

... Cadernos :: edição: 2002 - Nº 19 > Editorial > Índice > Resumo > **Artigo**

O JOGO CLOWNESCO E SUA DIMENSÃO PARA A EDUCAÇÃO DOS PORTADORES DE NECESSIDADES ESPECIAIS - PNEs

**Rozane Silva Cardoso
Odila Mara Barcelos Nunes
Carmen Maria Andrade**

O Objetivo deste texto é lançar a discussão do jogo clownesco como possibilidade de metodologia para o trabalho educacional com Portadores de Necessidades Especiais - PNEs. O estudo se desenvolveu no NEPES, na UFSM, RS, durante o ano de 1998, com uma turma de jardim. A ação foi conduzida pelo Grupo "O Tau do Claun", que se baseou nas técnicas teatrais do clown para criar um diferencial nos métodos de trabalhos com os PNEs. O processo conduzido favoreceu modificações e inseriu o deficiente ao lúdico, proporcionando-lhe a interação social, a expressar-se através dessa linguagem.

Palavras Chave: Educação; Jogo Clownesco; Portador de Necessidades Especiais.

Introdução

O presente texto pretende refletir sobre o trabalho desenvolvido pelo grupo "O Tau do Claun", realizado no Núcleo de Ensino, Pesquisa e Extensão em Educação Especial - NEPES - CE - UFSM, com os alunos do Jardim "A", durante o período de março de 1998 a janeiro de 1999. O estudo centrou-se nos princípios do jogo clownesco e no processo de desenvolvimento das crianças, pois temos consciência de que o conhecimento que elas formarão da vida dependerá da quantidade e da qualidade de experiências que terão com o mundo.

Dessa forma, a nossa ação pautou-se de maneira a concretizar aquilo que Vygotsky e Feerstein acreditam ser possível, ou seja, que o mediador desempenha um papel importante no processo de desenvolvimento dos sujeitos, independente das condições biológicas ou culturais, podendo modificar-se em qualquer época ou situação adversa em que se encontre. O mundo simbólico é construído a partir desses primeiros conceitos. Assim, a ação pedagógica deve ir além da educação sensorio-motora, para que o portador de necessidades especiais possa pensar independentemente da ação refletida. Daí a importância da representação, da imitação, do jogo de faz-de-conta, do desenho e de outras expressões.

O que efetivamos em relação aos nossos objetivos foi que as crianças por nós atendidas superaram limitações que até então lhes eram impostas. Isso foi possível mediante um trabalho interdisciplinar que oportunizou o desenvolvimento da expressão lúdica através do clown, a partir de um contato entre a Universidade Federal de Santa Maria e a comunidade.

Nesse sentido, o estudo compreende quatro etapas. No primeiro momento, lançamos a discussão referente aos direitos assegurados constitucionalmente aos Portadores de Necessidades Especiais (PNEs) de receberem uma educação que favoreça o seu desenvolvimento e integração social. No segundo momento, a reflexão é norteada pela tentativa de conceituação do jogo como um processo complexo do qual vários autores já se ocuparam, entretanto preferiram, dada as controvérsias, apontar suas características. Já com referência ao clown, esboçamos uma conceituação e enunciamos os dois tipos característicos que geram a relação de jogo baseado no poder de um sobre o outro. Num terceiro momento, buscamos estabelecer as possibilidades educativas que o jogo clownesco oferece para os PNEs. Como último momento, apresentamos as considerações finais, em que estabelecemos um paralelo entre as teorias existentes sobre o jogo e a prática realizada no Jardim "A".

O QUE A LEI GARANTE AOS PORTADORES DE NECESSIDADES ESPECIAIS (Pnes)

Na caminhada que se quer construir para a dignidade dos Portadores de Necessidades Especiais (PNEs), reafirma-se a necessidade de igualdade de direitos a todas as pessoas, independentemente das diferenças existentes entre elas. Sublinhamos que essa trajetória passa por assegurar o cumprimento da Constituição Federal, que assegura, no art. 240, inciso 1º, a igualdade de condições para o acesso e permanência na escola. Toda criança tem o direito de experimentar o mundo, posicionar-se como pessoa e relacionar-se com os demais, o que não deve ser diferente para os PNEs.

Em vista disso, vem à tona um tema de extrema relevância para a educação especial: a questão de integração do portador de necessidades especiais (PNEs) na sociedade em geral, bem como no ensino regular, regulamentada na atual LDB, nº 9394, de 20 de novembro de 1996, art. 4º, parágrafo III, que promulga: "Atendimento educacional especializado gratuito aos educandos com necessidades especiais

preferencialmente na rede regular de ensino".

Nesses termos, a integração educacional torna-se componente fundamental do processo de integração social. Para tanto, esse processo não desconsidera a questão dos direitos humanos, cujo princípio essencial é a igualdade de oportunidade para todos. O atendimento pedagógico integrado possibilita aos portadores de necessidades especiais (PNEs) melhores condições de desenvolverem suas potencialidades em ambientes comuns e um convívio social amplo, sem tantos rótulos e estigmas.

A integração escolar é concebida como "um processo gradual e dinâmico que pode tomar distintas formas, segundo as habilidades dos alunos" (MEC, 1994). Para que esse preceito seja alcançado, é necessário o desenvolvimento de um trabalho interdisciplinar, que explore os aspectos bio-psico-sociais dos portadores de necessidades especiais (PNEs), proporcionando-lhes condições que favoreçam a compreensão da realidade e, conseqüentemente, a sua adequação à sociedade. A partir desse trabalho, poderá ser desencadeada uma prática consistente. Porém, para sua real efetivação, é preciso a criação ou adaptação dos currículos existentes, visando ao desenvolvimento global do aluno, desmistificando que a aprendizagem do portador de necessidades especiais (PNEs) é um treinamento, uma reabilitação.

Daí a importância de uma proposta curricular que oriente o exercício do professor, de modo que cada um ofereça situações que desafiem e estimulem os alunos a agirem sobre a realidade que os circundam, uma vez que a criança, ao sentir-se desafiada, põe em ação seu pensamento, suas idéias e sua imaginação. Por isso, propõe-se a inserção do Teatro e Educação no currículo, com o objetivo de atender "as necessidades inerentes às diversas faixas de crianças portadoras de necessidades especiais, bem como conduzi-las à descoberta da plasticidade latente de criar e simbolizar, desenvolvendo o seu potencial criativo" (Andrade, 1994, p. 24).

Para que esses objetivos sejam alcançados, o Teatro e Educação é visto sob o enfoque da construção da expressão natural do indivíduo, que exteriorizará sua expressão através da mímica, do som, do faz-de-conta, da dramatização e da dança. Encontramos tais referências na teoria de Jean Piaget, quando ele conceitua o jogo simbólico: "os jogos infantis, à primeira vista, podem aparentar pouco valor ao desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança. No entanto, Piaget nos assegura que a natureza livre do jogo simbólico tem um valor socialmente funcional e não é uma simples diversão" (Wadsworth, 1992, p. 53).

Com base nessas considerações, surge o clown como importante elemento do Teatro-Educação em sala de aula, uma vez que sua construção utiliza-se basicamente do jogo, criando possibilidades de interações diferenciadas da estrutura que a sociedade pede de nós todos.

Definindo O Jogo E O Clown

Tantas vezes, no afã de compreendermos nossa prática, lançamo-nos a tarefas difíceis, como, por exemplo, a definição do que seja o jogo. Esse é o desencadeador e o articulador do trabalho que realizamos. Não bastasse sua importância em nossa pesquisa, deparamo-nos com a dificuldade em conceituá-lo.

Sua origem está na palavra latina *iocus*, cujo significado é "diversão, brincadeira" (Negrine, 1994, p. 9). Além disso, é um termo abrangente e encerra em si atividades distintas em sua natureza (jogos de guerra, jogos infantis, jogos teatrais, jogos políticos), o que levou a maioria dos autores que se dedicaram ao seu estudo primarem por formular suas características e o classificar em vez de atribuí-lhes conceito. Porém, alguns dicionários trazem o jogo como atividade em si mesma, embora ocasionalmente possa se realizar por motivos extrínsecos.

Autores como Huizinga, Piaget, Vygotsky, Wallon e Caillois, dentre outros, assinalam alguns elementos comuns a todos os jogos, formando, assim, suas características. Como primeira característica a ser assinalada temos a "liberdade de ação ou caráter voluntário" (Kishimoto, 1994, p. 27), ou seja, o jogador é quem toma a iniciativa de jogar em busca de um sentimento de prazer que não encontra em outra atividade. Em segundo lugar, os autores constataram a existência de regras em todos os jogos, as quais podem ser preestabelecidas ou pode se estabelecer durante o jogo, devendo ser cumpridas à risca para que este se mantenha; se a regra for quebrada o jogo acaba.

Como terceira característica do jogo surge "a relevância do processo de brincar" (Kishimoto, 1994, p. 27), explícita em seu caráter desinteressado, isto é, não há outro objetivo se não o lúdico. Desta característica podemos dizer que emerge a seguinte - "incerteza de resultados" - pois, em função de seu objetivo - o lúdico -, o jogo será sempre excepcional, único a cada novo estabelecimento. Embora possa ser jogado repetidas vezes pelo mesmo indivíduo ou grupo, assumirá o caráter de algo novo a cada vez que for jogado.

O jogo traz sempre consigo o caráter não-literal, a representação da realidade, a imaginação ou o que Huizinga chama de "evasão da vida real", e Piaget, de "jogo simbólico". Wallon considera "jogo de ficção", e Vygotsky, "mundo ilusório e imaginário" (Negrine, 1994, p.45). Por fim, o jogo apresenta "contextualização no tempo e no espaço" (Kishimoto, 1994, p.27), tendo início, meio e fim. A partir dessa

base teórica, podemos conceituar o clown e analisar a relação que se estabeleceu em seu jogo.

Para Fellini, "o clown representa uma situação de desnível, de inadequação do homem frente à vida. Através dele exorcizamos a nossa impotência, as nossas contradições e, principalmente, a luta ridícula e desproporcional contra os fantasmas de nosso egoísmo, de nossa vaidade e da nossa ilusão" (p.18). Ele passa do riso ao choro, sem pensar; o que importa é satisfazer as suas necessidades internas. Sua satisfação imediata é a de estar sempre alegre, feliz com as coisas conquistadas. É como uma criança, chora e esbraveja se não consegue o que quer, mas vibra de alegria ao conquistar uma coisa muito desejada.

Existem dois tipos de clown: o clown Branco e o Augusto. O clown Branco é a encarnação do patrão, o intelectual, a pessoa cerebral. Tradicionalmente tem o rosto branco, vestimenta de lantejoulas (herdada do Arlequim da Commedia dell'arte), chapéu cônico e está sempre pronto a ludibriar seu parceiro em cena. No decorrer dos anos, ele transforma sua vestimenta trajando smoking e gravatinha borboleta, denominando-se, então, Cabaretier.

O Augusto é o bobo e o eterno perdedor, o ingênuo de boa fé. Seria o "bobo da corte", o emocional, e está sempre sujeito ao domínio do Branco. No Brasil, o Augusto é chamado de tony ou tony-excêntrico. Ele está sempre sujeito ao domínio do Branco, mas, geralmente, supera-o, fazendo triunfar a pureza sobre a malícia. A relação desses dois tipos clássicos de clown acaba representando a sociedade (Augusto) e o sistema (Branco). Isso provoca a identificação do público com o menos favorecido, o Augusto (Adoum, 1988, p. 14). Podemos citar, aqui, como exemplo, a dupla clássica do cinema: "O Gordo e o Magro", sendo o Gordo, o "clown branco", e o Magro, o "clown agosto".

Segundo Burnier (1989, p. 252), "o trabalho de um clown é extremamente doloroso, pois confronta o artista consigo mesmo, colocando à mostra os recantos escondidos de sua pessoa; vem daí seu caráter profundamente humano". Para se construir o clown, é necessário sair da lógica preestabelecida da sociedade e abrir um espaço para a lógica dele. Essa lógica diferenciada traz a alegria de ser criança novamente, o retorno às nossas ingenuidades que, no picadeiro, tornam-se arte através da exposição de nossas emoções primárias (Wuo, 1992/93, p.17).

O público penetra no mundo do clown, mundo sem a noção de todos os sofrimentos e tragédias humanas, mas o mundo de atos ingênuos, de alegria, de descobertas, de ações fora da lógica preestabelecida, enfim, o mundo da pureza de coração. O mundo do clown só passa a ter vida a partir do momento em que ele não mais tenta fazer as coisas serem engraçadas, mas faz com que as coisas engraçadas sejam parte dele e de suas atitudes, uma vez que ele leva tudo a sério. O engraçado é olhar como ele faz as coisas. Se pedirmos, por exemplo, para ele nos passar o arroz numa mesa de jantar, provavelmente vai buscar um ferro de passar roupa para tentar passar o arroz. A graça e a poesia estão no corpo do clown, assim como a alegria, a tristeza e outros sentimentos inerentes ao ser humano. Toda a sua afetividade está na sua presença, nas suas emoções, que, no corpo do clown, adquirem a dimensão do espaço, de corpo inteiro. As emoções passeiam pelas ações corpóreas do clown, como o sangue que corre em suas veias.

O clown com sua arte lembra existência de uma energia vital que não pode ser ignorada. O lúdico, a brincadeira, o sorriso e outros aspectos ligados ao mesmo contexto fazem parte da vida e, com isso, o profissional pode ajudar a criança a participar dessa experiência, levando-a a iniciar-se como clown. Esse exercício com o elemento lúdico e a arte de clown proporciona-lhe uma nova maneira de ver e estar no mundo.

Nesse ponto, a arte atua como uma via de administrar as diferenças que o educador pode encontrar na sua sala de aula ou no seu grupo de trabalho. Partindo do lúdico, o educador passa a orientar um trabalho de descoberta de potencialidades que poderiam ser desperdiçadas. Da mesma forma, os grupos em questão podem resgatar, através do clown, o prazer de viver, libertando-se dos padrões que tolhem suas características individuais e o seu poder de questionar a ordem social, passando a estabelecer uma nova ordem.

Jardim "A": Uma Perspectiva Educacional

O jogo clownesco evidenciou as possibilidades de inserção da criança portadora de necessidades especiais no mundo do lúdico, o que representou um avanço para o desenvolvimento de um método de trabalho. A fim de que possamos pensar sobre essa metodologia, trazemos o trabalho realizado de março de 1998 a janeiro de 1999 com a turma de Jardim "A" (NEPES), cujo objetivo era atender as crianças com maior comprometimento na aprendizagem. A turma era composta por quatro crianças com atraso no desenvolvimento neuro-psico-motor.

Desenvolveram-se jogos de imaginação, de imitação e sensibilização com o propósito de preparar a entrada dos clowns e, posteriormente, introduzir os jogos clownescos e fazermos a iniciação dos "pequenos clowns". Esse processo foi conduzido pelo dono do circo (papel assumido pela professora da turma) e pelos clowns do grupo, a acadêmica de Educação Especial e a acadêmica de Educação Artística Licenciatura Plena em Artes Cênicas, que intervinham junto ao grupo de alunos para facilitar a

inserção no jogo até chegarem a criar as gags e apresentá-las ao público.

No jogo, a criança cria uma voluntariedade e uma disciplina nunca antes observada. Elas tornam-se mais independentes e cooperativas, desenvolvendo sua sociabilidade e favorecendo sua aceitação na sociedade. Do contrário, a recusa aos portadores de necessidades especiais poderá provocar, segundo Andrade (1994, p. 26), "uma inibição ou um recolhimento de si, impossibilitando-a ao uso pleno de suas 'habilidades', pois é brincando que a criança aprende a viver em sociedade, assimila regras e normas de convivência". O clown favorece esse processo de jogo à medida que, com sua máscara vermelha no nariz e sua desajeitada maneira de ser, promove um espaço livre para emergir diferentes respostas para um mesmo problema.

São muitos os fatores que impedem o desenvolvimento de um trabalho eficaz. Mas é possível encontrar-se professores preocupados com sua atuação na área da deficiência mental. A mudança não é tão simples como aparenta ser, pois, para sua efetivação, torna-se necessário que o professor rompa com preconceitos e hábitos preestabelecidos. Essa mudança implica, sobretudo, a vontade dos professores em modificar sua atuação em sala de aula, bem como uma transformação interior.

O jogo do clownesco foge de toda concepção tradicional de educação. Sua utilização como método pedagógico, em sala de aula, só será viável quando os professores se conscientizarem das necessidades e das potencialidades de seus alunos, promovendo seu desenvolvimento através de uma prática construtiva, em que o aluno passa a ser agente de sua aprendizagem e o professor deixa de ser o detentor do saber, assumindo o papel de mediador do processo ensino-aprendizagem através da brincadeira, quebrando as relações de dominador, tal qual é feito pela dupla Augusto e Branco.

Com esse caráter potencializador, o professor poderá organizar um espaço físico condizente com a realidade da criança, respeitando seu ritmo de desenvolvimento, valorizando todas as possibilidades de jogo que possam ser desenvolvidas sem intervenção do adulto. O professor aprende a observar seus alunos e oferece jogos com temas atraentes que instiguem a curiosidade pelo novo, descobrindo funções e usos, criando novas possibilidades de jogo.

Todos os indivíduos podem dramatizar. A criança, em seus jogos de faz-de-conta, demonstra sua capacidade de teatralidade ao representar fatos do cotidiano em sua ausência, substituindo por um gesto, uma palavra, uma expressão, um desenho... Essas habilidades surgem com a aquisição da função simbólica, que marca o fim do período sensório-motor, isto é, a ação pura e simples para a satisfação de necessidades pessoais é substituída pela representação. Progressivamente, há a descentralização do pensamento, em que as relações sociais e as regras passam a determinar os jogos. O jogo de regras, segundo Koudela (1991, p. 125), "apresenta precisamente um equilíbrio sutil entre a assimilação ao eu - princípio de todo jogo - e a vida social".

Essas formas de jogos infantis são utilizadas com semelhança pelo clown. Koudela diferencia-os apoiada no trabalho de Viola Spolim. O dramatic play (jogo dramático) consiste no processo de desenvolvimento do indivíduo, e theater game (jogo teatral) é a utilização do jogo na construção da linguagem artística. O jogo dramático caracteriza-se pelos jogos de crianças em maternais que vivem situações de vida das outras pessoas, o que lhes possibilita sentir medo, admiração, ou seja, representar tudo o que é "proibido" na vida real.

No jogo teatral, a internalização da regra é guiada durante a construção do trabalho criativo com os pares, assumindo caráter de cooperação e de responsabilidade com o grupo. Koudela (1991, p. 127) considera que "a partir da superação do egocentrismo, o jogo com regras constitui o fundamento do processo educacional com o jogo teatral e serve como veículo para a criação da realidade cênica". Comparando as duas formas de jogos expressos por Koudela, concluímos que o jogo teatral é a passagem do jogo subjetivo para o jogo socializado. No jogo dramático, há a assimilação (jogo) pura do real ao eu; já no jogo teatral há um esforço da acomodação (imitação), para que se consiga encontrar as respostas certas para atuação.

Nesse sentido, o jogo constitui-se num meio de aquisição de uma linguagem artística do teatro, possibilitando a construção de códigos para produção e apreciação dessa linguagem. Ao mesmo tempo, promove o desenvolvimento do indivíduo, e o clown não foge a esses princípios.

O jogo dá ao deficiente mental oportunidade de fazer parte como sujeito ativo dessa sociedade, proporcionando-lhe os códigos necessários não só ao convívio social, mas também à apreciação e produção artísticas. Cabe aos educadores detectar os pontos que merecem ênfase, pois a arte é parte integrante na formação do homem, não só estético, mas também para a vida.

Considerações Finais

Algumas considerações se fazem necessárias para que possamos compreender a trajetória realizada pela turma do Jardim "A". Olhando para trás, podemos analisar os resultados do trabalho realizado e perceber que a espontaneidade da criança ao jogar foi aguçada. É brincando que ela tem a oportunidade de se desenvolver. Segundo Chateau (1997, p. 14), "as possibilidades que emergem de sua estrutura particular concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de

seu ser".

As aulas aconteciam, em sua maioria, a partir do improviso. As gags (pequenas cenas) foram construídas através das brincadeiras sugeridas pelas crianças na relação com os clowns. Durante todas as aulas, observamos, primordialmente, o processo na construção dessas gags e não seu produto. Assim, a regra era uma consequência dentro do processo voluntário e espontâneo.

Percebemos o favorecimento progressivo das relações afetivas e, conseqüentemente, cognitivas, pois, de acordo com a teoria piagetina, as duas são indissociáveis para o desenvolvimento dos sujeitos. A apresentação das cenas permitia que as crianças criassem imagens das experiências afetivas (de acordo com Piaget apud Wardword, 1993, p.70). A representação e a linguagem permitem que os sentimentos adquiram uma estabilidade e duração que não tinham antes. Essa capacidade para conservar os sentimentos torna possíveis os sentimentos interpessoais e morais. Há uma interdependência entre o desenvolvimento social (e vice-versa). À medida que a criança passa a se relacionar com o meio social, ela adquire um comportamento social.

Nesse momento, aconteciam intercâmbios sociais entre os participantes. Durante os jogos, as crianças tornavam-se mais espontâneas e participativas, o que possibilitou a construção da noção público-palco, constatada através do olhar fixo para a platéia e as solicitações de aplauso ao término das apresentações.

Embora esses sejam os primeiros indicadores do trabalho que foi realizado com essa metodologia, consideramos indicadores fundamentais para o encaminhamento da relação professor-aluno, marcado por um respeito às diferenças e fundamentado nos direitos humanos.

Refereências Bibliográficas

ADOUM, J. E. Acrobatas da vida. In: O correio da Unesco. Ano 16. n.3.Paris, 03/1988.

ANDRADE, Silás Rodrigues. Teatro Educação: o jogo dramático na Educação Especial. Revista Integração, p. 24-27, n. 11, 1994.

BURNIER, Luis Otávio. A arte do ator: da técnica à representação. Elaboração, codificação e sistematização de ações físicas e vocais para o ator. Tese de doutorado, PUC, São Paulo, 1994.

_____. Prospecto do espetáculo de clown:Valef-Ormos. Lume-UNICAMP, 1989.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1997.

FELLINI, Frederico. Fellini por Fellini. 3º ed. Trad. José Antonio Pinheiro Machado, Paulo Hecker Filho e Zilá Bernd. Porto alegre: L&PM, 1986.

KOUDELA, Ingrid Dormien. A evolução do símbolo e o jogo teatral. São Paulo: Perspectiva,1992.Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº9394/96.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil, Simbolismo e Jogos. Porto alegre: Prodil, 1994.

WARDSWORD, Jarry. A inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget. São Paulo: Pioneira, 1993.

WUO, Ana Elvira. Projeto O clown visitador. Caderno diário de anotações referentes à atuação do clown no hospital Boldrini. Campinas, 1992 e 1993.

VYGOTSKY. Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. O jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994

NAVARRO, A. História del clown. Disponível em <<http://www.clown/planet.com>>. Acesso em 24 abr. 2001.

[Edição anterior](#)

[Página inicial](#)

[Próxima edição](#)

Cadernos :: edição: 2002 - Nº 19 > Editorial > Índice > Resumo > **Artigo**