



MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo
SEDUC - Secretaria de Educação

SEMANAS 29 e 30

SALA DE AULA



Disciplina: Arte

6º ano do Ensino Fundamental

JOGOS DRAMÁTICOS

Todas as atividades praticadas pelo homem, principalmente pelas crianças, revivem o jogo. O jogo é uma forma natural de grupo, uma atividade espontânea, sadia, criativa e dinâmica que não foi inventada por ninguém e que traduz o comportamento real dos seres humanos. O jogo propicia aos seus participantes o envolvimento e a liberdade necessários para a experiência pessoal, desenvolvendo habilidades e talentos.

O jogo é uma poderosa ferramenta para motivar e envolver grupos, resolver conflitos, facilitar a comunicação, favorecer o estabelecimento de combinados e organizar a ação. Vem ocupando, cada vez mais, um lugar de relevo nos programas de educação, terapia e treinamento. O jogo dramático é uma maneira de levar os participantes a pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver. É na absorção que se dá o aprendizado e, quanto mais importante for o aprendido, maior a mudança.

Trata-se de uma atividade voluntária. O participante pode ou não entrar no jogo, dependendo da sua vontade e, uma vez no jogo, estará livre para criar seguindo regras estabelecidas.

No jogo dramático a espontaneidade funciona como um catalisador da ação criativa. Os ingredientes são: o lúdico, o prazer e a alegria.

O jogo dramático tem ainda um tempo e um espaço delimitado. Sua mais importante característica é buscar a resolução de conflitos. Para tanto, deve conter uma proposta que atenda a necessidade do grupo (para que estamos aqui?), ser sensível (como estamos hoje, aqui e agora?) e estar atento ao conflito a ser resolvido (o que está por trás das aparências?).

O jogo educa, previne e acalma as pessoas que enfrentam situações de ansiedade. No jogo acontece a descoberta de novas formas de se tratar e enfrentar situações iguais ou diferentes, há uma quebra da resistência, diminuindo os bloqueios e a ansiedade e criando um campo relaxado e possibilita o estabelecimento de vínculos e de novas formas de relacionamento.

<http://www.getep.com.br/inicio/jogos-dramaticos/>

1) Assinale a alternativa que define de forma CORRETA o jogo dramático.

- (A)** No jogo acontece a descoberta de formas de se tratar e enfrentar situações sempre da mesma forma.
- (B)** O jogo é uma poderosa ferramenta para motivar e envolver grupos, resolver conflitos, facilitar a comunicação, favorecer o estabelecimento de combinados e organizar a ação.
- (C)** Trata-se de uma atividade obrigatória. O participante deve sempre entrar no jogo.
- (D)** Os ingredientes são: a teoria, o hábito e a tristeza.

2) Você já participou de algum Jogo Dramático? Conte a sua experiência.



Essas fotos são do acervo da arte educadora e atriz Ingrid Estevez.

Nascida em Santos, Ingrid iniciou a sua carreira atuando em alguns grupos de teatro na cidade. Ainda em Santos, foi artista educadora do projeto Tam Tam, atuou como artista educadora de teatro no Departamento de Pesquisa e Formação Cultural da Secretaria de Cultura de Santos (2005-2015).

Como diretora, participou das seguintes montagens: “Usai a Fantasia, o espetáculo vai começar” “O Caso de Rumpelstiltskin”, “Cordel e Sertão” (Prêmio de melhor figurino), “O Testamento do Cangaceiro”, “Leila baby”, “Sonho de uma Noite de Verão”, “ A Oração”, “O Circo dos Bonecos Saltibambancos”, entre outros.

Atualmente, mora na cidade de São Paulo, onde concluiu os estudos na Escola de Arte Dramática (EAD/ECA/USP) e atua como artista educadora do Programa de Iniciação Artística (PIÁ) da SECULT - São Paulo.

3) Abaixo um jogo dramático sugerido e praticado nas aulas da arte educadora Ingrid Estevez. Escolha seu personagem, convide outras pessoas e participe do jogo dramático proposto:

Jogo dramático – O Chofer maluco

Num ônibus, na primeira cadeira o chofer faz mímica de quem está guiando, usa freios, embreagem, buzina, etc. Ao mesmo tempo que emite sons de um ônibus em movimento. É o chofer, por meio destes sons, que dá a velocidade do ônibus, com suas inúmeras freadas, curvas, etc. O tema é feito num crescendo. O chofer grita contra os transeuntes, contra tudo (é um mal-humorado), os passageiros, cada vez mais apavorados, sacolejando de um lado para o outro, rezam, se benzem, protestam, podendo representar vários tipos. Finalmente o chofer maluco lança o ônibus contra um caminhão e todos caem no chão, derrubando as cadeiras. Machucados e infelizes, eles se aproximam do chofer para um último protesto, mas já é tarde, ele está morto. Reações diversas.

Fonte: 100 jogos dramáticos de Maria Clara Machado e Marta Rosman