

O TRAJE COMO INDUTOR PARA O JOGO TEATRAL: UMA EXPERIÊNCIA PRÁTICA NO ENSINO BÁSICO

**COSTUME AS AN INDUCER FOR THEATRICAL PLAY: A PRACTICAL
EXPERIENCE IN BASIC EDUCATION**

Ciências Humanas, Linguística & Letras e Artes • 14/09/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/789358572](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/789358572)

Maciel Mourão Ramos

RESUMO

O presente estudo apresenta uma proposta metodológica para o ensino de Teatro e tem como objetivo vivenciar e refletir sobre a potencialidade do traje como elemento estimulador da prática teatral no contexto da educação formal. Busca-se analisar as contribuições do traje como recurso pedagógico e elemento provocador no desenvolvimento dos jogos teatrais, considerando seu potencial para estimular a imaginação, a expressão, a criatividade e a construção do conhecimento no ensino de Arte.

Para o desenvolvimento da presente pesquisa, as atividades foram organizadas em cinco momentos pedagógicos. O primeiro momento correspondeu à realização de jogos de interação; o segundo consistiu na criação de um acervo de vestimentas juntamente com os participantes; o terceiro momento foi destinado à organização e preparação de um “baú de trajes” com as peças coletadas; o quarto momento compreendeu a interação dos discentes com os trajes e o desenvolvimento de jogos de cena a partir de personagens criados com base nos figurinos; e o quinto momento consistiu na realização de um debate e compartilhamento das experiências vivenciadas.

Esse processo forneceu subsídios para a realização do presente estudo e para a análise das experiências relatadas pelos estudantes, as quais constituem a base desta Proposta Pedagógica.

Palavras-chave: Ensino de Teatro; Traje; Jogos Teatrais; Ensino de Arte; Prática Pedagógica.

ABSTRACT

The present study proposes a methodological approach to Theatre education and aims to experience and reflect upon the potential of costume as a stimulus for theatrical practice in formal education. It seeks to examine the contributions of costume as a pedagogical

resource and a provoking element in the development of theatre games, considering its potential to stimulate imagination, expression, creativity, and knowledge construction in Arts education. For the development of this research, the activities were organized into five pedagogical stages. The first stage consisted of interaction games; the second involved the creation of a collection of garments together with the participants; the third stage focused on the organization and preparation of a “costume trunk” using the collected items; the fourth stage involved students' interaction with the costumes and the development of dramatic scenes based on characters created from the costumes; and the fifth stage consisted of a discussion and sharing of experiences.

This process provided the basis for the present study and for the analysis of the experiences reported by the students, which constitute the foundation of this Pedagogical Proposal.

Keywords: Theatre Education; Costume; Theatre Games; Arts Education; Pedagogical Practice.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta uma proposta pedagógica intitulada “O traje como indutor para o jogo teatral: uma experiência prática no ensino básico”, desenvolvida a partir de experiências com o ensino de Arte e com práticas voltadas à utilização dos jogos teatrais como instrumentos de aprendizagem, expressão e criação. A pesquisa foi realizada com estudantes do Ensino Fundamental II, buscando investigar as possibilidades pedagógicas do traje como elemento capaz de estimular a imaginação, a criatividade e a construção de diferentes possibilidades de expressão no contexto do jogo teatral.

O ensino do teatro no ambiente escolar constitui um importante espaço para o desenvolvimento artístico, cultural e social dos educandos. Por meio das experiências teatrais, os estudantes podem explorar o corpo, a voz, o movimento, a imaginação e as relações estabelecidas com o outro e com o espaço. Nesse sentido, os jogos teatrais apresentam-se como recursos pedagógicos capazes de proporcionar experiências significativas, favorecendo a participação, a interação e a construção coletiva do conhecimento.

A escolha do traje como elemento indutor para o desenvolvimento dos jogos teatrais parte da compreensão de que os objetos e elementos visuais presentes na cena podem contribuir para despertar a imaginação e estimular processos de criação. Ao entrar em contato com diferentes peças, tecidos, acessórios e possibilidades de composição, o estudante é convidado a experimentar novas formas de representar, criar personagens e construir situações cênicas, atribuindo sentidos e significados aos elementos utilizados durante a prática teatral.

Como docente e apreciador das artes, especialmente das práticas relacionadas aos jogos teatrais, compreendo que as atividades lúdicas podem contribuir de maneira significativa para o processo de aprendizagem e para o desenvolvimento dos estudantes. Essas experiências possibilitam a manifestação de desejos, fantasias, ideias, vontades e conflitos, ao mesmo tempo em que favorecem o reconhecimento da própria identidade e a percepção do mundo e das relações sociais que os cercam.

A Lei de Diretrizes e Bases (LDB), Lei n. 9.394/96, assegurou o ensino das artes como disciplina obrigatória, no currículo da escola fundamental, destacando quatro linguagens: o teatro, dança,

música e artes visuais, proporcionando o estudo de uma educação estética em diferentes linguagens artísticas.

O fortalecimento da educação, por meio das artes, possibilitou pensar o Teatro como ferramenta pedagógica, ultrapassando seu uso instrumental, utilizando-o como ferramenta relevante na prática educativa. Assim, os motivos pelos quais ensejei adotar, enquanto docente, uma proposta de pesquisa com enfoque nos processos de Ensino, Aprendizagem e Mediação em Artes, partiram das minhas vivências como ator, onde sempre me envolvi mais profundamente com o personagem a partir do momento que vestia o figurino. Além disso, certa vez conversando com alguns brincadores do Reisado Careta - manifestação da cultura popular que envolve teatro e dança – de forma informal, eles falaram que quando colocam a farda/traje que é característico e simbólico para essa dança/teatro popular, era como mágica que se sentem logo um ser mágico, uma energia diferente.

Em observação do ditado popular “o hábito faz o monge”, que nos conduz a não tecer comentários sobre alguém por sua aparência, ou seja, de não julgar o visual da indumentária, início a discussão para o desenvolvimento do presente trabalho. De ante mão acredito ser de comum acordo que as vestimentas utilizadas no cotidiano são e sempre foram 7 suscetíveis a leituras diversas, detentora de signos artificiais e não deixando também de retratar a pessoa que a veste, o grupo ao qual pertence, ou seja, o traje no meio social é comunicador e evidenciador das diferenciações por classe social, sexo e idade. Leite e Guerra (2002, p. 30), ressaltam sobre o uso da roupa no cotidiano, seja este uso na atualidade ou em tempos remotos: “[...] o uso da roupa, através das épocas e civilizações se

patenteia numa manifestação sociocultural, símbolo distintivo, marca de determinada classe social, casta, linhagem ou povo”.

Com o advento da moda as transformações na forma do vestir passaram a se modificar com mais rapidez, mas não deixou de propor identificações, pelo contrário acentuou ainda mais a imagem de qual classe social o indivíduo é pertencente, Lipovetsky (2001) corrobora com este pensamento ao destacar que uma das origens da função social exercida pela moda está relacionando à distinção e a existência das rivalidades de classes e das diferentes camadas sociais. A moda, passa a não só indicar gostos de um grupo que podem mudar no curto espaço de tempo, mas passa a ser caracterizada enquanto um sistema que constitui a sociedade e o mercado.

A moda enquanto sistema – com letra maiúscula – que rege os ciclos do vestuário, mobiliário, costumes, etc., agora mais rápidos e constantes surge da segunda metade do século XIV, na Europa Ocidental. Diferença essencial que marca sua instauração: as mudanças não são aleatórias, agora são regra. São parte do funcionamento social (MESQUITA, 2007. p. 23).

Vale salientar que o objetivo deste estudo não é, e não será o estudo da moda, mas da roupa que adentra o universo espetacular e passa a vestir as personagens e claro possibilitar a leitura pelo espectador, ou seja, o figurino ou traje cênico que é em si a roupa, mas vem a assumir múltiplos sentidos construídos junto à cena, podendo produzir uma realidade contemporânea, atemporal ou imaginativa. Se faz necessário apontar aqui também o artigo de Cury (2022) intitulado “Sim, o Hábito faz o monge” onde o autor evidência que no meio social o hábito, ou seja, as vestimentas faz o monge sem

sombra de dúvidas, e destaca que a forma como levamos em consideração o valor simbólico do traje pode afetar nossos processos cognitivos, de acordo com o estudo é natural o pré-julgamento de alguém para com outro a partir do ver suas indumentárias e destaca ainda que alguns trajes são representativos diretos de profissões.

Ainda de acordo com o pensamento de que o traje é identificador da pessoa que o veste no meio social e que o corpo tem posturas diferenciadas para cada uma delas, como por exemplo se pensarmos na postura corporal de um médico, de um advogado e compararmos com a corporeidade cotidiana de um vendedor de loja ou uma cozinheira é evidente que temos imagens diferentes e neste caso só está em destaque profissões, mas se seguirmos nesta linha de raciocínio que a forma do vestir influência totalmente na forma de agir e de ser visto pelo outro no cotidiano, evidenciamos agora a imagem de um mendigo homem ou mulher com uma senhora ou senhor grã-finos, de alta classe social, temos sem sobra de duvidas visualidades contrastantes em sua forma de vestir e até mesmo de movimentação espacial.

Assim como a roupa recebeu nova nomenclatura na arte e passou a ser conhecido no universo cênico principalmente por figurino ou traje de cena, o mesmo pode também ser identificado por classificações, como aponta Costa (2002), que divide a forma de criação do traje em três categorias, podendo ser o figurino realista quando representa fielmente determinada época com precisão, para-realista quando é construído inspirado em determinada época, mas recebe estilizações, não preocupado com exatidão histórica e o traje simbólico onde não há preocupação de retratar alguma vestimenta já existente e pode traduzir simbolicamente sentimentos, sensações ou outras questões a critério de quem cria o

figurino. Este último citado é o tipo de vestimenta encontrada na cultura popular.

O traje popular é, sob muitos pontos de vista, exatamente o oposto da roupa que segue a moda. Uma das principais tendências da roupa da moda é a de mudar rapidamente a fim de não se parecer com a anterior. A tendência do traje popular é a de permanecer imutável, os netos devem vestir às mesmas roupas dos avós (BALDINI, 2005, p. 103).

Desta forma, é evidente que o figurino presente na encenação do Reisado Careta é capaz de causar estranhamento e claro deter o olhar do espectador para apreciar o teatro e a dança presentes no desenvolvimento da apresentação do reisado, Barthes (2005) corrobora com o relato ao destacar a importância do traje dentro de uma encenação, apontando ainda que a vestimenta aguça o sentido do olhar através das cores utilizadas, das formas e até mesmo as texturas que compõe o figurino e o que permite aos personagens criar e recriar realidades alternativas.

Diante do exposto, quem já presenciou uma apresentação cultural do grupo de Reisado Careta com certeza em primeiro impacto deve ter estranhado ver aquela roupa toda feita de palha e que cobre todo o corpo do brincante, o que dificultar ainda mais a identificação da pessoa que está por de baixo do traje, o mesmo é completado por uma máscara e assim temos o corpo todo coberto, “O figurino do Careta, chamamos na comunidade de farda ou palhas, além da roupa que cobre o corpo é composto de máscara e relho” (MENEZES, 2012, p. 94). Seria então como uma máscara estendida que isola o corpo humano e dá espaço para uma nova 9 figura, personagem que podemos dizer sobrenatural, pois não faz parte do

cotidiano, Menezes (2012) descreve ainda em sua pesquisa que as palhas de fato ajudam a deixar o corpo do brincante de difícil identificação deixando escondido o performer, ou seja, naquele momento de encenação tanto para o público, como para o próprio brincante o que deve ficar visível é o figurino que em si é o personagem representativa do reisado.

Desta forma, apesar da vestimenta anular o corpo do brincante, um não sobrevive sem a presença do outro, “O figurino é tão vestido pelo corpo quanto o corpo é vestido pelo figurino” (PAVIS, 1999, p. 164), pois é o participante que veste a farda e dá ânima as palhas que mesmo em estado de inercia é possível significá-la como o personagem careta do reisado, mas vale ressaltar que aquele que se traveste deve estar consciente de seu papel de brincante pois “o que transforma o ator, de fato, é simultaneamente a roupa e a consciência de representar um personagem” (ROUBINE, 2011, p. 58), e entender que também é influenciado pela energia que carrega o traje, afinal estamos falando de uma manifestação cultural que nasce do pagamento de promessa, por tanto uma figura considerada com características sagradas dentro do seu contexto.

Para compreendermos melhor como a vestimenta afeta diretamente o artista brincante no Reisado Careta de forma mágica e para deixar o fator mágico esclarecido, consideramos aqui apontar o significado direto da palavra “Mágica” que está para o sentido de estado de fascínio, sensação que sentimos ao ver o inesperado e fora da realidade do dia a dia. Harada (2012) ilustra um pouco mais, exemplificando alguns sentidos de colocação desta palavra, descrevendo que o termo mágica ou magia se ressignifica à medida que é empregado sob diferentes situações.

Utilizando a nomenclatura mágica ou magia em um contexto ritualístico me refiro aos poderes divinos, sobrenaturais. Porém, quando empregamos o mesmo termo em outras situações, mudamos completamente o sentido da palavra, exemplo: “fulano” teve uma experiência mágica com a dança, a voz de “beltrano” é mágica. Ou seja, dependendo do sentido recebe novos significados, mas o presente estudo apoia-se na primeira definição do poder que envolve o brincante em uma dualidade de humanidade e sobrenatural.

Por fim, cheguei ao seguinte problema: é possível criar um procedimento metodológico para o ensino em teatro a partir do traje cênico?

Para responder a tal problemática, optei pelo seguinte objetivo geral: Criar um procedimento pedagógico de ensino aprendizagem para o Teatro a partir do traje cênico. E como objetivos específicos: realizar estudo teórico do traje cênico para fundamentação da pesquisa; promover oficinas de teatro a partir do figurino com alunos do ensino fundamental; verificar a eficácia do traje cênico para aquisição da linguagem do teatro no âmbito escolar; identificar os pontos positivos e negativos da pesquisa; sistematizar o procedimento pedagógico a partir dos processos aplicados durante a pesquisa.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa foi desenvolvida com o objetivo de vivenciar e refletir sobre a potencialidade do traje cênico como elemento indutor da prática teatral no contexto do ensino formal. Para tanto, buscou-se articular a experiência prática desenvolvida com os

estudantes à reflexão teórica, compreendendo a pesquisa como um processo fundamental para a produção e a sistematização do conhecimento.

Nesse sentido, pesquisar pressupõe a disposição para conhecer e investigar cientificamente determinada realidade, formulando questionamentos e buscando elementos que contribuam para sua compreensão. Conforme Bastos (2007, p. 30), a pesquisa constitui uma atividade de busca, questionamento e investigação, realizada com o propósito de produzir conhecimentos capazes de contribuir para a compreensão da realidade, orientar ações e colaborar para a solução de problemas.

Partindo dessa compreensão, o desenvolvimento da pesquisa exigiu um aprofundamento teórico que possibilitasse estabelecer um diálogo entre as experiências práticas vivenciadas durante a aplicação da proposta pedagógica e as contribuições de autores que discutem o ensino de Arte, o teatro e os processos metodológicos de pesquisa. Assim, buscou-se construir uma relação entre teoria e prática, entendendo que ambas se complementam no processo de produção do conhecimento.

Para subsidiar a fundamentação e a análise da pesquisa, foi realizada uma pesquisa bibliográfica. Segundo Boccato (2006, p. 266), a pesquisa bibliográfica busca contribuir para a resolução de um problema por meio da análise de referenciais teóricos já publicados, possibilitando o conhecimento das diferentes abordagens, perspectivas e contribuições científicas relacionadas ao tema investigado. A autora destaca, ainda, a importância de um planejamento sistemático do processo de pesquisa, envolvendo

desde a delimitação do tema e a organização lógica do trabalho até a definição das formas de apresentação e divulgação dos resultados.

Quanto à abordagem, adotou-se a pesquisa qualitativa, por considerar sua adequação aos objetivos do estudo e à natureza das experiências investigadas. De acordo com Paschoarelli (2018, p. 68), a pesquisa qualitativa busca a obtenção de dados descritivos relacionados a pessoas, lugares e processos interativos, a partir do contato direto do pesquisador com aquilo que está sendo estudado. Dessa maneira, essa abordagem possibilitou a observação e a compreensão das experiências, interações e percepções dos participantes durante o desenvolvimento das atividades propostas.

No âmbito da abordagem qualitativa, adotou-se o estudo de caso como procedimento metodológico, considerando sua contribuição para a análise de uma realidade específica e contextualizada. Conforme André (1999, p. 30), o estudo de caso pode ser compreendido como o estudo descritivo de uma unidade, podendo esta corresponder, entre outras possibilidades, a uma escola, um professor, um aluno ou uma sala de aula. Nesse sentido, o estudo de caso possibilitou analisar as experiências decorrentes da aplicação da proposta pedagógica “O traje como indutor para o jogo teatral: uma experiência prática no ensino básico”, considerando as vivências e as interações estabelecidas pelos participantes ao longo do processo.

Para a produção dos dados e o desenvolvimento das atividades, a proposta pedagógica foi organizada em cinco momentos metodologicamente sequenciais. Esses momentos foram estruturados de modo a favorecer a participação, a experimentação, a interação e a criação coletiva, tendo o traje cênico como elemento

indutor para o desenvolvimento dos jogos teatrais e para a construção de situações e personagens.

Os cinco momentos metodológicos compreenderam: inicialmente, a realização de jogos de interação; em seguida, a construção de um acervo de vestimentas com a participação dos estudantes; posteriormente, a organização e preparação do “baú de trajes” com as peças coletadas; o quarto momento consistiu na interação dos participantes com os trajes e no desenvolvimento de jogos de cena a partir dos personagens criados; por fim, realizou-se um momento de debate e compartilhamento das experiências vivenciadas.

As atividades foram realizadas no contexto da disciplina de Arte, com estudantes do Ensino Fundamental, e os procedimentos metodológicos adotados serão detalhados ao longo deste trabalho. Dessa forma, a metodologia foi estruturada de modo a possibilitar não apenas a aplicação da proposta pedagógica, mas também a observação, a reflexão e a análise das experiências vivenciadas pelos participantes, buscando compreender as contribuições do traje cênico para o desenvolvimento da prática teatral no contexto escolar.

2.1. Universo da Pesquisa

Para o desenvolvimento desta pesquisa, optou-se pela constituição de um grupo focal, considerando as possibilidades que essa técnica qualitativa oferece para a compreensão das percepções, experiências, sentimentos e ideias dos participantes. De acordo com Gatti (2005, p. 9), o grupo focal constitui uma importante técnica de pesquisa qualitativa, cujo objetivo é captar, por meio da interação entre os participantes, diferentes percepções, sentimentos e

concepções, possibilitando a compreensão de distintos pontos de vista e de processos que emergem do próprio contexto de interação.

Nesse sentido, Gatti (2005, p. 13) destaca que uma das principais contribuições do grupo focal está na possibilidade de construção de reflexões e teorizações a partir das experiências e das falas produzidas durante o processo. Segundo a autora, essa técnica oferece: “[...] boa oportunidade para o desenvolvimento de teorizações em campo, a partir do ocorrido e do falado. Ele se presta muito para a geração de teorizações exploratórias até mais do que a verificação ou teste de hipóteses prévias”.

A autora ressalta, ainda, que a riqueza das informações produzidas por meio da interação grupal pode ultrapassar expectativas inicialmente estabelecidas pelo pesquisador. Isso ocorre porque os momentos de experimentação e diálogo estão sujeitos às dinâmicas próprias do grupo e às diferentes possibilidades que podem surgir ao longo do processo investigativo.

Dessa forma, a pesquisa intitulada “O traje como indutor para o jogo teatral: uma experiência prática no ensino básico” foi desenvolvida com um grupo composto por 20 alunos da educação básica. A quantidade de participantes foi delimitada pelo pesquisador por ser considerada adequada aos objetivos e aos procedimentos metodológicos da investigação, especialmente no que se refere à realização das atividades práticas e à aplicação dos jogos teatrais tendo o traje como elemento indutor da construção da cena.

A constituição desse grupo possibilitou a realização de experiências coletivas fundamentadas na interação, na experimentação e na criação. Por meio dos jogos teatrais e da utilização dos trajes como

elementos provocadores, os participantes foram estimulados a explorar diferentes possibilidades de expressão, imaginar situações, construir personagens e desenvolver cenas de forma individual e coletiva.

Nesse contexto, a utilização dos jogos teatrais assume relevante importância no processo educacional, uma vez que possibilita aos estudantes experiências que envolvem criatividade, imaginação, expressão corporal, interação e construção coletiva do conhecimento. Assim, o ambiente criado durante as atividades tornou-se um espaço de experimentação e reflexão, permitindo a observação e a análise das vivências dos participantes e de suas relações com o traje como elemento indutor da prática teatral.

3. JOGO TEATRAL E EDUCAÇÃO

A educação constitui um processo fundamental para o desenvolvimento humano e deve possibilitar experiências significativas de aprendizagem, favorecendo a participação, a interação e a construção do conhecimento. Nesse contexto, o jogo apresenta-se como uma importante possibilidade pedagógica, uma vez que permite que os processos de ensino e aprendizagem ocorram de maneira lúdica, participativa e prazerosa, contribuindo também para a socialização e para o desenvolvimento das relações interpessoais.

O ato de jogar possibilita ao estudante experimentar diferentes situações, explorar possibilidades, investigar, criar e estabelecer relações com a realidade vivenciada ou imaginada. Além disso, o jogo favorece a aprendizagem relacionada à convivência coletiva,

uma vez que pressupõe a compreensão e o respeito às regras, aos limites e aos demais participantes envolvidos na atividade.

Cegalla (2005) define o jogo como um exercício recreativo submetido a regras que orientam sua realização. Essa compreensão evidencia que o jogo não se caracteriza apenas como uma atividade de entretenimento, mas também como uma prática organizada por princípios e regras que orientam as ações dos participantes. Ao se deparar com situações-problema e desafios propostos durante o jogo, o jogador é estimulado a buscar soluções, tomar decisões e desenvolver uma participação mais consciente no processo.

A importância do jogo para os processos educativos também é destacada por Courtney (2003, p. 6), ao afirmar que “[...] a educação deve preparar para a vida prática e ao mesmo tempo proporcionar lazer, o jogo é de máxima importância”. Nessa perspectiva, o jogo pode ser compreendido como uma prática que articula aprendizagem e ludicidade, possibilitando experiências que contribuem tanto para o desenvolvimento individual quanto para a convivência coletiva.

No contexto do ensino de Teatro, o jogo teatral assume particular relevância por proporcionar aos participantes experiências baseadas na expressão, na criatividade, na improvisação e na interação. Por meio dessas práticas, os estudantes podem ampliar suas possibilidades expressivas e aprender a lidar com regras e acordos coletivos, respeitando não apenas as orientações estabelecidas para o desenvolvimento das atividades, mas também os demais integrantes do grupo.

Japiassu (2001, p. 19) enfatiza que, no jogo teatral, os participantes podem organizar-se em equipes e alternar suas funções entre “jogadores” e “observadores”. Dessa forma, enquanto alguns sujeitos participam diretamente da ação, outros acompanham e observam o desenvolvimento da cena, estabelecendo uma relação de troca entre aqueles que atuam e aqueles que apreciam a experiência teatral. Essa dinâmica amplia as possibilidades de aprendizagem, uma vez que permite aos participantes vivenciar diferentes perspectivas dentro do processo criativo.

Nesse sentido, o jogo teatral pode contribuir para o desenvolvimento de capacidades, competências e habilidades relacionadas à expressão, à imaginação, à criatividade, à comunicação e à convivência social. As práticas teatrais possibilitam, ainda, que os estudantes desenvolvam uma percepção mais ampla de si mesmos, do outro e do espaço que ocupam. De acordo com Neves e Santiago (2003, p. 81), ao discutirem as contribuições de Augusto Boal, idealizador do Teatro do Oprimido, os jogos teatrais promovem a “desmecanização” do corpo e da mente, frequentemente condicionados às tarefas e aos comportamentos cotidianos. Nessa perspectiva, o teatro possibilita ao sujeito observar a si mesmo em ação e reconhecer novas possibilidades de expressão e atuação no mundo.

Para Araújo (2011, p. 53), “[...] o teatro nasce da necessidade de expressar, [...] se mostrando em diferentes espaços ao longo de toda evolução artística, social, política e humana”. Dessa forma, o teatro constitui uma importante manifestação humana e artística, marcada pela necessidade de expressão, comunicação e interação. Sua inserção no contexto educacional contribui para o ensino de

Arte ao proporcionar experiências que envolvem criação, reflexão, expressão e construção de sentidos.

O uso do teatro na educação, especialmente por meio dos jogos teatrais, pode contribuir para a construção de uma aprendizagem significativa, considerando o caráter participativo e experiencial dessas práticas. Ao vivenciar situações de improvisação, criação e resolução de problemas cênicos, o estudante deixa de ocupar uma posição exclusivamente receptiva e passa a atuar de maneira mais ativa no processo de aprendizagem.

Nesse sentido, Japiassu (2001, p. 20) destaca que a finalidade do jogo teatral na educação escolar está relacionada ao crescimento pessoal e ao desenvolvimento cultural dos participantes, por meio do domínio, da comunicação e do uso interativo da linguagem teatral, em uma perspectiva improvisacional e lúdica. Para o autor, o princípio do jogo teatral aproxima-se da improvisação, fundamentando-se na comunicação que emerge da espontaneidade e das interações estabelecidas entre sujeitos envolvidos na busca de soluções para determinados problemas de atuação.

Desgranges (2006) também destaca a importância do ensino do teatro por meio dos jogos de improvisação, ressaltando sua presença em diferentes contextos educacionais. Essas práticas possibilitam experiências de aprendizagem lúdicas, estimulantes e prazerosas, ao mesmo tempo em que favorecem o desenvolvimento da criatividade e da capacidade de organização e elaboração do discurso cênico.

A partir dessas compreensões, os jogos teatrais constituíram um dos principais fundamentos para o desenvolvimento da proposta pedagógica apresentada neste estudo. Considerando a importância da experimentação, da interação e da criação no processo de aprendizagem teatral, as atividades práticas foram organizadas metodologicamente em cinco momentos. Esses momentos foram desenvolvidos ao longo da aplicação da pesquisa e estruturados de forma sequencial, tendo o traje como elemento indutor para a prática teatral.

Os procedimentos e as experiências desenvolvidos em cada um desses momentos serão apresentados no tópico seguinte, no qual serão descritas as etapas da proposta pedagógica e as vivências construídas pelos participantes durante o processo de investigação.

4. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a Arte como componente curricular constituído por diferentes linguagens, compreendendo as Artes Visuais, a Dança, a Música e o Teatro. Essas linguagens possibilitam o desenvolvimento de conhecimentos relacionados aos produtos, processos e fenômenos artísticos, envolvendo práticas de criação, apreciação, produção, construção, expressão e reflexão sobre as diferentes manifestações da arte. Conforme estabelece a BNCC:

“Essas linguagens articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre as formas artísticas” (BRASIL, 2018, p. 193).

Nesse contexto, o estudante ocupa um papel ativo no processo de construção do conhecimento, constituindo-se como sujeito de sua própria aprendizagem. Dessa forma, torna-se fundamental valorizar suas experiências, sua criatividade, sua espontaneidade e sua capacidade de expressão, reconhecendo o processo criativo como elemento essencial para a aprendizagem em Arte.

A BNCC também destaca a importância de proporcionar experiências e vivências artísticas que permitam aos estudantes assumir uma posição de protagonismo no processo educativo. Nesse sentido, o documento afirma que:

“A aprendizagem precisa alcançar a experiência e a vivência artística como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores” (BRASIL, 2018, p. 193).

Partindo dessa perspectiva, a presente proposta pedagógica foi estruturada com o objetivo de contribuir para as práticas de ensino de Arte e Teatro, tanto no contexto da educação formal quanto em outros espaços educativos. A proposta busca apresentar possibilidades metodológicas para o desenvolvimento de experiências teatrais, tendo o traje como elemento indutor do jogo teatral e como recurso capaz de estimular a imaginação, a criatividade, a espontaneidade, a expressão e as relações sociais entre os participantes.

Para a organização e o desenvolvimento das atividades práticas, a proposta pedagógica foi sistematizada em cinco momentos metodológicos sequenciais. Cada momento foi planejado de forma a proporcionar experiências progressivas de interação, experimentação, criação e reflexão, possibilitando aos participantes

estabelecer diferentes relações com os jogos teatrais e com os trajes utilizados durante as atividades.

Os procedimentos metodológicos foram organizados da seguinte forma:

- 1º momento – Jogos teatrais para interação e integração do grupo: realização de jogos e atividades iniciais com o objetivo de promover a interação entre os participantes, favorecer a criação de vínculos e contribuir para a construção de um ambiente de confiança e participação coletiva.
- 2º momento – Criação e organização do baú de trajes: realização de atividades voltadas à construção de um acervo de vestimentas e à organização do denominado “baú de trajes”, que posteriormente seria utilizado como recurso para o desenvolvimento das experiências teatrais.
- 3º momento – Traje e espontaneidade: improvisação individual: desenvolvimento de experiências individuais de criação, nas quais os participantes interagiram com os trajes e exploraram suas possibilidades expressivas, utilizando a improvisação como elemento fundamental para a construção de personagens e situações cênicas.
- 4º momento – Traje e jogo de cena: improvisação em grupo: realização de atividades coletivas de improvisação, possibilitando a criação de cenas e personagens a partir da interação entre os participantes e dos estímulos provocados pelos trajes selecionados.

- 5º momento – Relato de experiências: círculo de conversa: realização de um momento coletivo de diálogo e reflexão sobre as experiências vivenciadas durante o desenvolvimento das atividades, possibilitando aos participantes compartilhar suas percepções, sentimentos e aprendizagens construídas ao longo do processo.

A organização desses cinco momentos possibilitou estruturar a proposta pedagógica de maneira sequencial, partindo inicialmente das experiências de interação e integração do grupo e avançando para processos de experimentação, criação individual e coletiva e reflexão sobre as vivências realizadas.

Dessa forma, apresenta-se, nos tópicos seguintes, o desenvolvimento de cada etapa da proposta pedagógica, descrevendo os procedimentos adotados e as experiências construídas pelos participantes ao longo do processo. Busca-se, assim, demonstrar de que maneira o traje pode ser incorporado à prática pedagógica como elemento indutor para o jogo teatral e como recurso capaz de contribuir para o desenvolvimento da linguagem teatral no contexto educacional.

5. FORMULAÇÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA

Título: Do Traje Cênico para Cena Teatral

1º Momento: Jogos teatrais para interatividade e quebra de gelo.

Oficina I

Para dar início à etapa prática da pesquisa “O traje como indutor para o jogo teatral: uma experiência prática no ensino básico”, bem

como à proposta pedagógica intitulada “Do Traje Cênico para a Cena Teatral”, tornou-se necessário a realização de atividades iniciais que favorecessem a interação, a integração e a criação de um ambiente de confiança entre os participantes.

Assim, foram aplicados jogos teatrais com o objetivo de promover a quebra da timidez inicial, estimular a socialização e preparar os estudantes para as experiências práticas que seriam desenvolvidas nos momentos posteriores da pesquisa.

Jogo 1 – “Sim, não, João” / “Não, sim, Maria”

A primeira oficina teve início com os estudantes organizados em círculo, sentados no chão. Em seguida, foi realizada a aplicação do jogo “Sim, não, João” / “Não, sim, Maria”, inspirado nas propostas apresentadas por Augusto Boal (2015) na obra *Jogos para atores e não atores*.

A dinâmica do jogo consiste na inversão das palavras pronunciadas pelo mediador. Dessa forma, quando o professor dizia “sim”, os participantes deveriam responder “não”; quando dizia “não”, respondiam “sim”; da mesma maneira, ao ser pronunciado o nome “João”, os jogadores respondiam “Maria”, e vice-versa.

Por meio da alternância e da mudança constante na ordem das palavras, os participantes eram desafiados a manter a atenção, a concentração e a agilidade nas respostas. Embora se trate de uma atividade simples, o jogo mostrou-se importante para o início do processo, pois favoreceu a descontração, a socialização e a interação entre os participantes, criando um ambiente mais leve e propício ao desenvolvimento das atividades posteriores.

Jogo 2 – “Memória Corporal 1, 2, 3, 4”

Considerando que a investigação teve como um de seus principais interesses compreender as relações entre o traje e a corporeidade dos participantes, tornou-se importante desenvolver uma atividade que possibilitasse a criação e a exploração de diferentes imagens corporais. Para isso, foi realizado o jogo “Memória Corporal 1, 2, 3, 4”, com o objetivo de estimular a criatividade, a improvisação e a experimentação corporal.

Com os participantes organizados em círculo, desta vez em pé, foram distribuídas faixas de TNT. Cada participante segurava uma das extremidades do material, enquanto o participante ao lado segurava a outra, formando e mantendo o círculo coletivo.

A partir da indicação dos números de um a quatro, os jogadores deveriam criar uma imagem corporal específica para cada número. Assim, cada número correspondia a uma determinada composição corporal, construída coletivamente e posteriormente memorizada pelos participantes.

A atividade possibilitou a exploração do corpo como elemento de criação e expressão, permitindo aos participantes experimentar diferentes formas e imagens corporais. Ao favorecer a criatividade e a improvisação, o jogo contribuiu para a ampliação das possibilidades expressivas dos estudantes, afastando-se de uma prática teatral exclusivamente subordinada ao texto escrito.

Após a criação das quatro imagens corporais, os números passaram a ser apresentados de forma aleatória. Os participantes, então, deveriam retomar imediatamente a imagem correspondente a cada comando. Essa dinâmica permitiu observar o processo de

memorização corporal e o envolvimento dos jogadores com as partituras físicas construídas durante a atividade.

Após algumas repetições, iniciou-se um novo jogo. Entretanto, ficou estabelecido que, no encontro seguinte, as partituras corporais criadas seriam retomadas e novamente exploradas.

Jogo 3 – “Quem sou eu?”

As apresentações individuais foram realizadas por meio do último jogo da oficina, denominado “Quem sou eu?”. A escolha de realizar essa atividade ao final do encontro ocorreu em razão das experiências anteriores de interação e descontração, que contribuíram para que os participantes se sentissem mais à vontade para se expor diante do grupo.

Inicialmente, os participantes permaneceram organizados em círculo. De forma voluntária, cada estudante dirigia-se ao centro, dizia o nome pelo qual preferia ser chamado e apresentava um adjetivo iniciado com a mesma letra de seu nome. Em seguida, criava uma imagem ou gesto corporal que deveria ser reproduzido pelos demais participantes.

Por exemplo, uma participante chamada Maria poderia apresentar-se como “Maria Maravilhosa” e criar um gesto corporal que seria repetido pelo grupo. Após a realização dessa primeira etapa por todos os participantes, iniciou-se um segundo momento do jogo.

Nessa etapa, cada participante retornava ao centro do círculo sem dizer seu nome. Os demais deveriam reconhecer a pessoa por meio da reprodução do gesto corporal criado anteriormente e, ao mesmo tempo, pronunciar seu nome.

A atividade favoreceu o reconhecimento individual e coletivo, a memorização, a expressão corporal e a interação entre os participantes. Além disso, possibilitou que os estudantes experimentassem diferentes formas de apresentação e exposição diante do grupo em um ambiente marcado pelo caráter lúdico e colaborativo.

Ao final da primeira oficina, todos os participantes foram novamente organizados em círculo e convidados a compartilhar suas impressões sobre as atividades realizadas. A maioria relatou que os jogos foram divertidos e que, ao longo do processo, passaram a se sentir mais à vontade. Alguns participantes mencionaram dificuldades iniciais para criar determinadas imagens corporais, principalmente em razão da timidez e da vergonha de se expor. No entanto, relataram que, à medida que observavam a participação dos colegas, sentiram-se mais seguros e relaxados.

As experiências desenvolvidas nesse primeiro momento evidenciaram a contribuição dos jogos teatrais para a interação e a integração do grupo. As atividades favoreceram a criação de um ambiente de confiança, permitindo que os participantes se envolvessem gradativamente com as propostas e se sentissem mais livres para explorar suas possibilidades corporais, criativas e expressivas.

Dessa forma, o primeiro momento da proposta pedagógica constituiu uma etapa preparatória fundamental para o desenvolvimento das atividades posteriores, pois possibilitou a construção de relações de confiança e colaboração entre os participantes, além de favorecer a experimentação corporal, a

socialização e o envolvimento coletivo no processo de construção do conhecimento.

2º Momento: Coleta e criação do acervo para o “Baú de Trajes”.

Para dar continuidade ao processo prático da pesquisa **“O traje como indutor para o jogo teatral: uma experiência prática no ensino básico”**, iniciou-se a etapa de coleta das vestimentas que seriam utilizadas na composição do acervo e, posteriormente, na organização do denominado “Baú de Trajes”. Os estudantes foram convidados a participar ativamente desse processo, contribuindo com peças de vestuário que pudessem ampliar as possibilidades de experimentação e criação durante as atividades teatrais.

A construção coletiva do acervo constituiu uma etapa importante da proposta pedagógica, uma vez que os trajes seriam posteriormente utilizados como elementos indutores para os jogos teatrais, a criação de personagens e o desenvolvimento de improvisações cênicas. Dessa forma, os participantes não apenas utilizaram os materiais disponíveis, mas também participaram de sua seleção e organização, estabelecendo, desde esse momento, uma relação de aproximação e curiosidade com os elementos que integrariam as experiências posteriores.

No contexto teatral, o traje desempenha um papel significativo na construção visual da personagem e pode contribuir para a composição de diferentes contextos, identidades e situações cênicas. Cada produção teatral apresenta necessidades específicas, e o vestuário pode assumir diferentes funções de acordo com a proposta estética e dramatúrgica desenvolvida. Nesse sentido, a criação do acervo buscou ampliar as possibilidades de

experimentação dos participantes, favorecendo processos que envolvessem corpo, voz, imaginação, raciocínio e emoção.

Ao refletir sobre a importância do teatro como espaço de expressão humana, Araújo (2011, p. 53) afirma que “[...] o teatro nasce da necessidade de expressar, [...] se mostrando em diferentes espaços ao longo de toda evolução artística, social, política e humana”. A compreensão apresentada pela autora dialoga com a proposta desenvolvida, uma vez que a experiência teatral foi compreendida como um espaço de criação, expressão e construção coletiva.

Durante esse processo, os estudantes demonstraram envolvimento e interesse na construção do acervo. A coleta e a organização das vestimentas despertaram curiosidade e expectativa em relação às atividades que seriam realizadas posteriormente, contribuindo para a participação ativa do grupo e para o fortalecimento do caráter coletivo da proposta pedagógica.

Oficina II

A terceira oficina teve início com atividades de alongamento, aquecimento corporal e aquecimento vocal, preparando os participantes para as experiências que seriam desenvolvidas ao longo do encontro. A pedido dos próprios estudantes, foi retomado o jogo “Briga de Galos”, realizado na oficina anterior. Entretanto, desta vez, foram propostas novas situações motivadoras para o desenvolvimento das improvisações.

A repetição do jogo em diferentes momentos da pesquisa mostrou-se significativa, pois possibilitou observar o crescente envolvimento dos participantes e o desenvolvimento de diferentes possibilidades de improvisação. À medida que os estudantes se familiarizavam

com a dinâmica da atividade, demonstravam maior disponibilidade para criar, experimentar e construir situações cênicas.

Jogo 1 – “Briga de Galos”

Nesta etapa, foram propostas diferentes situações para o desenvolvimento das improvisações. Entre elas, destacaram-se os diálogos entre um mendigo e um senhor de elevada condição social; uma madame e uma profissional do sexo; um estudante e um professor.

As diferentes situações propostas exigiam que os participantes criassem relações, conflitos e possibilidades de diálogo a partir das circunstâncias apresentadas. Dessa forma, o jogo favoreceu a improvisação e estimulou os estudantes a recorrerem às suas experiências, referências e percepções para a construção das personagens e das situações cênicas.

Jogo 2 – “Caminhada de Tipos”

O segundo jogo, denominado “Caminhada de Tipos”, embora simples em sua realização, apresentou significativo potencial para o desenvolvimento da pesquisa, especialmente por estimular os participantes a explorarem diferentes formas de movimentação corporal a partir de suas percepções e referências pessoais.

Inicialmente, foi solicitado aos estudantes que caminhassem livremente pelo espaço, explorando diferentes apoios e formas de deslocamento, como caminhar na ponta dos pés, sobre os calcanhares e utilizando as partes externas dos pés. Durante essa experiência, os participantes foram convidados a perceber de que

maneira pequenas alterações na forma de caminhar poderiam modificar a postura e a organização corporal.

Na sequência, ainda em deslocamento pelo espaço, foi solicitado que os participantes experimentassem diferentes maneiras de caminhar, buscando construir corporalidades que se diferenciavam de suas formas habituais de movimentação.

Para isso, foram propostas diferentes figuras e personagens, tais como uma madame, um mendigo, um advogado, um regueiro, um rei, uma rainha, um umbandista, um padre, um pastor, um surfista, um flanelinha, uma criança, um palhaço e um astronauta, entre outras possibilidades sugeridas durante a atividade.

Observou-se que algumas imagens corporais apresentadas pelos participantes possuíam características semelhantes. A representação de determinadas figuras parecia estar associada a referências compartilhadas socialmente. Por exemplo, o padre era frequentemente representado com a coluna ereta e uma caminhada lenta; o mendigo aparecia com o corpo curvado e gestos associados ao pedido de ajuda; a madame era representada por meio de uma postura relacionada ao uso de salto alto e de gestos considerados elegantes; o regueiro apresentava uma movimentação corporal mais solta, próxima à dança; e o astronauta era frequentemente representado por movimentos lentos, como se estivesse flutuando.

Essas experiências evidenciaram que determinadas imagens presentes no cotidiano e no imaginário social podem constituir referências coletivas para a construção corporal das personagens. As percepções individuais dos participantes, embora apresentassem

particularidades, dialogavam com representações socialmente compartilhadas, contribuindo para a construção de visualidades e corporalidades reconhecíveis pelo grupo.

Jogo 3 – “Leitura de Imagens”

Na sequência, foi realizado o jogo **“Leitura de Imagens”**, por meio da apresentação de imagens relacionadas a diferentes figuras sociais, personagens e contextos. Os participantes foram convidados a observar cada imagem e compartilhar suas percepções sobre aquilo que identificavam.

Entre as imagens apresentadas, uma mulher vestida com um traje branco, amplo e rendado foi identificada pelos participantes como uma umbandista. Uma pessoa com roupas rasgadas e aparentemente sujas foi associada à figura de um mendigo. Já um homem utilizando vestimentas consideradas pomposas foi identificado como um rei.

Durante a atividade, os participantes também observaram que algumas das vestimentas apresentadas pareciam pertencer a outros períodos históricos. Essa percepção estabeleceu uma relação direta com as reflexões de Leite e Guerra (2002, p. 30), ao afirmarem que: “[...] o uso da roupa, através das épocas e civilizações se patenteia numa manifestação sociocultural, símbolo distintivo, marca de determinada classe social, casta, linhagem ou povo”.

A partir dessa compreensão, torna-se possível reconhecer que as vestimentas podem comunicar informações relacionadas a diferentes períodos históricos, grupos sociais e contextos culturais. No entanto, é importante considerar que tais relações dependem das referências culturais e das convenções construídas socialmente.

Essa discussão também se aproxima da classificação apresentada por Costa (2002), que distingue diferentes possibilidades de utilização do figurino, entre elas o figurino realista, o para-realista e o simbolista. No caso do figurino realista, sua composição busca estabelecer uma relação de maior aproximação com determinada época, contexto ou realidade, apresentando características que permitem sua identificação pelo espectador.

Ao final das atividades do dia, os participantes foram convidados a observar e organizar as vestimentas que já haviam sido coletadas. Também foi proposta a ampliação do acervo, com o objetivo de diversificar as possibilidades disponíveis no “Baú de Trajes”. Alguns estudantes foram convidados a participar da busca por novas peças de vestuário em um brechó, contribuindo diretamente para a ampliação e a diversidade do acervo que seria utilizado nas etapas seguintes da proposta pedagógica.

3º Momento: “Traje e espontaneidade” - Interação individual.

De acordo com Macedo (2016), o processo de criação de um figurino pode envolver diferentes etapas, tais como a análise do texto ou do tema, o estudo de referências estéticas e históricas, a elaboração de croquis, a definição de materiais e cores, a confecção das peças, as provas e, posteriormente, sua manutenção. Esse processo pode ocorrer de diferentes maneiras, tanto no contexto das produções teatrais profissionais quanto em práticas desenvolvidas no ambiente escolar.

Entretanto, é importante destacar que a presente pesquisa não teve como objetivo a criação de figurinos destinados a um espetáculo específico. A proposta consistiu na utilização de trajes já existentes

como elementos indutores para o desenvolvimento de jogos teatrais e improvisações. Dessa forma, buscou-se investigar de que maneira o contato dos participantes com diferentes vestimentas poderia estimular a imaginação, a expressão corporal, a espontaneidade e a construção de personagens e situações cênicas.

Os trajes utilizados durante as oficinas foram obtidos por meio de doações realizadas pelos estudantes e professores, além da aquisição de algumas peças em brechós. A diversidade das vestimentas reunidas possibilitou a constituição de um acervo variado, ampliando as possibilidades de leitura, interpretação e experimentação durante as atividades.

Inicialmente, foi realizada a organização e a preparação do “Baú de Trajes” com as vestimentas coletadas. Os participantes dividiram-se em grupos para selecionar, organizar e explorar as peças disponíveis. Esse momento caracterizou-se como uma experiência de interação social e cultural, na qual os estudantes demonstraram entusiasmo e curiosidade diante das possibilidades que os diferentes trajes poderiam oferecer à criação teatral.

O trabalho coletivo também favoreceu a participação e a troca de experiências entre os integrantes do grupo. Ao observar e manipular as vestimentas, os estudantes passaram a estabelecer diferentes relações com os objetos, atribuindo-lhes possíveis significados e imaginando personagens e situações. Nesse processo, a imaginação assumiu um papel fundamental. Conforme Courtney (2003, p. 3), “A imaginação criativa é essencialmente dramática em sua natureza. É a habilidade para perceber as possibilidades imaginativas”.

A reflexão apresentada pelo autor contribui para compreender a importância da imaginação nos processos de criação teatral. A capacidade de imaginar possibilita ao sujeito estabelecer novas relações com os elementos que o cercam, atribuir sentidos a objetos e situações e explorar diferentes possibilidades de expressão. No contexto da presente pesquisa, os trajes passaram a constituir elementos capazes de provocar associações, despertar referências pessoais e estimular a criação de diferentes possibilidades cênicas.

Ao longo do processo, também foram compartilhadas com os estudantes algumas informações teóricas relacionadas à arte teatral, especialmente no que se refere à função e à simbologia do figurino. Esses momentos de diálogo contribuíram para ampliar a compreensão dos participantes acerca dos elementos que compõem a linguagem teatral e das diferentes possibilidades de significação presentes no traje.

A interação entre teoria e prática possibilitou que os estudantes não apenas experimentassem corporalmente os trajes, mas também refletissem sobre os significados que eles podem assumir no contexto da cena. Dessa forma, a proposta pedagógica buscou valorizar a participação ativa dos educandos e suas interpretações individuais, reconhecendo a subjetividade como um elemento importante para o desenvolvimento dos processos criativos.

Nesse sentido, a dimensão poética e a subjetividade de cada participante foram valorizadas ao longo das atividades. As experiências propostas buscaram proporcionar um espaço de liberdade para a experimentação e para a descoberta de diferentes possibilidades expressivas, permitindo que cada estudante

construísse relações particulares com os trajes e explorasse suas próprias capacidades criativas.

Oficina III

Após a seleção e a organização das vestimentas que passaram a compor o “Baú de Trajes”, a oficina foi iniciada com atividades de alongamento e aquecimento corporal. Esses procedimentos tiveram como objetivo preparar os estudantes para as experiências práticas, favorecendo um estado de disponibilidade, concentração e envolvimento com as atividades que seriam desenvolvidas. As diferentes peças reunidas constituíram o material utilizado como elemento indutor para os jogos teatrais e para a construção das personagens.

Jogo 1 – “Leitura de trajes”

No primeiro jogo, denominado “Leitura de trajes”, cada participante foi convidado a escolher individualmente uma peça ou um conjunto de vestimentas presente no “Baú de Trajes”. A partir da escolha, o estudante deveria observar o traje, explorar suas características e estabelecer relações que pudessem contribuir para a criação de uma personagem.

Nessa proposta, o traje assumiu a função de ponto de partida para o desenvolvimento da experiência dramática. De acordo com Cabral (2006, p. 15), “[...] o pré-texto é o roteiro, a história ou texto que fornecerá o ponto de partida para iniciar o processo dramático”. Na presente proposta, embora não se partisse de um texto ou roteiro previamente elaborado, o traje passou a exercer uma função semelhante, constituindo-se como um elemento provocador capaz de estimular a imaginação e desencadear processos de criação.

Assim, a observação e a leitura das vestimentas possibilitaram que cada participante atribuísse significados particulares às peças escolhidas. A partir de suas percepções, experiências e referências pessoais, os estudantes passaram a imaginar características físicas, comportamentais e sociais para as possíveis personagens.

Esse processo também permitiu estabelecer relações entre o jogo dramático e o jogo teatral. Embora apresentem características próprias, ambas as práticas valorizam a participação ativa dos sujeitos, a imaginação, a experimentação e a construção de situações ficcionais. No jogo teatral, além de participarem diretamente das atividades, os estudantes também assumem momentos de observação, apreciação e reflexão sobre as experiências desenvolvidas pelos demais participantes.

Jogo 2 – “Improvisação individual com figurino”

O segundo jogo consistiu na realização de improvisações individuais a partir dos trajes escolhidos. Após a etapa de observação e leitura das vestimentas, cada participante teve a oportunidade de vestir o traje selecionado e explorar as possibilidades corporais e expressivas provocadas por essa experiência.

O contato com o figurino tornou-se, nesse momento, um estímulo para a construção das personagens. Os estudantes foram convidados a perceber de que maneira determinadas peças poderiam influenciar sua postura, seus movimentos, sua forma de caminhar e suas possibilidades de expressão. Dessa forma, o traje não foi utilizado apenas como um elemento decorativo, mas como um recurso capaz de participar ativamente do processo de criação.

Durante as improvisações, observou-se um crescente envolvimento dos participantes com as propostas. A experiência possibilitou que os estudantes explorassem diferentes formas de expressão e construíssem personagens a partir das relações estabelecidas com as vestimentas. Nesse sentido, os conhecimentos e as discussões desenvolvidos nas etapas anteriores passaram a adquirir maior significado por meio da experiência prática.

Os participantes demonstraram interesse não apenas pelas características visuais dos trajes, mas também pelos possíveis significados que cada peça poderia assumir. À medida que experimentavam diferentes vestimentas, passaram a explorar novas posturas, movimentos e formas de comportamento, permitindo que o corpo fosse influenciado pelas referências e associações despertadas pelo figurino.

Essa relação entre o traje e a construção da personagem aproxima-se da reflexão apresentada por Roubine (2011, p. 58), ao afirmar que “O que transforma o ator, de fato, é simultaneamente a roupa e a consciência de representar um personagem”. A utilização do traje, portanto, pode contribuir para o processo de construção cênica ao estabelecer novas relações entre o corpo do ator, o personagem e a situação representada.

O momento de interação com os figurinos estendeu-se ao longo de toda a oficina, permitindo que os participantes experimentassem diferentes peças e explorassem diversas possibilidades de criação. O revezamento e a troca de trajes possibilitaram novas experiências corporais e imaginativas, evidenciando diferentes formas de relação entre o participante, o figurino e a personagem construída.

Dessa maneira, este terceiro momento da proposta pedagógica permitiu investigar, por meio da experiência individual, as potencialidades do traje como elemento indutor para a prática teatral. A interação direta com as vestimentas favoreceu processos de imaginação, espontaneidade e expressão corporal, preparando os participantes para a etapa seguinte, na qual as experiências individuais seriam ampliadas por meio da criação e da improvisação coletiva.

4º Momento: Traje e Jogo de Cena – Improvisação em grupo.

As atividades teatrais desenvolvidas no contexto do ensino de Arte podem contribuir significativamente para o processo de formação dos estudantes, ao proporcionar experiências que envolvem participação, interação, expressão, criatividade e reflexão. Por meio dessas práticas, os educandos são convidados a envolver-se ativamente nas propostas, explorando suas capacidades e desenvolvendo competências e habilidades relacionadas à linguagem teatral.

Nessa perspectiva, o ensino de Teatro possibilita experiências que vão além da simples reprodução de conteúdos, favorecendo a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento. A prática teatral pode estimular a capacidade de observação, a criatividade, a imaginação, a comunicação e a reflexão crítica, permitindo que o educando desenvolva e amplie suas potencialidades individuais e coletivas.

O presente momento da proposta pedagógica foi desenvolvido com o objetivo de ampliar as experiências individuais realizadas anteriormente, possibilitando que os participantes estabelecessem

relações entre os personagens construídos e desenvolvessem situações cênicas de forma coletiva. Assim, o traje, inicialmente explorado como elemento indutor para a criação individual, passou a integrar um processo de interação entre diferentes personagens e possibilidades de construção da cena.

Oficina IV

Assim como nas oficinas anteriores, as atividades foram iniciadas com exercícios de alongamento e aquecimento corporal, com o objetivo de preparar os participantes para as experiências que seriam desenvolvidas ao longo do encontro. Em seguida, foram retomadas algumas atividades realizadas anteriormente, entre elas o jogo “Leitura de Trajes” e a “Improvisação Individual com Figurino”.

Esses momentos possibilitaram que os estudantes retomassem a relação estabelecida com os trajes e com os personagens construídos nas experiências individuais. A partir dessa retomada, os participantes foram convidados a ampliar suas possibilidades de criação, estabelecendo relações entre os diferentes personagens e construindo situações cênicas coletivamente.

Após esse processo, os estudantes organizaram-se livremente em grupos, considerando as possíveis relações entre os personagens e as características dos trajes escolhidos. A formação dos grupos ocorreu a partir das afinidades e das possibilidades de diálogo que os participantes identificavam entre as vestimentas e os personagens construídos. Dessa maneira, cada grupo passou a elaborar uma situação para o desenvolvimento de uma improvisação cênica coletiva.

Jogo – “Traje e improvisação em grupo”

O momento denominado “Traje e improvisação em grupo” constituiu uma etapa significativa da proposta pedagógica, pois possibilitou que os participantes levassem para a cena os personagens construídos a partir da interação com os figurinos.

As experiências desenvolvidas nos momentos anteriores contribuíram para essa etapa, uma vez que os estudantes já haviam participado de jogos de interação, explorado diferentes formas de movimentação corporal, realizado leituras de imagens e experimentado individualmente os trajes disponíveis no “Baú de Trajes”. Dessa forma, os conhecimentos e as experiências construídos ao longo do processo passaram a ser articulados na criação coletiva das cenas.

Durante as improvisações, os participantes estabeleceram relações entre seus personagens e buscaram construir situações, conflitos, diálogos e ações cênicas. O traje continuou exercendo um papel importante nesse processo, não apenas como elemento visual, mas como um recurso capaz de estimular a imaginação e contribuir para a definição das características e das possibilidades de atuação de cada personagem.

A realização das improvisações em grupo também permitiu observar mudanças no comportamento dos participantes ao longo do desenvolvimento da proposta. Alguns estudantes demonstraram maior segurança durante suas apresentações, maior disponibilidade para utilizar a voz e o corpo e mais confiança para se posicionar diante dos colegas. Também foi possível perceber, em alguns participantes, uma diminuição da timidez e uma maior abertura para a experimentação e para a exposição no espaço coletivo.

Essas experiências evidenciaram a importância de compreender o estudante em sua integralidade, reconhecendo suas particularidades, suas experiências e suas diferentes formas de expressão. A proposta pedagógica buscou valorizar tanto os processos individuais de criação quanto a construção coletiva, permitindo que cada participante contribuísse para o desenvolvimento das atividades a partir de suas próprias referências e possibilidades.

Nesse contexto, a simbologia presente nos trajes assumiu relevância no processo de criação. As vestimentas possibilitaram diferentes leituras e interpretações, estimulando os participantes a imaginar características, comportamentos, contextos e relações para os personagens construídos. Dessa forma, o traje tornou-se um elemento capaz de provocar a criação, estabelecendo uma passagem entre a experiência individual e a construção coletiva da cena.

A dramatização, nesse sentido, ultrapassa a simples representação de situações cotidianas ou a interpretação de personagens previamente definidos. O processo de criação teatral envolve imaginação, interação, escuta, expressão e construção coletiva, possibilitando que os participantes assumam uma posição ativa diante das experiências e dos conhecimentos produzidos durante a prática.

Assim, entre as diferentes possibilidades metodológicas presentes no ensino de Arte, o Teatro ocupa um espaço significativo por proporcionar experiências relacionadas às dimensões sociais, culturais e expressivas dos estudantes. Por meio das atividades teatrais, o educador pode desenvolver práticas pedagógicas que

favoreçam a participação, a criação e a troca de conhecimentos, valorizando o estudante como sujeito ativo no processo de aprendizagem.

A realização das improvisações coletivas representou, portanto, um momento de articulação das experiências desenvolvidas ao longo da proposta pedagógica. Os jogos iniciais, a exploração corporal, a coleta e a organização do acervo, a interação individual com os trajes e a criação dos personagens encontraram, nessa etapa, um espaço para serem ampliados por meio da relação com o outro e da construção coletiva da cena.

Para compreender de maneira mais ampla as contribuições e as percepções dos participantes acerca das experiências vivenciadas, o momento seguinte da pesquisa foi destinado à escuta dos estudantes. Assim, o quinto e último momento apresenta os relatos dos participantes sobre suas experiências e percepções a respeito da interação corporal e imaginativa com os trajes, bem como das contribuições da proposta pedagógica para o desenvolvimento das atividades teatrais.

5º Momento: Relato de experiências – Círculo de Conversas.

O jogo “Bola de Relatos” foi realizado com a utilização de um novelo de lã. Os participantes permaneceram organizados em círculo e, à medida que recebiam o novelo, eram convidados a compartilhar suas experiências, percepções e observações sobre as atividades desenvolvidas. Após realizar seu relato, cada participante mantinha consigo uma parte do fio e lançava o novelo para outro integrante do grupo.

Ao final da atividade, formou-se entre os participantes uma espécie de teia, simbolizando as relações e conexões estabelecidas durante todo o processo. A imagem construída pelo entrelaçamento dos fios representou, de maneira simbólica, a interação, a participação coletiva e as experiências compartilhadas pelo grupo.

Entre os relatos apresentados, uma das participantes, Alêssa Martins, destacou que, inicialmente, encontrou dificuldades para escolher um traje, devido à diversidade de vestimentas disponíveis. Entretanto, uma das peças chamou sua atenção e despertou imediatamente associações com a imagem de uma princesa. Segundo a participante:

“No início eu fiquei na dúvida porque eram muitas roupas e o que escolhi, escolhi por ter me lembrado uma princesa, vestido longo, então logo lembrei das princesas da Disney. Quando vesti o figurino, me senti diferente, me coloquei na postura que imaginei e daí quando o senhor mandou a gente caminhar no espaço, eu queria caminhar como eu imaginei que uma princesa caminhava. O figurino facilita muito mesmo, é como se ele já me dissesse quem era o personagem” (informação verbal).

O relato da participante evidencia uma das principais questões investigadas neste estudo: a potencialidade do traje como elemento indutor para o processo de criação teatral. A partir da observação e da escolha da vestimenta, foram estabelecidas relações com referências presentes em seu imaginário, possibilitando a construção de uma personagem e influenciando sua postura corporal e sua forma de movimentação.

Nesse sentido, o traje passou a desempenhar uma função semelhante à de um pré-texto, constituindo-se como um ponto de partida para o desenvolvimento da improvisação e da criação cênica. A experiência relatada demonstra como a vestimenta pode provocar associações, estimular a imaginação e contribuir para a definição de características relacionadas à personagem.

Durante o círculo de conversas, também foi questionado aos participantes se era possível identificar, em suas improvisações, alguns dos elementos fundamentais para a construção da cena: quem, onde e o quê. Os participantes responderam afirmativamente, demonstrando reconhecer esses elementos em suas próprias experiências de criação.

Um dos participantes, Danyllo Gabriel, exemplificou essa compreensão a partir da personagem que havia construído. Segundo seu relato, o quem correspondia à figura de um caipira; o onde estava relacionado a uma cidade grande; e o o quê consistia na situação de um caipira perdido e impressionado diante das experiências e descobertas proporcionadas por esse novo espaço.

A personagem do caipira apresenta características reconhecíveis no imaginário popular, podendo ser associada a um personagem-tipo, construído a partir de referências sociais e culturais compartilhadas. Nesse sentido, a escolha e a composição do traje contribuíram para a identificação imediata de determinadas características da personagem.

Leite e Guerra (2002, p. 84) destacam que:

“Ao construir um figurino, muitas vezes, a escolha de determinadas peças de roupa, sua composição e o tratamento que é dado a elas

indicam um significado já conhecido”.

As autoras exemplificam essa relação ao demonstrarem que determinadas características visuais podem estar associadas, no imaginário cultural, a tipos específicos de personagens. Dessa forma, o figurino pode atuar como um elemento de comunicação, mobilizando referências previamente construídas e contribuindo para a identificação de características sociais, culturais ou narrativas da personagem.

Outro participante, Abel Henry, relatou que, após observar e vestir determinado traje, passou a imaginar uma personagem mais velha, associada à figura de um avô. Segundo sua percepção, a utilização do figurino facilitou o processo de improvisação e contribuiu para sua concentração durante a atividade. O participante destacou, ainda, que precisou construir uma postura corporal diferente daquela adotada em seu cotidiano, buscando desenvolver uma corporeidade que correspondesse às características sugeridas pelo traje.

Como observador das improvisações realizadas pelos colegas, Abel Henry também relatou que o traje contribuía para a identificação das personagens e possibilitava a criação de referências relacionadas ao espaço e ao contexto em que a cena poderia se desenvolver.

Essa percepção aproxima-se da reflexão apresentada por Desgranges (2006, p. 43), ao destacar que:

“O figurino assume uma voz própria diante do fato levado à cena, deixando claro para os espectadores que a vestimenta do personagem se constitui em importante elemento da linguagem

teatral, que participa da escritura cênica e também se comunica com a plateia”.

A contribuição apresentada pelo autor permite compreender o traje como um signo integrante da linguagem teatral. Para além de sua função estética, a vestimenta pode comunicar informações, provocar interpretações e auxiliar o espectador na identificação de características relacionadas à personagem, ao contexto e à narrativa desenvolvida em cena.

O círculo de conversas, portanto, não teve como finalidade limitar ou conduzir rigidamente as manifestações dos participantes. Buscou-se, ao contrário, criar um espaço de escuta e diálogo no qual os estudantes pudessem expressar livremente suas percepções sobre as experiências vivenciadas. Os questionamentos apresentados tiveram apenas a função de estimular a reflexão e favorecer a organização dos relatos, preservando a espontaneidade das falas e das interpretações construídas pelo grupo.

Os depoimentos apresentados neste estudo representam uma síntese das percepções manifestadas pelos participantes ao longo da pesquisa. De modo geral, os relatos evidenciaram que a interação com os trajes contribuiu para estimular a imaginação, a criatividade, a expressão corporal e a construção das personagens, favorecendo o envolvimento dos estudantes com os jogos teatrais e com as experiências de improvisação.

Dessa forma, o quinto momento possibilitou não apenas a coleta de informações para a análise da pesquisa, mas também a reflexão coletiva sobre o percurso desenvolvido. Ao compartilharem suas experiências, os participantes puderam reconhecer as diferentes

relações estabelecidas entre corpo, traje, personagem e cena, reforçando a compreensão do traje como um elemento capaz de atuar como indutor no desenvolvimento do jogo teatral e na construção da linguagem cênica no contexto educacional.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos teatrais constituem importantes possibilidades para o desenvolvimento de experiências no contexto do ensino de Arte, uma vez que possibilitam aos participantes estabelecer uma relação mais consciente com o próprio corpo, com o espaço e com os demais integrantes do grupo. Por meio dessas práticas, podem ser estimulados aspectos como concentração, coordenação, equilíbrio, observação, ritmo, expressão e interação, além da imaginação e da criatividade. A improvisação e a representação, nesse contexto, tornam-se importantes instrumentos para a experimentação e para a construção de conhecimentos por meio da vivência teatral.

A experiência desenvolvida ao longo desta pesquisa possibilitou refletir sobre as contribuições do Teatro para os processos de ensino e aprendizagem. A aplicação da proposta pedagógica evidenciou a importância de desenvolver práticas que considerem os estudantes como participantes ativos no processo de construção do conhecimento, valorizando suas experiências, suas referências e suas diferentes possibilidades de criação e expressão.

A partir das observações realizadas durante o desenvolvimento das atividades, foram organizadas experiências práticas fundamentadas na linguagem teatral, buscando trabalhar aspectos relacionados ao corpo, ao raciocínio, à imaginação, à criatividade e à expressão. Os jogos teatrais constituíram, nesse sentido, uma importante

estratégia metodológica para o ensino de Arte, possibilitando aos participantes vivenciar situações de interação, improvisação e construção coletiva.

A proposta pedagógica foi estruturada em uma sequência composta por cinco momentos metodológicos, desenvolvidos de maneira progressiva ao longo da pesquisa. Cada etapa apresentou objetivos específicos e possibilitou diferentes formas de aproximação dos participantes com os jogos teatrais e com o traje cênico. O percurso partiu de atividades voltadas à interação e à integração do grupo, avançando para a construção do acervo de vestimentas, a organização do “Baú de Trajes”, a experimentação individual com os figurinos, a criação coletiva de cenas e, por fim, a realização de um círculo de conversas destinado à reflexão sobre as experiências vivenciadas.

Ao longo desse processo, buscou-se compreender de que maneira o traje poderia contribuir para o desenvolvimento dos jogos teatrais e para a construção da linguagem cênica. As experiências realizadas e os relatos apresentados pelos participantes indicaram que a interação com as vestimentas favoreceu associações com personagens, contextos, comportamentos e diferentes possibilidades de movimentação corporal. A partir da observação e da utilização dos trajes, os participantes foram estimulados a imaginar, criar e improvisar, estabelecendo relações entre o corpo, o figurino, a personagem e a cena.

Nesse sentido, os resultados obtidos ao longo da pesquisa permitem considerar que o traje cênico pode constituir um importante elemento indutor para o desenvolvimento do jogo teatral. Mais do que um elemento visual ou decorativo, o traje demonstrou potencial

para atuar como estímulo à imaginação e à criação, oferecendo aos participantes um ponto de partida para a construção de personagens e situações cênicas.

A pesquisa também evidenciou a importância de proporcionar, no contexto escolar, experiências que valorizem a prática, a experimentação e a participação ativa dos estudantes. O ensino de Arte e de Teatro pode contribuir para o desenvolvimento de diferentes formas de expressão e para a construção de conhecimentos relacionados às dimensões artísticas, sociais e culturais dos educandos. Nesse processo, torna-se relevante valorizar não apenas o resultado final das atividades, mas também os percursos, as descobertas, as dificuldades e as experiências construídas ao longo do processo criativo.

Outro aspecto evidenciado pela pesquisa refere-se à necessidade de ampliar e fortalecer a presença das linguagens artísticas no contexto educacional. Para que práticas pedagógicas dessa natureza possam ser desenvolvidas de maneira significativa, torna-se importante investir na formação inicial e continuada dos professores, oferecendo condições para que possam construir e desenvolver metodologias adequadas às diferentes realidades e necessidades dos estudantes.

Da mesma forma, destaca-se a importância de uma organização escolar que reconheça e valorize a Arte como área fundamental para a formação dos educandos. A valorização das práticas artísticas possibilita a criação de espaços de experimentação, reflexão, expressão e convivência, contribuindo para uma formação mais ampla e para o reconhecimento das diferentes potencialidades dos estudantes.

Por fim, a realização desta pesquisa permitiu compreender que o traje, quando inserido em uma proposta pedagógica fundamentada na experimentação e nos jogos teatrais, pode assumir diferentes funções no processo de criação. Ao ser utilizado como elemento indutor, o traje possibilitou aos participantes estabelecer novas relações com o corpo, com a imaginação, com a personagem e com a cena.

Assim, a proposta pedagógica desenvolvida neste estudo não pretende apresentar um modelo fechado ou uma metodologia única para o ensino de Teatro. Ao contrário, busca compartilhar uma possibilidade de prática pedagógica que possa inspirar novas experiências e adaptações em diferentes contextos educacionais. Espera-se, portanto, que as reflexões e experiências apresentadas contribuam para ampliar as discussões sobre o ensino de Teatro e sobre as potencialidades do traje cênico como recurso pedagógico e elemento indutor para o desenvolvimento dos jogos teatrais no contexto da educação básica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Carlos Drummond de. O caso do vestido. In: Nova Reunião – 19 Livros de Poesia. São Paulo: José Olympio Editora, 1985.

ANDRÉ, Marli Eliza Damalzo Afonso de. Etnografia da prática escolar. 3. Ed. Campinas, SP: Papirus, 1999. (Série Prática pedagógica).

ARAÚJO, Hemetério Segundo P. Teatro-Conceito e Arte. Fortaleza: Expressões Gráfica e Editora, 2011. BALDINI, Máximo. A invenção da moda: as teorias, os estilistas, a história. Portugal: Edições 70 LTDA, 2005.

BARTHES, Roland. Inéditos. Vol 3. São Paulo: Martins Fontes, 2005

BASTOS, Núbia; MARIA, Garcia. Introdução à metodologia do trabalho acadêmico. 4. ed. Fortaleza: Nacional, 2007.

BOAL, Augusto. Jogos para atores e não atores. 13.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

BOCCATO, Vera Regina Casari. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.

CEGALLA, Domingos Paschoal. Dicionário escolar da língua portuguesa. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

COSTA, Francisco Araújo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. Revista Eletrônica Sessões do Imaginário, n. 8, FAMECOS/PUCRS. Porto Alegre, 2002.

COURTNEY, Richard. Jogo, teatro e pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação. São Paulo: Perspectiva, 2003.

CURY, Guilherme. Sim, o Hábito Faz o Monge. Site: MPH modaparahomens. Disponível em:

<https://modaparahomens.com.br/sim-o-habito-faz-o-monge-segundo-pesquisa/>. Acesso em 23 de março de 2022.

DESGRANGES, Flávio. A pedagogia do teatro: provocações e dialogismo. São Paulo: Hucitec, 2006.

GATTI, B. A. Grupo focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas. Brasília, DF: Líber Livro Editora, 2005.

GUINSBURG, J.; COELHO, J. Teixeira Neto; CARDOSO, Reni Chaves. Semiologia do teatro. São Paulo: Perspectiva, 2006.

HARADA, Ricardo. A tentativa do impossível: a arte mágica como matéria poética da cena teatral. São Paulo: [s.n], 2012.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. Metodologias do ensino de teatro, Campinas, SP. Papyrus, 2001.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. Figurino: uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LIPOVETSKY, N. Ensino e formação docente: as representações de professores do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Educação, Universidade Federal de Goiás. Goiânia/Brasil, 2001.

MENEZES, Flávia Andressa Oliveira de. A COMICIDADE NA R(E)ISADA: O riso e seus aspectos simbólicos e sociais em um grupo de Nazaré do Bruno/Caxias-Ma, São Luís: Dissertação UFMA, 2012.

MESQUITA, Cristiane. Moda contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis. 2. reimpr. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2007.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia Bezerra. O uso dos jogos teatrais na educação: Possibilidades diante do fracasso escolar. 2ed.- Campinas, SP: Papirus, 2010.

PASCHOARELLI, Luis Carlos. MEDOLA, Fausto Orsi, BONFIM, Gabriel Henrique 52 Cruz. Características Qualitativas, Quantitativas de Abordagens Científicas: estudos de caso na subárea do Design Ergonômico. Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, v. 2, n. 1, p. 65- 78, 1 out. 2018.

PAVIS, Patrice. Dicionário do Teatro. São Paulo: Perspectiva, 1999.

ROUBINE, Jean-Jaques. A linguagem da Encenação Teatral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2011. RYNGAERT, Jean-Pierre. Jogar, Representar: práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

¹ Mestre em Cultura e Artes pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Brasil BR. Doutorando em Direito Internacional na Universidade Autônoma de Assunción (UAA) Paraguai-PY.