e, no Jogo de Improviso, alia-se um novo componente – a improvisação - voltado para a resolução rápida de um problema cênico proposto. Na improvisação, a ideia do jogo está intrínseca, como forma de organizar e brincar com os elementos cênicos (FUCHS, 2005).

Para Fuchs (2005), o jogo dramático e o jogo de improviso são atividades lúdicas que não têm como objetivo a construção de algo a ser apresentado ao público, como no caso do teatro propriamente dito, mas que permite a experimentação e a construção da linguagem teatral sem o objetivo de encenação fechada. As ações são subjetivas e estão diretamente ligadas ao imaginário, à criatividade e à espontaneidade de cada sujeito, dando foco nas relações que cada indivíduo estabelece entre o imaginário e as formas teatrais. O jogo dramático compõe a improvisação teatral.

Os jogos de improviso se baseiam na resolução de problemas, a qual nasce do improviso. Suas essências estão no foco, onde todos devem se concentrar para resolver o desafio apresentado, na instrução para atingir o objetivo e na avaliação, que visa verificar se o foco foi conseguido e se a instrução foi suficiente para resolver o

problema proposto, segundo Santos e Faria (2010).

De acordo com Koudela (2011), por meio do desenvolvimento desse tipo de jogo, o jogador desenvolve liberdade pessoal dentro do limite das regras estabelecidas e cria técnicas e habilidades necessárias para a resolução de um problema. A energia para resolver o problema, sendo restringida pelas regras do jogo e estabelecida pela decisão coletiva, cria uma explosão – espontaneidade – e, como é comum nas explosões, tudo é destruído e desbloqueado (SPOLIN, 2008a). Entretanto, para que se possa efetivamente entrar no jogo, o primeiro passo é a liberdade pessoal.

Antes de se jogar, deve-se estar livre. A liberdade pessoal leva a experimentar e adquirir autoconsciência e auto-expressão, propiciando vivências conscientizadoras e expressionistas. Neste tipo de jogo não existe uma maneira absolutamente certa ou errada para solucionar um problema (SPOLIN, 1999), uma vez que as soluções apresentadas estarão diretamente dependentes do envolvimento de cada participante, de sua história de vida, de seu enredo psicológico e do próprio relacionamento do grupo.

O relacionamento do grupo de forma saudável exige um número de indivíduos trabalhando interdependentemente para alcançar tais objetivos, com participação individual dos jogadores, seja atuando ou observando (SPOLIN, 1999). Quando a improvisação é coletiva, ela emerge da relação que cada jogador tem com a linguagem teatral e de como esses sujeitos constroem o diálogo entre as diferentes formas de conceber o jogo de improviso. Quando dois ou mais jogadores estão improvisando, precisam compreender e se fazerem entender pelo outro, para que o jogo ocorra, conforme evidencia Fuchs (2005). Portanto, vivenciar e participar dos Jogos de Improviso faz o jogador experimentar ações em conjunto, integrando e descobrindo as atitudes válidas do jogo.

Outro aspecto interessante do jogo de improviso é em relação à platéia. O papel da platéia é tornar-se parte concreta da atuação improvisada e esta é constituída pelos jogadores-observadores.

A prática dos Jogos de Improviso evidencia a importância do jogador-observador, pois as ações são intencionalmente dirigidas para o outro. O processo em que se engajam os sujeitos que jogam, segundo Japiassu (1998), se desenvolve a partir da ação improvisada e os papéis de cada jogador não são estabelecidos desde o início, mas emergem a partir das interações que ocorrem durante o jogo.

A existência da comunicação é muito mais importante do que o método utilizado pelo orientador para conduzir as atividades, pois extrapola os limites da vivência e convivência entre os jogadores. Quando o jogador-ator realmente sabe que há diversas maneiras de fazer e dizer algo, as técnicas aparecerão mais facilmente, libertando o aluno para o padrão de comportamento fluente característico do jogo de improviso (SPOLIN, 1999).

Os Jogos de Improviso permitem a exploração e a criação de novas técnicas teatrais, resultando no estímulo ao processo criativo, o qual é bastante exigido, inclusive no ambiente escolar, porém, ainda pouco explorado. Sendo assim, todas as iniciativas neste sentido poderão surtir efeitos bastante importantes no processo educativo, merecendo atenção.

Para Spolin (1986), as propostas dos jogos devem ser colocadas para o jogador em ação respeitando-se as possibilidades de cada indivíduo. As atividades, quando são adequadas e atingem as expectativas de valorização pessoal e grupal, podem apresentar ressonâncias até mesmo para fora do ambiente em que são propostas, sendo transferidas inclusive para a vida diária. Quando isto ocorre, efetivamente se percebe o processo educativo.

A condução destas atividades deve ser bastante criteriosa. A maneira pela qual o material e os desafios são apresentados ao jogador, especialmente envolvendo os níveis físico e não-verbal, exige outra esfera de ação, a qual se encontra, muitas vezes, em oposição a uma abordagem intelectual e psicológica. A fiscalização das atividades se faz necessária como fator de feedback do jogo construído para que as cenas posteriores apresentem um desenvolvimento adequado e atinja a proposta educativa (SPOLIN, 1999).

Para auxiliar os jogadores a alcançarem a solução focalizada para o problema, emprega-se a técnica de instrução, por meio da qual encoraja-se o jogador a conservar a atenção no Foco e se elimina a orientação autoritária (SPOLIN, 2008a). Ainda conforme expõe Spolin, a instrução deverá ser dada pelo orientador do jogo, com o objetivo de fornecer auto-identidade e servir como guia para quem joga, mantendo viva a alma do jogo e dos jogadores, permitindo o envolvimento dos mesmos. A instrução do jogo é uma das facetas geradoras do processo dos Jogos Teatrais, guiando as trocas de energias entre os jogadores, instigando, provocando, estimulando novas ações possíveis ao jogo.

O Jogo de Improviso e a Criança

A infância é um período importante durante a vida humana para o desenvolvimento motor, psicológico e cognitivo. Há um grande avanço no que se refere ao desenvolvimento da psique infantil, pois, por intermédio dos jogos, as crianças têm a oportunidade de desenvolver as funções e ação psicológicas como atenção, autocontrole, memória e outros.

As crianças, durante o jogo dramático, refletem toda a diversidade da realidade que as circunda: reproduzem cenas da vida familiar e do trabalho. A

realidade, ao ser representada nos jogos infantis, converte-se em argumento do jogo dramático. Quanto mais ampla for a realidade que as crianças conhecem, tanto mais amplos e variados serão os argumentos dos seus jogos, como salienta Mukhina (1996).

A autêntica atividade lúdica só ocorre quando a criança realiza uma ação subentendendo outra, e manuseia um objeto subentendendo outro. A atividade lúdica tem um caráter semiótico/ simbólico (MUKHINA, 1996). A função simbólica é necessária para a utilização de vários símbolos criados por nossa cultura, como por exemplo, a linguagem escrita, a matemática, as poesias, etc. A brincadeira, portanto, quando bem conduzida e estimulada no ambiente escolar ou no lazer, auxilia a aprendizagem infantil, especialmente no que se refere ao desenvolvimento de funções psíquicas, para Pinho e Spada (2007).

Nesta passagem, ocorre a evolução do simbolismo, em que o jogar sozinho e sem regras até os 3 anos, dá espaço para ordenação de cenas e com regras a partir dos 5 anos. O símbolo vai perdendo o aspecto lúdico e se aproxima, assim, mais do real (KOUDELA, 2011).

A improvisação necessita da ação material e do pensamento no presente, de conformidade com o que está acontecendo no jogo, em que, portanto, o jogador deve estar envolvido como um todo (física e psiquicamente) respondendo aos problemas que o jogo propõe (FUCHS, 2005). Na medida em que a inteligência da criança se desenvolve, o processo de representação é interiorizado. Ao guiar as crianças para a improvisação, imitando, representando ações e oferecendo oportunidades de espaços para a ocorrência do processo criativo, seu desenvolvimento intelectual é favorecido, orientando-as para a prática de uma fusão de jogos simbólicos e de regras.

Todos esses aspectos ressaltam a importância da oferta de vivências dos Jogos

de Improviso no ambiente educativo e no lazer, no sentido de ampliar o repertório motor e favorecer o processo de criação. Torna-se instigante perceber o modo como as próprias crianças se envolvem com estas propostas, o que motivou o desenvolvimento da pesquisa exploratória.

Procedimentos Metodológicos

O estudo, de natureza qualitativa, constou da união de pesquisas bibliográfica e de campo. A pesquisa bibliográfica foi realizada com o intuito de conhecer e buscar informações sobre o assunto tratado (MARCONI; LAKATOS, 1996). Em seguida, foi realizada a pesquisa de campo, com o intuito de “[...] conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema [...] ou de uma hipótese, que se queira comprovar [...]” (MARCONI; LAKATOS, 1996, p. 75).

O estudo foi realizado por meio da oferta de vivência dos Jogos de Improviso nas aulas de Educação Física. Fez parte do estudo uma amostra intencional composta por um grupo 81 crianças, sendo 38 do gênero masculino e 43 do feminino, com média de 7 anos e 10 meses. Os jogadores eram alunos do Green Book School, sediado no bairro do Brooklin em São Paulo, Brasil e matriculados no Ensino Fundamental I (1º. ao 5º. Ano). Foram elaboradas 6 aulas práticas de Jogos de Improviso, sendo dois encontros semanais de 50 minutos. A organização das aulas visou a adequação dos jogos de improviso às crianças, oferecendo uma situação problema, na expectativa de possíveis soluções dadas pelos alunos.

Entre os jogos selecionados, estão descritos a seguir dois tipos de Jogos de Improviso, utilizados com o objetivo de estimular a criatividade a partir da improvisação.

Jogo 01 – Prova dos Objetos	Duração do Jogo: 50 minutos
Objetivo: Reconhecer as ações através do uso dos objetos.	
Foco: Em utilizar a criatividade nas ações com os objetos.	
Descrição: Os jogadores dispostos em forma de platéia e os materiais em cena (bola, cone, bastão). Os jogadores, um por vez, terão que improvisar uma cena, de curta duração, com o objeto proposto.	
Dica observada: É importante criar cenas com os objetos que não sejam eles mesmos. Evite diálogos e comentários durante o jogo.	
Instrução utilizada: Demonstre para nós o jogo! Utilize apenas um objeto!	

Jogo 02 – Acrescentar uma parte	Duração do Jogo: 50 minutos
Objetivo: Incentivar e estimular a verbalização improvisada.	
Foco: Em usar experiências vivenciadas numa história.	
Descrição: Um grupo de jogadores atua e outro observa. É escolhido um tema, de forma aleatória, e assim o primeiro jogador inicia a história. Um a um, os jogadores verbalizam, em sentido anti-horário, acrescentando uma parte no enredo.	
Dica observada: Instigar os jogadores a verbalizar e identificar fatores como personagens, local e época da história.	
Instrução utilizada: Deixe-nos ver o que você está vendo! Jogue em grupo!	

Como instrumento de coleta de dados foi utilizada a observação direta das crianças em situação de jogo e as suas criações. As informações advindas da observação foram anotadas em diário de campo e foram posteriormente analisadas por categorias, envolvendo os níveis pessoal, coletivo e artístico de envolvimento e ação.

Análise e Discussão dos Dados

Para o primeiro jogo, intitulado A Prova dos Objetos, foram utilizados como materiais: um cone laranja de 30cm de altura, uma bola de handebol e um bastão de madeira de 1m. O orientador, no início do jogo, ofereceu instruções necessárias para a sua prática, durante os dez minutos iniciais.

O primeiro objeto utilizado foi o cone. As primeiras 12 crianças a improvisarem foram alunos do 4º e 5º anos, sendo os alunos “mais velhos” do grupo, os que se mostravam mais extrovertidos e bem comunicativos. Foram criadas 38 pequenas cenas com o cone, com a participação de 21 crianças. Exemplos de cenas improvisadas: um sorvete, um pente para cabelo, uma raquete de tênis, entre outros.

De acordo com Koudela (2011), a espontaneidade equivale à liberdade de uma ação e estabelecimento de contato com o ambiente. A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando se está frente a frente com a realidade e se explora e age em conformidade com ela. Nessa realidade, as mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa (SPOLIN, 1999).

Já no jogo com o segundo objeto, a bola de handebol, participaram mais alunos. A liberação para a criação individual sem a preocupação com resultados estéticos, deu a motivação à participação dos demais alunos. Foi percebida maior interação do jogador que atua com os jogadores-observadores, criando uma confiança e segurança na cena improvisada. Foram criadas 48 pequenas cenas com a participação de 45 crianças. Exemplos de cenas improvisadas: um bebê, um anel gigante, um espelho, um caroço de uva, um monstro branco, entre outros. Os jogadores-observadores assumem papel importante na formação da criatividade e

postura do jogador que atua, pois, com a experimentação, a desinibição e a inquietação desaparecem quando o jogador-ator não vê os mesmos como juízes, mas sim, como pessoas compartilhando experiências (SPOLIN, 1999) e sendo parte efetiva do jogo.

Com o objeto bastão, propiciou-se o desafio de novas pequenas cenas, sem a repetição das já improvisadas. Foram criadas 53 cenas com a participação de 42 crianças. Exemplos de cenas improvisadas: uma espada, uma lâmpada, um lápis, uma cola bastão, entre outros.

Foi percebido que a improvisação transmite segurança, satisfação, prazer e bem-estar, tanto aos jogadores que atuam, quanto aos que observam. A transformação do óbvio ao mundo do Improviso permite a liberdade de atuação em novos horizontes, antes inatingíveis. Isto reitera a possibilidade de sucesso no que diz respeito à aceitação das estratégias envolvendo os jogos de improviso no âmbito da educação.

Para Spolin (1999) a essência da improvisação é a transformação. Quando o aprendiz sabe que há muitas maneiras de fazer e dizer a mesma coisa, as técnicas teatrais aparecerão livremente. É por intermédio da consciência direta e dinâmica de uma experiência de atuação que a experimentação e a transformação aparecem e surgem, libertando o aluno para o padrão de comportamento fluente na ação.

Na ação transformadora no Jogo de Improviso, a liberdade pessoal é exercida e a pessoa é vista como um todo, nos âmbitos físico, intelectual e intuitivamente é despertada. Isso causa estimulação suficiente para que o aprendiz se transcenda a si mesmo (SPOLIN, 1999).

No segundo jogo, intitulado Acrescentar uma parte, estabeleceu-se a criação de 4 grupos de 20 alunos de diferentes idades, escolhidos de forma aleatória. Foi dado

um tema para cada grupo (Tema um: Na praia, dado ao grupo I; Tema dois: No parque de diversões, dado ao grupo II; Tema três: No céu, dado ao grupo III e Tema quatro: Na sala de aula, dado ao grupo IV) e, a partir daí, os jogadores deveriam criar uma história improvisada durante 10 minutos.

Em todos os grupos, o Jogo de Improviso foi iniciado pelos alunos do 4º e 5º anos. Cada jogador precisava continuar a história, sempre acrescentando alguma parte a ela, podendo envolver novos personagens, ambientes ou acontecimentos. Durante a prática dos Jogos, todas as crianças dos grupos se relacionaram como jogadores-atores e observadores. A possibilidade de criar e remontar os fatos possibilitou o surgimento de dragões, bruxas, fadas, futebol, entre outros temas e personagens diretamente envolvidos com o imaginário infantil. As crianças que “somente” foram observadoras no primeiro jogo, tomaram posse da ação, caracterizando o protagonismo.

Pode-se observar que a liberdade pessoal para fazer o Jogo de Improviso acontecer, leva as crianças a novas experimentações, criações e recriações, assumindo sua própria identidade pessoal, bem como, o papel de protagonista de uma nova história (CHACRA, 2007).

A capacidade de criar uma situação imaginativamente e de fazer um papel no Jogo de Dramático ou de Improviso é uma experiência maravilhosa, é como um descanso que é dado à rotina de todo o dia. Observa-se que a liberdade psicológica cria uma condição na qual tensão e conflito são dissolvidos e as potencialidades são liberadas, no esforço espontâneo de satisfazer as demandas da ação a ser improvisada, para Simon (1971). Esse autor ainda afirma que os jogos dramáticos seriam um instrumento eficiente na/para a educação, um princípio inerente às suas teorias do jogo e liderança, o que deve ser sempre estimulado.

Considerações Finais

Com base nos resultados do estudo pode-se perceber que a improvisação atinge os jogadores de três modos: no seu desenvolvimento pessoal, coletivo e artístico. Esses três processos interagem durante a ação teatral improvisada, podendo ter ênfase maior em cada um deles, dependendo da forma como se conduz a atividade e da proposta.

O envolvimento de estados subjetivos durante os Jogos de Improviso foi marcante, variando da ansiedade e insegurança ao prazer e bem-estar. Todos esses elementos estiveram presentes durante muitas atividades e foram desencadeadores de processos psicológicos, sociológicos e artísticos, de acordo com o procedimento metodológico do jogo.

Os resultados do estudo também reiteram a necessidade de novas estratégias semelhantes às propostas dos Jogos de Improviso, para que se encontrem outros caminhos de construção e reconstrução de momentos prazerosos na educação, transpondo os elementos do óbvio e dando espaço ao processo criativo. A atuação dos jogadores redimensiona a qualidade do trabalho e prefigura a invenção como estímulo ao processo criativo.

A apropriação de estratégias de improvisação pode favorecer novas experiências de prazer, comunicação e interação, por meio das quais as crianças exploram diferentemente a dimensão da realidade. A presença da sensação de bem-estar advinda desse tipo de atividade pode gerar ressonâncias para além dos muros da escola e alterar valores e atitudes, o que reforça a importância destas vivências.

O Jogo de Improviso desperta o intuitivo, produzindo uma transformação intrínseca, não apenas no jogador como também no professor / educador / recriador.

Sendo assim, tornam-se importantes novos olhares sobre o papel do Jogo de Improviso no âmbito da educação para o bem-estar.

REFERÊNCIAS

CHACRA, S. **Natureza e sentido da improvisação teatral**. São Paulo: Perspectiva, 2007. 117 p.

FERAL, J. **Teatro, teoria y practica: pres allá de las fronteiras**. Buenos Aires: Galerna, 2004. 227 p.

FUCHS, A. C. M. **Improvisação Teatral e Descentração**. 2005. 91f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: USP, 1971. 243 p.

JAPIASSU, R.O.V. Jogos teatrais na escola pública. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v.24, n.2, p. 81-97. jul. 1998. Disponível em: <http://www.scielo.com.br>. Acesso em: 12 jun. 2012.

KOUDELA, I. D. **Jogos Teatrais**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. 155 p.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996. 296 p.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1996. 324 p.

PINHO, L.M.V.; SPADA, A. C. M. A importância das brincadeiras e jogos na Educação Infantil. **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia**, Garça, v.5. n.10, jul. 2007. Disponível em: <http://www.revista.inf.br/pedagogia10> Acesso em: 21 jun. 2012

SANTOS, N. R. O.; FARIA, M. A. Jogos Teatrais na Educação: um olhar para uma prática libertadora. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, São Roque, v.1, n.1, p. 03-12, jul. 2010. Disponível em: http://www.facsaroque.br/novo/publicacoes/publi_RESE-volume1-n1-2010.html Acesso em: 10 jun. 2012.

SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work: a collection of papers by Neva Leona Boyd**. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, 79 p.

SPOLIN, V. **Improvisation for the Theater**. United States of America. 3. ed. Northwestern University Press, 1999. 417 p.

SPOLIN, V. **Jogos Teatrais na sala de aula: um manual para o professor**. São Paulo:

Tiago A. da Costa e Silva, Alípio R. Pines Junior,
Gisele Maria Schwartz, Kaoê Giro F. Gonçalves e
Cleber M. Leão Junior
Perspectiva, 2008b. 321 p.

Jogo de Improviso como Estratégia ...

SPOLIN, V. **O Jogo teatral no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 2008a. 151 p.

SPOLIN, V. **Theater Games for the Classroom: A Teacher's Handbook**. United States of America. Northwestern University Press, 1986. 235 p.

Endereço dos Autores:

Tiago Aquino da Costa e Silva
Alípio Rodrigues Pines Junior,
Gisele Maria Schwartz
Kaoê Giro Ferraz Gonçalves
Cleber Mena Leão Junior
Endereço Eletrônico: pacoca@professorpacoca.com.br