



**GRUPO DE ESTUDOS EM PRÁTICAS ARTÍSTICAS E PEDAGÓGICAS
NA EDUCAÇÃO INFANTIL (PAPEI)**

HISTÓRIAS: PORTAS PARA ACESSAR O BRINCAR

PROPOSTAS DE EXPERIMENTAÇÃO DA LINGUAGEM TEATRAL

Adriana Moreira Silva
Isabelle Alves Brandão
Priscilla Kelly Silva Vieira

Organização
Adriana Moreira

Revisão ortográfica e assistência editorial
Inês Saber

Designer gráfico
Luciana Bittencourt
Juliana Bittencourt

Analista de mídias sociais
Pedro Henrique de França

Apoio

Curso de Licenciatura em Teatro (UNIFAP)

Departamento de Pesquisa UNIFAP (DPQ)

Grupo de Pesquisa NECID - Núcleo de Estudos em Espaços Culturais, Inclusivos e Deliberativos-.

Este material é elaborado com recursos financeiros proveniente do programa de Financiamento Auxílio ao Pesquisador da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Edital Nº 003 /2021 - PROPESPG/DPq/NITT/UNIFAP.

Esta é uma edição eletrônica (e-book) não comercial, que não pode ser vendida nem comercializada em hipótese nenhuma. É possível compartilhar (copiar e redistribuir o material) desde que se faça o crédito apropriado.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Silva, Adriana Moreira
Histórias : portas para acessar o brincar
[livro eletrônico] : propostas de experimentação
da linguagem teatral / Adriana Moreira Silva,
Isabelle Alves Brandão, Priscilla Kelly Silva
Vieira ; organização Adriana Moreira. -- 1. ed. --
Macapá, AP : Ed. da Autora, 2022. -- (Grupo de
estudos em práticas artísticas e pedagógicas na
educação infantil (papei)

Bibliografia.
ISBN 978-65-00-46659-1

1. Educação infantil 2. Teatro I. Brandão,
Isabelle Alves. II. Vieira, Priscilla Kelly Silva.
III. Moreira, Adriana. IV. Título V. Série.

22-113904

CDD-372

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação infantil : Aprendizado 372

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

SUMÁRIO

ABRIR AS PORTAS	2
PASSAR PELA PORTA	7
ROTEIRO PARA A PROPOSTA 01: HISTÓRIAS OU CONTOS TRADICIONAIS	11
<i>PROPOSTA 01: HISTÓRIAS OU CONTOS TRADICIONAIS</i>	12
Apresentação do conto <i>O Soldadinho de Chumbo</i>	13
Práticas de experimentação da linguagem teatral	18
ROTEIRO PARA A PROPOSTA 02: HISTÓRIA INSPIRADA NA PERSPECTIVA DO DRAMA	26
<i>PROPOSTA 02: HISTÓRIA INSPIRADA NA PERSPECTIVA DO DRAMA</i>	27
Apresentação da história: <i>O sumiço da poção mágica</i>	28
Práticas de experimentação da linguagem teatral	30
ROTEIRO PARA A PROPOSTA 03: LENDAS AMAZÔNICAS	38
<i>PROPOSTA 03: LENDAS AMAZÔNICAS</i>	39
Apresentação da História: <i>A lenda do Tarumã</i>	40
Práticas de experimentação da linguagem teatral	43
REFERÊNCIAS	52
SOBRE AS AUTORAS E O PAPEI	54

ABRIR AS PORTAS...

Este material didático nasce do desejo de compartilhar histórias, informações, brincades e experiências. Quando criança, o verbo COMPARTILHAR se fazia muito presente nas minhas brincadeiras. Eu, meus primos e primas comíamos, às escondidas, muitas amoras colhidas da árvore do vizinho. Havia um desejo pela ficção do brincar e do inventar, ao mesmo tempo, que este desejo se misturava à realidade

A imaginação presente naquela situação me fazia sentir como uma daquelas heroínas das histórias capaz de se arriscar entre os galhos da árvore, pular com agilidade em cima do teto frágil de um galinheiro que nos separava das tão saborosas amoras e ser sorrateira para não ser apanhada pelos vilões. Em contrapartida, havia naqueles momentos uma tensão real porque, de fato, colocávamo-nos em certo grau de risco com o perigo iminente de escorregar de uma altura ou de algum adulto chegar e aquela situação gerar uma “tomada de bronca” daquelas de arregalar os olhos e ouvidos. O mais intenso prazer residia em compartilhar esses sentimentos, percepções, invenções, memórias e descobertas com outras pessoas.

COMPARTILHAR: princípio básico do fazer teatral e também das crianças.

Tal qual as crianças em suas experiências no mundo, quando faço teatro compartilho a mim mesma, porque algo pulsa: o medo, a coragem, o desejo, o grito que torce a garganta, a dor no peito e um desconforto que me leva a algum lugar: “Que fluxos são esses que se intrometem no meu corpo e me arrastam para esses abismos de sentido, revolvendo o chão firme em que acreditava pisar? De onde eles vêm? Que risco é esse que preciso aceitar?”¹

Na infância, eu ainda não saberia ao certo e, ainda hoje, pouco conheço as respostas para as perguntas da pesquisadora Roseane Preciosa. Entretanto, o teatro ocupa um lugar gelatinoso em minha vida. É geleia... se faz geleia... Geleia que, como bem disse Clarice Lispector² foi capaz de mostrar a “minha deformação

¹ Preciosa, 2010, p.03.

² Lispector, 2016, p.270



essencial. Deformada sem me derramar” eu senti que podia lançar-me neste lugar. Passei, então, a devolver para o mundo sob distintas formas o meu transbordamento enquanto ser humano: estar como professora de teatro na Educação Infantil por dez anos foi uma delas e, agora, elaborar este material didático também é outra forma encontrada.

No decorrer das práticas que realizei junto às crianças pequenas³, eu fui descobrindo metodologias, ideias e possibilidades de fazeres teatrais, tais como, o jogo dramático, a contação de histórias, a imitação, a dramatização, a expressão corporal e o drama. Cada prática, com suas especificidades, me impulsionou a modificar a minha visão tanto sobre a infância quanto sobre a experimentação da linguagem teatral na Educação Infantil.

Hoje não atuo diretamente como professora de Teatro na Educação Infantil porque hoje sou professora do curso de Licenciatura em Teatro na Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Mas estar nesse outro espaço me permitiu outras formas de me reaproximar das crianças. Acompanhar a formação de professoras e professores que atuam com as crianças no ensino da arte e teatro abriu portas para manter uma aproximação entre teatro, educação e infância como parte das minhas pesquisas, das minhas histórias, dos meus pensamentos e anseios. O encontro e reencontro com pessoas somam contribuições para a elaboração deste material que a muito ansiei por fazer.

Em 2020, com a elaboração do meu projeto de pesquisa docente *O teatro e suas pedagogias: práticas e reflexões acerca da educação infantil*, inicio um levantamento de práticas e metodologias pelas quais perpassei no meu percurso como professora de teatro durante os 10 anos de atuação na Educação Infantil. Em 2021 o projeto foi contemplado como uma bolsa de iniciação científica PROBIC/UNIFAP⁴ ao qual se vincula a discente do curso de Teatro Isabelle Brandão. Seu plano de trabalho visa um levantamento bibliográfico acerca de quais práticas, metodologias e/ou propostas teatrais estão sendo utilizadas por professoras e professores de Teatro e/ou Artes Cênicas com crianças de 4 e 5 anos de idade nos últimos dez anos.

³ *Crianças pequenas* é um termo que uso para designar as crianças de da Educação Infantil (de 0 a 5 anos). É um termo, segundo Marina Marcondes Machado (2010), também usado por Merleau-Ponty em suas obras.

⁴ Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica financiadas pela UNIFAP.



A partir dessas pesquisas, iniciamos nesse mesmo ano, o grupo de estudos PAPEI – Práticas artísticas e pedagógicas na Educação Infantil – onde temos investigado sobre as infâncias a partir da perspectiva da sociologia e da fenomenologia. Lançar esse olhar para a infância ou para as infâncias⁵ nos permite como professoras e pesquisadoras adquirir outras formas de compreender a criança e, consecutivamente, a voltar-nos para os nossos próprios modos de se relacionar com ela. Ao fazer isso, podemos iniciar um processo de desconstrução de significados prévios sobre o que é ser uma criança no mundo e nos abrir para **compartilharmos** com as crianças as experiências que nos cercam.

Com base nesses estudos, o GRUPO PAPEI tem se aberto ao diálogo com a comunidade por meio de encontros online que visam a discussão entorno da educação, do teatro e da criança. O intuito é abrir espaço para que professores (as) repensem e reconstruam suas práticas em sala de aula a partir do desenvolvimento de uma visão sociológica e fenomenológica da presença da criança no mundo.

A sociologia da infância considera que o processo de socialização e interação da criança só pode ser compreendido em diálogo, em relação ativa com seus pares e com os adultos. Suas brincadeiras, brinquedos e o seu faz-de-conta são reflexões e interpretações das crianças sobre as situações vividas no cotidiano. A compreensão da criança como um ser social nos traz a visão de que em suas brincadeiras não são imitações da realidade do mundo do adulto. Isto é, elas não são receptoras passivas das informações, dos sentimentos, das sensações e das ações, elas constroem seus significados de modo relacional com o mundo.

Acessamos a fenomenologia a partir da perspectiva do filósofo francês Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), cujas considerações sobre o pensamento da criança são estabelecidas a partir de três aspectos: a maneira não-representacional da criança viver o mundo; o fato dela transitar entre realidade e imaginação na sua vida cotidiana (onírica) e seu pensamento polimorfo. As crianças não estariam, de acordo com os estudos fenomenológicos, representando o mundo, nem mesmo no seu brincar de faz-de-conta, elas estariam apenas

⁵ Este termo é usado por pesquisadores (as), especialmente, da Sociologia e Cultura da Infância que consideram as necessário olhar para as realidades distintas de ser criança, bem como, as múltiplas possibilidades que são determinadas por contextos sociais, naturais, geográficos, históricos específicos de cada criança. Por isso seria necessário levar em consideração a diversidade de perspectivas contidas na ideia de infância.



vivendo de modo intrínseco e incrustadas ao próprio mundo, ou seja, a criança está no mundo, assim como o mundo está nela. Sendo assim, seu pensamento é flexível e mutável. Ela cria suas próprias leituras do mundo enquanto o vivencia.

Em 2022 Universidade Federal do Amapá (UNIFAP) concedeu ao projeto de pesquisa o Auxílio Financeiro a Pesquisador⁶ e, com isso possibilitou a contratação de profissionais para contribuir com a realização das pesquisas já em andamento. Além disso, o auxílio permitiu inserir ações, que até então não estavam previstas, tais como a oferta de um curso teórico-prático gratuito para a comunidade e, a partir desse, a elaboração deste material didático, destinado a professores (as), pesquisadores (as), artistas da cena, famílias e quaisquer outras pessoas que se interessem pelos estudos sobre arte, educação e infância.

Para realizar essas duas novas ações, portanto, somou-se a mim e à Isabelle, as contribuições da artista, pesquisadora e mãe Priscilla Vieira para a escrita deste material e como mediadora das reflexões e das ações realizadas no curso intitulado de *Histórias: portas para acessar o brincar*. O enfoque de ambas as ações é o **compartilhamento** de práticas e de metodologias que podem auxiliar professoras e professores a experimentarem a linguagem teatral nas escolas com as crianças da Educação Infantil, tomando como ponto de partida a ludicidade, o brincar, o faz de conta, e a relação ente as crianças e seus pares e com os adultos. O curso teve duração de 6 horas e foi realizado de modo online no dia 18 de junho de 2022.

Este material que você agora acessa contém propostas de práticas teatrais voltadas para crianças de 4 e 5 anos de idade que podem ser adaptadas para crianças de outras faixas etárias, a depender do contexto e dos modos de mediação construídos pelo (a) professor (a). A partir de cada uma das três histórias de naturezas distintas, são apresentadas três possibilidades de aulas com duração entre cinquenta minutos a uma hora cada. São elas, respectivamente: *O soldadinho de chumbo*, *O sumiço da poção mágica* e *A lenda do Tarumã*. Para cada uma dessas histórias foram escolhidas três vertentes: uma história tradicional, uma história construída inspirada na perspectiva do drama, como método de ensino, e uma lenda de origem amazônica.

⁶ O Auxílio Financeiro a Pesquisador é a modalidade de fomento para financiamento de projetos de pesquisa a serem desenvolvidos sob a responsabilidade de um pesquisador ou grupo de pesquisa, visando à obtenção de resultados científicos, tecnológicos e/ou socioeconômicos ou para realização de eventos de natureza de pesquisa.



O material se estrutura com sugestões de propostas práticas, orientações e estratégias que oferecem, aos(às) professores (as) da linguagem teatral, pedagogos (as) e/ou estudantes do Teatro, possíveis direcionamentos para sua prática pedagógica e artística na Educação Infantil. Além disso, você irá se deparar com quadros denominados *Para saber* que trazem as intencionalidades pedagógicas de cada aula pensadas a partir da Base Nacional Curricular Comum (BNCC)⁷. Antes de iniciar cada história, você ainda encontrará um roteiro prévio com os nomes das brincadeiras e dos jogos tradicionais e, assim, poderá acessá-los livremente na medida em que sentir necessidade.

Com as pesquisas e as nossas próprias experiências, vimos a dificuldade da prática teatral na Educação Infantil se fazer presente fora de uma perspectiva que não reduza o brincar a momentos específicos, que não se espere resultados acabados. Por isso, buscamos criar um material que compreenda a aproximação dos elementos da linguagem teatral com a criança pequena por um viés investigativo e exploratório.

Não se pretende ter com este material uma fórmula mágica, pois isso seria contradizer nossas pesquisas e nossos convívios com as crianças. Visamos contribuir com todos e todas que almejam por vivências a partir das histórias e do brincar dentro do ambiente educacional. Na medida em que eu mergulho cada vez mais no universo das possibilidades de encontros entre o teatro e as crianças, mais se configura em mim uma espécie de *trajetória geleia*, inspirada na Geleia Viva⁸ de Clarice Lispector, ou seja, uma jornada escorregadia, inconsistente, deformada, com uma malemolência que impregna a vida pelos poros: de cores, suores, sabores, olhares, frustrações, medos, choro, riso e cansaço.

Sinto-me viva e desejo **COMPARTILHAR!!!**

Adriana Moreira

(coordenadora do grupo PAPEI)

⁷ Para conhecer mais sobre a BNCC acesse: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.

⁸ Publicada originalmente em 1964 em uma crônica do livro *Fundo de gaveta* e depois modificada e publicada no *A descoberta do mundo* em 1984.



PASSAR PELA PORTA...

O contar de uma história para as crianças na Educação Infantil se configura em um jogo entre quem conta e quem ouve; um jogo que inerentemente traz aprendizados como o desenvolvimento da oralidade e da memória, a interação social, o impulso a imaginação e ampliação do repertório vocal. A história é aquela que permite à criança explorar sua curiosidade, entender e construir o mundo a sua volta de um modo mais poético e inerentes às suas próprias experiências. Por isso, ter a história como ponto de partida do processo de experimentação da linguagem teatral é uma possibilidade de se pensar em uma formação não somente intelectual ou cognitiva, mas, social, cultural e estética.

Apresentadas em três vertentes distintas, as histórias que trazemos aqui nos convidam para acessar o imaginário, o simbólico, o sensível e o sensório. Os contos tradicionais trazem as imagens dos sonhos para a realidade. As imagens que os contos e histórias tradicionais trazem são passadas de geração em geração, se transformam ao longo dos tempos e repercutem no interior da criança. Para o pesquisador brasileiro Gandhi Piorsky (2017), essas imagens acionam a energia interior dos sujeitos, conduzem a questionamentos existenciais e nutrem as relações.

Primeiramente, veremos o enfoque sobre as histórias tradicionais. A primeira história é conto *O soldadinho de chumbo*, que nos permite imaginar que os brinquedos ganhando vida e assumindo um papel central na abordagem de temas como o amor, a transformação e o ato heroico. A segunda história, *O sumiço da poção mágica*, inspirada nas estratégias do drama, demonstra a possibilidade da construção de uma narrativa em contexto educacional de modo coletivo, ou seja, pautada nas brincadeiras e nas respostas das crianças às proposições. O drama é um método de ensino do teatro que ingressa no Brasil a partir dos estudos da professora e pesquisadora Beatriz Cabral (Biange).

Quando desenvolvido em espaços pedagógicos, torna-se uma atividade alicerçada em um contexto ficcional e explorada por meio da improvisação. O drama enquanto norte dessa experimentação da linguagem teatral permite a construção de uma narrativa de modo processual na medida em que a criança participa ativamente nas decisões e nos rumos que tomarão a narrativa da história. Assim, a presença de um conflito, a vivência de papéis e de personagens pelas



crianças e professores (as) e a tomada de um pré-texto⁹ como ponto de partida são algumas das estratégias apresentadas a seguir.

Buscando se relacionar ao contexto local de nosso trabalho, nós nos aproximamos das lendas amazônicas que fazem parte da cultura, interferem na formação e na construção da identidade das pessoas do norte do Brasil. Nessas são apresentadas tentativas de explicar a realidade, respostas às questões indecifráveis como a origem do mundo e o fim da humanidade. Essas narrativas, além de mostrar a capacidade onírica do ser humano, são um convite aberto a uma viagem a partir da imaginação, e ajudam a preservar a memória coletiva de um povo, na medida em que evidenciam seu pensamento acerca de temas diversos.

Sob outro aspecto, as histórias também permitem a inserção de elementos do próprio fazer teatral: o uso adereços e figurinos para caracterização de personagens; a dramatização de fragmentos da história; a imitação de movimentos corporais; a imaginação presente no brincar faz de conta e a possibilidade de ocupar vários papéis. Percebe-se, portanto, que a relação entre as histórias e o teatro se dá a partir do brincar; é brincando que poderemos conduzir as propostas e, assim, será possível aproximar a criança dos elementos e das vivências teatrais.

O brincar é como a criança compreende e dialoga com o mundo à sua volta, ou seja, ela é parte da construção do pensamento da criança. Para a pesquisadora e dramaturga Viviane Juguero, a brincadeira é o eixo de ligação entre o interior da criança e ao exterior do mundo. Por isso, é comum ver crianças projetarem em suas brincadeiras algo que gostariam de dizer. O brincar é uma experiência que se instaura no espaço-tempo, como uma forma de viver da criança, e que habita uma área que oscila entre o onírico e a realidade, proveniente do seu desejo de comunicação. Esse onírico é fragmentário, não-linear e efêmero, porque advém da realidade externa, sendo elaborado pelo interno da criança.

Com esse olhar sobre o brincar, o material apresenta alguns desdobramentos metodológicos para se construir uma prática de experimentação

⁹ Refere-se a um ponto de partida para a investigação cênica, podendo ser uma música, uma imagem, um objeto, um filme, um fragmento de texto literário ou dramático. "Serve de apoio para o desenvolvimento do processo; uma fonte a qual se pode recorrer para que não se perca a coerência dramática e da qual se pode retirar ideias e sugestões para novas situações e papéis a serem propostos aos participantes" (PEREIRA,2015, p.125).



da linguagem teatral com crianças pequenas: o jogo dramático, a imitação, a dramatização e os jogos tradicionais. Os jogos dramáticos estão presentes na obra *O jogo dramático infantil* de Peter Slade¹⁰. Apesar de seu livro não se fundamentar em um fazer teatral voltado para as crianças, suas ideias foram difundidas em uma perspectiva vinculada ao ensino do teatro, especialmente quanto a dramatização, a espontaneidade e a coletividade. Sendo assim, o jogo dramático nos oferta práticas que permitem estabelecer uma aproximação entre as crianças e linguagem teatral dentro do contexto escolar, especialmente, porque faz uma aproximação direta com o faz-de-conta – ponto de intersecção entre o teatro e o brincar. Por isso, a proposta para o ensino de teatro com os jogos dramáticos se aproxima da própria forma da criança pequena de apreender o mundo. Os jogos dramáticos se voltam para as histórias, narrativas, dramatizações, personagens e acabam por fomentar a própria experimentação da linguagem cênica pela criança, cuja finalidade não é calcada na produção de um produto final, mas, em um processo que pode enriquecer as novas experiências pelas quais elas estavam perpassando.

A imitação é algo recorrente nas propostas aqui apresentadas, pois traz a inserção do corpo e do movimento. O que chamamos de imitação se refere ao que acontece de maneira *isolada*, ou seja, são ações que derivam do contexto da história, mas, que não pressupõem que uma narrativa aconteça simultaneamente, tal qual, a dramatização. A criança com seu próprio corpo imita as características do ser ou objeto imaginado¹¹. A dramatização, por sua vez, é uma variação do jogo de imitação. Seu diferencial reside no fato de haver uma narração que acompanha o ato de imitar. Em resumo, a dramatização é uma forma mais genérica, pois permite perpassar toda história, mas sem dar ênfases muito específicas, o que permite as crianças criarem movimentações a partir de cenas inteiras ou fragmentos maiores da história.

¹⁰ *O jogo dramático infantil* de Peter Slade (*creativ Dramatics*) foi amplamente difundido no Brasil no período da Escola Nova. Segundo Santos (2012), se tornou um avanço em oposição as práticas teatrais que até então tinham hegemonia no espaço escolar. Juntamente com outros autores, como Winifred Ward, Slade, liga-se a uma abordagem das disciplinas artísticas vinculada a espontaneidade, a socialização, a originalidade e auto-liberação. Segundo Pupo (2005) as reflexões do autor é fruto de observações realizadas durante décadas com crianças de várias idades e foi publicado na Inglaterra em 1954.

¹¹ Ideias apresentadas de acordo com os estudos da professora Vera Lúcia Bertoni dos Santos no livro *Brincadeira e conhecimento: do faz-de-conta à representação teatral* (2004).



Com intuito de proporcionar práticas que permitam as crianças entrarem em contato com as memórias e as vivências longínquas que se conectam ao momento presente, temos também a presença dos jogos tradicionais neste material. Os jogos que chamamos de tradicionais são aqueles de caráter popular, parte das brincadeiras da infância de muitas gerações que sobrevivem com o passar do tempo, e que para sua realização pressupõem a compreensão de algumas regras. Estariam aí inclusos, por exemplo, os jogos de esconde-esconde, pique-pega, dança das cadeiras; coelho sai da toca, estátua, dentre outros.

O material aqui apresentado, portanto, reúne a partir do brincar e das histórias várias possibilidades de práticas que tornam possíveis a experimentação dos elementos da linguagem teatral na Educação Infantil. As histórias são importantes enquanto metodologias de ensino- aprendizagem em aulas de teatro, já que, como explica a professora de teatro Luciana Hartmann¹² ao contar, ouvir e brincar com as histórias, as crianças atualizam suas memórias, aprimoraram sua criatividade e organizaram suas próprias experiências vividas Além disso, a partir das histórias tem-se a possibilidade de estabelecer vínculos afetivos com as crianças, pois estas permitem que todas as pessoas envolvidas se sintam parte daquele momento no instante em que ele acontece.

Para você que está aqui, deixamos o convite para acessar o material e torná-lo parte de suas experimentações artísticas e pedagógicas. Este material é distribuído gratuitamente, por isso, aproveite para compartilhar estas experiências e disseminar as ideias que surgem a partir daqui com outras pessoas. Que possamos abrir as portas para outras e mais outras possibilidades do fazer teatral com a primeira infância. Este material é uma forma de reinventar o exercício do encontro e do **compartilhar**, algo tão essencial ao fazer teatral e as infâncias

Com afeto!

Adriana Moreira, Priscilla Vieira e Isabelle Brandão

¹² Hartmann, 2014



ROTEIRO PARA A PROPOSTA 01: HISTÓRIAS OU CONTOS TRADICIONAIS

MATERIAIS E PREPARAÇÃO DO ESPAÇO

APRESENTAÇÃO DO CONTO "O SOLDADINHO DE CHUMBO"

PRÁTICAS DE EXPERIMENTAÇÃO DA LINGUAGEM TEATRAL

Aula 01

O mestre mandou

Contaçãõ de história

Caixa do presente

Aula 02

Contaçãõ de história

Baile no castelo

Aula 03

Barquinhos

Barriga do peixe

Soldadinhos derretidos

Brincadeira livre



PROPOSTA 01: HISTÓRIAS OU CONTOS TRADICIONAIS

Por Priscilla Vieira

Conto: *O Soldadinho de Chumbo*

Materiais e Preparação do Espaço

Materiais sugeridos para as três aulas:

- 1 aparelho de som ou celular
- Caixa de som (opcional)
- 1 mochila de acampamento (opcional: ser do tipo militar)
- 1 apito
- 1 binóculo
- 1 lanterna
- 1 caixa de papelão tamanho médio
- 1 Tecido grande leve
- Chapéus de jornal (um para cada criança);
- Lencinhos de tecido leve aproximadamente 50x50 cm (um para cada criança)
- Bambolês (um para cada criança)
- Barquinhos de papel (um para cada criança)
- 1 soldadinho de chumbo

Preparação do espaço físico: Tratando-se de uma sala de aula, é recomendado afastar mesas e cadeiras de modo que haja mais espaço vazio. Se a escola possuir um salão mais amplo pode ser uma oportunidade para experimentá-lo com as crianças. Para esta história construiremos um espaço de brincadeira o qual dividiremos em das seguintes formas: roda e espaço total da sala.



Apresentação do conto *O Soldadinho de Chumbo*

Orientações gerais sobre a história: Nesta proposta não é imprescindível contar a história, mas sim conhecê-la e assimilá-la a fundo para poder vivenciar com as crianças seus aspectos principais através das brincadeiras. O objetivo não é contá-la de forma linear e sim proporcionar uma experiência desta história através de estímulos sensoriais, despertando assim a vontade da criança em participar e explorar.

A história a seguir está dividida em trechos de forma que o (a) professor (a) possa se guiar com mais facilidade. A proposta completa está detalhada nos tópicos "[Aula 1](#)", "[Aula 2](#)" e "[Aula 3](#)". Os objetos que serão utilizados para narrar a história durante as três aulas (caixa com binóculo; caixa com telefone, pedaço de tecido, uma lanterna; chapéus de jornal e lençinhos de tecido bem leve; barquinhos de papel e tecido grande serão colocados dentro da mochila em ordem de uso.

Estratégias para se contar a história: O (a) professor (a) terá o papel de condutor (a) da atividade, de narrador (a), além de brincar de ser alguns personagens. Portanto, usaremos objetos, músicas, dispositivos sonoros e acessórios para deixarem o contar e as brincadeiras mais divertidas. A história está pensada para ser contada em três aulas.

Para que o (a) professor (a) possa estar mais confiante para narrar a história precisa ter consigo os objetos aqui propostos. Neste caso, o objeto mochila é de suma importância porque dentro dela estarão guardados os outros objetos e nos permitirá o efeito surpresa. A mochila estará com o (a) professor (a) durante todas as três aulas.

O Soldadinho de Chumbo¹³

Trecho 1: A loja de brinquedos

Numa loja de brinquedos havia uma caixa de papelão com vinte e cinco soldadinhos de chumbo, todos iguaizinhos, pois haviam sido feitos com o mesmo molde. Apenas um deles tinha uma única perna, como fora o último a ser fundido,

¹³É apresentado neste material uma adaptação do conto de Hans Christian Andersen.



faltou chumbo para completar a outra perna. Mas o soldadinho pernetá logo aprendeu a ficar em pé sobre a única perna e não fazia feio ao lado dos irmãos.

Esses soldadinhos de chumbo eram muito bonitos e elegantes, além disso, tinham feições de soldados corajosos e cumpridores do dever.

Os valorosos soldadinhos de chumbo aguardavam o momento em que passariam a pertencer a uma criança.

Chegou o dia em que a caixa foi dada de presente de aniversário a um garoto. Foi o presente de que ele mais gostou:

— Que lindos soldadinhos! — exclamou maravilhado. E os colocou enfileirados sobre a mesa, ao lado dos outros brinquedos. O soldadinho de uma perna só era o último da fileira.

Trecho 2: O Soldadinho, a Bailarina e o Geniozinho

Ao lado do pelotão de chumbo se erguia um lindo castelo de papelão, um bosque de árvores verdinhas e, em frente, havia um pequeno lago feito de um pedaço de espelho.

A maior beleza, porém, era uma jovem que estava em pé na porta do castelo. Ela também era de papel, mas vestia uma saia de tule bem franzida e um a blusa bem justa. Seu lindo rostinho era emoldurado por longos cabelos negros, presos por uma tiara enfeitada com uma pequenina pedra azul. A jovem era uma bailarina e por isso mantinha os braços erguidos em arco sobre a cabeça.

O soldadinho a olhou longamente e logo se apaixonou, e pensando que, tal como ele, aquela jovem tão linda tivesse uma perna só.

À noite, antes de deitar, o menino guardou os soldadinhos na caixa, mas não percebeu que aquele de uma perna só caíra atrás de uma grande cigarreira. Quando os ponteiros do relógio marcaram meia-noite, todos os brinquedos se animaram e começaram a aprontar mil e uma. Uma enorme bagunça! Os soldadinhos de chumbo, fechados na caixa, golpeavam a tampa para sair e participar da festa, mas continuavam prisioneiros. Mas o soldadinho de uma perna só e a bailarina não saíram do lugar em que haviam sido colocados. Ele não conseguia parar de olhar aquela maravilhosa criatura.



De repente, se ergueu da cigarreira um homenzinho muito mal-encarado. Era um gênio ruim, que só vivia pensando em maldades. Assim que ele apareceu, todos os brinquedos pararam amedrontados, pois já sabiam de quem se tratava.

Fragmento de texto falado pelo Geniozinho: — Ei vocês, o que estão fazendo aqui? E você soldadinho, por que não está na caixa, com seus irmãos? Amanhã vou dar um jeito em você, você vai ver! Pode esperar.

Trecho 3: A Rua

Na manhã seguinte, o menino tirou os soldadinhos de chumbo da caixa, recolheu aquele de uma perna só, que estava caído atrás da cigarreira, e os arrumou perto da janela. O soldadinho de uma perna só, como de costume, era o último da fila.

De repente, a janela se abriu, batendo fortemente as venezianas. Teria sido o vento, ou o geniozinho maldoso? E o pobre soldadinho caiu de cabeça na rua.

O menino viu quando o brinquedo caiu pela janela e foi correndo procurá-lo na rua. Mas não o encontrou. Logo se consolou: afinal, tinha ainda os outros soldadinhos, e todos com duas pernas.

Para piorar a situação, caiu um verdadeiro temporal. Quando a tempestade foi cessando, e o céu limpou um pouco, chegaram dois moleques. Eles se divertiam, pisando com os pés descalços nas poças de água. Um deles viu o soldadinho de chumbo e exclamou:

— Olhe! Um soldadinho! Será que alguém jogou fora porque ele está quebrado?

— É, está um pouco amassado. Deve ter vindo com a enxurrada.

— Não, ele está só um pouco sujo.

— O que nós vamos fazer com um soldadinho só? Precisaríamos pelo menos meia dúzia para organizar uma batalha.

— Sabe de uma coisa? — Disse o primeiro garoto. — Vamos colocá-lo num barco e mandá-lo dar a volta ao mundo.

E assim foi. Construíram um barquinho com uma folha de jornal, colocaram o soldadinho dentro dele e soltaram o barco para navegar na água que escorria pela rua.



Trecho 4: O Barco e o Rato

Apoiado em sua única perna, o soldadinho de chumbo procurava manter o equilíbrio. O barquinho dava saltos e esbarrões na água lamacenta, acompanhado pelos olhares dos dois moleques que, entusiasmados com a nova brincadeira, corriam pela calçada ao lado.

Lá pelas tantas, o barquinho foi jogado para dentro de um bueiro e continuou seu caminho, agora subterrâneo, em uma imensa escuridão. Com o coração batendo fortemente, o soldadinho voltava todos seus pensamentos para a bailarina.

De repente, viu chegar em sua direção um enorme rato de esgoto, olhos fosforescentes e um horrível rabo fino e comprido, que foi logo perguntando:

— Você tem autorização para navegar? Então? Ande, mostre-a logo, sem discutir.

O soldadinho não respondeu e o barquinho continuou seu incerto caminho. Enfim, o soldadinho viu ao longe uma luz e respirou aliviado: aquela viagem no escuro não o agradava nem um pouco. Mas infelizmente, a água do esgoto chegara a um rio, com um grande salto; rapidamente, as águas agitadas viraram o frágil barquinho de papel.

O barquinho virou, e o soldadinho de chumbo afundou. Mal tinha chegado ao fundo, apareceu um enorme peixe que, abrindo a boca, engoliu-o.

Trecho 5: Barriga do Peixe

O soldadinho se viu novamente numa imensa escuridão, espremido no estômago do peixe. E não deixava de pensar em sua amada: "O que estará fazendo agora sua linda bailarina? Será que ainda se lembra de mim?".

E, se não fosse tão destemido, teria chorado lágrimas de chumbo, pois seu coração sofria de paixão.

Passou-se muito tempo — quem poderia dizer quanto? E, de repente, a escuridão desapareceu.



Trecho 6: O soldadinho e o Fogo

O soldadinho ouviu quando disseram: — Olhe! O soldadinho de chumbo que caiu da janela!

Sabem o que aconteceu? O peixe havia sido fígado por um pescador, levado ao mercado e vendido a uma cozinheira que trabalhava na casa do menino que ganhara o soldadinho no aniversário. Ao limpar o peixe, a cozinheira encontrara dentro dele o soldadinho de perna única. Ela levou-o para o garotinho, que fez a maior festa ao revê-lo. Lavou-o com água e sabão, para tirar o fedor de peixe. Limpinho e lustroso, o soldadinho foi colocado sobre a mesma mesa em que estava antes de voar pela janela. Na porta do castelo, lá estava ela, a bailarina: sobre uma perna só, com os braços erguidos acima da cabeça, mais bela do que nunca.

O soldadinho olhou para a bailarina, ainda mais apaixonado. Sentia-se feliz apenas por estar novamente perto dela e poder amá-la. Se pudesse, ele contaria toda sua aventura; com certeza a linda bailarina iria apreciar sua coragem.

Enquanto o soldadinho pensava em tudo isso, o garotinho brincava tranquilo com o pião.

De repente como foi, como não foi — é caso de se pensar se o geniozinho ruim da cigarreira não metera seu nariz —, o garotinho agarrou o soldadinho de chumbo e atirou-o na lareira, onde o fogo ardia intensamente.

O pobre soldadinho viu a luz intensa e sentiu um forte calor. Sua única perna estava amolecendo. As belas cores do uniforme, o vermelho escarlate da túnica e o azul da calça perdiam suas tonalidades. O soldadinho lançou um último olhar para a bailarina, que retribuiu com silêncio e tristeza. Ele sentiu então que seu coração de chumbo começava a derreter — não só pelo calor, mas principalmente pelo amor que ardia nele.

Naquele momento, a porta escancarou-se com violência, e uma rajada de vento fez voar a bailarina de papel diretamente para a lareira. Bastou uma labareda e ela desapareceu. O soldadinho também se dissolveu completamente.

No dia seguinte, a arrumadeira, ao limpar a lareira, encontrou no meio das cinzas um pequenino coração de chumbo: era tudo que restara do soldadinho. Da pequena bailarina de papel só restou a minúscula pedra azul da tiara, que antes brilhava em seus longos cabelos negros.



Práticas de experimentação da linguagem teatral

Aula 01



Materiais:

- 1 mochila (opcional: ser do tipo acampamento militar)
- 1 apito
- 1 caixa de papelão média envolvida com muitas capas de papel de presente
- 1 binóculo
- 1 Aparelho de som ou celular
- 1 caixa de som (opcional)
- 1 soldadinho de chumbo

1. O Mestre Mandou: O(a) mestre é escolhido pelos participantes, neste caso, o primeiro mestre será o (a) professor (a). Os participantes deverão seguir as ações que o "mestre mandar". Antes de qualquer ação proposta o mestre deve dizer "o mestre mandou...". Por exemplo: O mestre mandou marchar como um soldado!

Orientação sobre a brincadeira: O primeiro mestre é o (a) professor (a) que usa um apito para marcar cada comando dado. Logo, pode-se perguntar se alguma criança tem o desejo de sê-lo. Caso aceitem, permitir elas guiem a brincadeira usando também o apito. O número de participantes vai depender da quantidade de crianças disponíveis para ser o mestre e do tempo disponível para a aula. No final, o (a) professor (a) retoma o papel de mestre para formar uma roda.

Estratégias para o (a) professor (a): O (a) professor (a) narrador (a) começará a atividade caracterizado (a) de soldado usando a mochila, um apito e uma pintura



simples no rosto, brincando de faz-de-conta dando início à proposta prática¹⁴. O (a) professor (a) caracterizado (a), apresenta-se como um soldado (o mestre) convida as crianças para a primeira brincadeira: "O Mestre Mandou".

2. Contação da história: Agora todos sentados na roda inicia-se a contação da história.

Trecho 1: A loja de brinquedos do texto *O Soldadinho de chumbo*.

Orientação pra contação da história: Nesse trecho 1 da história o (a) professor (a) utilizará a caixa e representará além de narrador (a) o próprio soldadinho a partir de movimentações e da caracterização de soldado.

Estratégias para o (a) professor (a): Quando finaliza o trecho o (a) professor (a) narrador (a) tira da mochila uma caixa de presente misteriosa. Inicia-se a brincadeira do "Caixa do Presente".

3. Caixa do Presente: Todas as crianças estão em roda. O presente está envolvido em muitos papéis. Ao som da música *Fogaraccia* de Nino Rota¹⁵ o presente vai passando de mão em mão na roda. Quando o (a) professor (a) faz uma pausa na música, o presente para de rodar. A criança que o tem em mãos retira uma capa de papel. Quando volta a música o presente volta a girar. A brincadeira se repete até finalmente descobrirem qual é o presente.

Estratégias para o (a) professor (a): O (a) professor (a) com o presente em mãos indaga as crianças com frases como "O que será que tem dentro da caixa?", "O que faremos com ela?", "E se abrimos?" podem ser usadas. A ideia é despertar a curiosidade das crianças.

Orientação para a brincadeira: A brincadeira irá revelar um acessório que pertencia ao Soldadinho de Chumbo, neste caso um binóculo. Após o objeto ser revelado passa de mão em mão pela roda onde é examinado por todos. Logo o (a) professor (a) o incorpora à sua caracterização de soldado e faz o convite para a próxima brincadeira "Estátuas".

¹⁴ Pode-se agregar outros objetos que completem a imagem deste personagem como botas, roupa com estampa militar, capacete, rádio, etc.

¹⁵ Disponível:

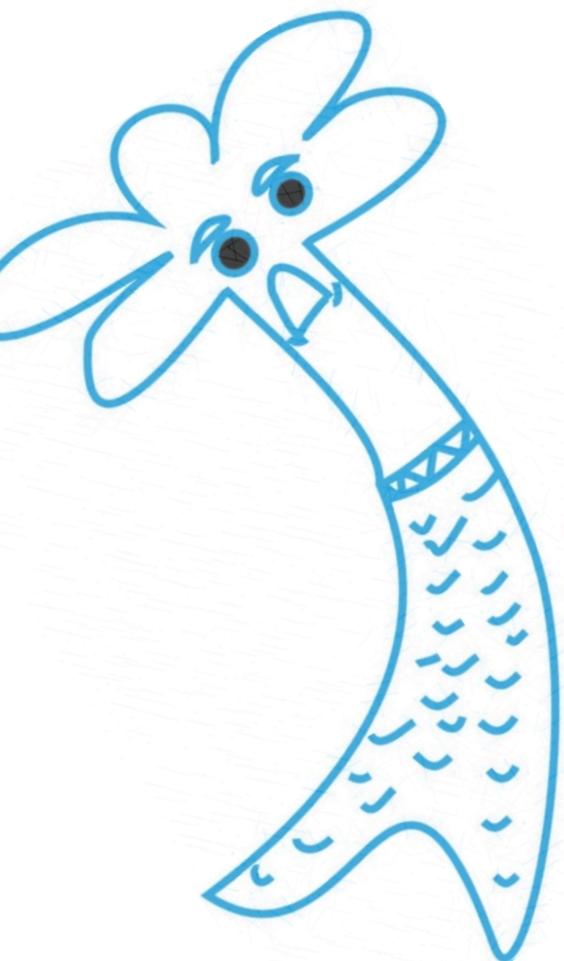
(<https://www.youtube.com/watch?v=QOL5MGhZfoY&list=PLF68F18DB0AE1CC22&index=2>)



4. Estátuas: Ao som da música *L'Emiro E le Sue Odalisch* de Nino Rota¹⁶ as crianças dançam e quando a música para todos fazem uma estátua. Cada estátua que se movimenta é convocada a ir com o (a) professor (a) e passa a ajudá-lo a examinar as demais.

Orientações sobre a brincadeira: O (a) professor (a) deixa claro que as estátuas podem respirar e piscar e usa o binóculo para observar todos os movimentos.

Estratégias para o (a) professor (a): O (a) professor (a) usará um binóculo para analisar minuciosamente cada uma das estátuas. O (a) professor (a) poderá sugerir alguns temas para as estátuas como “soldado”, “soldado de uma perna só”, “todos marchando em fila”, “em posição de combate”, etc. O último movimento sugerido pode ser “soldados sentados em roda”.



PARA SABER:

Aspectos teatrais: expressividade corporal, ritmo, sonoridades vocais, imaginação e narrativas.

Aspectos pedagógicos: coordenação motora, imitação, coletividade, atenção e ludicidade.

Para observar: Quais formas corporais trazidas pelas crianças? Quais as variedades musicais você, como professor (a) apresenta às crianças?

Disponível:

(<https://www.youtube.com/watch?v=BtndxvmHbyI&list=PLF68F18DB0AE1CC22&index=5>)



Aula 02



Materiais:

- 1 caixa de papelão tamanho médio
- 1 telefone celular ou aparelho de som
- 1 caixa de som (opcional)
- 1 pedaço de tecido de tamanho médio, leve e com transparência
- 1 lanterna
- Lencinhos de tecido leve aproximadamente 50x50 cm (um para cada criança)
- Chapéus de jornal (um para cada criança)
- 1 soldadinho de chumbo

1. Contação da história: Para contar o **Trecho 2: O Soldadinho, a Bailarina e o Geniozinho**, O (a) professor (a) retira de sua mochila uma caixinha surpresa. Abre a caixinha e encontram um telefone onde está gravado o **Trecho 2**. Também há um pedaço de tecido, uma lanterna, chapéus de jornal e lencinhos de tecidos. Liga o telefone dispara o trecho da história para as crianças escutarem. Ao fim da gravação, o (a) professor (a) irá se caracterizar de Geniozinho o usando o tecido ou plástico e uma lanterna e falará o fragmento de texto abaixo em direção às crianças como se elas fossem os brinquedos da história. As crianças estarão em roda.

Fragmento de texto falado pelo Geniozinho: — Ei vocês brinquedos, o que estão fazendo aqui? Por que não estão guardados E onde está aquele soldadinho pernetá? Amanhã vou dar um jeito em você, soldadinho! Pode esperar.

Orientação sobre a contação de história: O (a) professor (a) irá se caracterizar de outro personagem, no caso o Geniozinho. Aproveite para explorar sua voz e corpo, estabelecendo uma interação com as crianças. O (a) professor (a) voltará

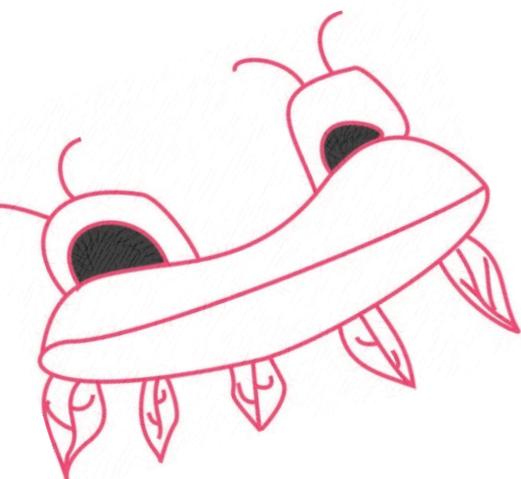


a abrir a caixa e mostrará para as crianças os chapéus e lençinhos: “Que tal um grande baile no castelo?” O (a) professor deixará evidente que cada criança poderá escolher o adereço que quiser para dançar.

Importante: Como fazer a caracterização? Enrole o tecido ou plástico pela cabeça e colo e use a lanterna abaixo do queixo iluminando a cabeça. Em casa, antes da aula pesquise formas corporais para o Geniozinho, explore também sua voz a fim de encontrar uma variação que sirva para o personagem.

2. Baile no Castelo: Ao som da música *Jazz Suite, Waltz No. 2* de Dmitri Shostakovich¹⁷, o (a) professor (a) narrador deixa o espaço livre para que as crianças brinquem e dancem da maneira que queiram, espontaneamente. Quando o final da música se aproxima o (a) professor (a) vai colocando no espaço alguns bambolês e convida as crianças a descansarem dentro de um bambolê, assim como os brinquedos foram descansar logo após brincarem juntos à noite. Neste momento coloca para tocar o **Trecho 3: A Rua** que também está gravado.

Orientação para a brincadeira: O (a) professor (a) distribui acessórios para as crianças perguntando quem gostaria de usar chapéu e quem prefere lenço. Lembrando que cada um escolhe o que quer usar.



PARA SABER:

Aspectos teatrais: expressividade corporal, ritmo, sonoridades vocais, caracterização, imaginação e narrativas.

Aspectos pedagógicos: coordenação motora, coletividade, atenção e ludicidade.

Para observar: Como as crianças receberam a história através de outra forma de contar (modo gravado)? Como se relacionaram com o personagem Geniozinho?

¹⁷ Disponível em: (<https://www.youtube.com/watch?v=7UIHI0oJEpg>)



Aula 03



Materiais:

- 1 aparelho de som ou celular
- 1 caixa de som (opcional)
- 1 mochila de acampamento (opcional: ser do tipo militar)
- 1 apito
- 1 binóculo
- 1 lanterna
- 1 caixa de papelão tamanho médio
- 1 Tecido grande leve
- Chapéus de jornal (um para cada criança)
- Lencinhos de tecido leve aproximadamente 50x50 cm (um para cada criança)
- Bambolês (um para cada criança)
- Barquinhos de papel (um para cada criança).
- 1 soldadinho de chumbo

1. Barquinhos: Em cima de um tecido grande a ideia é fazer os movimentos que o barquinho do soldadinho faz na história. O (a) professor (a) narra o **Trecho 4 O Barco e o Rato** enquanto seguram o barquinho com as mãos e o manipulam realizando movimentos que são estimulados pela narrativa. Ao final deste trecho o (a) professor (a) retira da mochila um grande tecido e indica às crianças para entrem embaixo dele e diz: "É a barriga do peixe!"

Estratégias para o (a) professor (a): Previamente a brincadeira o (a) professor (a) retomará a organização em espacial em roda. O (a) professor (a) está caracterizado de soldado. Recordam entre do trecho da história da última aula. O (a) professor (a) pergunta "O que acontecerá com o Soldadinho de Chumbo?" e aí retira da mochila muitos barquinhos de papel e distribui entre as crianças.

Orientação para as brincadeiras: Cada criança receberá um barquinho de papel e brincará com o (a) professor (a) durante a contação do **Trecho 4: O Barco e o Rato**.



2. Barriga do Peixe: as crianças e o (a) professor(a) estarão embaixo do tecido ou “dentro da barriga do peixe”. A ideia é que fiquem todos apertadinhos. E aí debaixo segue a contação da história do **“Trecho 5: Barriga do Peixe”**. Quando finaliza retira o tecido de cima das crianças e as convida a entrarem e saírem novamente de dentro da barriga do peixe repetidas vezes. Ao finalizar as crianças guardam os barquinhos dentro da mochila e permanecem no mesmo lugar onde estão sentadas. O (a) professor (a) narrador (a) conta o **“Trecho 6: O Soldadinho e o Fogo”** finalizando a história.

3. Soldadinhos Derretidos: O (a) professor (a) disponibiliza os bambolês no espaço. Ao som do apito, as crianças devem ocupar um bambolê e “derreter”. A brincadeira se repete algumas vezes.

4. Brincadeira Livre: O (a) professor (a) apresenta às crianças os elementos: apito, mochila, os chapéus, os lencinhos, o binóculo, os tecidos ou plástico, a lanterna e os barquinhos. Ao som da música *Le Notti Di Cabiria* de Nino Rota¹⁸ todas são convidadas a brincarem, experimentando as possibilidades de relação e interação com estes materiais no espaço e entre seus pares.

Orientação para a brincadeira: Para a Brincadeira livre, o (a) professor (a) convida as crianças para brincarem com todos os elementos da história sendo que os mesmos devem estar dispostos de modo que as crianças possam escolher com o que brincar.

Estratégia para o (a) professor (a): Exercite seus modos de observar o brincar da criança. Ao finalizar a última brincadeira o (a) professor (a) poderá fazer uma roda e perguntar às crianças como foi brincar com a história do Soldadinho de Chumbo. Aproveite este momento para receber as devoluções, sugestões e observações de cada uma.

¹⁸ Disponível:

<https://www.youtube.com/watch?v=nn9sMnIUyvA&list=RDEM9DZjnSgDigaGb4JpHvFJhw&index=7>



PARA SABER:

Aspectos teatrais: expressividade corporal, ritmo, sonoridades vocais, manipulação de objetos, imaginação e narrativas.

Aspectos pedagógicos: coordenação motora, imitação, coletividade, atenção e ludicidade.

Para observar: O que mudou corporalmente nas crianças quando entraram na "Barriga do Peixe"? "Como se desenvolveu a "Brincadeira Livre"? As crianças refizeram fragmentos das histórias? Apareceu algum personagem?



ROTEIRO PARA A PROPOSTA 02: HISTÓRIA INSPIRADA NA PERSPECTIVA DO DRAMA

MATERIAIS E PREPARAÇÃO DO ESPAÇO

APRESENTAÇÃO DA HISTÓRIA "O SUMIÇO DA POÇÃO MÁGICA"

PRÁTICAS DE EXPERIMENTAÇÃO DA LINGUAGEM TEATRAL

Aula 01

Contação de história

Bolhas

Capelês ou Capelem

Aula 02

A caixa surpresa

Instalação cênica Caminhos da bruxa

Aula 03

Bolha de sabão gigante



PROPOSTA 02: HISTÓRIA INSPIRADA NA PERSPECTIVA DO DRAMA

Por Adriana Moreira

História: *O sumiço da poção mágica*

Materiais e preparação do espaço

Materiais sugeridos para as três aulas:

- 1 instrumento musical. Sugestão: tambor, caixa ou pandeiro
- 1 aparelho de som ou celular
- 1 CD ou pendrive (opcional)
- 1 fantoche de um menino
- Papel sulfite (uma para cada criança)
- 1 caixa de sapato ou caixa de papelão pequena
- Folhas de árvores, galhos e pedras (a quantidade varia de acordo com o espaço utilizado)
- Cola, giz de cera e lápis de cor (a quantidade varia de acordo com a disponibilidade)
- 1 capa ou chapéu de bruxa
- Ingredientes para bolha de sabão gigante – ver especificidades sugeridas na aula 03-.

Preparação do espaço físico: Tratando-se de uma sala de aula é recomendado afastar mesas e cadeiras de modo que haja mais espaço vazio. Se a escola possuir um salão mais amplo pode ser uma oportunidade para experimentá-lo com as crianças. Para esta história construiremos um espaço de brincadeira o qual dividiremos em das seguintes formas: roda, espaço total da sala e espaço dividido por fita crepe, barbante ou qualquer material que o delimite



Apresentação da história: O sumiço da poção mágica

Orientação gerais sobre a história: Esta história foi construída conjuntamente com crianças de 5 anos em um processo de experimentação das brincadeiras e de vivências cênicas. Por isso o que apresentaremos aqui se configura como um pré-texto, ou seja, um estímulo dramático inicial para a construção do seu processo. O desenrolar poderá ser muito específico a depender das crianças, do (a) professor (a) e de seus contextos¹⁹. Esta história já construída é um norte que pode ser seguido, mas o (a) professor (a) poderá encontrar variações quanto aos personagens, as situações ou aos conflitos presentes na narrativa.

Estratégias para a contação de história: O (a) professor terá o papel de condutor (a) da atividade, de narrador (a) da história e de brincar de ser alguns personagens. Para esta história a sugestão é que o (a) professor (a) faça uso de um fantoche que representará o personagem central da narrativa. Use sua voz e corpo para representar os demais personagens, como a bruxa e os dinossauros. Poderá também usar um chapéu ou lenço para se caracterizar enquanto narrador (a), diferenciando-se, assim, dos demais personagens que aparecerão no decurso da história. O (a) professor (a) deverá ter um par de luvas que será colocado próximo a alguma janela do espaço.

O sumiço da poção mágica

Frederico era um garoto que vivia com seus pais em uma casa na floresta. Ele adorava correr, subir em árvores e nadar no rio que corria próximo a sua casa. Seu pai e irmãos mais velhos saíam para trabalhar cortando lenhas e Frederico, então, passava muito tempo em casa com sua mãe. Próximo à sua casa também havia outros moradores (as). Da janela de seu quarto, Frederico via um castelo onde vivia uma bruxa e do outro lado, entre a mata escura e a montanha, habitavam os Capelês. Uma espécie de bicho que ninguém sabe muito bem como

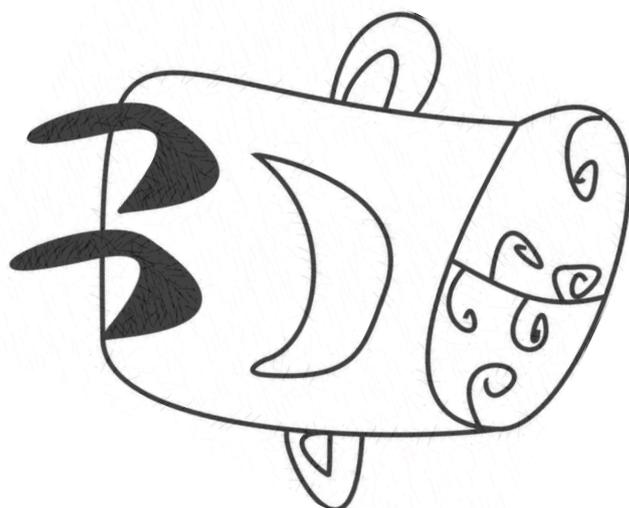
¹⁹ Esta história fora construída com crianças de 5 anos de uma escola particular na cidade de Uberlândia/MG. A partir dela cada professor (a) juntamente com as crianças poderão inserir outros personagens, outros conflitos, outros jogos e brincadeiras.



são. Diz a lenda que vivem há muitos anos no planeta Terra, mas se escondem tão bem que é difícil reconhecê-los.

Como o menino tinha muito medo dos seus vizinhos (as), então, ele inventava brincadeiras dentro de casa. Um dia, enquanto via sua mãe lavar roupas, misturou água com sabão, viu um punhado de bolhas se formarem e brincou de soprá-las para bem longe. Frederico correu para seu quarto trouxe um monte de misturas, cola, açúcar, tinta e diferentes tipos de sabão. De repente ele conseguiu fazer uma bolha de sabão muito grande, que seria possível viajar nela, como se fosse uma viagem de balão.

Como era tarde, Frederico teve que ir jantar e depois ir para o banho. Não deu tempo de testar sua invenção. Guardou tudo bem secretamente dentro de um armário na varanda. Mas, no outro dia quando chegou para pegar sua poção mágica de bolha de sabão gigante, tudo havia desaparecido. Quem levou a poção mágica de Frederico? Será que foi algum de seus vizinhos? Onde estaria sua poção? A única pista que Frederico encontrou foi um par de luvas caídas ao chão próximo a janela da varanda.



Práticas de experimentação da linguagem teatral

Aula 01



Materiais:

- 1 instrumento musical de percussão.
Sugestão: pandeiro, caixa ou tambor
- 1 aparelho de som ou celular
- 1 fantoche de um menino

1. Contação de história: Contar a história de acordo com as orientações e estratégias sugeridas anteriormente. Ao terminar de contar a história, o (a) professor (a) contará as crianças que Frederico lhe procurou e que precisa de ajuda para encontrar sua poção mágica de bolha de sabão e, por isso, precisa saber se as crianças estão dispostas a ajudá-lo. Mas que, primeiramente, precisam passar por um treinamento de detetives. O professor (a) propõe, então, a primeira brincadeira.

2. Bolhas: Em duplas, de mãos dadas e formando um pequeno círculo como se fosse uma "bolha de sabão", as crianças deverão se deslocar pelo espaço sem encostar em outras crianças de outras duplas. Quando duas duplas de bolhas encostam uma na outra, estouram e ficam deitadas no chão. A brincadeira acaba quando houver apenas duas duplas de crianças.



Estratégias para o (a) professor (a): O (a) professor (a) poderá limitar o espaço para ir dificultando a movimentação ou inserir obstáculo no espaço, como, uma cadeira ou mesa que também não poderão ser encostados pelas crianças. Se houver necessidade pode-se formar um trio de crianças para fazerem a “bolha”.

Orientação para a brincadeira: Deve-se orientar as crianças a não encostarem de propósito nos demais colegas e ficarem o mais longe possível uns dos outros para as bolhas não estourarem. Ao mesmo tempo, a instrução indicará que não se pode ficar parado, todas as crianças precisam permanecer em movimento e sem soltar as mãos de seu parceiro (a). Informar as crianças que neste jogo sua habilidade de ser ágil estará sendo observada.

3. Capelês ou Capelem (versão adaptada com pique-pega): Inicia-se com todas as crianças cantando a música e realizando a movimentação referente a cada animal²⁰. O (a) professor (a) pode acompanhar a música com algum instrumento ou usá-la de forma já gravada em algum dispositivo. Ao final da música, o (a) professor (a) aponta quem será o Capelê ou Capelem e esta criança deverá criar quaisquer movimentações para representá-lo. O (a) professor (a) segue tocando o instrumento durante as movimentações do Capelê ou Capelem. Quando o instrumento para de tocar, a criança deverá tentar capturar as demais. Quem for pego senta-se fora do jogo. O pique pega acaba após serem pegas algumas crianças. E o jogo é retomado novamente pela música.

Estratégias para o (a) professor (a): Inicialmente, recomenda-se, que a letra da música seja previamente cantada pelo (a) professor (a) algumas vezes, bem como, a movimentação seja também realizada para a observação e conhecimento das crianças. Deve-se contextualizar sobre o que é o Capelê ou Capelem²¹ (ver nota de rodapé) e que seus movimentos deverão ser criados pelas crianças no decorrer do jogo.

²⁰ Sugestão de movimentação: <https://www.youtube.com/watch?v=jQLUKFiKqI0> .

²¹ Música disponível em: <https://www.letras.com.br/musicas-infantis/crocodilo> . Segundo a lenda, os capelês foram os únicos casais de bichos que não conseguiram embarcar na arca de Noé, por isso, não conhecemos muito bem esta espécie: não sabemos como andam, que sons possuem, o que comem e etc.



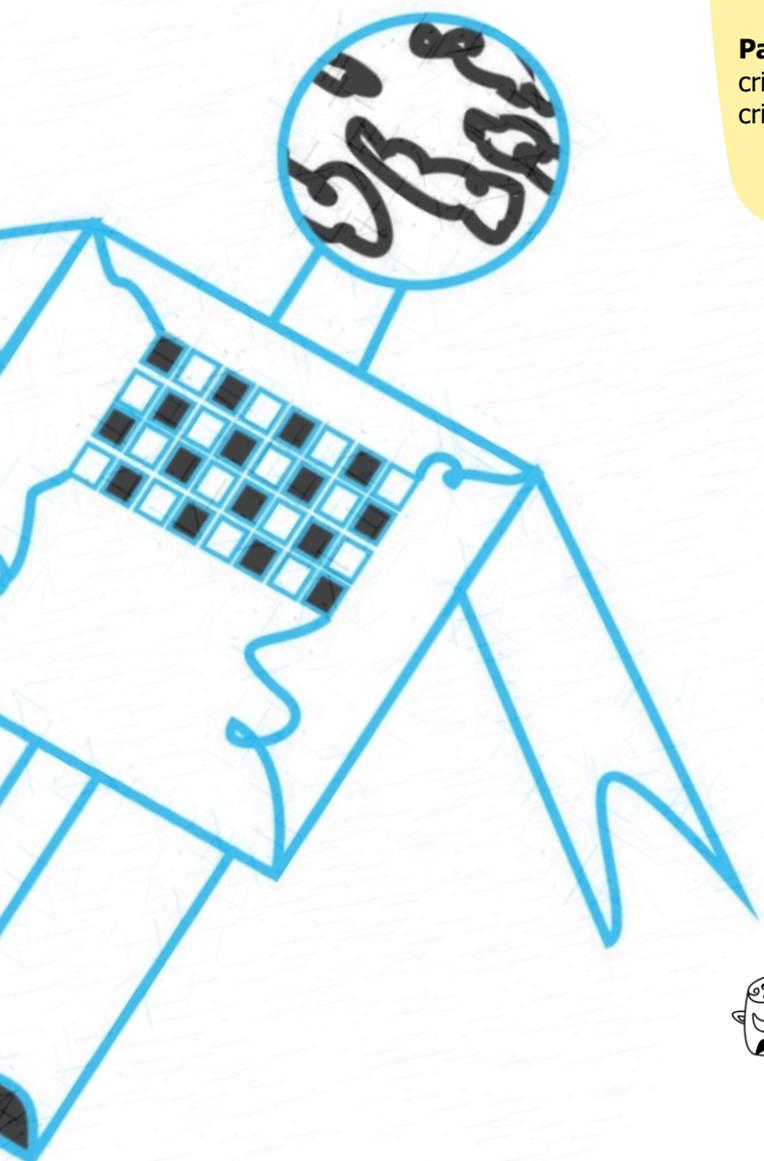
Orientação para a brincadeira: O jogo está dividido em duas partes: uma de imitação de movimentos e a outra em um pique-pega. A primeira etapa poderá acontecer em roda. Na segunda, as crianças precisarão correr, por isso, deve-se avaliar se o espaço comporta esta movimentação ou se será preciso de deslocar para outro lugar mais amplo. As crianças devem ser informadas que neste jogo sua habilidade de transformação em animais estará sendo observada. Ao final, sentar-se em roda e conversar com as crianças, dizendo que observou suas habilidades nas duas tarefas e que todas foram consideradas aptas a ajudar Frederico.

PARA SABER:

Aspectos teatrais: expressividade, ritmo e percepção espacial.

Aspectos pedagógicos: coordenação motora, imitação, coletividade e atenção.

Para observar: Quais formas corporais trazidas pelas crianças durante a movimentação do Capelem? Como as crianças se colocam em relação ao espaço?



Aula 02



Materiais:

- 1 Aparelho de som ou celular
- 1 pendrive ou CD (a depender de onde será executado o áudio poderá ser opcional)
- 1 caixa de sapato ou de papelão pequena
- 1 Par luvas de adultos
- 1 capa e/ou chapéu de bruxa
- Folhas de árvores, galhos e pedras (a quantidade varia de acordo com o espaço utilizado)
- 2 a 3 lanternas de tamanhos variados
- Tecidos de diversos tamanhos, cores e texturas (a quantidade varia de acordo com o espaço utilizado)

1. A caixa surpresa: O (a) professor (a) receberá uma caixa contendo: uma capa e um CD ou pendrive com uma mensagem gravada por áudio da bruxa. Aos poucos vai desvelando o que tem dentro da caixa. Inicia-se uma conversa sobre quem são as bruxas, onde elas vivem, o que fazem e etc. Por fim, tira um bilhete da caixa contendo a seguinte mensagem da bruxa: "Tenho um lugar secreto na escola. Ao chegarem neste lugar descobrirão onde está a poção mágica do Frederico".

Estratégias para o (a) professor (a): Pode-se mostrar imagens de diferentes bruxas (buscar referências distintas e não apresentar a bruxa apenas como um ser com aspecto de maldade). Exemplo: a Bruxa Verde conhecida por saber tudo sobre as plantas: remédios, banhos, chás e etc.

Orientação sobre a proposta: O (a) professor (a) começa sua aula retomando o fragmento de história narrado. Lembra a partir das luvas quem são os suspeitos.



2. Instalação cênica *Os caminhos da bruxa*: A partir do espaço previamente preparado, o (a) professor (a) convida as crianças para conhecerem um lugar onde haverá uma mensagem da bruxa. Ao chegar no espaço, as crianças poderão investigar livremente o lugar. Deixe-as explorarem livremente de acordo com seus interesses e curiosidades. Em um dado momento, o (a) professor (a) colocará um áudio com a mensagem da bruxa que deverá conter algumas informações sobre a poção mágica.

Estratégias para o (a) professor (a): É preciso estar atento (a) sobre como as crianças irão lidar com o tema. Acolha aquelas que ficarem receosas e explicita que isto faz parte da brincadeira. Caso seja possível deixe este ambiente preparado antecipadamente. Caso o (a) professor (a) não consiga um outro espaço para organizar a instalação, esta poderá ser montada na própria sala antes das crianças chegarem. Apresente o espaço, mas o (a) professor (a) deve-se colocar como parte da proposta e ir descobrindo o ambiente junto com as crianças. Leve o fantoche de Frederico também para fazer parte deste momento. A instalação fará uso de um áudio da bruxa enviado para as crianças. Este mesmo áudio ainda poderá ser disponibilizado para as crianças ouvirem no decorrer dos dias.

Orientações sobre a proposta: O (a) professor (a) irá criar uma ambientação a partir da relação entre espaço, materiais, objetos e sonoridades do universo das bruxas. Escolha um ambiente fechado e prepare-o: espalhe folhas secas; coloque objetos como, a capa e/ou chapéu; escureça a sala; use lanternas, pendure tecidos etc. Pode ser interessante acionar o áudio apenas ao final da experimentação da instalação. O áudio poderá conter mensagens e informações diversas sobre a investigação que ajudarão a continuar a construção da história. Aqui sugiro a seguinte mensagem:



Boa tarde crianças! Estou sabendo que vocês estão investigando o sumiço de uma poção mágica e que vieram até visitar esse meu cantinho em busca de pistas. Não pude receber vocês porque hoje era dia de eu estar cuidando de algumas plantas aqui do outro lado da floreta. Mas não se preocupem, já localizei a poção mágica de vocês. Acreditam que os Capelês, vizinhos do Frederico, estavam correndo para todo lado com a poção mágica pendurada em seu pescoço? Eles adoram uma confusão. Já consegui pegá-la de volta e vou devolver a vocês na próxima aula. Ah! Antes que eu me esqueça: Devolvam minha luva. Ela caiu próximo à casa de Frederico. Eu passava por lá bem na hora que os Capelês estavam pegando a poção mágica. Eles são brincalhões e muito ligeiros. Bem, agora tenho que ir.

Até mais crianças!!

PARA SABER:

Aspectos teatrais: movimento, faz de conta e percepção espacial.

Aspectos pedagógicos: imaginação, sensorialidade, observação, interação com seus pares.

Para observar: Como as crianças se colocam em relação ao espaço? Quais movimentações surgem a partir das sensações e emoções que a instalação provoca?

IMPORTANTE

A instalação é um movimento proveniente das Artes Visuais que traz como proposta experiências estéticas multissensoriais por isso, não são apenas para serem vistas, mas tocadas, cheiradas e percebidas por diversas instâncias corpóreas. A instalação é elaborada a partir do espaço e com o auxílio de materiais variados, na tentativa de construir um certo ambiente ou cena, cujo movimento é dado pela relação entre objetos, o ponto de vista e o corpo do observador²².

²² Para mais informações acessar: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3648/instalacao>



Aula 03



Materiais:

- 1 bacia grande
- 100 ml de água
- 100 ml detergente
- 2 varetas para bolha de sabão
- 1 pote de vidro grande para armazenar o líquido
- 50 ml de xarope de milho
- 1 fantoche de um menino
- 1 caixa de sapato ou caixa de papelão pequena

1. Bolha de sabão gigante: As crianças deverão ter a sua disposição uma (s) bacia (s) contendo água e mistura para bolha de sabão gigante. Além de varetas específicas para manipular a bolha. Após demonstrar como se faz, a brincadeira é livre para as crianças experimentarem os modos de se fazer a bolha.

Estratégia para o (a) professor (a): O (a) professor (a) retoma as informações trazidas pela bruxa: mostra a capa, as luvas e traz o fantoche de Frederico para também participar desse momento inicial conversando com as crianças para saber se elas já acharam ou não a poção mágica. Recebe a caixa de alguma pessoa da escola – combinado previamente-. Professor (a) faz suspense, lentamente abre a caixa e encontra um pote de vidro com uma mistura dentro. Dirigem-se para um espaço externo que deverá ter as bacias e acessórios para manipular a bolha gigante.

Orientação para a brincadeira: A brincadeira é livre. O importante aqui são as instruções iniciais de como usar a vareta de bolha gigante: Deve-se mergulhar na poção mágica e lentamente balançar o braço. O (a) professor (a) pode propor que



cada criança por vez experimente ou pode separá-las em pequenos grupos e ir auxiliando-as. Esta “poção mágica” exige um preparo anterior com ingredientes específicos, bem como, alguns instrumentos específicos para sua manipulação, por isso, indicam-se ver o vídeo com as informações na nota de rodapé. Exercite seus modos de observar o brincar da criança. Ao finalizar esta brincadeira o (a) professor (a) poderá fazer uma roda e perguntar às crianças como foi brincar com a história do *O sumiço da poção mágica*. Aproveite este momento para receber as devoluções, sugestões e observações de cada uma.

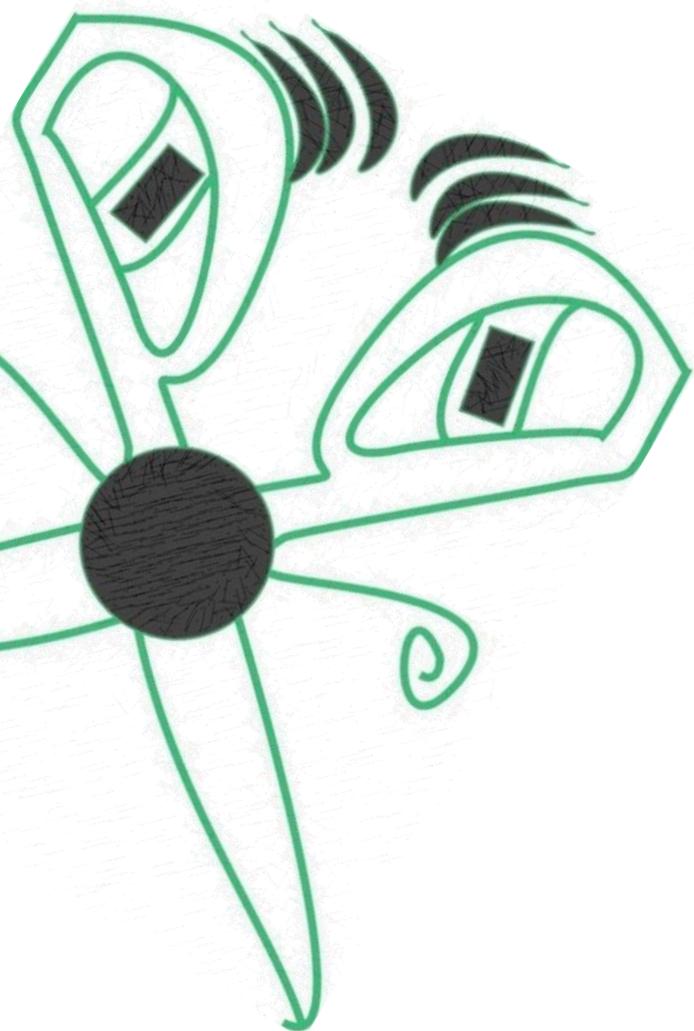
PARA SABER:

Aspectos teatrais: movimento, faz de conta e percepção espacial.

Aspectos pedagógicos: imaginação, sensorialidade, coordenação motora e interação com seus pares.

Para observar:

O que acontece com os corpos, com as relações, com o espaço e com os materiais durante o brincar livre? Quais histórias e/ou personagens surgem?



ROTEIRO PARA A PROPOSTA 03: LENDAS AMAZÔNICAS

MATERIAIS E PREPARAÇÃO DO ESPAÇO

APRESENTAÇÃO DA HISTÓRIA: "A LENDA DO TARUMÃ"

PRÁTICAS DE EXPERIMENTAÇÃO DA LINGUAGEM TEATRAL

Aula 01

Contaçãõ da lenda – trecho 01

Sons da Floresta

Brincadeira das nuvens

Aula 02

Contaçãõ da lenda – trecho 02

Brincadeira da estátua

Brincadeira da pororoca

Aula 03

Contaçãõ da lenda – trecho 03

Brincadeira tronco da árvore

Contaçãõ da lenda – trecho 01, 02 e 03

Ilhas livres



PROPOSTA 03: LENDAS AMAZÔNICAS

Por *Adriana Moreira e
Isabelle Brandão*

História: A lenda do Tarumã

Materiais e Preparação do Espaço

Materiais para as três aulas:

- 1 aparelho de som ou celular
- 1 caixa de som (opcional)
- 2 a 3 tecidos azuis de tamanho médio ou grande.
- 2 a 3 tecidos verdes de tamanho médio ou grande.
- 2 a 3 tecidos amarelos de tamanho médio a grande.
- 2 a 3 tecidos marrons de tamanho médio a grande.
- 1 lanterna
- Plantas artificiais ou reais (a quantidade pode variar de acordo com o espaço utilizado)
- 1 caixa de papelão de tamanho grande
- 5 a 6 peixinhos feitos de papel
- 1 flor artificial ou real
- 2 gizes brancos escolar ou fita crepe (opcional)

Preparação do espaço físico: Tratando-se de uma sala de aula, é recomendado afastar mesas e cadeiras de modo que haja mais espaço vazio. Se a escola possui um salão mais amplo pode ser uma oportunidade para experimentá-lo com as crianças. Para esta história construiremos um espaço de brincadeira o qual dividiremos em das seguintes formas: roda e espaço total da sala.



Apresentação da História: A lenda do Tarumã

Orientações Gerais: O mais importante desta prática é a contação da história, permitindo a integração, participação das crianças, desenvolvendo uma experiência repleta de teatralidade. Não procura desenvolver uma moral na história, mas sim que elas a vivam por inteiro.

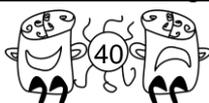
Estratégias para se contar a história: O professor(a) contará esta história como narrador e personagem se utilizando de objetos, acessórios, música e sons da natureza que podem ser encontrados no youtube²³. A contação da lenda se fará pautada na divisão da sala de aula em *ilhas*, isto é, pequenos espaços com objetos cênicos que aparecem ao longo da lenda e que durante a contação o professor(a) irá se deslocar e interagir com cada espaço e com seus materiais. A cada aula, adiciona-se uma outra ilha, cuja divisão ficará da seguinte forma:

- Centro da sala: *Ilha da escuta* - em que as crianças estão sentadas dentro de um círculo que pode ser feito com giz, fita crepe ou tecido com uma cor específica para se diferenciar dos outros espaços, um exemplo a cor amarela. É o momento para ouvir o professor(a) contar a história;
- Em um dos cantos: *Ilha da Floresta* - terão dispostas várias plantas, sejam reais em vasos ou artificiais (é importante pensar que a sala inteira é uma floresta), como base no chão pode se colocar outro tecido da cor verde, para demarcar cada espaço da sala;
- Outro canto: *Ilha da água* - onde estará um tecido azul grande com vários peixes de papel sobre (esses peixes são de origami, feitos com papel e canetas coloridas²⁴).
- No último canto: *Ilha do Tarumã* - com um tecido marrom no chão ficará, também, o tarumã que pode ser representado por uma caixa de papelão (tronco da árvore).

²³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DNwvIQEXHP4&t=10s>

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ub8UJOR1CuY>

²⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Vgotb60H5bE>



Conto: A lenda do Tarumã

Autor: Joseli Dias

Trecho 1:

Dizem que há muitos anos, às margens do Rio Calçoene, havia uma pequena aldeia indígena. Era ali que vivia Ubiraci, curumim²⁵ conhecedor da fauna e da flora. Desde que nasceu, Ubiraci foi abençoado por Tupã²⁶ com o dom de falar com todos os animais, fossem eles da água, da terra ou do ar. Além de falar também com todas as árvores, desde as mais pequenas até as que cortavam as nuvens e iam fazer sombra no reino de Tupã. Ubiraci contava-lhes histórias e sabia de tudo o que acontecia no mundo. E foi assim que cresceu em plena harmonia com os elementos, filho da água, da terra e do ar. Um dia Ubiraci caminhava pela floresta quando descobriu a mais linda indígena que seus olhos já tinham visto. Seus cabelos pareciam com as quedas d'água que despontavam das pedras onde por tantas vezes sentou-se por horas a escutar os pássaros. Seus olhos se assemelhavam ao anil do céu. Seu rosto jovem lembrava brotos nascendo da terra, ainda indomados. Suas mãos mágicas se tocavam o solo desabrochavam sementes. Se voltadas para o ar, controlavam as chuvas, os ventos e as tempestades. Se apontavam os rios, domavam as marés, as pororocas e maresias. Ubiraci, sem saber, havia se apaixonado pela Natureza.

Trecho 2:

Apaixonado, o indígena passou a procurar sua amada em toda parte. Com ajuda dos pássaros, subiu na nuvem mais alta, na esperança de vê-la entre os abençoados de Tupã. Vasculhou cada recanto da floresta e acompanhou os peixes na imensidão dos rios, mas nunca voltou a rever sua alma gêmea. Acompanhou a Pororoca²⁷, por entre troncos e barrancos, mas não voltou a vê-la. No entanto,

²⁵ Curumim refere-se a um menino de pouca idade; garoto, rapaz.

²⁶ "Tupã" é um nome de origem mitológica indígena, que significa na língua tupi "o trovão". Tupã é responsável por controlar o tempo, o clima e os ventos. Por isso que os indígenas temiam os sons dos trovões e relâmpagos, pois pensavam ser Tupã a manifestar-se negativamente sobre algo ou um mau presságio". Disponível em: <https://www.significados.com.br/tupa/>.

²⁷ "Espécie de onda de maré que ocorre com grande violência em épocas de grandes marés oceânicas. Tais ondas gigantescas se formam em desembocaduras e baías pouco profundas, onde



podia senti-la no canto dos pássaros, na brisa da manhã, na calmaria da noite e no sussurro sereno das maresias. Era tanta a paixão que sentia, que Ubiraci se esqueceu de conversar com as árvores, com animais e com os filhos das águas. O dom que recebeu de Tupã foi perdido para sempre. Ubiraci só se importava em procurar pela amada, que julgava estar perdida em algum lugar do mundo. Ele não entendia que a Natureza estava em todo lugar. Uma noite, quando o mundo dormia, quando os cantos dos pássaros haviam cessados e não se ouvia murmúrio algum no seio da floresta, Ubiraci avistou a lua refletida na água. Imaginou que era naquele mundo que sua amada vivia. Foi tanta sua felicidade, que se esqueceu de ter perdido seu dom. Mergulhou no rio, mas quanto mais lutava contra a correnteza, mais parecia que a Lua se afastava dele. Foi tanto o esforço que fez, que as forças o abandonaram e Ubiraci sucumbiu à morte.

Trecho 3:

Tupã, compadecido com tanto amor, pediu à Natureza que transformasse Ubiraci em uma árvore, no meio do rio, para que fosse lembrado para sempre. À noite, no entanto, quando a maré subia, a árvore estranhamente desprendia suas raízes do solo e navegava contra a correnteza. Imaginando tratar-se de magia, seus irmãos indígenas cortaram a árvore, deixando apenas o tronco, mas mesmo assim o mistério continuou e eles amedrontados deixaram o local com medo do Tarumã, que na etimologia indígena significa "o tronco que se move". Os anos se passaram, Calçoene transformou-se em cidade, mas muitas pessoas juram que ainda nos dias de hoje o tronco se move contra a correnteza e subindo o rio. Dizem que quando algum morador se depara com um amor impossível, faz promessa ao Tarumã, deixando sobre ele algum presente. Se o tronco navegar rio acima e retornar vazio, o pedido será realizado.

existe uma grande variação entre a maré alta e a maré baixa". Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pororooca/>.



Práticas de experimentação da linguagem teatral

Aula 01



Materiais:

- 1 Celular ou aparelho de som
- 1 caixa de som (opcional)
- Plantas reais em vasos ou artificiais (a quantidade pode variar de acordo com o espaço)
- 2 a 3 tecidos amarelos de tamanho médio a grande
- 2 gizes escolares brancos ou fita crepe (opcional)
- 2 a 3 tecidos verdes de tamanho médio a grande

1. Contação de História: Contar o **Trecho 01** da lenda a partir da divisão feita anteriormente.

Orientação para a contação de história: O (a) professor(a) irá recepcionar as crianças na sala já preparada, com as carteiras retiradas ou afastadas da sala, com alguns objetos cênicos, como plantas, tecido para representar a água do rio, lanternas para fazer a imagem da lua, um abajur ou outro tipo de iluminação ambiente e os sons da natureza para que se possa criar uma atmosfera próxima à ambientação da lenda. O **trecho 1**, será contado na *Ilha da Escuta*, porém quando chega na parte “Um dia Ubiraci caminhava pela floresta quando descobriu a mais linda indígena que seus olhos já tinham visto”, esse professor(a) começa a se aproximar da *Ilha da Floresta*.



Estratégias para o professor (a): Para esta primeira aula o (a) professor (a) dividirá a sala em dois espaços: a *Ilha da Escuta* e a *Ilha da Floresta*. Lembrando que nesse primeiro momento em que acontece a contação de história, apenas o professor se locomove por esses espaços enquanto conta a história. As crianças devem permanecer no centro da sala. Isso deve ser comunicado a elas logo no início.

2. Sons da Floresta: Sentadas na *ilha da escuta* o (a) professor (a) convida as crianças para ouvir alguns sons da floresta (animais, elementos naturais - água, fogo, vento- folhas e etc.). Ao fim de cada som as crianças tentam descobrir do que se trata a sonoridade e fazem uma imitação da movimentação e da sonoridade por todo espaço.

Orientação para a brincadeira: O (a) professor(a) colocará sons de animais que vivem na floresta amazônica e sons de alguns fenômenos e elementos da natureza, os alunos deverão escutar com atenção, identificar que animal ou elemento é esse e tentar imitar o som.²⁸

Estratégias para o (a) professor (a): O (a) professor(a) ficará com as crianças na *ilha da escuta* e colocará os sons para as crianças adivinharem que animal ou fenômeno natural pode ser percebido e depois incentivá-las a tentar imitá-los.

3. Brincadeira das nuvens: As crianças serão levadas para um espaço externo. Forma-se uma roda e o (a) professor (a) conversa sobre nuvens. Elas serão convidadas para observarem o formato das nuvens no céu. Cada criança reproduzirá a forma observada nas nuvens com seu corpo. Em seguida o (a) professor propõe que todas as crianças se desloquem como nuvens pelo espaço, porém, quando bate uma palma ou toca algum instrumento todas passam a imitar e se deslocar como a forma de nuvem que foi observada.



Orientação para a brincadeira: Na conversa o (a) professor (a) pode perguntar: Quem já observou as nuvens? De que são feitas as nuvens? Escolha o espaço previamente de modo que seja um lugar que facilite as observações. Deixe que as crianças escolham onde querem estar e o modo como querem observar as nuvens no céu: deitadas, em pé, em pequenos grupos e etc.

Estratégias para o (a) professor (a): Uma boa estratégia pode ser oferecer objetos de observação, como binóculos. Não precisam ser os objetos com suas funções reais. Para objetos como binóculos podem ser usados rolos de papel higiênico ou guardanapo. O papel celofane também pode trazer uma outra qualidade na observação, visto que altera a cor do ambiente observado.

PARA SABER:

Aspectos teatrais: imitação, narração e expressão corpórea/vocal.

Aspectos pedagógicos: percepção, coordenação, oralidade.

Para observar: Quais partes do corpo foram usadas pelas crianças durante a imitação? Como elas se colocam no espaço durante as imitações? De que modo ocorre o ato de ouvir a contação da lenda?



Aula 02



Materiais:

- 1 Aparelho de som ou celular
- 1 Caixa de som (opcional)
- Plantas reais em vasos ou artificiais (a quantidade varia de acordo com o espaço utilizado)
- 2 a 3 tecidos amarelos de tamanho médio a grande
- 2 a 3 tecidos verdes de tamanho médio a grande
- 2 a 3 tecidos azuis de tamanho médio a grande
- 5 a 6 peixes de papel

1. Contação de história: Contar o **Trecho 02** da lenda a partir da divisão feita anteriormente.

Orientação para a contação da história: O (a) professor(a) irá recepcionar as crianças na sala já preparada, com as carteiras retiradas ou afastadas da sala e com os objetos cênicos já mencionados para que se possa criar uma atmosfera próxima à ambientação da lenda do **trecho 2** que será contado a partir da *ilha da água*.

Estratégia para o(a) professor(a): No **trecho 2** Ubiraci começa a procurar a amada por toda parte, nesse momento o (a) professor(a) começa a andar próximo ao espaço da sala que se refere ao rio, ou seja, a *ilha da água*. Neste lugar estará um tecido grande azul e alguns peixes de papel. No trecho:

“Ubiraci avistou a lua refletida na água. Imaginou que era naquele mundo que sua amada vivia. Foi tanta sua felicidade, que se esqueceu de ter perdido seu dom. Mergulhou no rio, mas quanto mais lutava contra a correnteza, mais parecia que



a Lua se afastava dele. Foi tanto o esforço que fez, que as forças o abandonaram e Ubiraci sucumbiu à morte”

O professor ou professora com auxílio de uma lanterna, vai diminuir o máximo de luz na sala, e irá acender a lanterna sob o tecido azul, representando a lua. Representando o Ubiraci, o (a) professor (a) irá se deitar sob o tecido azul, se mexendo como se lutasse contra as correntezas à procura da amada que não se encontrava ali.

2. Brincadeira de estátua: Com as crianças sob o tecido azul que representa o rio, com cuidado, coloca-se uma música para tocar, as crianças começam a se movimentar pela sala, dançando ou não, e quando o (a) professor(a) parar a música eles devem parar de se moverem em uma forma.

Orientação para a brincadeira: A música a ser utilizada é Tarumã do cantor Amadeu Cavalcante²⁹, muito conhecida no Amapá e cuja letra é sobre a lenda que está sendo trabalhada. O (a) professor(a) deverá colocar a música para tocar e as crianças devem andar, dançar, se movimentar pela sala e quando a música parar, devem parar de se mover, fazendo uma pose.

Estratégias para o(a) professor(a): Para deixar essa estátua mais divertida, o (a) professor(a) pode dar algumas instruções durante, como exemplo pedir para que quando a música os parasse se transformassem em uma onça, ou em um peixe ou no indígena Ubiraci, com sua forma.

3. Brincadeira da pororoca: Todas as crianças ficam em volta do tecido azul e começam a balançá-lo como se fosse a pororoca. Uma criança por vez deve ficar encima do tecido e atravessar de um lado para outro sem cair.

Orientação para a brincadeira: Use um tecido que não componha a *ilha da água* para que você professor (a) não tenha que retirar os materiais que estão naquele espaço. Estimule as crianças não parem de balançar o tecido até a travessia completa do (a) colega.

Estratégias para o(a) professor(a): Durante a travessia da criança pelo tecido (águas da pororoca) o (a) professor (a) poderá sugerir algumas movimentações

²⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xOYmcYNG7Zk>



referentes ao universo da água: atravessar como um caranguejo, um peixe, surfando, nadando de costas, remando e etc. Poderá haver durante a brincadeira sons de água: mar, cachoeira, chuva, torneira.

PARA SABER:

Aspectos teatrais: imitação, expressão de movimentos e gestualidade.

Aspectos pedagógicos: expressão de emoções, interações, respeito em relação a cultura.

Para observar: Como o grupo age em atividades conjuntas? Como cada criança se expressa em propostas individuais?



Aula 03



Materiais:

- 1 aparelho de som ou celular
- 1 caixa de som (opcional)
- 2 a 3 tecidos azuis de tamanho médio ou grande.
- 2 a 3 tecidos verdes de tamanho médio ou grande.
- 2 a 3 tecidos amarelos de tamanho médio a grande.
- 2 a 3 tecidos marrons de tamanho médio a grande.
- 1 lanterna
- Plantas artificiais ou reais (a quantidade pode variar de acordo com o espaço utilizado)
- 1 caixa de papelão de tamanho grande
- 5 a 6 peixinhos feitos de papel
- 1 flor artificial ou real
- 2 gizos brancos escolar ou fita crepe (opcional)

1. Contação de História: Contar o **Trecho 03** da lenda a partir da divisão feita anteriormente.

Orientação para a contação de história: O (a) professor(a) irá recepcionar as crianças na sala já preparada, com as carteiras retiradas ou afastadas da sala, com alguns objetos cênicos sugeridos afim de criar uma atmosfera próxima à ambientação da lenda. No **trecho 3** será contada a lenda a partir da utilização dos materiais mencionados acima e presentes na *Ilha do Tarumã*,

Estratégia para o(a) professor(a): O (a) professor(a) quando contar a parte "À noite, no entanto, quando a maré subia, a árvore estranhamente desprendia suas raízes do solo e navegava contra a correnteza", irá mover a caixa de papelão - como se fosse o tronco - realizando movimentos que tragam a ideia da correnteza. E quando contar a parte "Dizem que quando algum morador se depara com um amor impossível, faz promessa ao Tarumã, deixando sobre ele algum presente. Se o tronco navegar rio acima e retornar vazio, o pedido será realizado",



o (a) professor(a) coloca a flor real ou artificial sob o tronco, como oferenda e volta a movê-lo.

2. Brincadeira tronco da árvore: Convidar as crianças para entrarem na caixa. Separadas em duplas: uma deverá ser a correnteza que empurra a caixa e a outra o presente para o rio. Esta criança que representará o presente deverá estar na forma ou realizando gestos que representem o presente. Inverte-se os papéis.

Orientação para a brincadeira: Em roda o (a) professor (a) poderá pedir previamente que as crianças que ficarão dentro das caixas - os "presentes" - digam o que serão e realizem seus movimentos. A criança será movida dentro da caixa sempre mantendo aquela gestualidade.

Estratégias para o professor (a): Estimule as crianças a manterem suas formas dentro da caixa. Proponha a experimentação de sonoridades pelas crianças que fazem a correnteza. Deixe que as crianças decidam quando querem trocar os papéis ocupados por elas nesta brincadeira.

3. Contação de História: Contar *A lenda do Tarumã* completa passando por todas as ilhas.

Orientações para a contação da história: Após a contação de *A lenda do Tarumã* em partes, o (a) professor (a) nesse segundo momento recontará toda a lenda passando por todas as *ilhas* enquanto narra. Enquanto narra as crianças poderão participar das ações que acontecem na lenda perpassando juntamente com o (a) professor (a) por todos os espaços. As crianças ouvirão a lenda enquanto a realizam, logo é importante perceber que existe um modo de ouvir que não prescinde estar parado. Enquanto escutam a lenda as crianças estarão participando ativamente das movimentações e das interações com os materiais. Mas lembre-se: elas já conhecem a lenda.

Estratégias para o(a) professor(a): O (a) professor(a) irá repetir tudo o que ele(a) fez nos **trechos 1, 2 e 3**, porém convidando as crianças a realizarem as ações junto com ele(a). Por isso deverá previamente organizar a disposição de todas as *ilhas* pelo espaço. Enquanto narra passa pelas ilhas juntamente com as crianças, fazem uma dramatização a partir da narrativa.

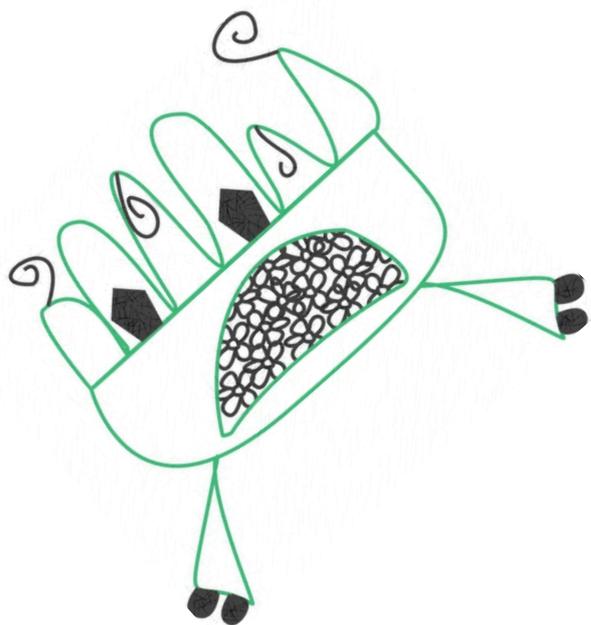


4. Ilhas livres: Pensando que a história se passa no ambiente da floresta, mas com subdivisões das ambientações, nessa proposta as crianças estarão livres para explorar os elementos de cada uma das *ilhas*. Inicia-se com professor(a) pedindo para as crianças se imaginarem na floresta de Ubiraci e dará algumas instruções. Depois o (a) professor (a) conduz a proposta de modo que as crianças possam conduzir a brincadeira a seu modo.

Orientações para a brincadeira: As crianças são convidadas para utilizar todas as *ilhas* na sala e de seus objetos presentes para uma brincadeira investigativa dos materiais. Aqui o foco é não haver muitos direcionamentos. Mas exercitar a observação do brincar das crianças.

Estratégia para o(a) professor(a): Para esta brincadeira pode-se dar instruções para as crianças irem perpassando, por exemplo, pela *ilha da floresta* e *ilha da água*.

Vocês estão no meio da floresta, muitas árvores ao redor, tem terra e grama nos pés, e algumas pedrinhas, vocês estão andando por essa floresta com cuidado, para não machucar os pés e não acordar nenhum bicho. Vocês estão chegando perto do rio, os pés entram dentro d'água e vocês sentem um friozinho que arrepia o corpo, a correnteza leve vai fazendo carinho na perna, vocês olham para a água e enxergam os peixes passando de um lado para o outro, vocês conseguem ouvir o que eles estão dizendo?



PARA SABER:

Aspectos teatrais: ocupar papéis diferentes, criação, imaginação e investigação corporal/sonora.

Aspectos pedagógicos: desenvolvimento da expressão pessoal, conhecimento de outras realidades, ampliação de repertórios de movimentos.

Para observar: Como as crianças lidam com a construção de espaços distintos dentro do mesmo ambiente?



REFERÊNCIAS

ANDERSEN, Hans Christian. Soldadinho de Chumbo. In: ABREU, Rosa [et al.]. **Livro do aluno: contos tradicionais, fabelas, lendas e mitos**. Brasília: FUNDESCOLA/SEFMEC, 2000, p. 64-68.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular, 2018.

CABRAL, Beatriz Ângela. Drama como método de ensino. São Paulo: Hucitec editora, 2012.

DIAS, Joseli. Mitos e lendas no Amapá / Joseli Dias. – 4. ed. -- Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2020.

JANIASKI VALE, Flavia. Colocando um Novo Ponto em Cada Conto: Possibilidades de Inserção do Teatro na Educação Infantil. Salvador: 2019.

LISPECTOR, Clarice. A descoberta do mundo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

MACHADO, Marina Marcondes. Merleau-Ponty e a educação. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2010.

PIORSKI, Gandhy. Brinquedos do chão: a natureza, o imaginário e o brincar. São Paulo: Peirópolis, 2016.

SLADE, Peter. O jogo dramático infantil. São Paulo: Summus, 1978.

PEREIRA, Diego de Medeiros. Drama na Educação Infantil: experimentos teatrais com crianças de 02 a 06 anos (tese). Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Teatro, Florianópolis, 2015.

PIRES, Adriana de Souza, BATALHA, Cecília Azevedo, SOUZA, Julielza Batalha. A arte de contar histórias a partir dos mitos e lendas da Comunidade Toledo Pizza em Parintins-Am. RELEM – Revista Eletrônica Mutações, julho –dezembro, 2016. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/relem/article/view/2801>. Acesso em 23.abr.2022.

Jogos e exercícios teatrais. Disponível em: <https://www.teatronaescola.com/index.php/planeje-sua-aula/jogos-e-exercicios-teatrais/item/77-deslocamentos-no-espaco>. Acesso em: 05.mai.2022

Significados. Disponível em: <https://www.significados.com.br/tupa/>.

Dicionário online. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pororoca/>.



Vídeos:

Música Tarumã: <https://www.youtube.com/watch?v=xOYmcYNG7Zk>

Canto de pássaros: <https://www.youtube.com/watch?v=29vzKx0mNqU>

Som de chuva: <https://www.youtube.com/watch?v=j23U- EFoVE>

Som de trovões: <https://www.youtube.com/watch?v=5jYN88PXtoI>

Som de animais: <https://www.youtube.com/watch?v=-JKNxRRnvFO>

Som de chocolate: https://www.youtube.com/watch?v=6t7_d0O99II

Som da floresta amazônica: <https://www.youtube.com/watch?v=DNwvIQEXHP4&t=10s>

Flauta indígena e sons da natureza: <https://www.youtube.com/watch?v=Ub8UJOR1CuY>

Origami de peixe: <https://www.youtube.com/watch?v=Vgotb60H5bE>

Música de Nino Rota – Fogaraccia:

<https://www.youtube.com/watch?v=QOL5MGhZfoY&list=PLF68F18DB0AE1CC22&index=2>

Música de Nino Rota - L'Emiro e le Sue Odalisch <https://www.youtube.com/watch?v=BtnhxvmHbyI&list=PLF68F18DB0AE1CC22&index=5>

Música de Dmitri Shostakovich – Jazz Suite, Waltz n. 02: <https://www.youtube.com/watch?v=7UIHI0oJEpg>

Música Nino Rota – Le notti di cabiria:

<https://www.youtube.com/watch?v=nn9sMnIUyvA&list=RDEM9DZjnSqDigaGb4JpHvFJhw&index=7>

Capelem. Curso de Danças populares e Educação Infantil: <https://www.youtube.com/watch?v=jQLUKFiKqI0>

Letras. Músicas infantis: <https://www.letras.com.br/musicas-infantis/crocodilo>

Enciclopédia

Itaú

Cultural:

<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3648/instalacao>



SOBRE AS AUTORAS E O PAPEI

Adriana Moreira - Artista e pesquisadora das artes performativas e da infância. Professora do curso de licenciatura em Teatro na Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Atuou como professora de Artes/Teatro na Educação Básica. Mestre em Artes e centra suas pesquisas atuais na experimentação de materiais pelo brincar, na teatralidade, na instalação e na possibilidade de se elaborar práticas teatrais não lineares, sensíveis, auto-organizadas e em relação com o caos.

Isabelle Brandão- Artista da cena e da música. Graduanda em Teatro pela Universidade Federal do Amapá (UNIFAP) e bolsista PROBIC – Programa de bolsas de iniciação científica-. Sua pesquisa centra-se no levantamento bibliográfico de práticas e metodologias de ensino de Teatro que vem sendo realizadas com crianças de 4 e 5 anos na Educação Infantil. É amapaense e contribui com o seu olhar para as infâncias e para as artes a partir de uma perspectiva amazônica.

Priscilla Vieira – Graduada em Teatro pela Universidade Federal de Uberlândia. Formada em Dança e Performance pelo Programa de Entrenamiento para el Performer promovido pelo Espacio LEM em Buenos Aires. Atua como performer e também como diretora experimentando o trânsito entre as linguagens do Teatro, Dança, Audiovisual e Performance. Se interessa pelo respeito à infância e à fisiologia da criança, o brincar e os processos de ensino-aprendizagem em Teatro.

PAPEI- Grupo de estudos cuja temática debruça-se sobre as relações entre teatro, educação e crianças. Surge em 2019 como uma das atividades do projeto de pesquisa da docente Adriana Moreira, *Teatro e suas pedagogias: práticas e reflexões acerca da Educação Infantil*. Neste mesmo ano promoveu ações formativas e artísticas junto às escolas na cidade de Macapá/AP. Em 2021/2022 tem promovido encontros on-line a fim de disseminar conhecimentos a partir das pesquisas científicas e das experiências de seus integrantes.

Contatos:

Instagram: [@grupopapei](#) | E-mail: grupodeestudospapei@gmail.com

*Abrir as portas do contar e do ouvir histórias.
Atravessar os portais do brincar.
Explorar a curiosidade e a inventividade.
Construir e desconstruir o mundo a sua volta.
Ser "erva daninha" dos processos de aprendizagem.*

As histórias aqui, tomadas como pontos de partida do processo de experimentação da linguagem teatral, são uma possibilidade de se pensar o **compartilhar** das experiências com crianças pequenas dentro do espaço escolar. O brincar desafia os adultos a manterem-se abertos para as sensações, para as imagens e para os sentimentos do momento presente. O material te convida às travessias "gelatinosas" que o faz de conta pode nos proporcionar.

Ouçá ou conte uma história: as portas estão abertas!

