

# O RESGATE DO DESENHO ATRAVÉS DO JOGO DOS SEIS NOMES

*Drawing rescuing through the game of six names*

Sarah Rodrigues Damiani<sup>1</sup>  
Stela Maris Sanmartin<sup>2</sup>

**Resumo:** Neste trabalho, relato uma experiência vivenciada no campo da criatividade. Inspiro-me no trabalho de Viola Spolin, selecionando como instrumento metodológico, o "jogo dos seis nomes". O propósito da investigação foi resgatar os processos criativos do desenho, aplicando o jogo teatral. Essa prática me permitiu criar um grupo de aprendizagem criativa, valorizando a autonomia da criança. Conclui essa experiência reconhecendo a criança como um agente potente criador.

**Palavras-chave:** Desenho; Jogo teatral; Criatividade.

**Abstract:** *In this work, I report an experience lived in the field of creativity. I am inspired by the work of Viola Spolin, selecting the game of six names as a methodological instrument. The purpose of the investigation was to rescue the creative processes of drawing, applying the theatrical game. This practice allowed me to create a creative learning group, valuing the child's autonomy. Conclude this experience by recognizing the child as a potent creative agent.*

**Keywords:** *Drawing; Theatrical game; Creativity.*

<sup>1</sup> Pós-Graduada em Arte na Educação pela Faculdade De Vitória. Graduada em Artes Cênicas pela Universidade Vila Velha. Investigo as possibilidades de criação existentes entre Arte, Educação e comunidade.

<sup>2</sup> Stela Maris Sanmartin é graduada em Licenciatura em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas na FAAP (1989), Master em Criatividade Aplicada Total pela Universidade de Santiago de Compostela (1999), Mestre em Artes pela Unicamp (2004) e Doutora em Educação pela USP (2013). Docente do Programa de Pós-Graduação em Artes PPGA/UFES. Coordena o Grupo de Pesquisa em Criatividade, Educação e Arte GPCEAr /UFES.

## **Introdução**

A prática do desenho, nas aulas de arte, tem assumido, ao longo dos tempos, um rico território para investigação em processos criativos. As escolas costumam atribuir a criatividade ao trabalho do professor de arte, restringindo esse compromisso às aulas específicas de 50 minutos por semana, limitando material e espaços de desenvolvimento. Apesar de reconhecer a importância de desenhar nos processos de desenvolvimento da criança, a escola não tem conseguido manter o devido espaço do desenho nos percursos de ensino aprendizagem escolar.

Em "O espaço do desenho: a educação do educador", Ana Angélica Albano (2013) problematiza o papel da escola na ruptura do processo da linguagem do desenho das crianças, causando bloqueios que, muitas vezes, não são superados. A autora relata a naturalidade de crianças de 7 a 10 anos assumirem não saber desenhar, e atribui esse fato a precoce alfabetização, quando o aluno abandona suas formas de expressão para seguir um padrão escolar imposto.

O que tenho observado no início da alfabetização, quando pressionada no tempo e pela mecânica que a faz repetir formas sempre iguais, é que a criança rompe com o seu desenho. Acontece realmente uma quebra, um corte, e a criança para de desenhar, estacionando nesta fase (ALBANO, 2013, p.58).

Nesse sentido, considerando as dificuldades encontradas no ambiente escolar, o presente trabalho tem como objetivo descrever possibilidades criativas para o desenvolvimento do desenho infantil, relatando uma experiência, em uma escola de ensino fundamental II, no município de Vila Velha, ES.

A experiência, descrita neste relato, trata de uma proposta metodológica desenvolvida a partir dos jogos teatrais de Viola Spolin (2001),

sistematizados em um fichário, sustentado na ideia de aprendizagem colaborativa, para a qual professores e alunos atuam como aliados, em busca de novos horizontes.

Nessa vivência, observei os desenhos das crianças através da aplicação do “jogo dos seis nomes”, presente no livro “Jogos Teatrais na sala de aula, um manual para o professor” (SPOLIN, 2007). A associação do jogo, na elaboração dos desenhos, evidenciou uma prática potente, permitindo que as crianças criassem várias associações ao longo de suas produções. Nessa perspectiva, o presente estudo propõe uma abertura para resgatar o desenho na educação infantil, valorizando a criança em suas possibilidades imaginativas e criadoras

### **Metodologia**

A atividade foi desenvolvida com crianças do 6º ano, de uma escola de ensino privado, do município de Vila Velha, ES. A turma era composta por 30 alunos e o trabalho teve duração de 50 minutos.

Antes de propor o exercício aplicado ao desenho, os alunos foram apresentados ao “jogo dos seis nomes”. O foco do jogo está em nomear seis coisas com a mesma letra inicial. Após a leitura das instruções, as crianças se reuniram em uma roda para experimentar o jogo de forma verbal. A prática verbal foi vivenciada como um aquecimento para a próxima etapa.

No momento seguinte, as crianças organizaram o seu material de criação: caderno de desenho, lápis, borracha, lápis de cor e canetinhas. O primeiro comando foi dividir a folha do caderno em duas partes. A parte superior da folha foi destinada ao desenho de seis coisas com a mesma letra inicial, e a parte inferior foi destinada à elaboração de um personagem traçado, a partir das imagens já elaboradas.

Após desenhar as seis coisas com a mesma inicial, as crianças foram

instruídas a criar um personagem através das imagens desenhadas na parte superior da folha. O objetivo era compor o personagem através das figuras imaginadas. Dessa forma, mesmo que as crianças desenhassem formas convencionais, a estrutura do jogo as levaria para um campo desconstruído do pensamento, levando-as a ordenarem novas formas na imagem. Essa prática encaminhou o aluno para uma vivência potente de criatividade, da geração de ideias, por meio de registros iniciais dos objetos, à criação dos personagens.

Ao receber o segundo comando do jogo, os alunos foram desafiados novamente: a elaboração da ideia se construiria na medida em que as crianças observassem e refletissem sobre a sua própria criação elaborada anteriormente.

A letra utilizada para conduzir todos os trabalhos foi a letra B. O comando das associações restringia apenas aos nomes próprios, como, por exemplo, Beatriz, Bianca, Bruna, entre outros. Entretanto, para facilitar a imaginação, a instrução apresentou algumas dicas: Nomes de comida, bebida, animais e objetos, por exemplo.

Durante o trabalho das crianças, passei pelas mesas, observando e ouvindo suas dificuldades. Era de extrema importância, para a pesquisa, observar como cada indivíduo se comportaria no decorrer do desafio proposto. Para registro e coleta de dados, foram aplicados os seguintes instrumentos metodológicos: fotografias, descrição dos relatos das crianças e observação.

Considerando a avaliação como um componente importante na metodologia de Spolin, realizei, no final da experiência, uma roda de debates. As crianças apresentaram seus desenhos e refletiram de forma colaborativa sobre as produções apresentadas.

O presente relato traz como discussão e reflexão os desenhos representados nas Figuras 1, 2 e 3.

## **Resultados e discussão**

Para conduzir a análise das figuras abaixo, torna-se necessário refletir sobre a primeira afirmação feita por Ana Angélica Albano (2013) em “O espaço do desenho: a educação do educador”: “Toda criança desenha.” Esta premissa entusiasmou o meu olhar para a leitura dos desenhos realizados em sala de aula.

Se toda criança, por natureza, desenha e cria sua marca. Por que, quando chegam no Ensino Fundamental II, elas deixam de acreditar nas suas próprias produções? Por que os alunos continuam afirmando não ter criatividade? O que acontece com o passar do tempo?

Tendo um instrumento que deixe uma marca: a varinha na areia, a pedra na terra, o caco de tijolo no cimento, o carvão nos muros e calçadas, o lápis, o pincel com tinta no papel, a criança brincando vai deixando sua marca, criando jogos, contando histórias (ALBANO, 2013, p.15).

Como já mencionado na introdução deste relato de experiência, a escola tem se tornado, no decorrer do tempo, um modelo de exercícios mecânicos, padronizados e sem compromisso com os interesses e desenvolvimento da criança. Dessa forma, o presente relato, tende a contribuir para práticas efetivas de criatividade, no âmbito escolar. Os resultados dessa prática podem ser observados nas imagens abaixo.



Figura 1. Desenho do aluno Rafael. Fonte: Arquivo da autora (2023).

Na parte superior da folha, o desenho se divide em seis figuras que começam com a inicial B: bola, burro, bruxa, bingo, balão e barril. Na parte inferior, os elementos se complementam, construindo um personagem. O burro possui a cabeça de uma bruxa, carregando um balão no chapéu. Seus pés são feitos de bolas e o animal carrega em sua carroça um bingo e um barril. O trabalho é produzido em lápis preto sob uma folha de caderno branca sem pauta.

Rafael terminou o seu desenho, chegou em minha mesa apertando o caderno na direção do próprio peito, demonstrando insegurança com sua produção. Ele falou de forma cautelosa no meu ouvido:

– Professora, esse foi meu pior desenho.

Na hora que eu abri o seu caderno, me surpreendi com a composição. Não acreditei ter ouvido aquelas palavras na presença de traços tão criativos e cheios de expressão. Percebi, naquele momento, que a insegurança estava enraizada na fala daquela criança. Entretanto, quando ele viu a minha reação, seus olhos ganharam vida. Quando compartilhei seu desenho com os demais colegas, ele passou a acreditar no personagem que havia criado. Senti que, naquele momento, Rafael havia resgatado seu próprio desenho.

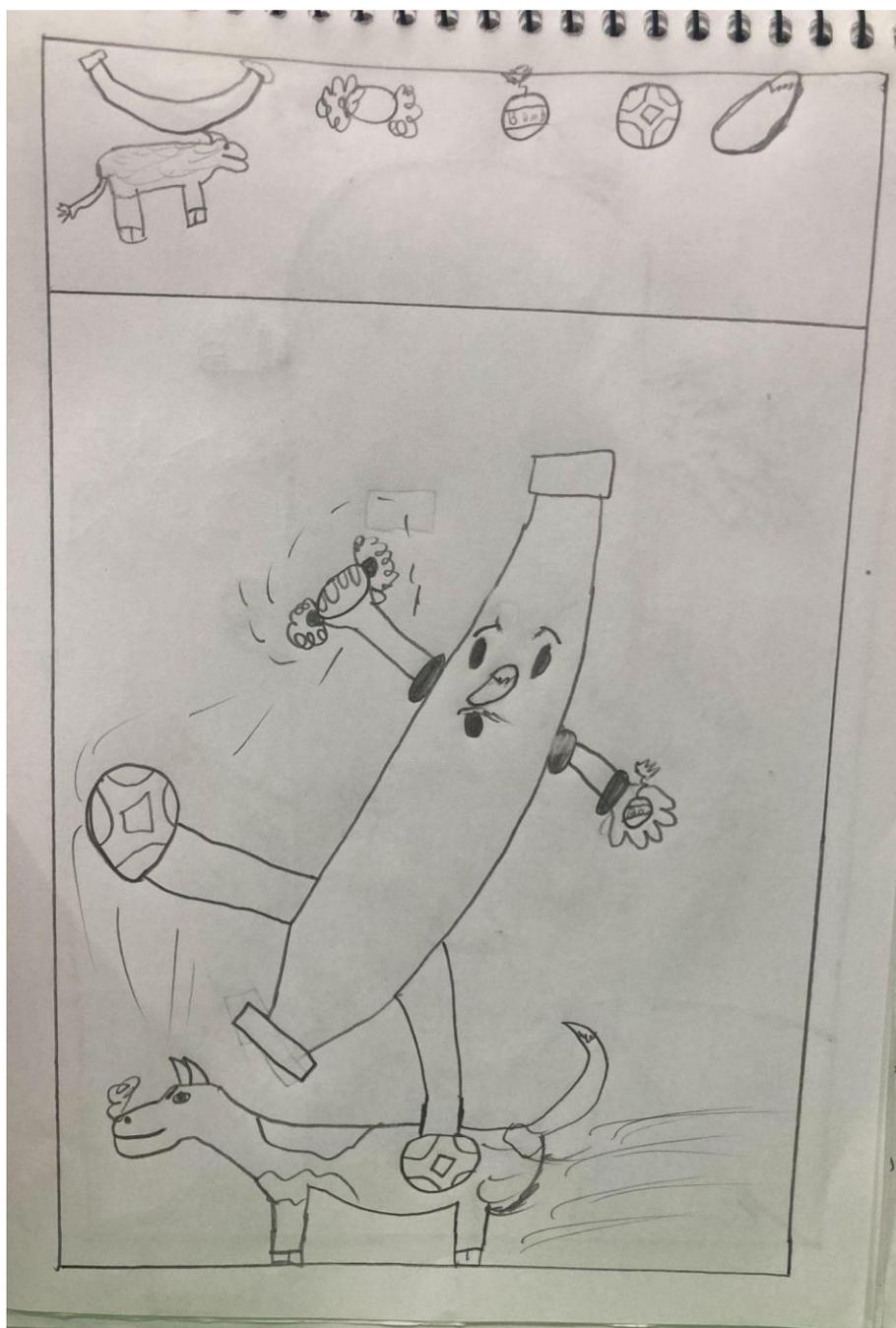


Figura 2. Desenho do aluno Henrique. Fonte: Arquivo da autora (2023). Na parte superior da folha, o desenho se divide em seis figuras que começam com a inicial B: banana, bala, bomba, bola, batata e boi. Na parte inferior, os elementos se complementam, construindo um personagem. A banana possui nariz de batata e pés de bola. Em uma de suas mãos ela segura uma bala e na outra mão ela segura uma bomba. A banana se equilibra com um de seus pés em cima de um boi. O trabalho é produzido em lápis preto sob uma folha de caderno branca sem pauta.

No trabalho de Henrique, podemos observar que a imagem construída está em movimento. Além de solucionar o problema do desafio, o aluno foi capaz de construir uma narrativa para o desenho elaborado. Henrique conta que, na expectativa da banana abrir a bala, ela passa por cima do boi, se desequilibra e faz a bomba ser ativada.

Ao estruturar a ficha do jogo dos seis nomes, Spolin (2001) o relaciona com outras áreas de experiência: comunicação, flexibilidade com palavras e jogo para leitura. Esta relação é percebida, claramente, no trabalho de Henrique. Em poucos minutos de elaboração, o jogo permitiu, ao aluno, criar associações, organizar sua estrutura visual, ordenar seu pensamento e construir um enredo, uma narrativa. O desenho de Henrique é potente, comunica e desperta sentimentos.

Ao expor o seu trabalho para a turma, todos deram risada. O clima estava leve, as crianças se divertiram ao observar o seu desenho. Todos os alunos se envolveram, fizeram perguntas, elogiaram e demonstraram entusiasmo. Ali, se instaurou o que Bell Hooks (2013) menciona em "Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade", se estabeleceu uma comunidade aberta de aprendizado.

Para começar, o professor precisa valorizar de verdade a presença de cada um. Precisa reconhecer permanentemente que todos influenciam a dinâmica da sala de aula, que todos contribuem. Essas contribuições são recursos. Usadas de modo construtivo, elas promovem a capacidade de qualquer turma de criar uma comunidade aberta de aprendizado (HOOKS, 2013, p.18).

Ao apresentar os trabalhos dos alunos uns para os outros, eles se sentiram importantes, perceberam que os trabalhos foram inspirando as produções daqueles que não tinham conseguido criar associações. Ao refletir sobre como aquela prática foi conduzida, percebo que a criação, em alguns trabalhos, ocorreu de forma colaborativa. A turma contribuiu com ideias, dicas e comandos na atividade de alguns colegas. Aqueles

que terminaram primeiro estavam dispostos a ajudar o colega a solucionar o seu desafio.

Ao comparar os desenhos criados pelas crianças, observei que algumas figuras se repetiram. Essa observação me levou, novamente, aos escritos de Ana Angélica Albano. (2013), quando destaca a uniformidade encontrada nos desenhos das crianças de uma mesma idade.

A uniformidade que encontramos em desenhos de crianças de uma mesma classe é a tradução desta relação autoritária. Todos temos na lembrança casinhas, os coelhos e outros modelos, que são repetidos incansavelmente por todas as crianças numa sala de aula; sejam estes desenhos copiados da lousa, ou xerocados pelas professoras para as crianças colorirem. E ninguém percebe que estas são atividades puramente mecânicas, que nada contribuem para o desenvolvimento das crianças (ALBANO, 2013, p.71).

O “jogo dos seis nomes” permitiu que as imagens uniformes pudessem ser desconstruídas. A maioria da turma desenhou uma bola redonda com traços no centro. Porém, a segunda etapa da dinâmica permitiu que estas figuras fossem repensadas, criando caminhos diferentes de criação e expressão de ideias.

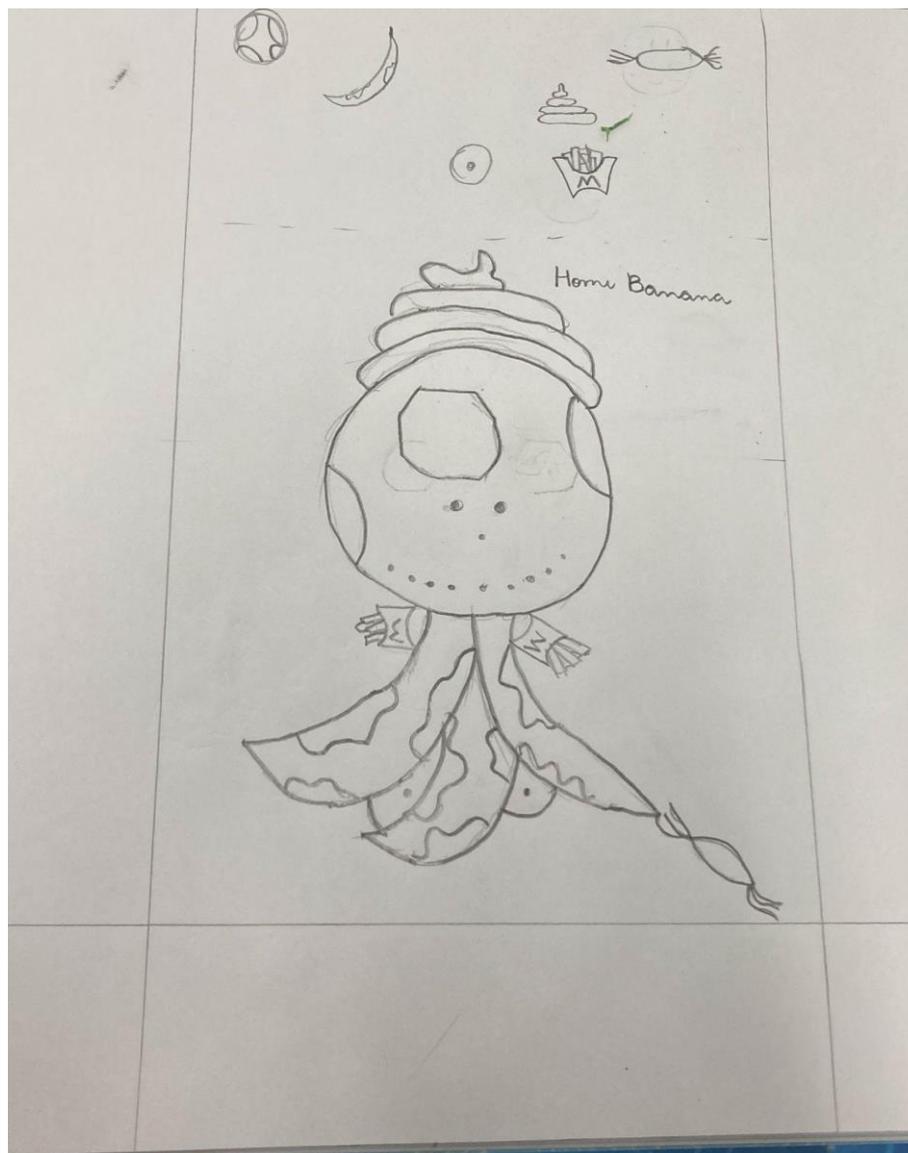


Figura 3. Desenho do aluno Caio. Fonte: Arquivo da autora (2023).

Na parte superior da folha, o desenho se divide em seis figuras que começam com a inicial B: bola, banana, botão, bosta, batata e bala. Na parte inferior, os elementos se complementam, construindo um personagem. O personagem tem cabeça de bola, mãos de batata, seus pés são botões e em cima de sua cabeça, ele veste um chapéu com formato de bosta. O corpo do personagem denominado "Homi Banana" é coberto por uma capa em formato de banana. Por fim, em sua cauda, aparece uma bala. O trabalho é produzido em lápis preto sob uma folha de caderno branca sem pauta.

O trabalho de Caio foi um dos preferidos da turma do 6º ano. No primeiro momento, ele me perguntou se podia desenhar a palavra bosta. Confesso que pensei muito antes de responder. Meu primeiro pensamento foi dizer não, mas, minha pesquisa falou mais alto. Dizer

não ao Caio poderia bloquear todo o seu processo criativo, instaurando uma barreira para futuras produções. Confiei na dinâmica do jogo e paguei para ver.

Minha aposta me trouxe resultados significativos. Quando mostrei o desenho de Caio para a turma, o clima afetivo se instaurou novamente. Todos, sem exceção, demonstraram interesse pelo trabalho do colega. Naquele momento, senti orgulho de mim. Reconheci em Caio um potencial criador. Nossa relação mudou. Acredito que essa transformação se deu a partir do meu processo de pesquisa. Sem esse propósito, essas possibilidades não seriam possíveis.

### **Conclusão**

Diante do relato apresentado, percebi, em mim, novos olhares para a prática do desenho infantil. Valorizei a imaginação da criança em seu processo criativo, resgatando a sua autonomia em desenhar. Acredito que o jogo teatral foi fundamental para que esta realidade se tornasse possível.

Através da realização do presente trabalho, observei a repetição de algumas imagens visuais, como bola, bala e banana. Apesar do ocorrido, o desafio do jogo promoveu a elaboração e articulação de elementos em formas diferentes na composição dos personagens. Desse modo, os desenhos se tornaram originais.

O jogo foi usado como método, solucionando problemas, criando associações e conectando pensamento e ação. Reconheci a potência dessa prática dentro do grupo apresentado. Senti entusiasmo investigação, criando na turma um sentimento de pertencimento.

## **Referências**

ALBANO, A. A. **O espaço do desenho: a educação do educador**. 16 ed. São Paulo: Loyola, 2013.

HOOKS, B. **Ensinando a transgredir: A educação como prática de liberdade**. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

SPOLIN, V. **Jogos teatrais: O fichário de Viola Spolin**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

\_\_\_\_\_. **Jogos teatrais na sala de aula**. Um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2007.

Recebido em: 11 de maio de 2023.

Publicado em: 09 de agosto de 2023.