

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



TODOS AO PALCO!

O TEATRO VAI À ESCOLA

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

MESTRADO EM TEATRO - ESPECIALIZAÇÃO EM TEATRO E COMUNIDADE

Mariana Farinha Índias Cordeiro

Amadora, Setembro/2022

TODOS AO PALCO!

O TEATRO VAI À ESCOLA

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Mariana Farinha Índias Cordeiro

Relatório de Estágio submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Teatro - especialização em Teatro e Comunidade, realizado sob a orientação científica da Prof.^a Doutora Luísa Monteiro, Professora Adjunta convidada da área de Teoria – Teatro.

Amadora, Setembro/2022

AGRADECIMENTOS

Ao Teatro da Garagem, por me ter acolhido e proporcionado esta experiência.

À Ana Palma, pelo voto de confiança, amizade e inspiração. Por tudo o que me ensinou ao longo deste estágio.

À Professora Luísa Monteiro, por ter aceite orientar este trabalho e pela partilha de conhecimentos. Por ter acreditado em mim e dado força para continuar.

À Rita Wengorovius, pela paixão e entusiasmo com que me deu a conhecer o universo de teatro e comunidade.

À Ana Dias, companheira desta aventura, pela generosidade constante.

Aos meus pais, pelo apoio incondicional. À minha mãe por estar sempre disponível a ajudar e ao meu pai pelos conselhos sábios.

Aos meus amigos, pela paciência de me ouvirem nos dias mais difíceis e pelo incentivo que me deram ao longo da escrita deste trabalho.

RESUMO

O presente relatório reporta-se ao estágio efetuado no Serviço Educativo do Teatro da Garagem. A experiência de estágio, realizado com crianças, levou-me a diversas questões no campo do teatro e comunidade. Este relatório foca-se no projeto **Ao Palco**, uma oficina teatral em âmbito escolar. Pretende confirmar a importância do jogo teatral no desenvolvimento da criança e do papel que pode desempenhar nas escolas, na educação dos alunos. Para o efeito, procedi a uma pesquisa-ação, tendo elaborado a recolha de todos os materiais construídos ao longo do estágio, desde os planos, registo e reflexão das sessões e textos daí resultantes elaborados pelas crianças.

PALAVAS-CHAVE: Jogo Teatral – Imaginação – Brincar – Teatro-Educação – Comunidade – Serviço Educativo

ABSTRACT

This internship report refers to the internship at the Educational Service of Teatro da Garagem. The internship experience led me to several issues in the field of theatre and community, carried out with children. This report focuses in detail on the project Ao Palco, a theatrical workshop in school. It aims to confirm the importance of theatrical play in the development of children and the role it can play in schools and children education. For this purpose, I proceeded to an action-research, having prepared the collection of all the materials built throughout the stage, from the plans, reflections of the session, records of the sessions and resulting texts prepared by the children.

KEYWORDS: Theatre Game – Imagination – Play – Theatre-Education – Community – Educational Service

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	7
I PARTE REVISÃO TEÓRICA E METODOLOGIA	9
1.1 - Mas o que é um jogo?.....	9
1.2 - Reflexões teóricas de artistas pedagogos.....	10
1.2.1 - Os jogos pioneiros de Viola Spolin	10
1.2.2 - O Jogo Dramático de Peter Slade	12
1.2.3 - O método inovador de Dorothy Heathcote.....	13
1.2.4 - O jogo como “elemento vital” para Tim Prentki.....	15
1.3 Explicação psicológica: O desenvolvimento cognitivo de Piaget.....	16
1.4 - Metodologia adotada no âmbito do presente trabalho.....	18
II PARTE LUGARES, LOCAIS E GENTES	21
2.1 - Teatro da Garagem: estrutura de acolhimento, lugar de memória e futuro	21
2.2 - Escola: local de saber ser e de saber fazer.....	25
2.3 - Os alunos, as suas famílias e as relações afetivas	26
III PARTE PROCESSOS, TÉCNICAS E CRIAÇÕES	28
3.1 - Projeto <i>Ao Palco</i>	28
3.2 - O Processo	30
3.2.1 – Os jogos aplicados, as reações e os efeitos sensoriais.....	31
3.2.2 – As novas narrativas decorrentes dos jogos teatrais	36
3.3 - A transmutação dos textos em espetáculo	42
IV PARTE A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS TEATRAIS PARA UMA NOVA PEDAGOGIA	48
4.1 - Um novo que se previa	48
4.2 - A importância de brincar	49
4.3 - Da necessidade de alteração do paradigma educativo.....	51
CONCLUSÃO	54
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXO A – GUIÕES “AO PALCO”	59
ANEXO B – FOTOGRAFIAS	87

INTRODUÇÃO

Este relatório reporta-se ao estágio efetuado no Serviço Educativo do Teatro da Garagem de Setembro de 2021 a Julho de 2022. Neste estágio desempenhei funções de acompanhamento de atividades, desenvolvimento de novas iniciativas e integração da equipa formadora do Serviço Educativo do Teatro da Garagem, tendo nesta experiência dinamizado sessões de teatro com crianças, teatro no recreio bem como aulas com os alunos da universidade sénior.

O objetivo primordial deste estágio foi o desenvolvimento de competências no âmbito de teatro e comunidade. Pretendeu dar ferramentas para trabalhar com as comunidades (crianças, adultos e seniores), no sentido de desenvolver competências para dinamizar sessões de teatro com grupos e avançar com projetos nesta área. Na persecução deste objetivo, o estágio teve como objetivos secundários fornecer técnicas de ator (oralidade, comunicação, interpretação), de forma a aplicá-las nas atividades com a comunidade; promover a capacidade de resolução de problemas; compreender a importância do trabalho em equipa; e identificar as várias fases que compõem a produção de um espetáculo no domínio de teatro e comunidade.

Contudo, este trabalho levou-me igualmente a diversas questões no campo do teatro e comunidade, efetuado com crianças. Uma das problemáticas que apurei, prende com a questão de compreender qual a importância do jogo teatral no desenvolvimento das crianças e do papel que este pode ter nas escolas, na educação das crianças.

Para o efeito, procedi a uma pesquisa-ação, tendo recolhido todos os materiais construídos ao longo do estágio: os planos, registos e reflexões de sessões e os textos daí resultantes elaborados pelas crianças.

Início este trabalho com uma revisão teórica e abordagem às metodologias usadas e numa segunda parte apresento a estrutura de acolhimento e faço uma breve descrição dos projetos em que participei, com destaque para o projeto “Ao Palco”. Uma descrição pormenorizada do processo do trabalho com as crianças ocupa-me a terceira parte deste relatório. Nela incluo os jogos utilizados e os textos decorrentes das ações, criados pelos participantes. Por fim, na quarta parte, defendo a necessidade de alterar o atual paradigma educativo onde se incluem disciplinas nucleares e secundárias, relevando a importância da prática de jogos teatrais, adaptados às novas realidades. Acredita-se que pelo jogo

teatral é possível às crianças apreenderem uma mundivisão mais completa da realidade, ao mesmo tempo que experienciam diversas temáticas que ocupam o debate atual em torno da cidadania e do acesso à cultura.

I PARTE | REVISÃO TEÓRICA E METODOLOGIA

Os jogos teatrais têm sido alvo de diversa produção teórica no âmbito do meio acadêmico. Trata-se de um relevante acervo de conhecimentos que partem de experiências desenvolvidas em várias partes do mundo e em diferentes contextos. Por outro lado, muitos teóricos de teatro debruçam-se sobre métodos usados no âmbito do “fazer teatral” por crianças e adolescentes. Vários foram os autores que investigaram o papel do jogo no desenvolvimento da criança.

1.1 - Mas o que é um jogo?

Segundo Johan Huizinga (1872-1945), historiador holandês, o jogo é um fenômeno inato ao ser humano, bem como aos animais, considerando-o uma categoria primária da vida. (TURLE, 2021: 9). No seu livro *Homo Ludens*, publicado em 1938, no qual se debruça sobre a capacidade lúdica do ser humano, o autor afirma que “Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano.” (HUIZINGA, 2001: 3). Neste sentido, Huizinga considera o jogo um fenômeno cultural, anterior à própria cultura, uma vez que esta já pressupõe a existência da sociedade. Reconhece a cultura como possuidora de um caráter lúdico e que, nas suas fases mais primitivas, se processou segundo as formas e o ambiente do jogo. (TURLE, 2021:10). Huizinga define jogo da seguinte forma:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’. (HUIZINGA, 2014: 33)

Por sua vez, Roger Caillois (1913-1978), sociólogo, contesta a teoria de Huizinga de que o jogo é anterior à cultura. Apesar de ter tido uma grande influência de Huizinga no seu livro *Os Jogos e os Homens* (1958), defende que o jogo é uma criação da cultura e não anterior a ela. Caillois define o jogo essencialmente como uma atividade livre, fictícia, delimitada, improdutiva e regulamentada (OLIVEIRA, 2018).

1.2 - Reflexões teóricas de artistas pedagogos

1.2.1 - Os jogos pioneiros de Viola Spolin

Viola Spolin (1906-1994) foi uma atriz norte-americana, pedagoga e diretora de teatro, que criou um sistema de Jogos Teatrais. Em 1963, ao publicar o livro *Improvisação para o Teatro*, Viola Spolin introduz pela primeira vez os jogos teatrais e a sua filosofia para o teatro nos Estados Unidos. Anos mais tarde, foi publicado também em outros países, sendo amplamente reconhecido que os jogos teatrais tiveram um grande impacto no treino e no fazer teatral, contribuindo e influenciando de forma significativa os estudos e os encaminhamentos metodológicos na área do ensino do teatro.

Ingrid Koudela (1948-) diz-nos no seu livro *Jogos Teatrais* que “Spolin sugere que o processo de atuação no teatro deve ser baseado na participação em jogos” (KOUDELA, 1984: 43). Considera que se pode aprender mais a partir de um jogo do que com a tradicional forma de ensino, no qual o professor dita os conhecimentos.

Spolin parte da premissa de que “aprendemos através da experiência, e ninguém ensina nada a ninguém” (Spolin, 2000:3). Considera que qualquer pessoa pode atuar no palco. Propõe um método que permite, através do jogo, obter conhecimento da prática teatral. Cada jogo inclui um problema a ser resolvido pelos jogadores em grupo. O foco no qual o jogador deve constantemente concentrar a sua atenção provoca espontaneidade. Nessa espontaneidade, a pessoa é despertada, ficando todo o corpo em alerta preparado realmente para aprender, sem restrições sociais e psicológicas:

Nessa espontaneidade, a liberdade pessoal é liberada, e a pessoa como um todo é física, intelectual e intuitivamente despertada. Isto causa estimulação suficiente para que o aluno transcenda a si mesmo – ele é libertado para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medos os perigos. (SPOLIN, 2000:5)

As regras do jogo teatral incluem a estrutura dramática (Onde/Quem/O quê?), o foco e o acordo de grupo. Spolin define três áreas essenciais do jogo: o **foco** (ou ponto de concentração), a **instrução** e a **avaliação**. O **foco** indica a atividade a ser desenvolvida pelos jogadores. Estes devem concentrar toda a sua atenção no foco para solucionar o problema. O foco não é o objetivo no jogo, mas sim o que leva o jogador a concretizar o objetivo. A **instrução** é um comando dado pelo facilitador para ajudar os jogadores a manter o foco. A maioria dos jogos teatrais tem um número específico de jogadores por grupo. Nesse sentido, Spolin considera que os grupos devem ser escolhidos aleatoriamente de forma a que ninguém se sinta excluído, impedindo o medo e a insegurança que muitos sentem quando não são escolhidos pelo professor ou capitão de equipa. Em todos os jogos existe uma plateia: uns alunos jogam, outros observam. A plateia tem um papel fundamental no jogo. Após o jogo, segue-se um momento de **avaliação**, com o objetivo de verificar se os alunos conseguiram resolver o problema do jogo e se mantiveram o foco durante o exercício. Nesta avaliação o orientador direciona perguntas objetivas à plateia. Esta avaliação não é julgamento nem crítica, o observador na plateia faz apenas uma avaliação objetiva que visa a solução de um problema comum.

A autora, na sua obra, dá ainda destaque ao tema “autoritarismo”, referindo como deve ser o ambiente de uma oficina teatral. O professor não deve ser autoritário para que a criança não tenha medo e possa ser ela mesma naquele espaço. Os jogadores são controlados pela atenção no foco pelo que o professor não precisa de controlar. A atmosfera da oficina teatral é um fator importante para que a criança se possa desenvolver dentro de um ambiente em que se sinta segura.

1.2.2 - O Jogo Dramático de Peter Slade

Peter Slade (1912-2004) foi um escritor e dramaturgo inglês pioneiro no estudo do ensino de teatro para crianças. Desenvolveu, com base em 30 anos de observação com crianças, a noção de Jogo Dramático Infantil. No seu livro, *Child Drama*, publicado em 1954, Slade aborda o tipo de drama criado pela própria criança e mostra como ele pode ser orientado por canais construtivos pelo adulto interessado (SLADE, 1978:17). Este livro funciona então como um guia para ajudar pais e professores a potenciar as experiências das crianças com os jogos dramáticos.

Segundo Slade, o Jogo Dramático Infantil não é uma atividade inventada por alguém, mas sim o comportamento real dos seres humanos, sendo uma parte vital da vida da criança (SLADE, 1978: 17). Slade afirma que “no drama, a criança descobre a vida e a si mesma através de tentativas emocionais e físicas e depois através da prática repetitiva, que é o jogo dramático.” (SLADE, 1978: 18).

O autor apresenta uma diferenciação entre **drama** e **teatro**, considerando importante que os pais e educadores das crianças a entendam. O teatro pressupõe a existência de atores e de uma plateia, no entanto as crianças não sentem essa diferenciação. Para elas, atores e espetadores são o mesmo. Nesse sentido, o termo mais adequado para a brincadeira teatral infantil é drama ou jogo dramático, no qual “a ação tem lugar por toda a parte em volta de nós e não existe a questão de quem deve representar para quem e quem deve ficar sentado vendo quem fazendo o quê!” (SLADE, 1978:18).

Através do jogo dramático infantil, duas qualidades são trabalhadas: a **absorção** e a **sinceridade**. Slade refere-se à absorção como o estar totalmente envolvido no que se está a fazer, alheio a tudo o que nos rodeia, enquanto sinceridade é a representação de um papel com honestidade.

Slade diferencia duas formas de jogo. Cada uma destas formas trabalha uma das duas qualidades mencionadas:

1. Jogo Projetado – neste jogo usa-se a mente, mas não o corpo. As crianças projetam os seus pensamentos nos objetos com que brincam, sendo os objetos que atuam. O jogo projetado é o principal responsável pela crescente qualidade de absorção.

2. Jogo Pessoal – neste jogo a criança representa um papel, experienciando ser coisas ou pessoas. Caracteriza-se pelo movimento, sendo a pessoa usada totalmente. O jogo pessoal desenvolve a qualidade da sinceridade, pela fé absoluta no papel representado.

O papel dos adultos é então o de dar oportunidade para que o jogo dramático infantil aconteça, proporcionando espaço para que estas duas qualidades se desenvolvam uma vez que são de grande importância para o crescimento do indivíduo. “A melhor brincadeira teatral infantil só tem lugar onde a oportunidade e o encorajamento lhe são conscientemente oferecidos por uma mente adulta.” (SLADE, 1978: 18)

1.2.3 - O método inovador de Dorothy Heathcote

Dorothy Heathcote (1984-1980), professora de teatro e acadêmica, partilha do mesmo ponto de vista que Slade no que se refere à universalidade do impulso dramático inerente ao ser humano. O seu método favorito para ensinar era o professor-personagem. Segundo Cabral (1999: 24), o professor-personagem “é a estratégia da qual o professor assume uma ou mais personagens dentro do contexto da ficção criada para um determinado processo dramático, alterando seu “status” e sua relação com os alunos”. O professor-personagem em ação intervém com mais eficiência na “zona de desenvolvimento proximal” (ROSSETO, 2012). A noção de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), foi proposta por Lev Vygotsky (1896-1934), psicólogo bielorusso, proponente da Psicologia histórico-cultural, pioneiro no desenvolvimento intelectual das crianças e jovens. Segundo Vygotsky, ZDP é: “A zona de desenvolvimento proximal[...] é a distância entre o desenvolvimento real como determinado pela resolução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial como determinado através da resolução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com mais pares especializados.” (VYGOTSKY, 1978: 86)

Vygotsky, como Heathcote, vê o professor a ter um papel ativo a operar nessa zona. Esse papel não é o de um facilitador neutro que apenas apoia a exploração livre das crianças e dos jovens, mas interage como um outro conhecedor, envolvido e interveniente,

que expande os horizontes das crianças e dos jovens à medida que eles constroem soluções em situações problemáticas.

Esta é uma zona dinâmica, com processos de resolução de problemas exigindo mais do que apenas imitar ou memorizar certas habilidades e conceitos para aplicá-los. A aprendizagem e a reflexão emergem da atividade experimental e é pela experiência que elas aprendem a agilizar a resolução de problemas e a testar possibilidades.

Heathcote coincide com esta ideia, a ZDP, na medida em que a descreve como algo muito semelhante a uma zona de aprendizagem e reflexão, afirmando que as crianças (e os adolescentes) vivem ‘antes de si mesmas’, ou seja, enfrentam desafios e crises em imaginação antes de "se verem oprimidas por eles na vida real", pelo que o teatro confere-lhes a ideia de domínio sobre os acontecimentos. (HEATHCOTE & BOLTON, 1995: 35).

Heathcote desenvolveu uma metodologia de abordagem dramática enfatizando a perspectiva do indivíduo social e do seu desenvolvimento pessoal, como garante de uma mais-valia relacional com o outro (BEZELGA, 2015), denominada “Mantle of the expert”. Esta abordagem educacional usa o drama para introduzir a matéria. Esta forma de ensinar consiste na criação, pelo professor, de uma situação imaginária na qual os alunos constituem uma equipa de especialistas numa determinada área, sendo que cada aluno tem uma responsabilidade. Uma empresa contrata este grupo de especialistas para realizar uma determinada tarefa que vai fazer com que os alunos tenham de que se envolver em atividades para aprender sobre várias áreas de conhecimento. No site oficial do método, podemos ler este exemplo:

For example, a class of students are cast as a team of archaeologists excavating an Egyptian tomb for the Cairo Museum. To complete the commission the students will need to research ancient Egyptian history – finding out about tombs, artefacts, and rituals – and, in the process, will study wide areas of the curriculum including, history, geography, art, design and RE, as well as developing skills in reading, writing, problem solving, and inquiry. (Mantle of the Expert, 2001)

Desde o início, os alunos sabem que estão numa situação ficcionada. Faz parte do método sair e entrar da ficção: na ficção os alunos assumem o papel de um especialista

em determinado assunto, no entanto a criança na vida real não é um especialista não sabendo como resolver a tarefa que lhe é pedida. Nesse sentido o professor vai parando a história e saindo da ficção para ensinar os conhecimentos e habilidades necessárias para a criança desenvolver a tarefa dentro da situação imaginada. É então desta forma que a criança aprende.

1.2.4 - O jogo como “elemento vital” para Tim Prentki

Tim Prentki (1951-), professor de Teatro para o Desenvolvimento, da Universidade de Winchester, considera que o jogo é um elemento vital na vida da espécie humana, sem o qual toda a coesão social é ameaçada. Autor do artigo *Acabou a brincadeira: o teatro pode salvar o planeta*, defende o ponto de vista de que o ser humano está a perder a sua capacidade de jogar devido à imposição do modelo neoliberal e que essa perda de aptidão pode pôr em causa a competência do ser humano para enfrentar o desafio de mudar de rumo, ou seja, de sobreviver como espécie. Ao longo do artigo, o autor desenvolve o seu ponto de vista, explicitando em detalhe a importância do jogo para a sociedade bem como a razão pela qual o ser humano está a perder a capacidade de jogar, alertando para a necessidade de mudança.

Para Prentki, “é através do jogo que aprendemos a viver como seres sociais e através da brincadeira que, começamos a exercitar nossa imaginação, através das interações entre o que é e o que poderia ser. Através da brincadeira, descobrimos a excitação criativa do vir a ser, da realização de possibilidades futuras” (PRENTKI, 2011: 188). Para além disto, quando a criança brinca desenvolve qualidades como solidariedade, empatia e humanidade. Um jogo acontece quando existe um acordo coletivo em relação às regras estabelecidas e todos aceitam respeitá-las - a solidariedade e a brincadeira, é sustentada quando nos colocamos no lugar do outro - a empatia.

O autor alerta para a necessidade de mudança das relações de uns com os outros e com o ambiente. “Atualmente a humanidade vai em direção a um iceberg, lançado pelas mudanças climáticas induzidas pelo homem.” (PRENTKI, 2011:194). Para o autor, o jogo pode ter um papel importante na escolha do rumo que queremos dar ao planeta. As

crianças estão a perder o instinto de brincar. Estas precisam de desenvolver a autonomia para lidar com os desafios que a humanidade tem pela frente. Um dos fatores que contribui para a autonomia é a competência imaginativa, descobrindo novas saídas de forma criativa, e imaginando outros mundos possíveis. Pode o teatro salvar o planeta? Prentki responde: “não, certamente não, se ele é o teatro que aplica cosméticos no rosto sedutor do mundo inaceitável. [...] talvez, apenas talvez, ele pode apontar o caminho para um outro mundo, onde os direitos do humano têm precedência sobre ações, dividendos e margens de lucro. Os icebergs estão a chegar, mas sem brincar, vamos perder a nossa inteligência e imaginação para lidarmos com eles.”

1.3 Explicação psicológica: O desenvolvimento cognitivo de Piaget

Jean Piaget (1896-1980) foi um psicólogo suíço que teve um grande impacto na teoria sobre o desenvolvimento cognitivo, sendo o nome mais associado à pesquisa sobre o desenvolvimento infantil.

Piaget vê a pessoa como um organismo que se relaciona com o ambiente. Como qualquer organismo vivo, a pessoa é uma estrutura organizada cujas partes funcionam para se adaptar ao meio ambiente. Esta adaptação ocorre por meio de assimilação e acomodação. A assimilação consiste no processamento dos inputs ambientais para manter a vida e o crescimento enquanto a acomodação são as mudanças que acontecem no organismo para satisfazer as exigências ambientais. Para Piaget, a inteligência consiste no conjunto organizado de atividades – operações de ações vinculadas ao pensamento – conduzidas pela pessoa para se adaptar ao ambiente. (LITTLEJOHN, 1988:144). O pensamento desenvolve-se através do amadurecimento durante a infância, tendo Piaget definido quatro estágios no desenvolvimento do pensamento:

- 1) sensorimotor (nascimento até aos 2 anos)
- 2) pré-operatório (2 anos aos 7 ou 8 anos)
- 3) operatório concreto (8 anos aos 11 ou 12 anos)

4) operatório formal (12 até idade adulta)

No estágio sensório-motor, a criança adapta-se ao meio ambiente através de meios físicos, funcionando com objetos no mundo real. O processamento simbólico aparece a partir da manipulação dos objetos e dos seus símbolos. No estágio pré-operatório a criança separa-se pela primeira vez do seu meio circundante. Desenvolve maior capacidade de manipular simbolicamente o mundo exterior. No entanto, nesta idade a criança ainda não consegue generalizar, ou seja, tem pouca capacidade de abstração. No estágio operatório concreto dá um passo muito importante para o desenvolvimento do pensamento, distancia-se do pensamento ligado à impressão sensorial imediata. A criança não só atribui significados aos símbolos como está apta a ver relações entre eles. No estágio de operações formais desenvolve-se o pensamento hipotético. A criança passa a manipular símbolos abstratos, que podem não existir na realidade.

Ingrid Koudela entende que para Piaget, o jogo está diretamente relacionado com o desenvolvimento do pensamento na criança. (KOUDELA, 2001: 28). Ao jogar, a criança vai assimilando novas informações e acomoda-as nas suas estruturas mentais de acordo com o seu estágio de desenvolvimento cognitivo.

Em *Jogos teatrais* pode ler-se:

Como qualquer estrutura cognitiva há dois processos associados: o jogo assimila a nova experiência, e, então, prossegue pelo mero prazer do domínio; a imitação, relaciona-se com a experiência de modo a acomodá-la dentro da estrutura cognitiva – jogo para assimilar, imitação para acomodar. (KOUDELA, 2001: 28)

O jogo leva a criança da ação à representação. A criança passa de apenas manipular objetos – exercício sensório-motor – para o jogo simbólico. No livro *Jogos Teatrais* pode ler-se “A função simbólica aparece a partir do momento em que a criança representa uma ação na ausência do seu contexto habitual”. É através do símbolo que a criança evoca algo que não está presente. Quando uma criança joga ao “faz de conta” está a usar a função simbólica pois está a representar algo que não é real. A função simbólica é algo que não nasce com a criança mas que aparece no estágio sensório-motor. No entanto, é no estágio pré-operatório que se desenvolve mais. É neste último estágio que a

criança se separa pela primeira vez do meio envolvente, reconhecendo essa separação. Neste sentido, só quando a criança percebe que os objetos têm uma existência independente é que ela pode utilizar o símbolo.

1.4 - Metodologia adotada no âmbito do presente trabalho

A metodologia utilizada para a construção deste relatório foi a pesquisa-ação, uma metodologia que pretende resolver um problema, melhorar uma situação. Para tal planeia-se uma solução de problema, age-se para implementar essa solução, descreve-se os efeitos que teve essa implementação e avalia-se os resultados da ação. (TRIPP, 2005:446)

Pesquisa-ação é então uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se toma para melhorar a prática (TRIPP, 2005: 445) Esta metodologia requer ação tanto no campo da pesquisa científica como na da prática. Pesquisa-ação é uma metodologia participativa, que articula investigação e ação com o envolvimento direto dos sujeitos da situação investigada. A partir de uma reflexão sobre a pesquisa e a ação, novos conhecimentos são produzidos.

Tudo indica ter sido num contexto de pós-guerra que se originou esta metodologia, graças aos trabalhos do psicólogo alemão Kurt Lewin (1890-1947) em 1946, a expensas do governo dos EUA, que visavam uma mudança dos hábitos alimentares dos americanos, bem como das suas das atitudes pouco positivas face a grupos étnicos minoritários. Esta *Action-research* pautava-se por um conjunto de valores, como o da participação dos sujeitos na vida social e política, da construção de relações democráticas, do reconhecimento dos direitos individuais, a tolerância perante opiniões divergentes, entre outros, muito próximos de alguns dos objetivos do setor da Educação e do Teatro e Comunidade.

No âmbito da Educação, a investigadora brasileira da Universidade Católica de Santos, Maria Amélia Santoro Franco, que se tem dedicado a investigar esta metodologia, acentua o carácter dialético da “imbricação entre pesquisa e ação”, levando a que o investigador faça parte do universo de estudo, o que invalida uma postura de neutralidade

e de controle total das circunstâncias da investigação. Para essa dialética, aponta um conjunto de pressupostos:

- priorização da dialética da realidade social; da historicidade dos fenômenos; da práxis; das contradições, das relações com a totalidade; da ação dos sujeitos sobre suas circunstâncias;
- a práxis deve ser concebida como mediação básica na construção do conhecimento, pois por meio dela se veicula teoria e prática; pensar e agir; e pesquisar e formar;
- não há como separar sujeito que conhece do objeto a ser conhecido;
- o conhecimento não se restringe à mera descrição, mas busca o explicativo; parte do observável e, vai além, por meio dos movimentos dialéticos do pensamento e da ação;
- a interpretação dos dados só pode se realizar em contexto;
- o saber produzido é necessariamente transformador dos sujeitos e das circunstâncias. (Franco, 2005: 490)

A par da “neutralidade” também o termo “participação” pode ser questionado, na medida em que surge muitas vezes associado a discursos políticos que remetem a uma visão ocidental de democracia ou de justiça social. Thiollent (2011) diz mesmo haver “uma espécie de etnocentrismo em adotar a participação como uma categoria, que de valor ou critério de apreciação, passa a ser categoria metodológica, supostamente baseada numa epistemologia” e avança:

A participação como metodologia de pesquisa requer alguns cuidados. Não pode ser um termo não divulgado, imposto a uma população cuja cultura não necessariamente lhe confere o mesmo significado ou relevância. É importante observar e discutir com os interessados, como eles veem sua própria participação no processo de pesquisa e as eventuais consequências disso na vida real.¹ (Thiollent, 2011:169)

¹ Tradução nossa: *Participation as a research methodology requires some caution. It cannot be an undisclosed term, imposed on a population whose culture does not necessarily give it the same meaning or*

Contudo, importa referir que no âmbito das artes cénicas, contrariamente à experiência científica, a participação, o contacto do investigador/criador com o fenómeno de estudo, exige precisamente o contacto, no sentido de despertar a sua intuição e imaginação. O ato criador resulta de tensão entre projeto e processo, implicando por isso uma participação plena. Aliás, Paulo Freire fala de “pesquisa participante” ao referir-se a uma metodologia no âmbito de uma educação para a mudança.

O presente trabalho foca-se no projeto *Ao Palco*. Realizou-se na escola Santa Clara, com todos os alunos do 1.º ciclo. O presente estudo tem por base um universo de 200 alunos (nove turmas). Tem como objetivo validar a importância que a prática teatral pode ter na infância e determinar em que medida contribui para o desenvolvimento da criança bem como a importância do jogo lúdico com as comunidades educativas.

Na 1ª fase, elaborou-se a recolha de todos os materiais construídos ao longo do projeto Ao Palco, desde os planos, registos e reflexões das sessões, e textos daí resultantes elaborados pelas crianças. Numa 2ª fase procedeu-se à pesquisa bibliográfica, análise e investigação sobre o tema em questão. Numa 3ª fase procedeu-se à reflexão do processo e análise de resultados.

relevance. It is important to observe and discuss with those concerned, how they see their own participation in the research process and the eventual consequences of this in real life.

II PARTE | LUGARES, LOCAIS E GENTES

Neste capítulo apresento a estrutura onde realizei o estágio, descrevendo história do edifício e o percurso da companhia de teatro. De seguida, procedo a uma breve descrição do trabalho desenvolvido pelo Serviço Educativo, apresentando os projetos nos quais participei no meu estágio. Termino este capítulo com a apresentação da escola onde foi realizado o projeto Ao Palco, referindo-me ao local onde está inserida, à oferta educativa e ao universo estudantil.

2.1 - Teatro da Garagem: estrutura de acolhimento, lugar de memória e futuro

O Teatro da Garagem é uma companhia profissional fundada em 1989, que se define como uma companhia que “dedica o seu trabalho artístico à pesquisa e experimentação, através da investigação de novas formas de escrita para teatro e de novas formas cénicas que a acompanham” (Teatro da Garagem, 2006). Com mais de 30 anos de atividade regular, caracteriza-se, não só, por pôr em cena criações próprias a partir de textos originais do encenador, autor e diretor artístico Carlos J. Pessoa, bem como uma estrutura que desenvolve, paralelamente, um trabalho com a comunidade através de atividades do Serviço Educativo.

Carlos J. Pessoa é um encenador e dramaturgo premiado. Carlos Jorge Pessoa Ribeiro nasceu em Lisboa a 23 de Maio de 1966. Licenciado em Teatro e Educação pela ESTC, Pós-graduação e Curso de Doutoramento em Ciências da Comunicação-Comunicação e Artes pela FCSH, Título de Especialista em Teatro-Encenação, pelo consórcio IPLisboa-IPPorto-IPLeiria. É Professor Coordenador da Escola Superior de Teatro e Cinema (ESTC), unidade orgânica do Instituto Politécnico de Lisboa (IPL). Foi Diretor do Departamento de Teatro e Presidente da ESTC. Neste momento exerce as funções de coordenador do Mestrado em Teatro, especialização em Encenação, e leciona aulas de Interpretação III e IV, da Licenciatura em Teatro-Actores. Co-fundou o Teatro da Garagem (TG) em 1989. É desde essa data diretor artístico do TG, autor e encenador residente.

O Teatro da Garagem, como o nome indica, iniciou a sua atividade numa garagem dos subúrbios de Lisboa. De seguida, entre 2002 e 2005 passou para um armazém no Poço do Bispo, na Junta de freguesia de Marvila, como espaço de armazém, escritório, sala de ensaios e sala de espetáculos. Em 2006, a companhia recebeu um convite da Câmara Municipal de Lisboa / EGEAC para dinamizar o Teatro Taborda. Nesse sentido, desde 2006 que o Teatro da Garagem é a companhia residente do Teatro Taborda.

O Teatro Taborda, localizado na Costa do Castelo, inaugurado a 31 de dezembro de 1870, foi construído num terreno pertencente à companhia de Jesus, integrando uma pequena ermida do século XVI. A iniciativa da sua construção foi de João Augusto Vieira da Silva, membro da Sociedade Taborda e a elaboração e execução do projeto foi da responsabilidade do arquiteto Domingos Parente da Silva, que o enriqueceu com cenários de Rambois e Cinatti², recuperados do Teatro Thalía. O nome “Taborda” foi atribuído ao teatro em homenagem ao grande ator de teatro da época, Francisco Alves da Silva Taborda (1824-1909). Após alguns anos com uma atividade intermitente, em 1966 o teatro é adquirido pela Câmara de Lisboa com o intuito de o transformar em teatro municipal, opção logo depois abandonada com a escolha do Teatro de São Luiz para essa função. No final dos anos 60 a atividade continuava intermitente e o edifício encontrava-se em muito mau estado de conservação (ver anexo B). No final dos anos 80 iniciam-se obras de reabilitação, tendo sido reaberto em 1 de junho de 1995. Reabilitado, mas conservando a sua estrutura original, é então, desde 2006, dinamizado pelo Teatro da Garagem.

Com uma vista privilegiada sobre a cidade de Lisboa, a companhia dá uso a três salas de ensaios, um auditório, um jardim e ainda um espaço que funciona como café, para a criação e apresentação de espetáculos bem como para desenvolver as atividades do serviço educativo (ver anexo B). A Garagem sempre se apresentou como uma estrutura com uma responsabilidade para com a comunidade local, nacional e internacional, constituindo inequivocamente, Serviço Público. Assim sendo, começou por desenvolver Clubes de Teatro direcionado para crianças e adolescentes ainda no espaço do Poço do Bispo, como resposta ao desejo de fazerem teatro de muitas crianças e adolescentes do bairro. Em 2006 mudaram-se para o Teatro Taborda e alargaram a sua atividade à área envolvente do Teatro Taborda de forma a incluir a nova comunidade local, com os Clubes

² Rambois e Cinatti foram dois cenógrafos do séc XIV que se destacaram no meio teatral por pintarem cenários para os teatros portugueses.

de Teatro, espetáculos para a infância, leituras encenadas, visitas guiadas ao teatro, e conversas com professores e educadores de infância sobre teatro e educação.

O trabalho desenvolvido pelo Serviço Educativo da companhia, ao longo destes anos, tem-se revelado de extrema importância na aproximação do teatro à comunidade. Atualmente, o Teatro da Garagem continua a desenvolver os *Clubes de Teatro* – um dos principais eixos do Serviço Educativo, a promover espetáculos para a infância, e a propor novos projetos. O Teatro da Garagem tem trabalhado em estreita ligação com as escolas da área envolvente, desenvolvendo o projeto *Ao palco*, uma oficina de teatro direcionada para as escolas (efetuado no ano letivo 2021/2022 na Escola Santa Clara, com extensão a outras escolas para o ano letivo 2022/2023) e o projeto *Sofias*, teatro no recreio (implementado no ano letivo 2021/2022 na Escola do Castelo, com extensão a outras escolas para o ano letivo 2022/2023). Desenvolve também uma atividade em colaboração com o Museu Nacional de Arte Antiga (MNAA) denominada *O Museu vai ao Teatro*. Para além disto, realiza todos os anos a *Oficina de Teatro Saber Maior*, disciplina integrada na universidade sénior Saber Maior.

A responsabilidade destas oficinas no Teatro da Garagem cabe a Ana Palma. Ana Palma é atriz, encenadora e formadora. Licenciada em Teatro – ramo Atores pela Escola Superior de Teatro e Cinema, integra o elenco fixo do Teatro da Garagem desde 2001. Foi cofundadora do serviço educativo sendo atualmente diretora do mesmo. Para além de atriz, possui o certificado de competências pedagógicas creditado pelo IEFPP, tendo vindo a desenvolver vários projetos de formação com teatro, na área das organizações. É colaboradora regular, formadora e consultora na área de teatro na empresa International Faculty for Executives. Ana Palma encenou espetáculos, no âmbito do seu trabalho na Companhia TG, destacando “On the road, ou a hora do arco-íris” de Carlos J. Pessoa, espetáculo premiado pelo Guia dos Teatros, e apresentado em vários festivais, nomeadamente no Festlip, Rio de Janeiro (2008). Em 2009, dirigiu a dois, a prova de aptidão profissional dos alunos finalistas da Academia Contemporânea do Espetáculo, Porto, com “Patchwork”, a partir de textos de dramaturgos selecionados com os alunos.

Ao longo do meu estágio tive a oportunidade de participar em todos estes projetos. Os *Clubes de Teatro* pretendem que crianças, jovens e adultos experienciem os diversos mecanismos de um espetáculo teatral, de forma a adquirirem ferramentas e competências que possam ser utilizadas no dia-a-dia. No Clube de Teatro dos Adultos, cujo formador foi o Tiago Vieira, tive a oportunidade de acompanhar o processo, observando e fazendo

assistência de produção. Pode seguir uma nova metodologia de dar aulas a não-atores e a construção de um espetáculo.

O projeto *Sofias-Teatro no Recreio* consiste na apresentação de pequenas cenas teatrais baseadas no livro “Os desastres de Sofia” da Condessa de Ségur, nas escolas durante os recreios. O projeto começou a ser realizado para o 1º ciclo e a pré-primária da Escola EB1/JI da Costa do Castelo, com 4 visitas ao recreio da escola ao longo do ano letivo. Neste projeto participei como atriz e escrevi também um dos episódios. As cenas/episódios criados a partir do livro tinham duas personagens: duas irmãs, a Sofia e a Joana. A Ana Dias, minha colega, representava a Sofia e eu a Joana.

O *Museu Vai ao Teatro* é um projeto criado em parceria com o Museu Nacional de Arte Antiga no qual são escolhidas obras icónicas do museu e, a partir destas, desenvolvem-se oficinas que promovem o exercício da imaginação nas crianças, que são convidadas a ver as obras “com outros olhos”, estimulando a capacidade de criar imagens, através do jogo teatral. Em simultâneo potencia-se a capacidade de leitura e observação das várias camadas de significação das obras de arte. Cada uma destas obras corresponde a uma oficina desenvolvida em conjunto com a Equipa do Serviço de Educação do Museu. Desta oficina constam atividades lúdico-pedagógicas, baseadas nas técnicas teatrais, que se desenvolvem em torno da peça de arte. Com duração de aproximadamente 1h30min, estas oficinas visam aproximar o público-jovem à arte, seja qual for o formato em que esta se apresente, procurando incrementar o raciocínio crítico e o gosto pelos bens valiosíssimos que o mundo artístico nos apresenta. Numa última instância propõe-se uma visita ao museu, na qual os alunos terão contacto com as obras de arte originais e com o seu contexto. Neste projeto participei como observadora.

A *Oficina de Teatro Saber Maior*, disciplina integrada na universidade sénior Saber Maior consiste numa sessão de teatro semanal. Todas as quintas-feiras das 10h ao 12h estabelece-se uma dinâmica com os alunos na qual se partilham histórias e se fazem exercícios de improvisação com o intuito de construir um espetáculo teatral. Nesta atividade sou formadora, desempenhando o papel de apoio a Ana Palma, que dirige a sessão. O projeto *Ao Palco* irá ser descrito mais à frente detalhadamente.

Todos estes projetos, apesar de muito diferentes, têm como objetivo suscitar o gosto pelo teatro e pelas práticas artísticas, dando a conhecer o universo teatral, trabalhando a acessibilidade aos objetos artísticos e levando à formação de novos

públicos. Seja através dos Clubes de Teatro (Júnior, Jovem, Adulto), do Ao Palco (oficina direcionada às escolas), do projeto Sofias - Teatro no Recreio, ou através da Oficina de teatro Saber Maior, o serviço educativo pretende corrigir assimetrias no que respeita ao acesso à cultura e desenvolver noções de cidadania nos mais novos.

2.2 - Escola: local de saber ser e de saber fazer

O projeto ao Palco foi desenvolvido na escola EB1/JI de Santa Clara, pertencente ao agrupamento de Escolas Gil Vicente. Este agrupamento é uma escola pública que integra uma das zonas mais antigas e populares da cidade de Lisboa, situando-se nos bairros da Mouraria, do Castelo, de Alfama e da Graça, zona esta que pertence às freguesias de São Vicente e de Santa Maria Maior. Esta, atualmente, é uma das zonas da cidade de Lisboa mais turísticas, pelo que passou a integrar muitos alojamentos locais, fazendo com que bastantes famílias tivessem de se mudar devido ao aumento das rendas habitacionais, o que se refletiu na diminuição do número de alunos/as do Agrupamento. Para além disto, é de referir o número crescente de população imigrante, das mais diversas origens, a residir nestes bairros, caracterizando-se por ser um agrupamento multicultural.

O agrupamento disponibiliza oferta formativa desde o pré-escolar até ao ensino secundário, tendo, de acordo com o Projeto Educativo do Agrupamento, no início do ano letivo 2021/2002, cerca de 1300 alunos e alunas. É composto por três escolas, a escola primária com jardim de infância Santa Clara, situada junto ao Panteão Nacional, na qual desenvolvemos o nosso projeto; a escola do Castelo (escola primária com jardim de infância) e a escola básica e secundária Gil Vicente, situada junto ao Largo da Graça, destinada a alunos do 5.º ao 12.º ano.

A escola EB1+ JI de Santa Clara, situa-se no Campo Santa Clara, na Freguesia de S. Vicente e é frequentada por 200 alunos no 1º ciclo, ou seja, 9 turmas (1.º ao 4.º ano) e 120 crianças no jardim-de-infância. Foi inaugurada no ano letivo de 2015/2016. Esta escola funciona nas instalações de um antigo convento, o Convento do Desagravo do Santíssimo Sacramento que foi construído entre 1780 e 1783. Apesar das alterações que foram feitas ao edifício ao longo dos anos, incluindo as alterações necessárias para a adaptação a uma escola, o edifício preserva alguns elementos arquitetónicos originais:

escadas interiores de pedra, o claustro e o teto abobadado com pinturas da antiga sala de coro. Esta é uma escola com boas condições pois as instalações são modernas, as salas de aula são de grande dimensão, existem pequenas salas que servem de espaço de trabalho, tem um ginásio, sala polivalente (onde foram realizadas as sessões), sala de exposições, sala de informática e dois refeitórios.

2.3 - Os alunos, as suas famílias e as relações afetivas

Como já referido anteriormente, o agrupamento insere-se numa zona onde se tem verificado um aumento de residentes imigrantes. Nesse sentido, a escola Santa Clara, apesar da maioria dos alunos terem nacionalidade portuguesa, caracteriza-se por ter muitos alunos estrangeiros. De acordo com a minha experiência, verifiquei que nas nove turmas do 1.º ciclo com quem tive contacto, dos alunos estrangeiros, a maioria eram brasileiros e nepaleses, no entanto também tinha alunos com nacionalidade ucraniana, húngara e chinesa. Segundo o Projeto Educativo do Agrupamento (dados de 2020/2021), cerca de 22% dos alunos do agrupamento são estrangeiros, maioritariamente do Brasil, seguindo-se o Nepal. O agrupamento tem tido um acréscimo de nacionalidades, tendo atualmente 34 nacionalidades caracterizando-se por ser um agrupamento com uma grande diversidade cultural e linguística.

Para além disto, a escola caracteriza-se também por ter muitos alunos provenientes de famílias com fragilidades económicas. No agrupamento, cerca de 45% dos/as alunos são subsidiados pela Ação Social Escolar (Projeto Educativo do Agrupamento). Relativamente ao grau de escolarização dos encarregados de educação, 18.1% não concluiu o 3.º Ciclo, 19.2% concluiu-o, 30.1% tem uma escolaridade de nível secundário e há 21.8% com habilitações de nível superior. (Projeto Educativo do Agrupamento). Este documento informa-nos também que um dos pontos fracos do agrupamento reside no facto dos alunos e suas famílias terem baixas expectativas em relação ao benefício da escolarização. Isto leva à pouca participação dos pais na vida escolar dos seus educandos, algo que fomos sentindo que acontecia em algumas turmas em conversa com os professores. O *Ao Palco* pretendeu ter um papel importante na aproximação dos pais à

escola. Como será explicado detalhadamente mais a frente, o projeto culminava com a apresentação aos pais de um pequeno espetáculo, construído a partir de histórias dos alunos. Os pais dirigiam-se ao Teatro da Garagem para assistir ao espetáculo e participar numa atividade em conjunto com os filhos. Com esta iniciativa pretendíamos que os pais vissem o trabalho desenvolvido pelos filhos ao longo do ano nas sessões de teatro, aproximando-os da escola.

III PARTE | PROCESSOS, TÉCNICAS E CRIAÇÕES

Neste capítulo apresento o projeto *Ao Palco*, indicando como surgiu e explicitando os seus objetivos. De seguida passo a uma descrição pormenorizada do processo com as crianças, descrevendo as sessões, as dificuldades sentidas, as reações das crianças, os jogos utilizados, e os textos decorrentes das ações, criados pelos participantes. Por fim faço a descrição do processo de criação de um espetáculo com as crianças, a partir das histórias que elas construíram.

3.1 - Projeto *Ao Palco*

Ao Palco consiste numa oficina teatral que tem como intuito dar oportunidade aos alunos de tomar contacto com a prática teatral no âmbito escolar e de pisar um palco. Pretendeu-se proporcionar aos alunos (e aos professores) uma aprendizagem da cultura de palco, desde o saber estar e interagir em cena, ao saber contar e partilhar uma história.

O projeto parte do princípio de que a criatividade é tão importante como o conhecimento intelectual para o desenvolvimento da criança como um todo e que cada criança tem as suas próprias necessidades, os seus próprios interesses e vivências que devem ser respeitados. Assim sendo, a oficina pretende ser um espaço onde seja permitido às crianças desenvolverem-se num ambiente aberto à experiência, onde errar é parte fundamental do processo.

É um projeto de continuidade, isto é, realiza-se ao longo de um ano letivo com sessões regulares. Foi desenvolvido, pela primeira vez, na escola Santa Clara no ano letivo 2021/2022, com início em janeiro de 2022 e conclusão em junho de 2022 (aproximadamente 6 meses de duração). Todas as turmas do 1º ciclo da escola integraram o projeto, tendo cada uma, uma sessão de quinze em quinze dias que culminou num espetáculo apresentado às famílias dos alunos no final do ano letivo.

Como surgiu

Antes da pandemia COVID-19 a escola Santa Clara e o Teatro da Garagem já eram parceiros, com o teatro a realizar workshops pontuais com os alunos. Após os confinamentos, o TG entrou em contacto com o agrupamento para reorganizar trabalhos, tendo daí surgido uma reunião com a professora coordenadora da escola Santa Clara, Amélia Fleming, que mostrou interesse nas atividades do TG. Na reunião realizada esteve presente, por parte do Teatro da Garagem Ana Palma, diretora do serviço educativo e Mafalda Ferraz (produtora) bem como os professores da escola. Após conversa com os professores, percebeu-se quais as necessidades dos alunos e chegou-se à conclusão que desenvolver um projeto ao longo do ano, com sessões regulares, que acompanhasse os alunos e permitisse uma relação mais estreita entre formador e aluno seria o mais indicado. Realizar uma oficina teatral que trabalhasse, em contexto escolar, o trabalho em equipa e a ideia de comunidade, na qual se abolisse o autoritarismo do professor, muitas vezes presente na sala de aula, dando espaço para se criar um projeto comum, construído por todos.

Objetivos

Por um lado, é objetivo primordial deste projeto tornar acessível a todas as crianças daquela escola o contacto com o teatro e por outro, disseminar as vantagens socio culturais que possam estar associadas à prática teatral.

Nesta oficina as crianças são desafiadas a criar uma história, em grupo e participar na construção de um espetáculo teatral a partir dessas histórias. Pretende-se estimular a criatividade e a imaginação das crianças, promover o trabalho em equipa e a tolerância. Construir uma história ou um espetáculo teatral obriga a que os alunos a fazerem cedências e promove a interajuda, promovendo a qualidade do produto final. No entanto, de salientar que o objetivo primordial da oficina não é a construção do espetáculo mas sim o desenvolvimento da criança a todos os níveis, nomeadamente das suas aptidões inatas não exploradas.

Para além disto, pretende-se ainda que os alunos possam adquirir ferramentas de comunicação que podem ser úteis na apresentação pública de trabalhos escolares.

Ao longo de seis meses, todas as terças e quartas-feiras, a equipa do serviço educativo do Teatro da Garagem, Ana Palma, Ana Dias e eu própria dirigíamo-nos à escola Santa Clara para orientar as sessões (cada sessão com uma turma), uma de manhã e outra à tarde. As sessões eram dadas no auditório da escola. A Escola Santa Clara tem nove turmas – duas turmas por ano, com exceção do 4.º ano que tinha três - pelo que cada uma tinha, de quinze em quinze dias, uma sessão com cerca de 1h30min. Cada turma tinha, aproximadamente, 20 alunos, tendo o projeto englobado os 200 alunos que constituem o 1º ciclo, crianças entre os 6 e os 10 anos. As sessões decorriam no tempo de e por isso as turmas vinham acompanhadas pelo respetivo professor que assistia à sessão. Cada turma teve, no total, aproximadamente nove sessões que culminaram num espetáculo apresentado no Teatro Taborda para os alunos da escola e famílias.

3.2 - O Processo

O projeto foi construído da seguinte forma: uma primeira parte dedicada à criação de uma história pelos alunos e uma segunda parte de construção de um espetáculo a partir das histórias criadas. Em todas as sessões realizámos jogos. A estrutura das sessões era quase sempre a mesma, uma primeira parte em que falávamos com a turma, perguntávamos como estava a ser a semana, na qual explicávamos o que íamos fazer na sessão. Uma segunda parte de aquecimento em que fazíamos um jogo teatral com o intuito de concentrar o grupo. E de seguida, passávamos para a realização de exercícios e jogos com o intuito de ir construindo o espetáculo teatral. A primeira sessão foi marcada pela visita das crianças ao Teatro da Garagem bem como a familiarização com a equipa. Nos primeiros encontros pretendeu-se dar-lhes a conhecer um pouco do universo teatral, mostrando-lhes como funciona uma companhia de teatro, e apresentando-lhes as várias profissões e espaços que o Teatro pode oferecer.

3.2.1 – Os jogos aplicados, as reações e os efeitos sensoriais

Construtores de Histórias

Na primeira sessão iniciámos o processo, com cada turma, propondo um jogo denominado *Construtores de Histórias*. Esta primeira sessão teve lugar no Teatro da Garagem, a fim dos alunos conhecerem o espaço. Este jogo tem como objetivo a criação e dramatização de uma história. Iniciámos a sessão com um aquecimento do corpo (descontrair corpo, espreguiçar, inspirar, expirar), seguido pelo *jogo dos nomes*, jogo que serviu para “quebra o gelo” e conhecer os nomes dos alunos. O jogo tinha as seguintes regras: numa roda, cada um ia ao centro e tinha de dizer o seu nome e fazer mímica de algo que gostasse. Os restantes alunos tinham de adivinhar e repetir o gesto. Todos os alunos aderiram e de uma maneira geral não tiveram dificuldade em jogar no entanto alguns gestos foram repetidos (jogar futebol foi muito usado).

De seguida passámos para a construção da história. A turma foi dividida em 3 grupos, pelo que cada grupo tinha entre 6 e 8 alunos. Cada facilitadora ficou com um grupo. Esta divisão foi feita por nós, facilitadoras, de forma aleatória. Na sala, sobre uma mesa, dispunha-se de 4 chapéus, cada um deles com vários papéis com algo escrito. Um dos chapéus continha os papéis com os inícios de histórias, um segundo as ações, um terceiro as personagens, um quarto os locais e um quinto os finais da história. Cada grupo retirou um papel de cada chapéu, aleatoriamente, que constituíam os auxiliares para a construção da história. Depois de retirarem os papéis os grupos dispunham de cerca de 30 minutos para escrever e dramatizar uma história para, de seguida, apresentarem no palco. A cada grupo foram fornecidas folhas brancas e canetas e, para além disto, cada aluno podia escolher um adereço de cena de dentro de um baú (preparámos previamente um baú com chapéus, perucas, etc.). Já com os papéis nas mãos, e com a nossa ajuda, começaram a inventar uma história. Os mais velhos escreviam nas folhas, os mais novos ditavam e nós escrevíamos. Os alunos demonstraram uma grande capacidade criativa no entanto foi evidente a dificuldade em trabalhar em grupo, porque, muitas vezes, alguns alunos queriam impor a sua ideia não conseguindo o grupo chegar a acordo sobre a história. Como em qualquer turma, existiam alunos mais introvertidos e outros mais extrovertidos. Para que não fossem só os extrovertidos a criar a história pedíamos a cada aluno para dar uma ideia. Depois de criada a história, passámos para a sua dramatização.

Os pequenos atores pegaram nos adereços e assumiram as suas personagens. Nós, as facilitadoras, assumimos o papel de narradoras e à medida que narrávamos os alunos iam passando para o espaço o que tinham escrito no papel. Ao longo da atividade sentimos os alunos muito desconcentrados. Nalguns dos meus grupos os alunos entusiasmaram-se com os adereços brincando apenas e não criando a história. No entanto, ao fim de 30 minutos, com ou sem história criada, nervosos, dirigiram-se para o palco para apresentar as pequenas histórias que tinham criado. Grupo a grupo subiam a palco para apresentar à restante turma. E assim se fez o início desta caminhada. No final desta atividade dispúnhamos de três histórias, por turma, construídas pelos alunos, que constituíram a base para o desenvolvimento do projeto.

“Aquecimento”

Como já referido anteriormente, iniciávamos todas as sessões com o chamado aquecimento físico, ou seja, um conjunto de ações físicas pensadas previamente para a predisposição muscular de cada corpo aos exercícios que iriam ser ministrados. Este momento era de extrema importância uma vez que os alunos chegavam muito agitados às sessões. Havia muita dispersão, os alunos tinham muita dificuldade em se concentrarem pelo que realizávamos alguns exercícios para preparar o corpo para a sessão bem como os trazer para o momento presente. Os exercícios eram:

- espreguiçar/enrolarmo-nos sobre nós mesmos;
- dançar com várias partes do corpo (ex. dançar com os pés, com as pernas, dançar com a cara);
- Exercício gelatina - imaginarmos que somos uma gelatina, e com os pés colados ao chão, abanarmo-nos. O facilitador dá indicação gelatina e depois muda a indicação para estátua, alternando sucessivamente as duas indicações. Os alunos têm de fazer o que está a ser pedido;
- Exercício balão - imaginarmos que somos um balão, enchendo o nosso corpo de ar. Quando o facilitador diz que o balão foi furado todos fazem com o corpo um balão a perder o ar.

Este treino era acompanhado por uma música calma. Com esta sequência de exercícios os alunos exploravam imobilidade-mobilidade e contração-descontração levando-os a ficarem realmente mais calmos e concentrados.

Para além desta sequência, realizávamos um dos seguintes jogos. Alguns jogos foram adaptados ao contexto em que foram aplicados:

- ZIP ZAP (adaptado)

Neste jogo os jogadores estão numa roda. O objetivo é passar um movimento e um som para o colega do lado. O jogador diz ZIP quando envia o estímulo para o lado direito e ZAP quando envia o estímulo para o lado esquerdo. O aluno tem de estar atento para perceber para que lado tem de enviar o estímulo. Este jogo trabalha a atenção e a concentração. Houve uma boa receção ao exercício por parte dos alunos, no entanto, muitas vezes estes não olhavam para a pessoa a quem enviavam o estímulo e existia pouca precisão no movimento, perdendo-se a energia. Os alunos divertiam-se mas aborreciam-se rapidamente. Sentimos uma grande agitação, pouca calma, os alunos ainda não tinham recebido o estímulo e já estavam a enviar para o colega seguinte.

- TIM TOM TEM

Neste jogo os jogadores dispõem-se também numa roda. Escolhe-se um aluno para começar. No sentido dos ponteiros do relógio cada um diz uma palavra: o primeiro diz TIM, o segundo TOM e o terceiro TEM. Repete-se a sequência até chegar ao primeiro outra vez. Recomeça-se o jogo quando alguém se engana. O objetivo é pelo menos dar-se uma volta completa. Este jogo trabalha a atenção e a concentração. Resultou melhor que o ZIP ZAP nas sessões: tem um nível de dificuldade ligeiramente superior que os obriga a estar com mais atenção para não se enganarem no som. Viram este exercício de uma forma mais desafiante que o ZIP ZAP. Sentiu-se uma evolução ao longo do ano na realização deste jogo, nas primeiras sessões a maioria das turmas não conseguia fazer uma volta completa e nas últimas sessões já conseguiam. Nas do 1º e 2ºano adaptámos o exercício para TA TE TI uma vez que sentimos que os alunos desta idade tinham bastante dificuldade ao fazer o tim tom tem optámos por criar um exercício que fosse mais intuitivo, pondo as palavras pela ordem das vogais.

Jogos

Ao longo das 9 sessões, com cada turma, realizámos vários jogos que pudessem ter algum potencial dramático, ou seja, jogos a partir dos quais se pudesse criar uma cena. Quisemos pegar em alguns jogos tradicionais e adaptá-los. Estes foram os jogos utilizados:

Jogo do Contrário

Descrição: o facilitador diz uma ação (ex. correr, sentar, dizer que sim com a cabeça) e os alunos têm de fazer o contrário da ordem (ex. parar, saltar, dizer que não com a cabeça)

Objetivos: Trabalhar a atenção e concentração; aquecer o corpo

Jogo dos Sons

Descrição: vários sons são reproduzidos na sala e os alunos têm de adivinhar do que é o som.

Objetivos: Trabalhar a atenção e concentração.

Macaquinho do Chinês

Descrição: Um jogador está voltado de costas para os jogadores e faz a contagem “1, 2, 3, Macaquinho do Chinês”. O objetivo é chegar até ao jogador que está a contar sem ser visto, correndo em direção a ele quando o jogador conta 1,2,3 macaquinho do chinês e parar em “estatua” quando o jogador para a contagem.

Objetivos: Trabalhar a atenção, a coordenação motora e a percepção auditiva

O rei manda (adaptação)

Descrição: Um dos jogadores é o Rei que terá de dar ordens aos outros jogadores. No entanto este rei só manda os outros fazerem coisas parvas. Por exemplo: O rei

manda tocar com o cotovelo no nariz, o rei manda cantar mal, o rei manda coçar a cabeça.

Objetivos: expressão corporal

Jogo dos Nomes

Descrição: Numa roda, cada um vai ao meio da roda e diz o seu nome e uma coisa de que gosta, acompanhado de um gesto. O grupo todo, em conjunto, repete.

Objetivos: Trabalhar a expressão corporal e criatividade; quebra-gelo; integração no grupo

Construtores de Histórias

Descrição: criação e dramatização de uma história

Objetivos: estimular criatividade; trabalho em equipa

Observámos que, de uma forma geral, o jogo propicia a que todos participem na sessão, tanto os alunos mais extrovertidos como os mais tímidos. O jogo trá-los para o momento presente, ficando alunos mais concentrados. O **jogo do contrário** resultou muito bem tendo os alunos adorado este jogo. Uma vez que o jogo pretende que os alunos desobedeçam à ordem (fazer o contrário do que se pede) estes acharam muito divertido e acabam por se manterem bastante focados durante o jogo. No **jogo dos nomes**, jogo de apresentação, todos aderiram no entanto muitos alunos estavam envergonhados uma vez que é um jogo com alguma exposição. Numa maneira geral todos tiveram uma ideia, não ficaram bloqueados no entanto houve alguns gostos repetidos. Já o **jogo dos sons** funcionou bem para os mais novos, do 1ºano. Ficaram em silencio ao ouvirem o som no entanto todos queriam responder ao mesmo tempo. Isto foi controlado com a dinâmica de ter de por o dedo no ar para responder.

3.2.2 – As novas narrativas decorrentes dos jogos teatrais

Do jogo *Construtores de Histórias* que desenvolvemos com todas as turmas na primeira sessão surgiram então 16 micro-contos.

Os contos

A maçã amaldiçoada

No tempo em que os animais falavam, os animais viviam todos num castelo. Eles eram todos amigos, mas por vezes discutiam. O gato passeava com os seus gatinhos bebés que estavam sempre a fugir. O Gorila, saltava de candeeiro a candeeiro, fazendo muito barulho. O Tigre e a tigresa corriam pelos corredores atrás da chita que era muito traquinas. O Leão e o Cão brincavam no salão rindo-se do seu amigo macaco. Era uma grande confusão, mas estavam todos felizes por viverem juntos. Um dia, apareceu uma bruxa má, que lhes deixou uma maçã. Na hora de jantar, os animais, como eram amigos, partiram a maçã aos bocadinhos e comeram-na. Começaram todos a sentir-se muito mal. A maçã tinha sido enfeitiçada e fazia com que todos dançassem sem parar. Afinal a bruxa tinha bom humor.

O circo dos corajosos

Sejam muito bem-vindos ao circo! Hoje vamos viajar no tempo e vamos regressar a um dia de há muito, muito, muito tempo atrás. Vamos assistir ao circo que ficou conhecido como o melhor circo de todos os tempos.

Uma salva de palmas para a nossa apresentadora!

Este é um circo muito especial, temos um fazedor de pipocas, leões, homens fogo e ursos. Os homens fogo, nesse dia há muito, muito, muito tempo atrás, sofreram um acidente, e pegaram fogo ao circo. Os ursos conseguiram salvar todas as pessoas que estavam no circo, e ninguém se aleijou. Ficaram para a história como os ursos mais corajosos de sempre.

Os Alimentos na Lua

Há muito, muito, muito tempo, uns corajosos aventureiros decidiram viajar até à lua. Entraram num grande foguetão:

(atores dão as mãos em círculo e fazem o movimento da gelatina.)

Chegaram à Lua

(atores andam lentamente e em silêncio até aparecer uma fada. Todos apontam para a fada e tentam apanhá-la)

Estranhamente aparece uma boneca, uma bola, um queijo e uma maçã. Todos congelam. Apercebem-se que o queijo e a maçã estão envenenados. O queijo faz as pessoas congelarem e a maçã faz com que dançam sem parar em camara lenta.

O Dinossauro e a Bruxa

No tempo em que as flores falavam, existia um lindo jardim cheio de flores à volta de um grande castelo. Nesse castelo viviam um rei e uma rainha que tinham uma filha, a princesa Madalena. A princesa Madalena tinha uma grande amiga que era a flor Rosa.

Certo dia elas estavam as duas a brincar, e apareceu uma velha bruxa com o seu ajudante dinossauro. Estes tinham a intenção de lhes fazer mal. A bruxa raptou a princesa e o dinossauro comeu o sapato da princesa.

A bruxa e o dinossauro levaram a princesa e o seu único sapato para uma casa assombrada. E aí o dinossauro traiu a bruxa, comeu-a e libertou a princesa e a rosa.

O dinossauro organizou uma festa na casa assombrada e convidou todas as flores e princesas e dançaram até cair.

As vozes no jardim

Dois amigos acordaram a ouvir vozes no jardim, levantaram-se para descobrir o que se passava. Quando abriram as portas para o jardim mal podiam acreditar, eram as

flores que tinham acordado do seu longo sono e que se puseram a cantar uma bela melodia. Eles estavam hipnotizados com o canto das flores, mas isso não os impediu de sentir o frio da noite. Para poderem continuar a desfrutar daquele momento, decidiram acender uma fogueira.

Para surpresa dos amigos, as flores, ao ver a fogueira começaram a gritar de medo. Pensavam que as iam queimar. Antes que se pudesse resolver o mal-entendido, a campainha tocou. Eram os bombeiros! Mal abriram a porta entraram a correr. Pensaram que a fogueira era um incêndio.

Assim que fecharam a porta, voltou a tocar a campainha. Entraram porta adentro dois futebolistas que pensavam que o fumo era de uma festa de um jogo de futebol.

Sem tempo de reagir, volta a tocar a campainha. Desta vez entraram dois DJs, que ao verem fumo, pensaram que havia uma festa sem música e decidiram ajudar.

Finalmente, os amigos conseguiram resolver o mal-entendido, e, como tinham muita gente no jardim, decidiram fazer uma festa. Os Djs tocavam música, enquanto as flores cantavam e todos os outros se juntaram a eles a cantar e a dançar.

Os guerreiros pokémon

Bem-vindos ao circo espacial onde vão ver algo único! Algo nunca visto: OS GUERREIROS ESPACIAIS DOS POKÉMONS!

Lembram-se do que viram nos desenhos animados? É tudo real, apenas não se passa no nosso planeta. Estes guerreiros utilizam os seus pokémons para espetáculos espaciais de circo.

Tudo começa e acaba com uma frase secreta, uma frase que ativa os guerreiros para as batalhas, e essa frase é: “Guerreiros, Formação!”

Da próxima vez, quando virem os pokémons na televisão, não se esqueçam, É TUDO REAL!

Os velinhos mexicanos

Há muito, muito tempo, um grupo de velinhos mexicanos foi a uma agência de viagens chamada ‘Viagem sem bagagem’, comprar uma viagem até à Lua.

Chegaram à lua e encontraram uma velhinha que se chamava Luana. Ela estava enfadada porque na lua não havia nada. Os velinhos mexicanos convidaram a velhota Luana para ir passear com eles e com a Ana. Encontraram uma casa de bonecas com uma boneca lá dentro. Ela era fofinha. Não havia nada na lua, então pensaram em destruí-la. Mas a velhinha mexicana chamou a Ana e disse:

- Não vamos destruí-la! Vamos às compras!

Não havia nada para comprar, nem lojas, nem centros comerciais. Decidiram levar a boneca. Estavam a passear e um dos velinhos teve vontade de fazer xixi.

E o Gabriel disse:

-Não vais fazer xixi aqui!

-Então como nos podemos aliviar?

-Vamos todos dançar!

O Gigante e o seu sapato

Certo dia, um grupo de amigos foi passar férias a São Paulo. Foram passear pela cidade de carroça e passaram por um castelo.

Entraram no castelo e encontraram um gigante preso, sem um sapato.

O gigante explicou-lhes que o sapato que faltava era um sapato mágico. Precisava de o calçar para ser libertado.

Então os amigos foram procurar o sapato. Encontraram-no, calçaram o gigante, este foi libertado e dançaram de felicidade.

As maçãs mágicas

Certo dia, há muito tempo, no jardim de um grande e bonito castelo, um grupo de duendes andava à procura de maçãs mágicas.

O duende Isaac encontrou a primeira maçã mágica, depois de muitas horas à procura, e deu-a à Sofia que deu uma trinca na maçã e transformou-se num gato.

Continuaram à procura e encontraram mais uma maçã. Desta vez foi o André que ao dar uma trinca na maçã se transformou num leão. Continuaram à procura e as seguintes

maçãs que encontraram fizeram os restantes duendes transformarem-se em princesas. Por último o Isaac encontrou mais uma maçã mágica, deu uma trinca e transformou-se no peixe mais venenoso do mundo.

Este era um veneno que punha toda a gente a dançar, por isso o Isaac envenenou todos os amigos e estes não conseguiram parar de dançar.

A magia do deserto

No tempo em que as flores falavam, num deserto seco, havia um grupo de flores muito bonitas, que se chamavam “as flores do amor”. Estas flores não viviam no deserto, eram flores de jardim e por isso estavam a sentir-se muito mal por causa do calor. Elas não sabiam como tinham ido ali parar, e estavam muito assustadas pois não estavam no seu belo jardim. Mas de repente apareceu um mago, que também estava perdido. Ele estava a dar um espetáculo a muitos quilômetros dali, e ao enganar-se a fazer um truque de magia foi parar ali ao deserto. com grande surpresa olhou à sua volta e encontrou aquelas belas flores muito desidratadas.

Flores: Por favor ajude-nos! Temos de sair do deserto se não morremos!

E então o mago fez uma magia mas que não resultou...em vez de teletransportar as flores para o seu jardim fez aparecer uma boneca chamada Gina.

Este mago estava com problemas com a sua magia, e começou a ficar muito triste pois sentia que já não era capaz de fazer truques...

As flores juntaram-se e apoiaram-no e disseram-lhe:

-Mago tu és bom! Tu consegues! As vezes erramos mas isso não quer dizer que não vamos conseguir. Tu consegues, nós acreditamos em ti!

E então, o Mago já mais contente, pegou nesta energia e confiança que as flores lhe deram e pensou Eu sou capaz, eu sou capaz....repetiu isto muitas vezes, com a sua varinha fez um feitiço e conseguiu levar as flores para o seu jardim e salvá-las!

A floresta encantada

Era uma vez um menino, o Bob Gabriel Artur Filipe Pinto que gostava muito de trabalhar em ciências na universidade. Ele tinha uma irmã, a Ana, que não gostava muito de ciências.

Eles estavam a passear numa floresta à noite, à procura de um lugar para acampar. Aperceberam-se que se tinham perdido e decidiram acampar ali, ao lado do lago.

Ouvia-se o vento nas árvores e os animais. A Ana não gostava do escuro e cheia de medo começou a fazer muitas perguntas:

- Que barulho é este? Que horas são? A floresta é segura?

O irmão responde:

- Espera! Vamos fazer uma fogueira!

Foram procurar ramos e, como não tinham fósforos, pegaram em duas pedras e rasparam uma na outra. Apareceu uma chamazinha que acendeu a fogueira.

Eles adormeceram no quentinho e quando acordaram, aperceberam-se que estavam noutra país. Olharam em volta e viram uma bandeira vermelha e branca, com uma lua no meio e o irmão disse:

- Estamos na Turquia!

O mar na Turquia estava muito agitado, estava prestes a aparecer um tsunami! Por sorte veio uma rajada de vento que os levou para uma nuvem. Dessa nuvem viram um avião e saltaram para cima dele. Aterraram em casa e dançaram de felicidade.

A viagem ao deserto

Certo dia, duas amigas velhinhas decidiram fazer uma viagem ao deserto do Saara. Elas eram muito aventureiras e decidiram ir de helicóptero. O piloto e guia da viagem era o David. O David levou-as até ao deserto. Ao chegarem lá, o guia David fez lhes uma visita pelo deserto. Nesse passeio encontraram um baú. Ao tentarem desenterrar o baú saiu uma cobra (Isis) e um lagarto (Carlos). A velhinha Mónica deu com a bengala e os animais fugiram. Foi então aí que abriram o baú. Dentro do baú estava uma maçã com um aspeto muito delicioso. Uma das velhinhas deu uma trinca na maçã e transformou-se numa

princesa (Rita). A outra velhinha deu também uma trinca na maçã e transformou-se num sapo. Os três juntos, o guia David, o sapo e a princesa, continuaram o caminho e encontraram uma pirâmide. De dentro da pirâmide saiu o Faraó (Isaac) e disse:

- Quem ousa entrar no meu território?

(As velhinhas e o guia tremem de medo)

Eles cheios de medo não responderam e então o faraó lançou um feitiço ao sapo e à princesa e transformou-os em dançarinas de dança do ventre. De dentro da pirâmide saíram múmias e começaram todos a dançar a dança do faraó.

3.3 - A transmutação dos textos em espetáculo

Como já referido anteriormente, o jogo *Construtores de Histórias* serviu-nos de base para a construção do espetáculo. No final da atividade cada turma tinha 3 histórias criadas. A partir daqui seguiu-se o trabalho de elaborar um guião para cada turma, a partir das 3 histórias criadas por turma. Nesta medida, impunha-se o desafio, para nós orientadoras, de criar um guião que englobasse todas as ideias que os alunos tinham tido para as suas histórias, de modo que ninguém se sentisse excluído tornando-as numa só história coerente. O nosso ponto de partida foram 2 livros: para o 1º e 2º ano baseámo-nos no “Rapaz de Bronze” da Sophia de Mello Breyner e para os 3º e 4º anos no Deus das Moscas de William Golding. Não seguimos a mesma lógica para todas as turmas, houve turmas que achámos que fazia sentido, devido às histórias já existentes, basearmo-nos num destes livros mas noutras não. Por exemplo, na turma 1ºB baseamo-nos no “Rapaz de Bronze” e trabalhámos a ideia de eles serem flores que passam pelas diferentes estações do ano. Falámos também um pouco do que faz mal à natureza. A partir destas narrativas, das histórias das crianças e de jogos feitos nas aulas criámos um guião.

O guião nunca foi dado às crianças. Este funcionava como guia para nós orientadoras para a construção do espetáculo a partir de improvisações orientadas. Por outras palavras, o guião dava-nos a estrutura da história, sabíamos o que acontecia em

cada cena e a partir daí dinamizávamos improvisações na sessão. De salientar ainda que os alunos do 3º e 4º tinham falas mas os do 1º e 2º não.

Como já referido anteriormente, os guiões não só partiram das histórias criadas por eles como de exercícios e jogos realizados nas sessões. Numa das turmas, nº 2ºA, criámos uma cena a partir do jogo macaquinho do chinês: os alunos eram estátuas com vida, ou seja, estátuas que se movimentavam. No entanto, quando o jardineiro (era a professora que fazia esta personagem) aparecia as estátuas tinham de parar.

Para além deste jogo, houve uma atividade que fizemos com quase todas as turmas que foi incluída na dramaturgia dos espetáculos. Esta atividade consistia na construção de um super-herói. Cada aluno tinha de criar uma personagem, um super-herói que não existisse ainda. O mote era: Se fosses um super-herói como serias? Os alunos tiveram de construir o seu super-herói no papel e depois apresentá-lo à turma. Para o espetáculo teatral criaram o seu próprio figurino. Para esta construção, tiveram de responder às seguintes questões:

A construção da personagem:

- Nome
- Poder
- Como surgiram?
- Como vai salvar o mundo com o poder?
- Como se apercebeu que os tinha?
- Qual a sua fragilidade?

Ao longo deste processo observámos que, de uma maneira geral, os alunos tinham muita dificuldade em se manterem concentrados, sendo difícil para nós facilitadoras sermos ouvidas durante a sessão. Como facilitadoras, tentámos sempre não nos pormos no papel do “adulto que dá ordens e castigos” mas sim de alguém que está ali para os ajudar a construir algo. Não sabemos mais que o aluno, estamos ali para facilitar a aprendizagem destes, proporcionando um ambiente seguro e dando diretrizes para os

alunos não se sentirem perdidos. Não há *maus alunos*, porque, desta forma, estaríamos a boicotar o próprio projeto comum e individual (dentro do grupo). Não há punição, há auto-avaliação face a uma atitude de boicote face ao projeto. A liberdade do aluno termina quando interfere na liberdade do colega, ou na do professor/facilitador.

JOGO	DESCRIÇÃO	OBJETIVO	REAÇÃO
ZIP ZAP	Passar um movimento e som para o lado: lado direito dizer ZIP; lado esquerdo dizer ZAP.	Trabalhar a atenção e concentração;	os alunos entendem bem o exercício. No entanto muitas vezes falta firmeza no movimento e não olham uns para os outros. Divertem-se mas aborrecem-se rapidamente. São muito acelerados, ainda não receberam a energia e já estão a lançá-la.
Jogo do Contrário	o facilitador diz uma ação (ex. correr, sentar, dizer que sim com a cabeça) e os alunos têm de fazer o contrário da ordem (ex. parar, saltar, dizer que não com a cabeça)	Trabalhar a atenção e concentração; aquecer o corpo	gostam muito deste exercício. Resulta muito bem uma vez que como acham divertido desobedecer estão muito atentos para não se enganarem.
TIM, TOM, TEM	Numa roda, escolhe-se um aluno para começar. No sentido dos ponteiros do relógio cada um diz uma palavra: o primeiro diz TIM, o segundo TOM e o terceiro TEM. Repete-se a sequencia até chegar ao primeiro outra vez. Recomeça-se o jogo quando alguém se engana. O	Trabalhar a atenção e concentração	exercício que mais fizemos como aquecimento. Resulta melhor que o ZIP ZAP. Tem um grau de dificuldade maior que os estimula. Este foi um exercício que fazíamos sempre antes de aula começar (ritual) e que nas primeiras aulas a maioria das turmas não conseguia fazer uma volta completa e nas

	objetivo é pelo menos dar-se uma volta completa.		ultimas sessões já conseguiam.
TA, TE, TI (Adaptação para nível de dificuldade menor do tim, tom, tem)	Numa roda, escolhe-se um aluno para começar. No sentido dos ponteiros do relógio cada um diz uma palavra: o primeiro diz TA, o segundo TE e o terceiro TI. Repete-se a sequencia até chegar ao primeiro outra vez. Recomeça-se o jogo quando alguém se engana. O objetivo é pelo menos dar-se uma volta completa.	Trabalhar a atenção e concentração	Uma vez que sentimos que as turmas do 1º ano e 2º ano tinham bastante dificuldade ao fazer o tim tom tem optámos por criar um exercício que fosse mais intuitivo, pondo as palavras pela ordem das vogais.
Jogo dos nomes	Numa roda, cada um vai ao meio da roda e diz o seu nome e uma coisa de que gosta, acompanhado de um gesto. O grupo todo, em conjunto, repete.	Trabalhar a expressão corporal e criatividade; quebra-gelo; integração no grupo	Todos aderiram no entanto muitos alunos estavam muito envergonhados uma vez que é um jogo com alguma exposição. Numa maneira geral todos tiveram uma ideia, não ficaram bloqueados no entanto houve alguns gostos repetidos.
Jogo dos Sons	Vários sons são reproduzimos na sala e		Jogo que funciona bem para os mais pequenos. Ficam em silencio ao ouvirem o som no entanto todos querem responder ao mesmo tempo. Isto foi

			controlado com a dinâmica de ter de por o dedo no ar para responder.

Tabela 1 – Jogos utilizados nas sessões

IV PARTE | A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS TEATRAIS PARA UMA NOVA PEDAGOGIA

4.1 - Um novo que se previa

Ao longo dos últimos 40 anos temos assistido a um desenvolvimento rápido da tecnologia que veio alterar os padrões de vida na sociedade. A internet modificou a nossa forma de comunicar, de estudar, de trabalhar e de nos relacionarmos. Enquanto há 40 anos, poucas pessoas tinham telemóveis, nos dias de hoje conseguimos fazer uma videochamada para o outro lado do mundo com muita facilidade.

Bauman, sociólogo e filósofo polaco, considerado um dos filósofos mais influentes do séc. XXI, debruçou-se sobre as relações nos dias de hoje. Autor de vários livros, entre eles “Modernidade Líquida” e “Amor Líquido”, introduziu o termo “modernidade líquida” para designar a nossa era. Segundo Bauman, vivemos numa modernidade líquida, isto é, numa época em que as relações são muito instáveis e voláteis como a água. Contrariamente aos tempos modernos, nos quais a mudança faz parte do dia a dia das novas gerações, no tempo nos meus avós, no tempo em que Bauman era jovem, a mudança era algo que demorava anos para acontecer, caso acontecesse. Uma pessoa que se casasse aos 18 anos ficaria com essa pessoa até morrer e o seu primeiro trabalho à partida seria o mesmo toda a vida. O mundo era sólido, as pessoas tinham um único projeto de vida. Nos dias de hoje, o nosso mundo é líquido, cenários como os anteriores descritos parecem difíceis de acontecer. Trocamos muito mais facilmente de emprego e de relações.

De facto, vivemos numa sociedade que está em constante transformação, ou seja, a mudança no nosso quotidiano é algo que acontece mais nos dias de hoje do que antigamente. A tecnologia veio acelerar este processo. Não podemos negar que a tecnologia melhorou em muito o nosso estilo de vida. No entanto, trouxe consigo alguns perigos para a sociedade. As redes sociais vieram aproximar as pessoas, uma vez que podemos não estar no mesmo lugar físico mas estarmos em contacto. No entanto, por esta mesma razão muitas pessoas acabam por se isolar com a sensação de que estão rodeadas de pessoas. Vivemos num mundo cada vez mais globalizado e interdependente, num

mundo em que estamos cada vez mais rodeados de pessoas mas ao mesmo tempo mais individualistas, com relações menos sólidas. Como Bauman diz “Estamos todos numa solidão e numa multidão ao mesmo tempo” (...)

Muitas dessas pessoas que se isolam são crianças. A tecnologia veio alterar também o quotidiano destas. As crianças já não brincam na rua como antigamente, e cada vez mais, passam muito tempo da sua infância “agarradas” ao telemóvel e ao computador, isoladas, longe do contacto físico e mais perto da experiência social através destas maquinetas. No entanto, as novas tecnologias podem levar as crianças a usar menos a imaginação. Segundo o professor de Teatro para o Desenvolvimento, da Universidade de Winchester, Tim Prentki, a televisão é a principal ameaça à imaginação. Ao contrário do ato de contar histórias ou da rádio, a televisão priva os espetadores de criar as suas próprias imagens. A pessoa fica numa posição passiva na qual recebe o que a tela lhe dá enquanto que, ao ouvir uma história as crianças criam as suas próprias imagens, indo muito além das palavras do narrador (Prentki, 2011:188). A não exercitação da imaginação e criatividade pode levantar questões sobre como vamos encarar os desafios do futuro. Este ponto será explicado no próximo capítulo.

4.2 - A importância de brincar

Como referido anteriormente, a tecnologia pode ter um impacto na infância nos dias de hoje, isolando as crianças e afastando-as da socialização. No entanto, há aprendizagens que só se ganham com o contacto físico. A tecnologia pode afastar as crianças do ato de brincar, do jogo presencial, fundamental para o crescimento das mesmas.

Para Prentki, “é através do jogo que aprendemos a viver como seres sociais e através da brincadeira que, começamos a exercitar nossa imaginação, através das interações entre o que é e o que poderia ser. Através da brincadeira, descobrimos a excitação criativa do vir a ser, da realização de possibilidades futuras” (PRENTKI, 2011:188). Para além disto, quando a criança brinca desenvolve qualidades como solidariedade e empatia. Um jogo acontece quando existe um acordo coletivo em relação às regras estabelecidas e todos

aceitam respeitá-las – solidariedade - e a brincadeira é sustentada quando nos metemos no lugar do outro - empatia.

Em suma, ao jogar, a criança desenvolve uma série de competências essenciais para nos relacionarmos com os outros e para enfrentar os desafios que a sociedade nos impõe. Estas precisam de desenvolver a autonomia para lidar com os desafios que a humanidade tem pela frente. Um dos fatores que contribui para a autonomia é a competência imaginativa, descobrindo novas saídas de forma criativa, e imaginando outros mundos possíveis.

Não só Prentki se debruçou sobre a importância de brincar na infância. Platão e Aristóteles já atribuíam grande importância ao lúdico enquanto fator de equilíbrio físico-emocional para o crescimento da criança. Ingrid Koudela entende que, para Piaget, o jogo está diretamente relacionado com o desenvolvimento do pensamento na criança. (KOUDELA, 2001: 28). Ao jogar, a criança vai assimilando novas informações e acomoda-as nas suas estruturas mentais. O **jogo** leva a criança da ação à representação. A criança passa de apenas manipular objetos – exercício sensório-motor – para o jogo simbólico. No livro jogos teatrais pode ler-se “A função simbólica aparece a partir do momento em que a criança representa uma ação na ausência do seu contexto habitual”. É através do símbolo que a criança evoca algo que não está presente. Quando uma criança joga ao “faz de conta” esta a usar a função simbólica pois está a representar algo que não é real”. A função simbólica é algo que não nasce com a criança mas que aparece no estágio sensório-motor. No entanto, é no estágio pré-operatório que se desenvolve mais. É neste último estágio que a criança se separa pela primeira vez do meio envolvente, reconhecendo essa separação. Neste sentido, só quando a criança percebe que os objetos têm uma existência independente pode utilizar o símbolo.

4.3 - Da necessidade de alteração do paradigma educativo

Através deste estágio tive a oportunidade de, todas as semanas, estar numa escola primária, podendo ver mais de perto como funciona uma escola. Baseado na minha experiência na escola Santa Clara, pude verificar o que já pensava anteriormente. Por muito que os professores valorizem as atividades artísticas e que vejam o teatro como uma mais-valia para os seus alunos, ainda não são consideradas do mesmo nível que as outras disciplinas. A escola não deve ser só o lugar do português, da matemática e da história. Por muito que estas disciplinas sejam fundamentais na educação das crianças, a disciplinas artísticas também o são, havendo espaço para todas. O teatro exercita a imaginação, fundamental para criarmos seres completos, capazes de arranjar soluções para os desafios que se adivinham. A escola valoriza ainda muito o intelecto esquecendo-se que há mais potencialidades para serem exploradas e desenvolvidas. Ken Robinson (1950-2020), autor de *O Elemento – como tudo se transforma quando descobrimos a nossa paixão* (2009), professor de Educação Artística na Universidade de Warwick e responsável pelo projeto das Artes nas Escolas (EUA), considera que temos de repensar os princípios fundamentais com que educamos as nossas crianças. Admite que existe uma hierarquia de matérias na qual a Matemática e as Línguas estão no topo e as artes na base. Esta hierarquia sustenta-se na ideia de que as disciplinas do topo são mais úteis para arranjar um emprego do que as últimas. Assim, as crianças são afastadas do que gostam na escola porque lhes dizem que não vão ter emprego. Para Robinson, a educação deve preparar-nos para o futuro. No entanto, ninguém sabe como vai ser o mundo daqui a cinco anos, significando que a sociedade tem de educar as crianças para esse futuro desconhecido. Então porquê educá-las com foco em determinadas disciplinas que não sabemos se serão tão úteis no futuro como nos dias de hoje? Porquê não atender às suas capacidades criativas das crianças? Não estaremos a desperdiçar potencial?

Quero também reforçar que considero fundamental que a escola, como Koudela salienta em *Jogos Teatrais*, “tem de ter em conta a criança e as suas leis da constituição psicológica do individuo e do seu desenvolvimento” (KOUDELA, 2001:18).

Nos dias de hoje, o método mais comum nas escolas ainda é o expositivo, ou seja, o método no qual o professor debita a matéria e o aluno recebe a informação e tem de a interiorizar. O que acontece é que na maior parte das vezes a criança não percebe realmente o que aprendeu, decorando apenas. Para muitas crianças esta não é a melhor forma para aprender. É importante a escola ter em conta que nem todos os alunos aprendem da mesma maneira, e que isso não tem de ser um problema. Somos todos seres únicos, aprendemos de formas diferentes. O professor deve proporcionar um ambiente propício à aprendizagem e não um *debitador*. O professor deve ser um guia, libertando a criatividade para fornecer um ambiente propiciador de iniciativas. (KOUDELA, 2001: 19). Paulo Freire (1921-1997), educador e filósofo brasileiro, um dos mais importantes pedagogos do Brasil, era contra a visão tradicional de educar, na qual o professor era o detentor de sabedoria que passava conhecimentos aos alunos que eram meros recetores. Na sua perspetiva era preciso conhecer a experiência do aluno. Dessa forma, tendo em conta os conhecimentos prévios do aluno, o professor era capaz de cativá-lo e apresentar uma série de mudanças práticas no dia-a-dia.

A Escola Moderna teve também aqui um papel importante, trazendo para o primeiro plano a expressividade da criança, levando a uma compreensão e a um respeito pelo seu processo de desenvolvimento. Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), educador suíço, é considerado o “pai” do movimento Escola Moderna e conhecido por relevar o papel do afeto na sala de aula. As suas ideias contribuíram para o aparecimento desse movimento mais tarde no séc. XX. Através das suas experiências pedagógicas percebeu que a afetividade desempenha um papel muito importante no processo educacional. Acredita que sem vínculo afetivo não existe processo educativo. Para além disto considera que o papel do ensino é levar a criança a desenvolver as suas habilidades inatas, introduzindo a ideia de educação integral, valorizando o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional das crianças. Salienta a importância deste equilíbrio para o crescimento de uma criança saudável. Para além de Pestalozzi, muitos foram os pedagogos e psicólogos que trouxeram para discussão e apresentaram teorias nas quais demonstraram a importância de vermos a criança como um todo, ou seja, como um indivíduo em desenvolvimento que deve ser estimulado não só ao nível intelectual. Na esteira da afetividade, Henri Wallon (1879-1962), foi um médico francês que também chamou a atenção para o afeto no processo de aprendizagem da criança. Segundo Wallon, a emoção é um recurso de sobrevivência humana. Quando um bebé nasce é pela emoção que se liga ao outro, pelo

choro, pelo grito, pelo riso. Considera que se um professor não conhecer as características da idade das crianças que está a educar pode não proporcionar um ambiente apropriado à criança. Esta pode então, em vez de aprender, passar o tempo a tentar vencer as emoções.

CONCLUSÃO

O projeto *Ao Palco* permitiu-me confirmar a importância dos jogos teatrais no âmbito de uma educação mais consentânea, o que me levou a considerar a necessidade de alterar o atual modelo educativo em Portugal.

Por outro lado, este trabalho permitiu aferir dos diversos impactos que originou em várias frentes. Para o Teatro da Garagem, traduziu-se numa experiência que veio confirmar uma vocação comunitária. A Garagem é uma instituição de Serviço Público, que se encontra ao dispor da comunidade, oferecendo o seu saber para o que for necessário. Trabalhar em cooperação com as escolas, proporcionando às crianças contacto com a prática teatral faz parte do seu papel.

Já nas crianças, o impacto traduziu-se num maior conhecimento uns dos outros e por isso uma maior compreensão, e numa maior capacidade de trabalhar em equipa. Apesar de o projeto ter sido apenas de quinze em quinze dias com cada turma, não podemos negar que teve impacto nas crianças. Ali encontrou-se um lugar que não tem a rigidez da sala de aula mas também não é o recreio sem regras. É sim um lugar onde se pode aprender a brincar, sob orientação. Para além disto, construir um espetáculo teatral exige disciplina. Ali eles percebem a razão de existirem regras: sem a regra não conseguimos criar o espetáculo, o projeto comum, o projeto que todos queremos desenvolver (nenhum aluno foi obrigado a participar). Para as crianças, subir ao palco apresentando aos pais um pequeno espetáculo teatral que desenvolveram ao longo do ano, fê-los sentirem-se orgulhosos de si mesmos e capazes.

Nas famílias, o impacto não foi menor. Sentimos ao longo do ano que não existia grande aproximação entre a escola e os pais. Naquele dia, a apresentação no Teatro Taborda, deu a oportunidade aos pais de terem contacto com o trabalho que os seus filhos desenvolveram na escola ao longo do ano, aproximando-os inevitavelmente da escola. Não se explica o orgulho que vimos nos olhos dos pais e a felicidade das crianças por terem os pais ali para os ver. O teatro pode, realmente, ser um lugar de encontro entre pais e filhos, entre alunos e professores, entre as famílias e os professores. É um lugar onde podemos encontrar uma nova forma de aprender.

Em mim, o impacto pode ser expresso numa frase: é o início de um caminho que começa de forma sólida. Foi sem dúvida uma grande aprendizagem poder ter tido o papel de

facilitadora, orientando sessões de teatro, construindo guiões e encenando as apresentações finais. Desta forma pude pôr em prática os vários perfis de saída do mestrado, desde pedagoga a dramaturga e encenadora.

Este trabalho poderá abrir perspectivas para outras investigações que possam validar o potencial do teatro nas várias vertentes da aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agrupamento de Escolas Gil Vicente. (2017). *Agrupamento*.

<https://www.aegv.site/agrupamento>

Agrupamento de Escolas Gil Vicente. (2022). *Projeto Educativo 2022/2023, 2023/2024, 2024/2025*.

https://www.aegv.site/_files/ugd/64815c_3685017f6dd944ab8cce5cbdd0aa5017.pdf

BEZELGA, I. (2015). Revisitar os percursos da educação artística para enfrentar desafios: o caso do teatro-educação. *Revista Digital Do LAV*, 8(3), 3–27.

<https://doi.org/10.5902/1983734819863>

CRUZ, D. I. (2016, Novembro 14). *O Teatro Taborda, um sobrevivente*. E-Cultura.

https://www.e-cultura.pt/patrimonio_item/13953

FRANCO, Maria Amélia Santoro (2005). “Pedagogia da pesquisa-ação”. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez.

https://www.researchgate.net/publication/250988227_Pedagogia_da_pesquisa-acao

FREIRE, P. (1981). *Educação e mudança*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

FREIRE, P. (2018) *Pedagogia do Oprimido*. 3ªed. Edições Afrontamento.

HEATHCOTE, D. (2002). Contexts for Active learning – Four models to forge links between schooling and society. *Conferência NATD*.

<https://www.mantleoftheexpert.com/wp-content/uploads/2018/01/dh-contexts-for-active-learning.pdf>

HEATHCOTE, D., & Bolton, G. M. (1995). *Drama for learning: Dorothy Heathcote's mantle of the expert approach to education*. Heinemann.

HUIZINGA, J. (2007). Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Em *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (5.^a ed.). Perspectiva.

Humantech. (2015, Fevereiro 15). *Relações líquida: diferenças entre amizades reais e virtuais*.

<https://www.oconhecimento.com.br/relacoes-liquidas-diferencas-entre-amizades-reais-e-virtuais/>

KOUDELA, I. D. (1991). *Brecht: Um jogo de aprendizagem*. Perspectiva.

KOUDELA, I. D. (2001). *Jogos Teatrais* (4.^a ed.). Perspectiva.

LITTLEJOHN, S. W. (1988). *Fundamentos Teóricos da Comunicação Humana*. Editora Guanabara.

PRENTKI, T. (2011). Acabou a brincadeira: O Teatro pode salvar o planeta?. *Urdimento*, 7, 187-195.

Priscila Soares Oliveira de, H. (2018). *Os jogos na Sociologia: uma leitura a partir de Roger Caillois (1913-1978)* [Bacharelato em Ciências Sociais]. Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Restos de Coleção. (2016, Outubro 25). *Teatro Taborda*.

<https://restosdecoleccion.blogspot.com/2016/10/teatro-taborda.html>

RYNGAERT, J.P. (1981). *O jogo dramático no meio escolar*. Centelha.

ROSSETO, R. (2012). *Jogos e improvisação teatral*. Unicentro.

www.unicentro.br

SLADE, P. (1978). *O jogo dramático infantil*. Summus.

SOMERS, J. (1999). Drama e história: projeto Peste Negra. Em B. Cabral (Ed.), *Ensino do Teatro: experiências interculturais*. Imprensa Universitária.

SPOLIN, V. (1975). *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin* (2.^a ed.). Perspectiva.

SPOLIN, V. (2000). *Improvisação para o teatro* (4.^a ed.). Perspectiva.

THIOLLENT, Michel. (2000). *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Cortez.

Trienal de Arquitectura Lisboa. (2022). *Teatro Taborda*.

<https://www.trienaldelisboa.com/ohl/espaco/teatr-taborda/>

TURLE, L. (2021). *Jogos Improvisacionais*. UFBA, Escola de Teatro.

VYGOTSKY, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

ANEXO A – GUIÕES “AO PALCO”

Guiões ‘Ao Palco’ 22

Escola EB1 Santa Clara

Índice:

1º A – O Circo

1º B – O Planeta das Flores

2º A - As estátuas

2º B – Viagem Sem Bagagem

3º A – A última árvore de 2050

3º B - A magia da ilha

4º A – O céu tem Moscas

4º B – A arca dos poderes

4º C – A super academia

1º A – O Circo

CENA 1

Mariana:

Sejam muito bem-vindos ao circo! Vamos assistir a um espetáculo de circo que ficou conhecido como o melhor circo de todos os tempos.

Hoje vamos viajar no tempo e vamos regressar a um dia, há muito, muito, muito tempo atrás. Um dia em que aconteceu algo extraordinário!

Épic song: (tremem como se viajassem no tempo)

CENA 2

(dois círculos de saltos)

Nesse dia, antes do espetáculo começar, os trabalhadores do circo começaram a ser desordeiros. Estavam muito enervados e começaram a discutir uns com os outros (**discutem**).

Até que de repente apareceu uma fada. (**Fada lança feitiço**) (**colher de pau**) Esta lançou-lhes um feitiço. Com a sua magia fez aparecer muitas maçãs com um aspecto irresistível.

Mariana:

Começaram todos a comer as maçãs, até os que não gostavam de maçãs. Aos poucos começaram a sentir-se mal dispostos e a cair para o chão.

Lentamente transformaram-se em animais. (**cada um vai ter um numero atribuído. Quando chamarmos o número 1 os que têm número 1 transformam-se**)

Ana: E agora? O que é que eles vão fazer? Têm um espetáculo para apresentar! // Era uma confusão. Todos rosnavam ou uivavam muito assustados.

CENA 3

Mariana: A fada voltou a aparecer e disse-lhes que era o castigo por serem teimosos e não quererem fazer as pazes.

Fada: Se chegarem a um acordo em vez de estarem a discutir, quando o público bater palmas vocês irão transformar-se novamente em humanos.

Ana: Querem que o circo comece? Então vamos bater palmas!

Habia una vez un circo (Em grupos fazem as improvisações)

(CARTAZ COM NOME DO CIRCO projetado)

Mariana:

Sejam muito bem-vindos ao nosso Circo. Vou apresentar-vos a nossa equipa, uma salva de palmas para estes magníficos! **(aparecem os animais e transformam-se em humanos) (vão a frente e fazem um movimento)**

1. Banda: Clara (piano); Ema (cantora e toca guitarra) David (paiano)
2. Malabaristas: Olivia; João
3. Equilibristas: Sara / Bailarinas: Valentina / Acrobatas: Adriano

Mariana: E quem vos recebe neste belo intervalo?

4. Senhor(a) das pipocas: Iris; Vitória; César / Senhor castanhas: Martim / Algodão doce: Gabriel

Mariana: Vamos voltar ao nosso itinerário do circo!

5. Feiticeiro: Rodrigo S. / Bruxa: Emanueli;
6. Palhaço: João / Mágicos: Rodrigo; Afar
7. Ninjas: Karma; Pedro; João I e João Forte

Ana: Para surpresa de todos, o espetáculo foi um sucesso.

Fada: O segredo do sucesso de um grande espetáculo de circo é serem amigos uns dos outros. **(eles agradecem ao público)**

Cena 1 - <u>Epic</u>	Gelatina; Gritos no lugar (discussão)
Cena 2 - <u>Epic</u>	Comer a maçã; Transformar em animais
Cena 3 - <u>Habia una vez un circo</u>	Apresentação em grupos e Agradecimentos

1º B – Planeta das Flores

CENA 1

Mariana: Há muito, muito, muito tempo, uns corajosos aventureiros decidiram viajar até à lua.

Musica - Punky

(Vestem calças, botas, camisola, colocam o capacete, põem o cinto e ligam o foguetão.)

Mariana: Desviaram-se de meteoritos.

(1. Assustam, baixam. 2. Assustam-se, saltam. 3. Assustam-se e desviam-se para a esquerda e direita: Uou uou!)

Ana: E por fim, chegaram.

Mariana: Mas ao que parece enganaram-se no caminho e foram parar a um planeta coberto por um lindo jardim cheio de flores, árvores e pássaros.

CENA 2

Ana: Ao pousarem os pés no planeta começaram a sentir-se estranhos. Aos poucos começaram a transformar-se em plantas variadas.

(Tocam no corpo: “ah!? ah!?”; As mãos começaram a transformar-se, os pés também, um de cada vez, com som. Colocam as suas mãos na cabeça: “Ah!” som com o ar)

Mariana: Durante um ano, viveram como plantas. Sentiram o sopro do Outono, a chuva e o frio do Inverno, a vida a nascer na Primavera e o calor bom no Verão.

Ana: Eles sentiram o poder da natureza!

Mariana: Passado um ano e precisamente no primeiro dia de Outono aperceberam-se que podiam mover-se e que tinham super poderes.

CENA 3

Ana: (apresentação poderes)

1. **Martim:** poder de pôr plantas a crescer mais depressa
2. **Mariana O:** controlar água/rega plantas
3. **Mariana G:** controlar amor dos animais e natureza
4. **Rafael:** salva os animais com o poder de voar
5. **Clara:** Invisível e consegue ver quem rouba e arranca flores

6. **Gonçalo:** Invisível usa o poder para salvar pessoas dos ladrões
7. **Gustavo:** Apaga fogos
8. **Emília:** Defende o planeta dos ET que vêm atacar a terra/Inverno aquece os animais
9. **Dibi:** Atira bolas de futebol para os maus
10. **Ana Clara:** poder do sol - aquece a floresta
11. **Maia:** Controla a lua. Quando a lua não está, vai busca-la. Faz o eclipse lunar.
12. **Maité:** fala com os animais. Eles dizem-lhe os problemas e ela ajuda
13. **Simão:** transforma-se em água
14. **Martime:** dá choques
15. **Daniel:** Poder do gelo
16. **Kasha:** poder da água e usa-a para captar os inimigos
17. **Joana:** cria coisas (plantas, etc)
18. **Adriano:** Fogo e água

Mariana: Eles decidem voltar para a terra para mostrar a toda a sua família e amigos os seus Super Poderes e concordaram em usá-los para salvar o planeta terra da poluição que destruíra tudo à sua volta.

Ana: A viagem de regresso adivinhava-se atribulada, no entanto com os seus novos poderes foi tudo muito mais fácil.

Coreografia:

1. **Capacete. Cinto de segurança.**
2. **Tremem. Assustam-se. Levantam a mão - esquerda para a direita.**
3. **Tremem. Mão – direita esquerda.**
4. **Tremem. MÃOS baixo para teto.**
5. **Tremem. MÃO teto para chão.**
6. **Tremem novamente e fazem tudo seguido: direita, esquerda. Esquerda direita. Cima baixo. Baixo cima.**
7. **Tremem MUITO. Aterram.**
8. **Levantam a cabeça lentamente com um sorriso**
9. **Posição de super-heróis)**

2º A - Estátuas

CENA 1

Mariana:

Há muitos anos atrás, antes dos humanos nascerem, existiam umas criaturas que viviam nos jardins. Eles passeavam livres e felizes pelos seus jardins. Todos os dias tinham a sua rotina.

(fazem a rotina: acordam, lavam os dentes, penteiam o cabelo, vestem roupa chique, andam, jogam futebol, jogam vôlei, tocam bateria, dançam, comem de forma chique, vão trabalhar e dormir.)

Ana: Eram muito felizes, até que um dia aconteceu algo inesperado que veio mudar as suas vidas para sempre. Nasceu o primeiro humano. **(todos dizem “ahhh” e ficam em estátua)** Cada vez existiam mais humanos nos jardins e, como estas criaturas tinham medo deles, decidiram transformar-se em estátuas sempre que um humano se aproximava.

Mariana: E esta é a verdadeira história de como apareceram as estátuas. **(colocam-se nos seus lugares, jogo do macaquinho do chinês, professora é o jardineiro)**

CENA 2

Mariana: As estátuas estavam cansadas de serem estátuas. Cansadas de estarem sempre com medo e a esconderem-se dos humanos. Eram tão felizes antes.

Ana: Uma noite eles decidiram que iam fazer frente aos humanos e mostrar a sua verdadeira identidade. Começaram por fazer uma reunião.

(fingem que estão a falar em círculo fechado e terminam num grito de guerra)

Mariana: Decidiram então começar os treinos para assustar os humanos.

Treino de assustar:

parte 1 - música: Eye of the tiger - instrumental - 3 grupos: (1,2,3) (2,3,1) (3,1,2) = 1. treino físico. 2. t. caretas. 3. t. esconder

parte 2 - “Hora do teste” - eu e a Mariana vamos ver cada grupo.

(Grito de batalha)

CENA 3

Prof. - Eu bem me parecia que vocês tinham vida. Às vezes estavam numa posição, depois noutra. E limpavam-se sozinhas. Assim fica tudo explicado!

Madalena - Não se apercebeu que às vezes o seu cabelo aparecia cortado?

Lorena - E a comida aparecia feita?

Jamish - E as bolas de futebol no jardim?

Filipe - E as feridas que apareciam tratadas?

Aftab - Gostou do quadro na parede?

Guilherme - Gostou da música à noite?

Vasco - Eramos nós a dançar Hip Hop.

Jasraj - Ouvia as sirenes da minha ambulância?

Michel - Fiz muito barulho com as minhas obras?

Joban - Eu perdi algumas algemas pelo jardim quando perseguia criminosos.

Miguel - Viu os químicos no chão?

Jorge - Os cientistas precisam treinar em algum lado!

Clara - E ouvia as nossas sessões de ginástica às sextas feiras?

Prof. - Claro que ouvia! E eu a pensar que estava a ficar maluca! Já podiam ter dito mais cedo! Não querem ir lá para casa que está mais quentinho? Estão sempre aqui no jardim ao frio...

(entreolham-se, encolhem os ombros e vão com para a casa da jardineira)

<u>Cena 1</u>	Rotina. Aparecem Humanos. Macaquinho do Chinês - Jardineiro.
<u>Cena 2</u>	Círculo reunião. Grito de Guerra. Treino 1 - todos. Treino 2 - por grupos. Grito de Guerra.
<u>Cena 3</u>	Cada um fala. Vão todos para casa do jardineiro

Personagens:

Madalena - Cabeleireira

Lorena - Cozinheira

Filipe - Médico

Gustavo - Soldado

Aftab - Pintor

Miguel - Cientista

Joban - Polícia

Jasraj - Paramédica/Condutora ambulancia

Jamish - Futebolista

Clara - Professora de Ginástica

Guilherme e Vasco - Hip Hoppers

Michel - Construtor

Diego - Futebolista

Jorge – Cientista

2º B – Viagem Sem Bagagem

CENA 1

Mariana: Hoje vamos contar uma história que ainda não aconteceu. Os nossos atores receberam uma mensagem do futuro sobre o primeiro encontro entre os Lunáticos e os Humanos.

Tudo começa numa sexta-feira de manhã, quando um grupo de cientistas está muito aborrecido pois já inventaram muitas coisas e já não sabem o que inventar mais.

(cada um diz o que inventou por grupos)

Eu inventei...

1 - um unicórnio de metal que vai até à Lua.

2 - um dente para a lua

3 - uma máquina de fazer pokémons

4 - Prancha até à lua

5 - máquina pikachus

TODOS: Ahhhh

6 - casa com pernas

7 - lançador de teia

8 - lançador de basquet

(Não há 9)

10 - Pizza (come pizza)

Todos: Humm

11 - máquina que faz unicórnios que vai até ao infinito

12 - sanita voadora

13 - luva que dá para subir nas paredes

14 - pikachu voador

15 - máquina de naruto

16 - máquina para ir até (à lua e) ao sol

Todos: Uhhhh

17 - parede que brilha

18 - thanos que tem a manopla do infinito Vs o Naruto

19 - bancada que diz batata frita

20 - makina de dark charizard

21 - sanita dourada

22 - homem aranha

23 - livro que fala

24 - máquina que manda bolas de futebol

(Todos batem Palmas)

Mariana: Até que tiveram uma ideia!

Todos: Qual?

Mariana: Decidiram ir à agência de viagens “Viagem sem Bagagem”, comprar uma viagem para a Lua.

Todos: Ah!? Não há viagens para a Lua!

Mariana: Ai não!?

Todos: Não!

Mariana: Ah! Ao olharem uns para os outros (**cara pensativa**), eles souberam o que fazer. Construir o foguetão para os levar até à Lua.

CENA 2

(CONSTRUÇÃO do foguetão - formação em V : Música Charlie Chaplin

1. caixa
2. cara pensativa
3. mapa
4. dar cinco)

(VIAGEM para a lua -> vídeo e som foguetão:

1. capacete, cinto, tremer
2. desvia uma lado + desvia outro
3. entram no espaço/flutuam
4. começam a tremer novamente
5. aterram)

Ana: Chegaram à Lua, e tiveram uma grande surpresa!! A Lua não era como eles pensavam...a Lua estava habitada!!

Os Lunáticos, os habitantes da Lua, ao verem os cientistas congelaram de medo. - Atores! Precisamos de Lunáticos! (eles separam-se e congelam)

CENA 3

Mariana: Sente-se uma grande tensão no ar. Mas para evitar uma guerra cada grupo decide fazer uma reunião.

(fazem dois grupos, conversar em círculo)

Mariana: Depois de muito conversarem chegaram a três soluções.

Mariana: Opção número 1. Fingir que não veem ninguém. Opção número 2. Bebem todos um chá e Opção número 3. Tentam comunicar por gestos

Mariana: Depois de muito pensar, decidem tentar comunicar por gestos.

CENA 4

(Jogo da mímica em grupo até que alguém fala - música Charlie Chaplin)

- Xixi!
- AH! Tu falas!
- Tu também!

(todos se riem)

Ana: Descobrem que afinal não são tão diferentes como pensavam. E estavam muito felizes por conviver. QUANDO DE REPENTE apareceu uma nave espacial vinda neptuno para conquistar a Lua. Mas os viajantes e os Lunáticos, uniram-se e gritaram:

- Aqui não há guerras, somos todos iguais!!!!

Mariana: Os habitantes de Neptuno decidem juntar-se aos outros e fazem uma grande festa! (agradecimentos)

<u>Cena 1</u>	Cientistas aborrecidos. Diálogo Agência de viagens
<u>Cena 2</u>	Construção da nave. Viagem de foguetão. Estátua.
<u>Cena 3</u>	Comunicar por gestos. MÍMICA GRUPAL (-> Xixi!). FIM

3º A – Em 2050

(Música Marvel - Academic Decommitment)

Entrada de cada um deles no Recreio

Diálogo inicial em várias línguas: **“Vamos contar a nossa história”**

Todo o grupo numa fila (por ordem de números da sala), fala para o público

2 - **Afonso**: Daqui a muito tempo... em 2050

3 - **Diego**: Não havia água...

4 - **Ibraime**: Não chovia

5 - **Isaac C**: Haviam poucas pessoas

6 - **Isaac F**: Daqui a muito, muito tempo...

7 - **João**: Só existíamos nós

8 - **Kyara**: Os Humanos tinham inventado máquinas

9 - **Laviea**: As máquinas destruíram as árvores... menos esta

(FAZEM MÁQUINA)

(Pausa)

(Fazem círculo de energia à volta da árvore)

10 – **Maena**: Nós guardávamos a árvore...

11 - **Marley**: Tínhamos medo que a árvore morresse

12 - **Michele**: Já não havia pássaros...

13 - **Miguel**: O fumo das fábricas afastava os pássaros.

14 - **Mónica**: Daqui a muito, muito tempo...

15 - **Nilesh**: Só existíamos nós

16 - **Salvador**: A guardar a árvore

17 - **Rita**: Descobrimos que tínhamos superpoderes...

18 - **Sofia**: Que éramos super-heróis!

19 - **Verónica**: E nós defendemos a árvore de todos os perigos!

1 - Afonso: Pois vários inimigos da nossa árvore aproximavam-se.

Todos - Querem ver?

Música - LAVA MONSTER ROCK

(Jogo ZIP ZAP, à volta da árvore)

Cena árvore

TODOS - Nós vamos defender-te! Árvore, não tenhas medo!

Apresentação Super Heróis! Nome e Super Poder!

André - Lorde do Tempo - controla o tempo atmosférico

Diego - Índio das Caraíbas - corre muito. (murmura palavras e faz poder)

Ibraime - Zoro - Espadas com Super Poderes

Isaac C. - Alacasam - transforma os lenhadores em animais.

Isaac F. - Super Fogo (parceiro da Super Gelo) - ele cria fogo dentro de si e cria uma barreira que protege a árvore

João - Chinês Louco - pega no chinelo e com a sua super pontaria, acerta sempre no inimigo

Manea - Super Brincadeira - toca nas pessoas (como nas apanhadinhas). Quando corre em círculos fazendo um redemoinho, todos os que ela tocou são sugados para lá.

Marley - Meteoro - tem o super poder de inventar armas. Tem um boomerang e uma corda que prende os inimigo

Mónica - Super Acrobata - tem o super poder das acrobacias - dá pontapés aos maus.

Nilesh - Florest? será Forest? - ataca todos os que atacam a água com o poder da água e do fogo

Rita - Super Gelo (parceiro do Super Fogo) - cria gelo, congelando os lenhadores que se aproximam da árvore que, quando derrete (derretida pelo seu parceiro Super Fogo), alimenta a árvore

Verónica - Super Dança - dança que enfeitiça inimigos da árvore e os põe todos a dançar

Personagens vão passando e querem destruir a árvore...

Ana Palma - Olá! POR ACASO NÃO ESTÃO INTERESSADOS EM VENDER ESSA ÁRVORE?

Todos - Não!

Ana Palma - Humm... Então, vou ter de a derrubar com o meu machado! Eu preciso dessa árvore para fazer dinheiro!

Todos - Nunca!

Ana Palma - Ai é?! Então vou usar o meu SUPER MACHADO com Fogo para derrubar essa árvore e fazer carvão!

(Fazem um círculo e fazemos mímica guerra)

Todos - Nós protegemos-te, árvore!

Fazem outra vez ZIP ZAP com a árvore

Ana Palma - Muito boa tarde! Humm, esta árvore é mesmo boa para eu deitar o meu lixo!

Todos - Alto aí! Não vais deitar o teu lixo na árvore!

Ana Palma - Porquê? Era o que faltava!

Todos - Nós somos Super Heróis! Defensores da Natureza!

Ana Palma - Ai é?! Agora é que o meu lixo atômico vai todo cair na vossa árvore!

(coreografia luta novamente)

Todos - Nós protegemos-te, árvore!

Frases finais

1- Muitos tentaram destruir a árvore

2 - Destruir a árvore era um erro

3 - Era destruir a humanidade

4 - O planeta

5- A vida

6 - Não podíamos deixar

7- lutamos contra muitos inimigos

8 - ganhámos contra TODOS

9 - Até que um dia um pequeno rebento surgiu no ramo da árvore

10 - Depois outro

11 - E ainda outro

12 - Saltamos de alegria

13 - Começámos a ouvir pássaros

14 - A ver bichinhos na terra

15 - O ar estava mais limpo

16 - O sol apareceu

17 - os peixes saltavam nas águas

18 - Salvámos a árvore

19 - Salvámos o Planeta

Professora - Salvaram-nos!

Voz OFF - Em 2050, aqueles Super Heróis deram à Humanidade e ao Planeta, uma segunda oportunidade... estarão os Homens à altura dela?

3º B - A magia da Ilha

CENA 1

(Narradores em palco numa fila)

1 - Diego - Bom dia!

2 - Fernanda - Já é noite seu distraído.

3 - Yasmin - Nós estamos aqui para vos contar uma história.

4 - Violietta - A História dos Mágicos Avariados

5 - Beatriz - Mas estavam avariados porquê?

6 - Inês - Porque estavam tristes.

7 - Justine - Shhhhh! Vamos começar!

8 - Mário - Tudo começou ...

9 - Margarida - Tudo o que?

10 - Michale - A história!

11 - Julieta - Estava um mágico a fazer um espetáculo quando tudo aconteceu.

12 - Eshmen - Atores, vamos começar!

(Vão todos para os seus lugares. COREOGRAFIA DA MAGIA - **Música Rumble**)

Grupos: (ORDEM: 3,2,4,1,5)

1 - Jaime, João, Eva, Joana, Salvador

2- Margarida, Julieta, Violeta, Justin

3-Xavier, Afonso, Suri, Olivia, Nicole (mágicos)

4-Fernanda, Eshman, Yasmine, Sambriddi

5-Diego, Inês, Beatriz, Michel, Mário

Cena 2

13- Joana - A magia não correu bem.

14 - O público foi teletransportado para uma ilha deserta

(som de tam, tam, tam ,taaaaam)

15 - Samiri - Onde estamos?

16 - Salvador - O que aconteceu?

17 - João - Que valente susto!

18 - M1 - Afonso - Estamos numa ilha?

19 - M2 - Olivia - Isto resolve-se rapidamente!

(coreografia da magia - caem um monte de cocos)

20 - M3 - Nicole - Não resultou! Vamos tentar outra vez!

(coreografia da magia - Transformam-se todos em bonecos / bonecas)

21 - M4 - Suri - Ó não! Que grande trapalhada.

(coreografia da magia - Todos voltam ao normal)

22 - M5 - Maria - A nossa magia está avariada!

23 - Joana - Não está nada! Vocês precisam de descansar.

CENA 3

VOZ OFF: Nada correu como planeado. Eles não conseguiam sair da ilha. A magia continuava avariada.

Coreografia: **Acordam, procuram comida de pé, comem, os mágicos tentam novamente a magia, corre mal**

(1. parece a professora; 2. tropa: marchar; 3. Maestro), vão dormir.

CENA 4

VOZ OFF: Ao quarto dia algo inesperado aconteceu.

(mágicos não se levantam. Olham todos uns para os outros)

1 - Diego - O que se está a passar?

2 - Fernanda - Estarão doentes?

3 - Mário - Estarão cansados?

4 - Julieta - Estarão tristes?

5 - Beatriz - Desmotivados?

6 - Inês - Temos de ajudá-los.

7 - Violeta - Eles estão tristes porque não conseguem fazer magia.

8 - Yasmin - Sentem que não são capazes.

9 - Margarida - Eu já senti isso, não gostei nada.

10 - Michale - Temos de animá-los!

11 - Justine - Vamos todos fazer o pino!

12 - E se fizéssemos caretas?

13 - Eu sei uma piada muito boa! Porque é que o ponto azul ganhou um óscar?
(pausa)

14 - Porque fez um papelão! **(13 e 14 riem-se)**

15 - Parem com isso! Nós temos é de motivá-los.

16 - Sim! Senão ficamos aqui para sempre!

(fazem um círculo à volta deles. Zip- Zap para mandar energia. Eles começam a levantar-se com mais energia.)

17 - Parece que resultou!

18 - M1 - Estou leve como uma pena

19 - M2 - Sinto-me confiante

20 - M3 - Sou capaz de transformar a lua num grande queijo saboroso!

21 - M4 - É hoje que vamos sair daqui!

22 - M5 - Estão prontos?

23 - Vamos a isso!

(coreografia da magia 1 vez e conseguem)

TODOS: YEEEEYY!

Voz off: Com esta aventura, os aventureiros aperceberam-se que por vezes só falhamos por medo. Aprenderam que têm que confiar neles próprios e nos outros.

(música com palmas e agradecimentos)

4º A – O céu tem Moscas

A partir do Deus das Moscas

Início Cena com voz off e vídeo

Professoras - Chegámos ao final do ano letivo! Foi um ano difícil, ensombrado por uma pandemia mas, o 4A foi uma turma excepcional no comportamento e nas aulas online! Chegou o dia da entrega de diplomas!

Professoras - A turma 4A vai também embarcar numa viagem de finalistas com destino aos Açores! Parabéns!

Professoras - Ao palco chamamos a turma 4A!

(PALMAS)

Todos em fotografia **(APRESENTAM-SE : EU SOU... E GOSTO DE)**

- 1 - Vamos Contar a nossa história
- 2 - Bom, a história não é mesmo nossa
- 3 - Mas podia ser...
- 4 - Isso agora não interessa...
- 5 - E quem manda? Quem decide que não interessa?
- 6 - Eu..
- 7 - Porquê tu?
- 8 - Porque sou bom aluno a Matemática
- 9 - E eu sei dar umas rodas incríveis... queres ver?

- 10 - Foi fixe, não foi?
- 12 – Todos - Uau
- 13 - Bom, voltando à história
- 14 - Fomos fazer a viagem de final da 4 classe, aos Açores
- 15 - Apanhámos o avião
- 16 - Apanhámos uma tempestade...

17 - O avião aterrou de emergência

18 - Não havia nem um adulto... saltaram todos de paraquedas

19 - Estávamos sozinhos na selva...

20 - Bom, como estávamos a contar!

21 - Nessa manhã acordámos e fomos para o aeroporto

Coreografia do quotidiano-

fim no aeroporto- Linha e pedem “Bilhete” e vão buscar cadeira

Sobem para o avião, improvisação

Improvisação - Avião (1/2/3/4 - acidente)

SOM SELVA

Chegada à selva - 123 macaco chinos (cada um uma deixa)

1 - Onde estamos?

2 - Alguém está magoado?

3 - Ai, tenho medo

4 - Tenho fome

5 - Nem sei o que tenho!

6 - Ouviram isto?

7 - O quê?

8 - Um guincho!

9 - Fui eu...gritei para dentro

10 - Não tenhas medo

11 - Vamos tentar descobrir onde estamos...

12 - Tenho fome

13 - Também

14 - Tenho frio

15 - Também

16 - Tenho piolhos

Todos - Há??

16 - Estava a brincar

17 - Esperem!

18 - Também estou a ouvir qualquer coisa!

19 - Alto aí!

20 - Quem vem lá?

Encontro Gerivaldo - Camara lenta

Video - Olá, EU SOU O GERIVALDO! O REI DESTA ILHA PERDIDA! PAREÇO UM URSO MAS SOU UM SUPER HERÓI! O MEU SUPER PODER É FAZER DE VOCÊS TAMBÉM SUPER HERÓIS COM PODER PARA SE SALVAREM E CHEGAREM NOVAMENTE A CASA SÃO E SALVOS!

(LUZ INTENSA E SOM - E ALUNOS GANHAM SUPER PODERES)

TODOS - UAU!!!

Apresentam-se os SUPER HERÓIS!

Eu SOU... E o MEU SUPER PODER É... **(ORDEM DAS DEIXAS)**

Voz OFF - MUITO TEMPO PASSOU, E OS ALUNOS, AGORA REIS E SENHORES DAQUELA ILHA, VIVIAM E SOBREVIVIAM...E ATÉ SE DIVERTIAM, mas... estava na hora de voltar para casa! Um dia, ouviram o som de um avião.

(improvisação)

VOZ OFF - E aterrou! Tinha uma banda rock!

BANDA - Olá! SUBAM! Temos de vos levar a casa! Prometemos uma viagem animada!

(Música Rock)

TODOS - YEAHHHH! **(começam a dançar e saem)**

Aparece video de GERIVALDO: ARRIVERDECI, AMIGOS!

FIM

4º B – A arca dos poderes (Ana e Mariana)

CENA 1

(Todos no barco a remar) (video e musica **Space is only noise if you can see - Nicolas Jaar - MÚSICA**)

- 1- Olha, estamos a ser observados!
- 2- Eles não sabem o que aconteceu pois não?
- 3- Vamos contar-lhes?
- 4 - Os desertos congelaram,
- 5 - Os glaciares derreteram.
- 6 - O planeta inundou com tsunamis e tempestades
- 7- Tudo por causa da POLUIÇÃO.
- 8 - Somos os únicos sobreviventes.
- 9 - Nós e vocês, pelos vistos!
- 10 - CUIDADO!

(desviam-se da ondulação) (som mar)

- 11- Precisamos encontrar terra.
- 12- Tenho fome.
- 13- Tenho frio

(pausa)

- 14 - Um baú!
- 15 - O que estará lá dentro?

(abrem o baú)

- 16 - Está cheio de bolachas.
- 17 - Uhhh! Dá cá uma, estou cheio de fome!

(todos comem) (continua a remar e fazem movimento com boca)

- 18 - Olha um cão! **(salvam o animal)**
- 19 - Uma televisão! É igual à da minha avó!
- 20 - Ainda está a dar a novela!

Todos: Ohhh

- 21 - Olha! Aquelas meias são minhas!

(som de relâmpagos COM música: Space is only noise if you can see - Nicolas Jaar - MÚSICA)

coreografia da turbulência:

- ondulação direita e esquerda
- desequilíbrio
- Susto - relâmpago
- Cair câmara lenta

(→ LUZES EM FLASHES A FALHAR Quando ELES CAEM EM CÂMARA LENTA!)

CENA 2

(som de gaivotas. Amanhecer)

VOZ OFF: Professora: Ao amanhecer, os jovens perdidos acordaram, com o sol da manhã, em terra. Tinham chegado a uma praia, coberta de restos de uma civilização destruída. Eles levantaram-se, olharam à sua volta e ficaram tristes ao ver tudo destruído: lixo por todo o lado, telhados de casas, roupa perdida, computadores partidos...

(Entrevistas aos sobreviventes da ilha - gravar depois)

1 - Pessoal, estou a sentir-me estranho.

Todos: Eu também! AAAAAA!

(transformação em super heróis - luz a piscar - Eye of the tiger(instrumental))

(Como como se fosse uma notícia no telejornal - sem música)

Vamos agora acompanhar uma história única. No meio do terror, do pânico, algo extraordinário aconteceu. Senhoras e senhores, estamos perante um grupo de Sobreviventes que ganhou super-poderes.

Enquanto este grupo de jovens lutava pela sobrevivência no meio do mar, numa jangada, cheios de fome e de frio, já sem esperança de sobrevivência, foram atingidos por um raio. Tudo indica que foi este raio que os transformou em super-heróis.

Passamos então a emissão para a repórter que se encontra no local para nos apresentar a nossa única esperança de sobrevivência.

Voz Off: Professora: Música - Eye of the tiger(instrumental)

(eles estão em fila e depois vão para os lugares)

Iremos começar a apresentação da "Equipa Gelada"! Os nossos super-heróis estão preparados para salvar o mundo, evitando que congele completamente. Aqui estão os escolhidos!

- Nedwart-Nindeus não é um super-herói qualquer! Ele é metade ninja, metade deus! Com a sua argola elétrica com katanas pode cortar o gelo.
- E como não podemos fazer tudo sozinhos, o Homem-Sapato, sempre atento, lança sapatos quentes que salvam os sobreviventes no gelo, aquecendo as águas geladas!

- O Homem Dino também faz parte da nossa Equipa Gelada. Quando concentrado, o Homem Dino lança fogo, de forma a descongelar lentamente o planeta.
- Temos mais um membro importantíssimo nesta equipa, a Mulher Imaginadora. Esta Super-heroína pode criar tudo o que deseja. Cria novas casas para os sobreviventes e ajuda a derreter este gelo arrebatador com os seus aquecedores gigantes.

UMA SALVA DE PALMAS PARA A NOSSA **EQUIPA GELADA!**

Mas estes fantásticos não param por aqui! Preparem-se para a chegada da nossa “**Equipa Recuperação**”, que ajuda os sobreviventes a terem casas e comida. Mas esta Super-Equipa também tem apanhado alguns traquinas que tentam roubar comida ou objetos que não lhes pertencem. Uma salva de palmas para :

- **Cheese-Man!** Este extraordinário tapa os buracos da atmosfera com queijo. E não fica por aqui. Para os mais gulosos, este super-heróis distribui hambúrgueres.
- A fabulosa **Hermione/3D** tem o poder de criar todo o tipo de coisas no papel que depois ganham vida!
- Viram batatas explosivas a passar? É o **Potato Man!** As batatas deles ou explodem ou se transformam! Podem ser prédios ou chinelos!
- E todos adoramos ver a **Ana Rosa** a trabalhar com seu coração bondoso que transforma as suas rosas em comida para os pobres.
- Mas esta equipa ainda não está completa! Não nos podemos esquecer do **Homem vidro**. Ele consegue manipular o vidro para fazer tudo o que deseja. Já o vimos a utilizar os raios solares com os seus vidros fazendo pequenos fogos controlados.

Apertem os cintos porque estamos apenas a metade da transmissão!

Passamos agora para uma equipa que tem um especial carinho nos nossos corações, a “Equipa de Salvamento”!

- A Super Ginasta salva qualquer pessoa esticando as suas pernas. Se estiver presa numa árvore, numa gruta, ou numa pirâmide, não se preocupe, A Super Ginasta está quase a chegar!
- E não nos podemos esquecer da Super Lili. Esta Super Heroína espantamos com o seu poder de metal! Ela cria abrigos e resgata sobreviventes. É incrível!
- E nesta mistura Super temos o Lasanha Quente! Usa o seu molho quente para voar pelo vasto oceano, procurando sobreviventes com o poder de ler a mente. E, claro, salva todos com bolas de carne quente!
- Pensavam que me esquecia da Mulher Rainbow? Claro que não! É a esta equipa que ela pertence. Ela voa! Vomita arco-íris com hálito de fogo e

Consegue levantar objetos com a mente! Se isto não é ser super, não sei o que é!

E por último, mas não menos importante, temos a nossa equipa mais completa, a equipa sombra...uma equipa que não dá muito nas vistas mas que está sempre lá para nos ajudar!

- O Homem-gelo, apesar do nome tem um coração muito quentinho: tem o poder de parar o fogo e levitar o inimigo;
- O Homem-Bigodes, muito divertido, adora pregar partidas e cortar bigodes, no entanto, quando se trata de salvar alguém, leva a missão muito a sério estando sempre pronto para fazer uma barreira de fogo e afastar os inimigos.
- E agora o nosso Ninja do Kung-Fu, tem a capacidade de voar e tem o poder de soltar raios que paralisam quem quiser destruir o planeta. Com ele ninguém se mete!
- Esta equipa é grande, ainda temos muitos super heróis para apresentar. Por isso passamos ao próximo, apresento-vos SObit, que tem o poder da telécinesia. Tem a mente mais poderosa desta equipa! É melhor não se aproximarem muito dela senão ainda vão parar lá fora e não veem o espetáculo!
- Agora recebemos alguém muito completo...ele chama-se Homem-Tudo. Não é espetacular? Ele chama-se Homem-Tudo porque ele cria tudo! Tudo!! Estão a perceber? Como por exemplo um escudo, ou um capacete, ou um chapéu, ou um pão com manteiga...e não saía daqui hoje. Próximo!!
- Ahhh o nosso Homem-Tímido. É tímido mas muito corajoso, se tiveres o Homem-Tímido perto de ti estás protegido dos inimigos: ele tem o sangue tímido que faz com que os inimigos fujam dele e de quem perto dele está.
- E por último apresentamos outra das nossas heroínas fundamentais nesta equipa, com ela nunca vamos ter sede! A Mulher Guarda-Chuva. Com a força do seu guarda chuva lança água!

CENA 3

(Música - i am a spy - gregoire Lourme

- Fazem círculo e grito de guerra;

- No fim juntam-se com a sua posição de super herói

2 - Estão todos preparados?

3 - Mas afinal como é que chegamos até aqui?

4 - O fumo dos carros

5 - dos barcos,

6 - das fábricas.

7 - Esse fumo foi matando as plantas

8 - e os animais.

9 - O plástico também!

10 - Não só no mar, mas na terra.

11 - Aquela fábrica que explodiu causou muitos problemas.

12 - Não nos podemos esquecer que a grande culpa é do petróleo e dos gases poluentes!

13 - Nada disso pode voltar a acontecer!

(14) - Tens razão.

15 - Se gostamos do planeta temos que cuidar dele.

16 - Só trabalhando todos juntos faremos a diferença.

17 - Tenham atenção, da próxima vez pode não haver Super Heróis para salvar o mundo.

18 - Mas desta vez estamos cá nós para vos proteger.

19 - Todos preparados?

20 - Mais era impossível!

21 - Vamos salvar o mundo!

Mariana e Ana: SUPER HERÓIS! AÇÃO! (fazem posição super-heroi, musica, luz forte)

(blackout)

4º C – Super-Heróis em 2060

Professora - Esta é a escola de Super Heróis! Esta escola tem como alunos, seres humanos com capacidades extraordinárias, capazes de salvar a Humanidade da fome e da Guerra.

Ana Palma - Estamos no ano de 2060 e todos os seres humanos vivem em abrigos debaixo da terra. Não chove, as tempestades de areia derrubam qualquer hipótese de colheita agrícola e as reservas começam a falhar.

Maria - A Humanidade confia que os alunos da escola de Super Heróis os pode salvar.

(Apresentação alunos: Aluno nº1 Super (nomes pequena história dos poderes) chamar todos os alunos à frente (relembrar as histórias que eles criaram)

Personagens:

Maria - Lady Miau - Transforma tudo em animais e fala com animais - Vai ajudar a que haja mais animais porque estão em via de extinção

Ana Júlia - Paralizts - paralisa as pessoas que fazem mal

Margarida - Super Forte

Homem Gelo - cria gelo e fogo. congela e queima os inimigos.

Homem Pedra - cria pedras com a mente e tem controlo sobre todas as pedras

ANEXO B – FOTOGRAFIAS

FOTOGRAFIAS ESCOLA SANTA CLARA



Imagem 1 - Exterior Escola Santa Clara

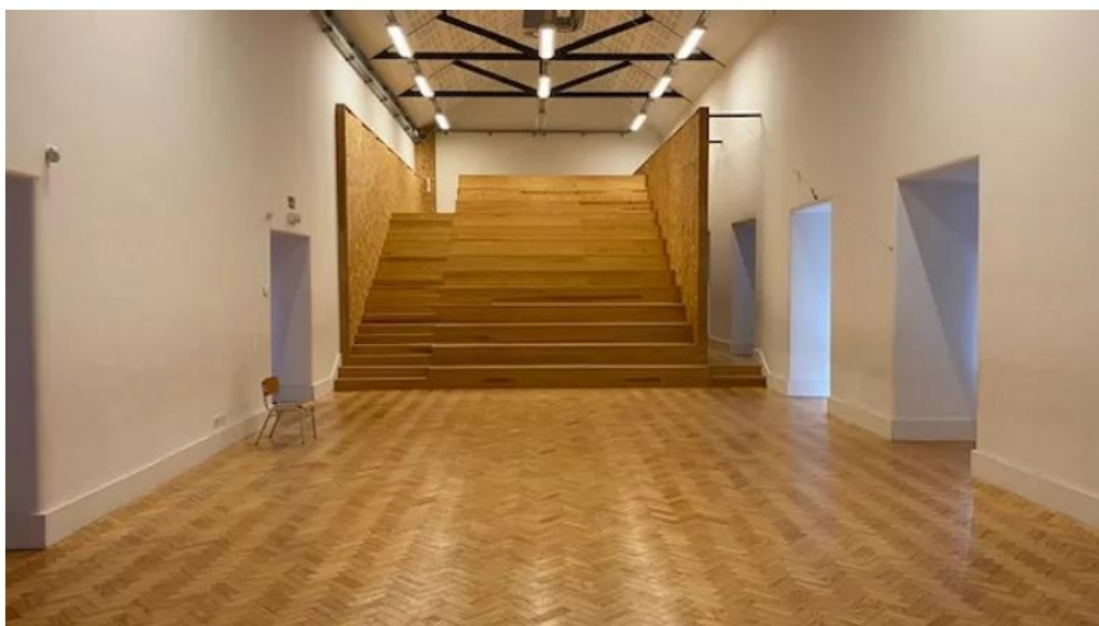


Imagem 2 – Sala Polivalente (onde eram realizadas as sessões)

FOTOGRAFIAS TEATRO TABORDA



Imagem 3 – Interior Teatro Taborda no final do séc. XX



Imagem 4 – Auditório Teatro Taborda atualmente

FOTOGRAFIAS PROCESSO E APRESENTAÇÃO FINAL



Imagem 5 – Sessão Construtores de Histórias no Teatro da Garagem



Imagem 6 – Sessão na Escola Santa Clara



Imagem 7 – Apresentação final no Teatro da Garagem