



**DO ERRO AO RIDÍCULO:
a pedagogia da palhaçaria na escola**

**DEL ERROR AL RIDÍCULO:
la pedagogía del payaseo en la escuela**

**FROM ERROR TO RIDICULOUS:
the pedagogy of clowning at school**

Rayana Raquel de Moraes Miamoto¹

<https://orcid.org/0009-0005-9102-0289>

Resumo

O presente artigo trata-se de uma pesquisa de iniciação científica já concluída, a qual traz a experiência de estágio realizada pela autora em uma escola particular de ensino regular localizada na zona sul da cidade de São Paulo, onde desenvolveu o trabalho com Jogos de Palhaçaria com crianças na faixa etária de nove e dez anos, com o intuito de amenizar os bloqueios advindos da insegurança e do medo do erro trazido por estas em seu processo de aprendizagem. Foram realizados jogos encontrados em oficinas de palhaçaria que lidam com o erro e o ridículo de cada um. Esse trabalho procura desenvolver uma pedagogia baseada nos Jogos de Palhaçaria, visando amenizar os bloqueios apresentados pelos estudantes, com o objetivo de proporcionar um ambiente seguro para realizar as atividades propostas pelos professores em sala de aula.

Palavras-chave: Erro, Jogos de Palhaçaria, Julgamento, Insegurança, Experienciar.

Resumen

Este artículo trata de una investigación de iniciación científica ya concluida, que trae la experiencia de pasantía realizada por el autor en una escuela privada de enseñanza regular ubicada en la zona sur de la ciudad de São Paulo, lugar donde desarrolló el trabajo con los Juegos. payasadas con niños de entre nueve y diez años, con el objetivo de paliar los obstáculos derivados de la inseguridad y el miedo a equivocarse que traen consigo en su proceso de aprendizaje. Se realizaron juegos que se encuentran en los talleres de payasadas que tratan sobre el error y la burla de cada uno. Este trabajo busca desarrollar una pedagogía basada en Juegos de Payasos, buscando paliar los bloqueos que presentan los estudiantes, con el objetivo de brindarles un ambiente seguro para realizar las actividades propuestas por los docentes en el aula.

Palabras-clave: Error, Payasadas, Juicio, Inseguridad, Experimentación.

¹ Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Instituto de Artes-UNESP (Graduação em Licenciatura em Arte-Teatro).-Pesquisa concluída em 2022.- Área de Estudo em Arte-educação, Pesquisa orientada pela Profa. Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli. - Atuação profissional em Arte-Educação, Teatro e Professora de Teatro no Grupo de Teatro Téspis.

Abstract

This article is about a research of scientific initiation already completed, which brings the internship experience carried out by the author in a private school of regular teaching located in the south zone of the city of São Paulo, place where she developed the work with the Games clowning with children between the ages of nine and ten, with the aim of alleviating the obstacles arising from insecurity and fear of making mistakes that they bring with them in their learning process. Games found in clowning workshops that deal with the error and ridicule of each one were performed. This work seeks to develop a pedagogy based on Clowning Games, aiming to alleviate the blockages presented by students, with the objective of providing an environment in which they feel safe to carry out the activities proposed by teachers in the classroom.

Keywords: Error, Clowning Games, Judgment, Insecurity, Experiencing.

Introdução

O erro nem sempre foi aceito no ambiente escolar, quase sempre foi condenado e visto como forma de fracasso. Devido a esta interpretação por parte das escolas, essa herança ainda predomina fortemente no ensino-aprendizagem de nosso país, fazendo com que os discentes apresentem receio de expressar suas opiniões e ideias por medo de errar e ser ridicularizados.

No século XVIII com o surgimento da Escola Tradicional, o estudante era apenas um sujeito passivo diante do conhecimento transmitido pelo professor, considerado uma página em branco onde não se levava em conta seu passado, suas experiências e conhecimentos. Dessa forma, o erro não tinha espaço pois era tido como algo inaceitável.

Posteriormente no século XIX predominou o movimento escolanovista, fazendo com que a visão negativa do desacerto fosse revista e entendida não mais como uma defasagem no ensino, mas sim como importante para o desenvolvimento escolar da criança. “O erro, nesse momento, poderia ser interpretado como uma hipótese inadequada, criada pelo aluno na busca de uma solução correta” (SOUZA, 2006, p. 31). Este movimento, porém, não durou muito tempo, dando espaço para a Pedagogia Liberal da Escola Tecnicista, a qual, tinha como principal objetivo produzir indivíduos capacitados para o mercado de trabalho de acordo com as exigências industriais e tecnológicas.

A herança de tais ideologias refletem ainda hoje no sistema educacional de nosso país, principalmente no desenvolvimento escolar dos estudantes e pensando nessas questões buscamos trabalhar o desacerto como forma pedagógica, pois acreditamos que se as crianças brincarem de errar e aprender a aceitar a incorreção, este possa ser um ponto de partida para que elas se permitam experienciar as atividades propostas pelos professores em sala de aula,

sem se estagnar. Para isso encontramos auxílio na arte da palhaçaria, que lida exatamente com o erro como potencial criativo.

A Escola Tradicional

O ensino tradicional teve sua origem no século XVIII a partir do movimento iluminista, tendo como principal objetivo a universalização do conhecimento, acreditando que para formar um estudante, dependia apenas do conhecimento que este adquirisse ao longo do seu processo de aprendizagem.

Podemos dizer, que a escola denominada tradicional tinha seu foco pedagógico baseado na ideia da figura do professor como detentor do conhecimento, onde priorizava-se modelos prontos que não fizessem o estudante refletir, e sim, conhecer os conteúdos por meio da repetição excessiva de tais. Dessa forma, tornava-se fundamental trabalhos pedagógicos baseados em cartilhas e exercícios de repetição para se alcançar a resposta correta.

Essa forma de educação seria nomeada por Paulo Freire como Educação Bancária, a qual, o conhecimento era depositado sobre o estudante, fazendo com que este não tivesse direito de errar e de ter dúvidas, pois acreditava-se que tudo o que era dito pelo professor estava de acordo com seu entendimento.

Tratar-se-ia de uma atitude autoritária e opressiva sobre alunos que se encontrariam passivos e apenas receptivos dos conteúdos e informações que o professor neles depositaria. Este modelo tende a apresentar o professor como alguém que exerce um papel arbitrário sobre o grupo de alunos, os quais estão inteiramente inertes. (LINS, 2011, p. 2).

Esse ensino fez com que surgisse nos discentes o sentimento de insegurança para expressar suas opiniões, fazendo com que optassem por não dialogar com os docentes e muito menos expressar suas dúvidas com medo de errar e ser ridicularizados. Isso tudo porque “Dos indivíduos que permaneciam na escola, muitas vezes, era cobrado um desempenho correto, sem erros” (SOUZA, 2006, p. 26), pois o objetivo principal da escola tradicional era o domínio da técnica, da forma e do conteúdo.

A partir dessa ideologia, surge a prova como meio avaliativo para verificar se o estudante conseguiu absorver os conteúdos abordados pelo professor e com ela vem a nota, uma forma de classificar numericamente o quanto o discente sabe daquilo que foi trabalhado em aula. A prova vem como resultado de aprendizagem, como o efeito do que ficou para o estudante daquilo que foi aprendido, mas não é pensada para compreender sobre o processo que tem levado a estes efeitos, ou seja, não entende-se as causas desses resultados. Para Federico

Malpica, isso é “Uma demanda errônea, pois é como tentar conduzir um veículo olhando pelo retrovisor. O que pode acontecer se tentarmos fazer isto? Seguramente acabaríamos tendo um acidente” (BASURTO, 2020, p. 93, tradução nossa).

Assim sendo, a prova pensada para ser um meio de compreender o que o estudante não entendeu, passa a desempenhar o papel oposto, tornando-se uma forma de reforçar a ideia de julgamento ao atribuir um valor numérico ao desempenho do discente na avaliação.

A Escola Nova

A Escola Nova foi um movimento que surgiu no final do século XIX com o objetivo de rever a rigidez da Escola Tradicional, a ideia do professor como detentor do conhecimento e principalmente, quebrar a ideologia de que o educando necessita ser passivo no ambiente escolar.

No movimento escolanovista o estudante passa de objeto para sujeito, ou seja, parte do interesse dos discentes, dando foco às suas necessidades, sensibilidades, experiências e valorizando sua criatividade e individualidade, ao mesmo tempo, que retira o professor da posição de detentor do conhecimento e o direciona para o lugar de facilitador do aprendizado, colocando-o como alguém que auxiliará o estudante a aprender a partir de seus interesses e curiosidades.

Nesta forma de ensino o erro deixa de ser inaceitável, relacionado ao fracasso ou problema de aprendizagem e passa a ser visto como parte do processo, entendo que este era uma hipótese inadequada criada na busca por uma solução correta, ou seja, o desacerto era importante para o desenvolvimento escolar da criança, pois a partir dele, esta procuraria formas de se chegar a resposta considerada correta pela escola.

Tal escola fez com que o estudante aprendesse a partir do desacerto, buscando a forma correta por meio da problematização de suas ideias, “(...) apresentando uma visão diferente do erro cometido pela criança na construção do seu conhecimento” (SOUZA, 2006, p. 35).

Essa forma de ensino chegou ao Brasil na primeira metade do século XX, acompanhada de grandes transformações econômicas, políticas e sociais, tendo como cenário o rápido processo de urbanização e o progresso industrial, principalmente da cultura cafeeira. Com tal avanço, surgiram desordens políticas e sociais, que ocasionou em uma mudança significativa intelectualmente, ampliando o pensamento liberal e fazendo propagar o ideário escolanovista.

A partir desse momento, as ideias do psicólogo e filósofo suíço Jean Piaget ganharam força no território nacional na área da educação, pois os educadores progressistas acreditavam que ao realizar inovações pedagógicas, poderiam obter melhores resultados comparados aos da

Escola Tradicional, que não visava objetivos democráticos. Assim sendo, o conceito de Erro Construtivo criado por Piaget passou a beirar as ideologias pedagógicas da Escola Nova, fazendo com que o erro se tornasse parte do processo no ambiente escolar.

Em sua teoria, o erro deve ser pensado como fator potencializador do aprendizado, sendo incorporado como momento essencial de construção do conhecimento. Ao compreender que o sujeito educando não somente assimila informações já existentes - mas as reconstrói -, o instante do erro pode ser observado como ponto de descoberta de conceitos e estabelecimento de relações novas que servirão de base para a construção de conhecimentos novos. (MENEZES, 2014, p. 42-43).

Com o passar do tempo esta ideologia perdeu força, não conseguindo oferecer um ensino diferente do tradicional, pois exigia maior investimento financeiro do que o anterior, recurso este que nem todas as escolas podiam financiar, principalmente as instituições públicas. Além disso, a metodologia escolanovista era vista como uma pedagogia que desvalorizava o conteúdo e por isso foi muito criticada na época, a ponto de perder forças na história da educação brasileira.

A Escola Tecnicista

A Escola Tecnicista é uma Pedagogia Liberal que surge no Brasil na década de 1950, sendo efetivada em 1960 e ganhando força somente em 1978. No caso da Escola Tecnicista, o objetivo almejado é o aperfeiçoamento do sistema vigente (o capitalismo), ou seja, visa diretamente a produtividade, deixando de lado a preocupação com mudanças sociais e dando lugar ao objetivo de produzir indivíduos capacitados para o mercado de trabalho de acordo com as exigências industriais e tecnológicas.

Isso nos faz acreditar que o indivíduo precisa adequar-se às normas e valores vigentes na sociedade de classe, através do desenvolvimento da cultura individual. Quando se dá ênfase ao aspecto cultural, as diferenças entre as classes sociais deixam de ser consideradas, pois, embora a escola passe a difundir a idéia de igualdade de oportunidades, não leva em conta a desigualdade de condições. (MARQUES, 2012, p. 2).

O Movimento Tecnicista surge com o aumento do processo de industrialização no país e conseqüentemente, com a necessidade da qualificação da mão de obra desses profissionais, almejando uma escolarização básica que os habilitassem para o mercado de trabalho, possibilitando que estes pudessem aprender a manusear máquinas, ler manuais de instrução etc, com o intuito de melhorar a produtividade das indústrias.

O papel do professor nessa tendência, era o de ligar o estudante à verdade científica, possibilitando um ensino de qualidade. Por meio desta pedagogia, o discente volta a ser um espectador do aprendizado, onde sua criatividade e ideia são deixadas de lado para dar lugar a um aprendizado focado em técnicas pensadas em prepará-lo para a vida profissional.

A relação professor/aluno era dirigida pelo professor, administrador e executor das regras estabelecidas nos manuais, nos livros técnicos e em técnicas arrojadas para o ensino; as técnicas passam a ser o centro das atenções naquele momento, bem como os recursos materiais (televisão, slides, cartazes, máquinas de ensinar, etc). A tecnologia educacional passou a fazer parte do cenário educativo. (SOUZA, 2006, p. 39-40).

A inexatidão era vista como fonte de informação complementar, na qual, o professor trabalharia com o estudante, fazendo com que ao errar, este passasse pelo processo de repetição, de voltar à resposta, revisá-la e refazê-la novamente. O erro era aceito somente como parte do processo de aprendizagem, mas nunca como resultado, pois o educando era reconhecido pelo que acertava e não pelo que errava. Podemos dizer que este só não era aceito como resultado, pois esta tendência objetivava um padrão a ser seguido e quando este não era atingido, era considerado equívoco.

O erro só pode ser considerado como algo insatisfatório, na solução de um problema, se tomarmos como acerto uma forma, um padrão, a ser seguido. Sem um padrão não há erro. O que pode existir (e existe) é uma ação insatisfatória, que não atinja um determinado objetivo que se está buscando. Neste sentido, poderíamos dizer que ao desprender esforços na busca de um objetivo teremos chance de sermos bem ou mal sucedidos. Desta forma não há erro, mas sucesso ou insucesso. (NOGARO; GRANELLA, 2004, p. 4).

A herança das tendências pedagógicas no ensino atual

Após esse breve panorama histórico, conseguimos entender um pouco mais sobre a história da educação no Brasil e com ela, as heranças deixadas por cada tendência na forma de ensino que encontramos hoje nas escolas.

O erro, objeto de estudo da nossa pesquisa, foi discutido em cada uma delas e com isso, observamos que ele nem sempre foi aceito no ambiente escolar. Essa herança ainda predomina fortemente no ensino-aprendizagem de nosso sistema educacional, fazendo com que os estudantes tenham receio de expressar suas opiniões e ideias por medo de errar e ser ridicularizados. Muitos sequer realizam as atividades propostas pelos professores, pois acreditam que vão errar e que não saberão fazer. Isso por sua vez, acaba por estagná-los e

consequentemente dificulta o processo de aprendizagem, fazendo com que estes em muitas situações não tirem suas dúvidas, ocasionando em uma defasagem no ensino.

Pensando que este é um problema sério enfrentado pelas escolas e principalmente pelas crianças, tentamos pensar em estratégias que pudessem amenizar tal situação e uma delas veio a partir da palhaçaria.

A palhaçaria no treinamento com atores e atrizes possibilita que estes experimentem a máscara do nariz vermelho para que entrem em contato com sua possibilidade de ridículo e de fracasso, entendendo que muitas vezes desse não dar certo é que nasce a criatividade.

Pensamos que trabalhar essa arte com as crianças no ambiente escolar, possa contribuir para amenizar as questões do medo de errar e do autojulgamento que elas trazem consigo. Vale ressaltar que nosso objetivo com essa pesquisa, não é transformar os discentes em palhaços e sim, trazer os jogos encontrados no treinamento da palhaçaria que se debruçam na questão do erro e do ridículo, para que estas possam ter outra visão do desacerto, possibilitando que os estudantes possam se abrir para as experiências advindas da sala de aula.

Por que logo a palhaçaria na educação?

Tudo começou em 2018, quando me inscrevi no curso de extensão do Circo da Barra na Unesp, entrei em contato com as artes circenses pela primeira vez, porém, como nunca havia feito circo antes, era comum apresentar dificuldades. O tempo foi passando e com ele, veio o desânimo por não acertar nenhuma acrobacia, achei que não levava jeito para isso e confesso que pensei em desistir. No entanto, uma amiga que também não conseguia realizar um bom desempenho nas acrobacias, teve a ideia de fazer um número de palhaço para apresentar na mostra de processo do fim de semestre do curso, pois a figura do palhaço lida exatamente com o erro, “Porque o palhaço lida exatamente com isso: ele erra, tira sarro de si mesmo e ainda mostra o quanto é ridículo; e tudo bem errar, tudo bem não saber fazer algo, tudo bem falhar várias vezes e perder todas. Volta a ser importante o prazer, acima de tudo. (BURGHI, 2017, p. 51).

Assumir o fato de que podíamos errar, tornou tudo mais leve, a apresentação se tornou uma mostra do que vínhamos desenvolvendo em aula, não tendo o peso de algo pronto, acabado e virtuoso, era apenas um ambiente seguro para colocar em prática o nosso processo, sem medo do julgamento.

Do erro surgiu nossa apresentação de fim de semestre, pois construímos uma dramaturgia a partir das acrobacias que aprendemos e dos erros advindos da execução delas. A ideia inicial não era realizar as propostas de forma desacertada e sim proporcionar um ambiente

seguro caso o erro viesse a ocorrer, dessa forma, a incorreção se tornou o potencial criativo. A partir daquele momento, tanto os colegas de curso, quanto eu, sentimos segurança para colocar em prática o que havíamos aprendido, conseguimos nos arriscar e apresentar um número de tecido acrobático. No dia da apresentação algo diferente aconteceu, o fato de adentrar o estado do palhaço permitiu, pelo menos por um instante, não ter medo de errar e arriscar.

O estado do palhaço seria o “despir-se” de seus próprios estereótipos, buscando uma vulnerabilidade que revela a pessoa livre de suas armaduras. É a redescoberta do prazer de brincar, o se permitir e simplesmente ser. É um estado de afetividade, no sentido de ser tocado, vulnerável ao momento e às diferentes situações. É se deixar surpreender, enquanto ator e palhaço, sem se apegar ao que é premeditado, mesmo quando segue uma partitura codificada. (PUCETTI, 2017, p. 79).

Apoiar-se na figura do palhaço neste ambiente circense que exige tanta perfeição, ajudou os aprendizes a experienciar o processo sem medo do julgamento e do erro. Dessa forma, pensei que esta poderia ser uma estratégia a se utilizar no ambiente escolar, que assim como as escolas de circo, são lugares enrijecidos que exigem perfeição a qualquer custo. Por pensar assim, decidi realizar a pesquisa de campo em uma escola particular na zona sul da cidade de São Paulo, com o objetivo de trabalhar os jogos palhacescos e observar se esta prática poderia amenizar a autocobrança dos aprendizes, possibilitando que estes conseguissem se permitir experienciar as atividades propostas pelos professores sem medo de errar e sem autojulgamento, fazendo com que o aprendizado pudesse se tornar algo leve e divertido, porque:

[...] A arte do palhaço atravessa o buraco do muro da escola, rompe o conceito de seriedade, extrapola a permissividade e a hora certa de rir nas aulas. [...] A figura palhacesca brinca com os assuntos institucionais, esvaziando, por meio do riso e da arte, os conceitos endurecidos, aprisionados, enclausurados e cristalizados pela educação tradicional. (FERREIRA; WUO, 2017, p. 103).

Ao levar a arte palhacesca para a sala de aula por meio dos Jogos de Palhaçaria, pensei que fosse uma possibilidade de afrouxar os conceitos endurecidos e cristalizados da educação tradicional, que muitas vezes aprisiona os discentes e desperta a autocobrança, a insegurança e o medo, ou seja, meu objetivo era fazer com que a escola fosse um ambiente seguro para que os estudantes colocassem em prática o seu processo, sem medo do julgamento e do desacerto.

Jogos de Palhaçaria na disciplina de Jogos Teatrais com os 5º anos

Das turmas de fundamental I dessa escola, o 5º ano era a única que tinha em sua grade curricular os Jogos Teatrais como disciplina obrigatória. Dessa forma, foi possível realizar um trabalho a longo prazo com as três turmas dos 5º anos ao trabalhar os Jogos de Palhaçaria por

meio das aulas, conseguindo observar a reação dos discentes antes e depois do processo com os jogos.

Ao estagiar na turma do 5º ano, me deparei com estudantes que apresentavam insegurança e medo de errar, por conta disso realizavam as atividades mas não mostravam para a professora, dizendo que não haviam feito. Era perceptível que o ato de ler uma produção textual para a classe se tornou uma verdadeira tortura, estes faziam de tudo para não serem notados por medo do que os colegas iriam pensar, por receio do julgamento dos amigos.

No dia 24 de fevereiro de 2022, tive a oportunidade de propor o primeiro Jogo de Palhaçaria para a turma, o qual aprendi em uma oficina de comicidade com a Trupe Las Manas. A princípio não tinha sido premeditado aplicar tal atividade, essa ideia surgiu a partir de um imprevisto ocorrido que ocasionou no atraso da professora responsável por aquela aula, assim sendo, procurando descontraír os estudantes enquanto esperavam, resolvi propor o jogo conhecido por mim como Torre, montanha e comando fricote.

O jogo funcionava da seguinte maneira: o grupo formava um círculo com todos em pé. Um dos participantes era o mestre, o qual, ficaria fora da roda e daria os comandos, como por exemplo, torre (onde os participantes fechavam uma das mãos simbolizando uma torre); dupla torre (fechavam as duas mãos e colocavam uma sob a outra, simbolizando duas torres); montanha (viravam a palma da mão para baixo, distanciavam os dedos e simbolizavam uma montanha); dupla montanha (o mesmo gesto, porém uma mão localizada em cima da outra) e por fim, talvez mais engraçado, comando fricote (onde os participantes mudavam de lugar na roda correndo e gritando histericamente). Por meio desse jogo, as crianças trabalharam o erro e o ridículo devido a confusão mental causada pela atividade, pois quando os comandos aceleravam e confundiam a mente, conseqüentemente erravam e o ridículo vinha a partir do momento em que corriam e gritavam histericamente para seguir o comando fricote.

Antes de iniciar a atividade, as crianças estavam correndo e falando por cima umas das outras, um verdadeiro caos. Ao explicar as regras, grande parte do grupo se interessou e disse SIM para o jogo, somente alguns meninos continuaram brincando do que já estavam anteriormente. Dessa forma, as crianças tomaram gosto pela proposta e ao atrapalharem-se com os comandos e errarem, a risada caía solta, os meninos que antes estavam brincando entre si, foram contagiados pelo jogo palhacesco e decidiram se arriscar na brincadeira, porém não haviam escutado a explicação inicial sobre as regras e para não demonstrar que estavam distraídos no momento da explanação, decidiram entrar no jogo fingindo que sabiam as diretrizes, o que tornou a atividade ainda mais interessante.

[...] algumas crianças que estavam distraídas no momento da explicação, quiseram participar e entraram na brincadeira fingindo que sabiam as regras, dessa forma copiavam os amigos que estavam ao seu lado na roda e ficou óbvio que estava copiando e errando junto com o colega. Isso me lembrou o palhaço, que tenta acertar e erra, acabando por mostrar o seu lado ridículo. Quando o colega da roda errava junto com quem estava lhe imitando, essa pessoa ria do próprio erro e todos se divertiam. Parece que a arte do erro e da bobagem já começou a nascer nesse momento, o que me deixa muito feliz, pois era esse o objetivo inicial dessa pesquisa. (Trecho extraído do caderno de anotações da pesquisadora).

Nesse instante, foi possível perceber que as crianças conseguiram aceitar o erro e se divertir com ele e o mais interessante é que isso ocorreu dentro do ambiente escolar, um lugar onde muitas vezes não há liberdade para a incorreção.

A professora responsável pela turma, deparou-se com aquela cena, vendo que as crianças estavam se divertindo, neste momento resolveu propor o jogo PIF-PAF. Nele os participantes formaram um círculo, onde uma pessoa se posicionava no meio, fazendo um gesto de arma com as mãos, apontando para quem se encontrava na roda e dizendo PIF. Por sua vez, o participante que estivesse na mira do iniciador deveria se abaixar, enquanto os colegas que se encontravam do lado direito e esquerdo apontavam um para o outro, dizendo PAF. A pessoa que não seguisse as instruções era automaticamente eliminada da dinâmica.

[...] esse jogo foi levado para um lado competitivo e a professora não gostou muito deste rumo. Mas ainda assim, lembrou-me a arte da palhaçaria, que mesmo diante de uma competição, o erro se faz presente e traz a graça consigo. (Trecho extraído do caderno de anotações da pesquisadora).

Realizamos o jogo Estado de espírito com níveis de 1 a 10, um exercício clássico no universo palhacesco onde cinco cadeiras contendo cinco participantes são voltadas para a plateia. O professor fala um estado de espírito, como por exemplo, tristeza, nesse momento a primeira pessoa expressa tal sensação no nível 1, a segunda no nível 2, a terceira no 3 e assim sucessivamente até se chegar a 10, o exagero máximo dessa reação. Porém, optamos por modificar este exercício, levando em conta que muitas crianças ainda não haviam tido contato com a linguagem do teatro anteriormente e se expor diante do grupo poderia ser difícil para elas. Dessa forma, a exploração dos sentimentos ocorria em cena, onde as crianças se reuniam em grupos para trabalharem estes estados.

Nomeei o jogo como Entradas em cena com estados de espírito, nele os estudantes eram divididos em grupos, os quais a professora sugeria um lugar onde a apresentação iria ocorrer, em seguida eles escolhiam um estado de espírito para entrar em cena, procurando deixar explícito o que optaram. Cada integrante escolheria um sentimento diferente um do outro e ao

final de cada excerto, o público tentaria descobrir quais eram as sensações representadas por cada participante.

Por meio do exercício, foi possível perceber que alguns estudantes conseguiram trazer seu lado ridículo e acolher o erro, utilizando o desacerto como potencial criativo por meio do humor, como na cena descrita a seguir:

[...] Um estudante atuou com um arquétipo musculoso, sem medo e ao mesmo tempo sempre com dor de barriga, uma figura que se torna engraçada por trazer esta oposição de uma pessoa inatingível, a não ser pela dor de barriga. Esse mesmo estudante, no meio da apresentação de sua cena para os colegas, se escondeu em um armário enquanto o improviso ocorria com outro aluno interpretando um personagem que matava todo mundo. No momento em que este ia matar cenicamente o personagem escondido dentro do armário, este tira a cabeça para fora e diz:

- Você não me mata, lembra? Só eu fico vivo no final.

(Trecho extraído do caderno de anotações da pesquisadora).

A plateia riu incansavelmente, pois foi algo espontâneo vindo a partir do erro do estudante pelo fato de não se lembrar que a morte de um dos personagens não ocorreria e ao invés de improvisar, combinou a cena no momento da cena, o que tornou a situação cômica por trazer o inesperado, quebrando a expectativa da narrativa, algo que se faz muito presente em números de palhaçaria.

É notório que o humor pode ser considerado uma exemplificação desses processos cujo riso advém de situações engraçadas que nem sempre são imaginadas num primeiro momento pelo receptor e isso acaba fazendo com que a reação seja inesperada causando, o que chamamos de quebra de expectativa [...]. (SILVA; MONTEIRO, 2020, p. 50).

Muitos jogos foram utilizados com o intuito de que o erro fosse visto pelas crianças de outra forma, não mais como julgamento. Nas aulas de artes, percebemos que tais dinâmicas colaboraram positivamente para o desenvolvimento no aprendizado dos discentes, inclusive com os mais retraídos, possibilitando que a aceitação do desacerto fosse utilizada em suas produções artísticas, algo que antes não seria cogitado, afinal o peso do acerto era tão grande que estes acreditavam que brincar ao realizar a atividade ou ser criativo não seria admitido, ou seja, sair do padrão era algo inaceitável.

Podemos citar como exemplo, o caso de uma estudante que ao realizar a decoração de sua caixa de memória na aula de artes, deixou cair gotas de tinta branca em seu trabalho e ao se deparar com tal acontecimento, simplesmente improvisou em cima do acidente, utilizando o erro como potencial para sua atividade.

Figura 1: Caixa de memória da estudante

Fonte: Arquivo pessoal, 2022

Figura 2: Caixa de memória da estudante vista de cima

Fonte: Arquivo pessoal, 2022

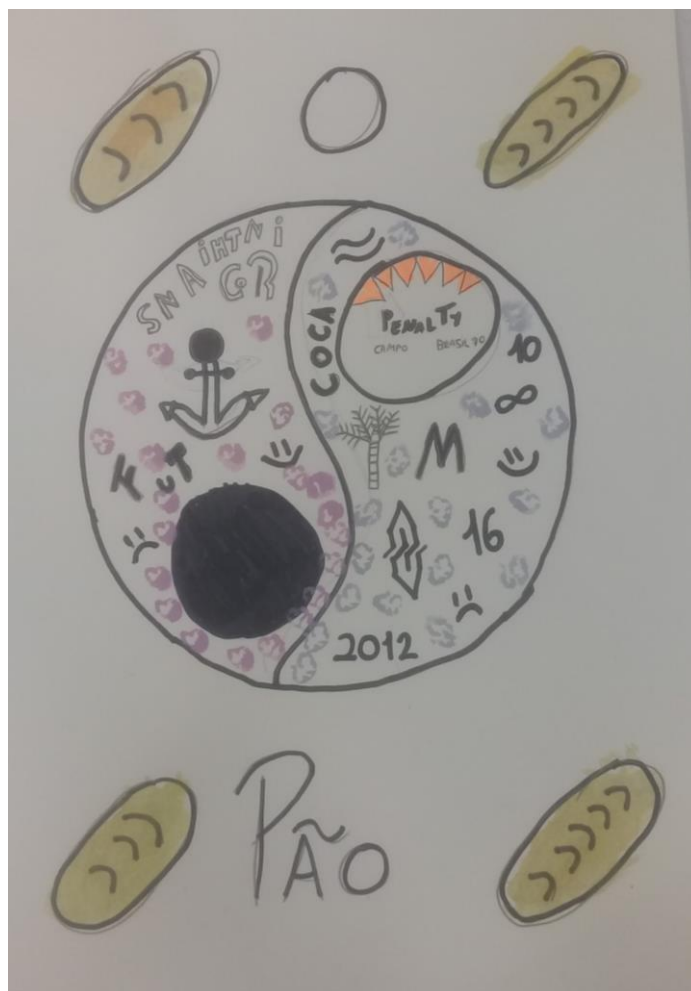
No começo do ano a mesma situação seria vista pelas crianças de outra forma, estas se julgariam, passariam a chorar e dizer não querer continuar a atividade, porém, neste instante a estudante disse apenas que precisaria improvisar diante daquele erro e que a consequência dele tornou sua caixa de memória ainda mais bela. Assim, "[...] o erro se torna, dessa forma, expressão e caligrafia, muito além de equívoco" (MENEZES, 2014, p. 41).

Em uma atividade realizada em março de 2022 na aula de artes, uma discente se sentiu muito mal, disse não ter criatividade para realizá-la. Esta proposta consistia em desenhar um passarinho e em seguida criar uma história para ele, no entanto, ao ouvir os enredos criados pelos colegas, esta se estagnou, se aproximou de mim e disse bem baixinho que não gostaria que a professora lesse sua história para a turma, pois estava com vergonha devido ao trabalho não estar suficientemente elaborado quanto os demais, acreditando que ela não apresentava criatividade como a dos colegas. Disse à ela que naquele exercício não havia certo ou errado, que todo mundo possuía uma criatividade diferenciada e o diferente era algo bom, porém, esta continuou firme em sua opinião e a professora acabou lendo seu texto para a sala. Nesse momento, esta estudante se abaixou na carteira e tapou os ouvidos, só destapando no término da história.

Foi possível notar sempre muita insegurança por parte da discente, quando via oportunidade não apresentava seus trabalhos para a turma e na aula de Jogos Teatrais não era diferente, se encontrava retraída com receio de se expressar. No decorrer das aulas trabalhamos os Jogos de Palhaçaria e a partir desse momento, esta se soltou, refletindo também em seu comportamento na disciplina de artes.

Em outubro do mesmo ano foi proposto para a turma que elaborasse um símbolo pessoal, pensando em elementos que fizessem parte de suas vidas. A mesma estudante desenhou um pão, segundo ela o elemento tinha papel importante, porque em determinado dia, minutos antes da aula de Jogos Teatrais começar, ela estava comendo um pão e perguntei se estava nervosa, pois mastigou a comida de forma agressiva, fazendo com que essa impressão fosse cogitada por mim, no entanto, ela não estava nervosa, estava apenas insatisfeita pelo pão não estar no ponto. A partir de então, essa se tornou nossa piada interna, fazendo com que esta gostasse tanto a ponto de levá-la para seu trabalho de artes, agora ela queria ler a história do símbolo para todos. Foi possível notar que a discente passou a se soltar a ponto de o autojulgamento que trazia consigo dar espaço para a brincadeira e para a criatividade em suas atividades, fazendo com que a forma enrijecida do sistema escolar fosse substituído por um ambiente seguro para experienciar e brincar, mostrando que estudar também podia ser divertido.

Figura 3: Símbolo pessoal da estudante



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

Considerações Finais

A pesquisa aborda o papel do erro no ambiente escolar, traçando um panorama histórico e mostrando como este foi visto durante os diferentes períodos da história da educação. Ao mesmo tempo, traz o trabalho com os Jogos de Palhaçaria como tentativa de amenizar o autojulgamento e o medo do erro que os estudantes trazem consigo.

Por meio da pesquisa de campo, percebemos que trabalhar os jogos palhacescos serviu como forma de mostrar aos estudantes que o ambiente escolar não precisa ser enrijecido como sempre foi e que a brincadeira e o erro podem fazer parte do processo de ensino-aprendizagem, tornando este lugar seguro para experienciar.

Contudo, os discentes passaram a ver o erro como potencial criativo em suas atividades, não o restringindo apenas como ruim, mas como possibilidade criativa capaz de se tornar parte do resultado final de seus trabalhos. Assim sendo, não encontramos uma receita infalível para este problema, mas uma possibilidade a ser utilizada por professores no ambiente escolar, procurando fazer com que as crianças se desprendam de seus bloqueios e inseguranças por meio do trabalho com o ridículo e com a aceitação do erro.

Referências

BASURTO, Federico Malpica. ¿Innovación basada en ocurrencias o en evidencias? La importancia del autodiagnóstico para fundamentar la práctica educativa. **Dossier Graó**, Barcelona, v.5, n.5, p. 93-96, dez 2020.

BURGH, Danielle. **Cristiane Paoli Quito, formadora de palhaços**. 2017.163 f. Dissertação de Mestrado- Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho” UNESP, São Paulo, 2017.

FERREIRA, Frederico de Carvalho; WUO, Ana Elvira. Pedagogia palhacesca: a escola do só eu no ensino regular. **Conceição| Concept**, Campinas, v.6, n.1, p.87-105, jan/jun.2017.

LINS, Maria Judith Sucupira da Costa. Educação bancária: uma questão filosófica de aprendizagem. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v.8, n.16, p.12-23, jan/jun 2011.

MARQUES, Abimael Antunes. A Pedagogia Tecnicista: um breve panorama. **Revista Itinerarius Reflectionis**, Goiânia, v.8, n.1, p.1-10, set. 2012. DOI: 10.5216/ir.v1i12.1313.

MENEZES, Fernando Chui de. **Erro e errância na educação em arte**. 2014. 157f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. DOI: 10.11606/T.48.2014.tde-05022015-133440.

NOGARO, Arnaldo; GRANELLA, Eliane. O erro no processo de ensino e aprendizagem. **Revista de Ciências Humanas**, Frederico Westphalen, v.5, n.5, p. 31-56, jun. 2004. DOI: 10.31512/rch.v5i5.244.

PUC CETTI, Ricardo. **A Travessia do palhaço - A busca de uma pedagogia**. 2017. 129f. Dissertação de Mestrado - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

SILVA, Gerson Rodrigues.; MONTEIRO, Mario. A construção de sentidos em textos de humor de comédia Stand Up. **SEDA - Revista de Letras da Rural-RJ**, Rio de Janeiro, v.1, n.2, p. 50-83, jul. 2020.

SOUZA, Regina Aparecida Marques de. **A mediação pedagógica da professora: o erro na sala de aula**. 2006. 112f. Tese de Doutorado - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.