

[1 1 4]

JOGO SIMBÓLICO E JOGO DRAMÁTICO: UMA EXPERIÊNCIA EM CONTEXTO DE CRECHE

Ana Pinto [1], Isabel Simões Dias [2]

[1] NIDE/Instituto Politécnico de Leiria

[2] ESECS/Instituto Politécnico de Leiria, Escola Superior de Educação e Ciências Sociais

[Resumo] Este estudo surge no âmbito do Projecto Creche (NIDE/IPL/ESECS) e procura responder à seguinte questão: será possível crianças de 2/3 anos realizarem jogo simbólico e jogo dramático? Visa distinguir jogo simbólico de jogo dramático, observar uma situação de jogo simbólico/dramático em contexto de creche e identificar níveis de actividade da criança em situação de jogo. Os resultados deste estudo permitem-nos inferir a importância do educador investigador no desenrolar do jogo dramático apresentado. As crianças realizaram jogo simbólico e jogo dramático, tendo participado em igual número nos dois tipos de jogo.

1. Introdução

Este estudo surge no âmbito do Projecto Creche (NIDE/IPL/ESECS), espaço de reflexão partilhada sobre a Educação de Infância e embrião de projectos de investigação – acção em contexto de creche.

O trabalho, no âmbito do jogo (nomeadamente do jogo simbólico e do jogo dramático), foi desenvolvido no ano lectivo 2008/2009 com 15 crianças de 2/3 anos. Optei por desenvolver o estudo neste âmbito, por me identificar com este tipo de actividade e por considerar observar, na minha sala, com crianças de 2/3 anos, situações de jogo simbólico e dramático apesar de autores como Costa e Guimarães (1986) afirmarem que estes jogos se iniciam após os 3/4 anos.

2. Metodologia

Procurando responder à questão “será que crianças de 2/3 anos fazem jogo simbólico e jogo dramático?” defini como objectivos distinguir jogo simbólico (representação da realidade) de jogo dramático (representação da realidade, mas com a interacção de personagens), observar as crianças nesse tipo de jogos e identificar níveis de actividade das crianças nesses jogos.

Inserindo-se no projecto de sala: “Vamos descobrir o castelo e tudo mais o que lá existe”, as crianças durante seis meses (de Janeiro a Junho de 2009), vivenciaram personagens distintas: rei, rainha, princesa, príncipe, guarda, aia, pajem, criado, cozinheiro, pastor,

caçador, nobre, bobo, trovador de forma livre e espontânea, reproduzindo a sua forma de se deslocar, falar ou estar, usando gestos, movimentos, fatos e/ou adereços. Na última semana de Maio as crianças souberam que, no dia 19 de Junho, iria haver uma festa onde iríamos apresentar as personagens que viviam no castelo. Definiram-se as personagens que cada criança iria apresentar, incentivando a vivência de cada personagem nos primeiros momentos de actividade livre do dia.

Partindo da escolha da personagem de cada criança, eu, enquanto educador/investigador/participante propus ao grupo um jogo com diferentes personagens: um rei, uma rainha, um guarda, um cozinheiro e os convidados de uma festa que o rei estava a dar no seu castelo. Iniciado este jogo, levantei um problema às crianças: “a meio da festa, o guarda apercebe-se que alguém quer invadir o castelo. O que fazer?”

No sentido de apoiar as crianças durante a representação, colocando interrogações/problemas, estimulando, respondendo a solicitações, chamando a atenção para factos ou atitudes que iam surgindo, transformei-me num convidado da festa, dando indicações sempre que necessário.

2.1 Participantes e procedimentos

Participaram neste estudo quinze crianças, quatro com 2 anos e 11 com 3 anos. Destas 15 crianças onze eram meninos e cinco eram meninas.

Com a autorização da Direcção da

Instituição e dos pais das crianças, esta experiência educativa foi registada em vídeo. Posteriormente, a filmagem foi passada para DVD e estudada à luz do jogo simbólico e do jogo dramático.

Para reflectir sobre os dados levantados, quantificaram-se situações de jogo simbólico e jogo dramático e o número de crianças envolvidas em cada uma delas, conforme dados dos Quadros 1 a 4.

O Quadro 1 apresenta os dados relativos a situações de jogo simbólico e os quadros 2, 3, e 4 situações de jogo dramático.

Identificaram-se 8 situações de faz de conta, a sua frequência e as crianças envolvidas. Das onze crianças participantes no jogo simbólico, oito participam por iniciativa própria e cinco aderiram após a proposta do educador/investigador/participante. Eu, educadora/investigadora/participante, participei três vezes, assumindo o papel de convidado, nas situações de dança, luta com os assaltantes e despedida do rei e da rainha.

Para além destas situações de jogo simbólico identifiquei situações de jogo dramático. Agrupei estas situações de jogo dramático em situações

problemáticas (Quadro 2), solução de problemas (Quadro 3) e interação de personagens (Quadro 4), taxonomia defendida por Kowalski (2005b). De referir que todas as situações problemáticas foram sugeridas por mim, educador/investigador/participante, ao longo do desenrolar do jogo dramático. É de salientar que, no entanto, a segunda invasão ao castelo foi sugerida por uma criança, a mais velha da sala (3 anos e 6 meses).

Foram quatro as situações problemáticas identificadas durante o jogo dramático. Nestas situações problemáticas estiveram envolvidas 11 crianças

Quadro 1: Jogo simbólico

Situações de faz de conta	Frequência	N.º Crianças envolvidas/IC*
O rei está sentado no trono	5	1 (3 Anos)
A rainha está sentada no trono	6	1 (2 Anos)
O guarda finge estar a ver se alguém assalta o castelo	2	1 (3 Anos)
O cozinheiro faz a comida - No início do jogo - Durante a festa	1 2	6 (3 Anos)
Os convidados dançam	2	2 (2 Anos) 5 (3 Anos)
Há luta com os assaltantes	2	1 (2 Anos) 6 (3 Anos)
O bobo e o trovador actuam	1	1 (2 Anos) 1 (3 Anos)
Todos se despedem do rei e da rainha	1	1 (2 Anos) 6 (3 Anos)
Total	22	11

*idade cronológica

Quadro 2 – Jogo dramático: situações problemáticas

Situação problemática	Frequência	N.º Crianças envolvidas/IC
O castelo está a ser invadido, o que fazemos aos maus?	2	6 (3 Anos) 2 (2 Anos)
O que vai acontecer na festa?	2	2 (2 Anos) 6 (3 Anos)
Acaba o baile: o que fazer?	1	8 (3 Anos) 3 (2 Anos)
Vamo-nos despedir do rei e da rainha. Como o fazemos?	1	5 (3 Anos) 1 (2 Anos)
Total	6	11

(as mesmas crianças que estiveram envolvidas no jogo simbólico). Todas as situações problemáticas foram sugeridas pelo educador/investigador/participante.

Para dar resposta as estas situações problemáticas surgiram diferentes soluções (Quadro 3).

Para as quatro situações problemáticas (Quadro 2), foram encontradas cinco soluções.

Em relação à primeira situação problemática, *invasão do castelo*, foi o próprio rei que sugeriu o que fazer: «*vamos mandar os "maus" embora*». O educador/investigador/participante, sugeriu verbalmente a participação de todos.

Quanto ao que fazer na festa houve iniciativa por parte das crianças, que

voluntariamente, foram para a cozinha fazer a comida e, depois, a ofereceram aos outros, e a imitação da dança. Quando acabou o baile, foi o educador/investigador/participante que sugeriu a participação do bobo e do trovador. As outras crianças imitaram-no. O mesmo se passou na última situação problemática, *despedida da festa*, tomou a iniciativa e sete crianças imitaram-no.

Nestas soluções participaram onze crianças, as mesmas envolvidas no jogo simbólico e nas situações problemáticas e solução de problemas

Durante o jogo dramático identificaram-se situações de interação entre personagens, conforme dados do quadro 4.

Ao longo do jogo dramático foram 11 as crianças envolvidas, as mesmas crianças

que haviam estado envolvidas no jogo simbólico, e observaram-se 13 situações de interação entre as personagens, conforme se constata no Quadro 4.

2.3 Discussão

As crianças envolveram-se de forma livre e espontânea em situações de jogo simbólico. Para a concretização do jogo dramático, o educador/investigador/participante teve um papel fundamental. Com este estudo foi possível realizar três grandes descobertas:

- a) as crianças realizam jogo dramático, no entanto o educador tem um papel decisivo na construção, com as crianças, de situações problemáticas e de interações entre personagens;

Quadro 3 -- Jogo dramático: Solução de problemas

Solução de problemas	Frequência	N.º Crianças envolvidas/IC
Contra os "maus" lutamos	2	6 (3 Anos) 1 (2 Anos)
Na festa vai haver dança	2	3 (2 Anos) 2 (3 Anos)
Na festa comemos e partilhamos comida	2	5 (3 Anos)
O bobo faz brincadeiras e o trovador canta e toca	1	4 (3 Anos) 1 (2 Anos)
Antes de nos irmos embora despedimo-nos do rei e da rainha	1	6 (3 Anos) 1 (2 Anos)
Total	6	11

Quadro 4 -- Jogo dramático: Interação de personagens

Interação de personagens	Frequência	N.º Crianças envolvidas/IC
Na festa há oferta de comida entre as personagens	1	6 (2 Anos)
Na festa as personagens dançam	2	3 (2 Anos) 2 (3 Anos)
Durante a festa o guarda alerta o rei da invasão	2	1 (2 Anos)
Na festa o rei dá ordens para lutar contra os "maus"	2	6 (2 Anos) 1 (2 Anos)
Na festa o bobo faz brincadeiras para os convidados se irem	1	1 (2 Anos) 3 (3 Anos)
Na festa o trovador toca a sanfona e os convidados	1	1 (3 Anos)
No final da festa os convidados despedem-se do rei e da rainha	1	3 (3 Anos)
Total	13	11

b) o número de crianças que realizaram situações de jogo simbólico e jogo dramático foi idêntico e

c) o factor idade não foi determinante na adesão das crianças ao jogo.

O jogo deve ser vivido pelas crianças pelo que é importante o adulto dar-lhes espaço para se exprimirem livremente.

As situações problemáticas vivenciadas ocasionaram o surgimento de soluções e a interação entre diversas personagens/crianças. Este jogo, denominado de expressão dramática, sugere que os *actores* (as crianças) são animados e estimulados por um adulto que os envolve. Aqui, não havendo necessidade de uma guarda-roupa, as crianças jogam pelo prazer de jogar, numa combinação de acções imprevistas (Torregrosa, 1992).

3 Referências Bibliográficas

Kowalski, I. (2005b) . *E a expressão dramática*. Leiria: Escola Superior de Educação de Leiria

Torregrosa, J. C. (1992) *Didáctica de la expresión dramática – una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. Barcelona: Ediciones Octaedro