

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES - IARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO**



CAIO MÁRCIO RODRIGUES DAVID

**COMO A PRÁTICA TEATRAL ACONTECE EM SALA DE AULA VIRTUAL?
POSSIBILIDADES DE ENSINO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE SÃO
SEBASTIÃO DO PARAÍSO-MG**

**SÃO SEBASTIAO DO PARAÍSO – MG
2023**

CAIO MÁRCIO RODRIGUES DAVID

**COMO A PRÁTICA TEATRAL ACONTECE EM SALA DE AULA VIRTUAL?
POSSIBILIDADES DE ENSINO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE SÃO
SEBASTIÃO DO PARAÍSO-MG**

Dissertação apresentada para o Programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal de Uberlândia como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes.

Area de Concentração: Ensino de Teatro
Linha de Pesquisa: Abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosimeire Gonçalves dos Santos

**SÃO SEBASTIAO DO PARAÍSO – MG
2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

D249c David, Caio Márcio Rodrigues, 1995-
2023 Como a prática teatral acontece em sala de aula virtual? [recurso eletrônico] : possibilidades de ensino em uma escola pública de São Sebastião do Paraíso-MG / Caio Márcio Rodrigues David. - 2023.

Orientadora: Rosimeire Gonçalves dos Santos.
Dissertação (Mestrado profissional) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-graduação em Artes (PROFARTES).
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2024.5043>
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Artes. I. Santos, Rosimeire Gonçalves dos, 1966-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-graduação em Artes (PROFARTES). III. Título.

CDU: 7

André Carlos Francisco
Bibliotecário Documentalista - CRB-6/3408



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Coordenação do Programa de Pós-Graduação PROFARTES
Av. João Naves de Ávila, 2121 - Bloco 1V - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
Telefone: (34) 3239-4522 - mprofartes@iarte.ufu.br - www.iarte.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Mestrado Profissional em Artes			
Defesa de:	Mestrado Profissional em Artes - PROFARTES			
Data:	25 de abril de 2023	Hora de início: 09h25	Hora de encerramento: 11h00	
Matrícula do Discente:	12112MPA001			
Nome do Discente:	Caio Márcio Rodrigues David			
Título do Trabalho:	Como a prática teatral acontece em sala de aula virtual? Possibilidades de ensino em uma escola pública de São Sebastião do Paraíso-MG			
Área de concentração:	Ensino de Artes			
Linha de pesquisa:	Abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes.			
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Processos de reconhecimento de si, metodologias, novas tecnologias, identidades e presenças na formação artística e docente nas Artes Cênicas			

Reuniu-se remotamente via Plataforma Web Zoom, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Mestrado Profissional em Artes, assim composta: Professores Doutores: Wellington Menegaz de Paula, Henrique Bezerra de Souza e Rosimeire Gonçalves dos Santos, orientador(a) do(a) candidato(a).

Iniciando os trabalhos o(a) presidente da mesa, Dr(a). Rosimeire Gonçalves dos Santos, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(as) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovado

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Rosimeire Gonçalves dos Santos, Presidente**, em 25/04/2023, às 11:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Wellington Menegaz de Paula, Professor(a) do Magistério Superior**, em 25/04/2023, às 11:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Henrique Bezerra de Souza, Professor(a) do Magistério Superior**, em 25/04/2023, às 11:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4443774** e o código CRC **A43B5AE9**.

Dedico este trabalho a todos os profissionais da educação, da arte e do teatro que durante a pandemia instaurada pela covid-19, se sentiram frustrados e desmotivados, afinal foi um período de incerteza.

AGRADECIMENTOS

A minha entrada no PROF-ARTES não teria sido possível sem o apoio e incentivo da minha antiga supervisora Andressa Cristina Santos, a qual me enviou o edital e foi a facilitadora da minha participação na prova de arguição. Após minha aprovação, me parabenizou e me aconselhou de maneira afetuosa e sincera. Registro aqui meu agradecimento mais cordial e afável.

Agradeço a todos os meus professores e professoras do PROF-ARTES, afinal, através de seus ensinamentos e conselhos, pude questionar minhas práticas profissionais, entrar em contato com diversas literaturas que reformularam o meu olhar; e aprender conteúdos e habilidades que irei carregar e revisitar sempre.

Agradeço ao diretor da escola na qual eu leciono, Adilson Luciano Pimenta Resende, pois sempre me apoia nos projetos que desenvolvo e facilita meu trabalho na E. E. Paraisense. Meu deu carta branca para divulgar, realizar e aplicar meu projeto prático que será exposto neste trabalho. Registro aqui meu agradecimento.

Agradeço aos meus pais, meus familiares e meus amigos, por todo apoio, pela ajuda, pelo incentivo nos momentos difíceis e, por compreenderem a minha ausência enquanto eu me dedicava a realização deste trabalho.

Agradeço também aos examinadores da minha banca: Prof. Dr. Wellington Menegaz de Paula e Prof. Dr. Henrique Bezerra de Souza, pelas correções e ensinamentos que permitiram apresentar um melhor desempenho na construção do meu trabalho.

E por último e não menos importante, agradeço imensamente a minha orientadora a Prof.^a Dr.^a Rosimeire Gonçalves dos Santos, por desempenhar sua função com dedicação e amizade, me aconselhando sempre com muita paciência. Sem ela não chegaria aqui. Registro aqui minha gratidão.

RESUMO

DAVID, Caio Márcio Rodrigues. **Como a prática teatral acontece em sala de aula virtual?** Possibilidades de ensino em uma escola pública de São Sebastião do Paraíso-MG, Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosimeire Gonçalves dos Santos. Uberlândia, 2023.

A presente pesquisa apresenta um processo de ensino aprendizagem teatral em sala de aula virtual realizado dentro de uma escola de educação básica do setor público, analisando e avaliando o desenvolvimento metodológico por meio de uma sistematização de jogos teatrais. Os avanços tecnológicos, tão presentes em nosso cotidiano, têm reconfigurado salas de aula por meio de diversas proposições do ensino remoto, solução temporária para realização de atividades pedagógicas por meio da internet, em decorrência do isolamento social imposto pela COVID-19. Sendo assim, foi desenvolvido um estudo observando os efeitos educacionais e sociais nos alunos, bem como as possibilidades do teatro na sala de aula virtual. A proposta deste trabalho está apresentada em duas partes: a primeira – capítulos 1 e 2 – situará o leitor sobre o percurso da pesquisa com embasamento teórico; a segunda – capítulo 3 – trará o resultado prático da pesquisa: relatos de experiência da prática teatral nos anos finais do ensino fundamental em sala de aula virtual.

Palavras-chaves: Sala de Aula Virtual. Teatro-Educação. Jogos Teatrais.

RESUMEN

DAVID, Caio Márcio Rodrigues. **¿Cómo se da la práctica teatral en un aula virtual?** Posibilidades de enseñanza en una escuela pública en São Sebastião do Paraíso-MG, Tutor: Prof.^a Dr.^a Rosemeire Gonçalves dos Santos. Uberlândia, 2023.

Esta investigación presentará un proceso de enseñanza y aprendizaje del teatro en un aula virtual realizado dentro de una escuela de educación básica del sector público, analizando y evaluando el desarrollo metodológico a través de una sistematización de juegos teatrales. Los avances tecnológicos, tan presentes en nuestro día a día, han reconfigurado las aulas a través de diversas propuestas de enseñanza a distancia, una solución temporal para realizar actividades pedagógicas a través de internet, producto del aislamiento social impuesto por el COVID-19. Por ello, se desarrollará un estudio observando los efectos educativos y sociales en los estudiantes, así como las posibilidades del teatro en el aula virtual. El propósito de este trabajo se desarrollará en dos partes: la primera – capítulos 1 y 2 – ubicará al lector en el curso de la investigación con una base teórica; el segundo – capítulo 3 – traerá el resultado práctico de la investigación: relatos de experiencia de la práctica teatral en los últimos años de la enseñanza fundamental en un aula virtual.

Contraseñas: Aula virtual. Teatro-Educación. Juegos Teatrales.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: entrando em um novo ambiente	8
2 TEATRO, EDUCAÇÃO E PANDEMIA	11
2.1 Teatro-Educação	11
2.1.1 Viola Spolin	11
2.1.2 Augusto Boal	13
2.1.3 A importância do Teatro no ambiente escolar	14
2.2 Educação e Pandemia: como o Teatro-Educação aconteceu neste período em Minas Gerais.....	15
2.3 O Teatro e Pandemia: novas maneiras de se fazer teatro	18
3 EDUCAÇÃO PÚBLICA E TEATRO-EDUCAÇÃO: dos referenciais e realidade.....	23
3.1 Base Nacional Comum Curricular e Currículo Referência de Minas Gerais	23
3.2 Trajetória Docente	25
3.2.1 Escola Estadual Paraisense	28
4 EXPERIMENTAÇÕES TEATRAIS: teatro em sala de aula virtual	34
4.1 Primeira Experiência	37
4.2 Segunda Experiência	41
4.3 Terceira Experiência	51
4.4 Quarta Experiência	59
4.5 Considerações sobre as Experiências de Teatro em sala de aula virtual ..	68
CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73

1. INTRODUÇÃO: ENTRANDO EM UM NOVO AMBIENTE

Apresento aqui uma pesquisa que se modificou por vezes até chegar ao atual estado. Este estudo surgiu de diversas inquietações minhas enquanto docente do setor público de ensino durante o período que vivemos entre 2020 e 2021. Neste momento, eu já havia feito duas licenciaturas – em Artes Visuais e em Teatro e um curso de pós-graduação. Eu me sentia muito competente para exercer tudo aquilo que havia estudado, mas, a partir do momento em que as coisas mudaram e as escolas fecharam as portas, o sentimento de frustração veio, afinal meu conceito de escola e educação acontecia de maneira que uma pessoa estivesse na presença da outra de forma tangível.

O cenário imposto pela Covid-19, fez os campos da educação e das artes cênicas se transformarem diante de uma nova realidade chamada ambiente virtual. Escolas, teatros e companhias passaram a operar suas funcionalidades através deste novo mundo, o que fez as pessoas e as metodologias mudarem para se adequar ao novo. Enquanto profissional, fui muito resistente a essas mudanças, afinal não tínhamos noção do quanto isso iria durar. Na educação básica – enquanto professor de arte – desenvolvi tutorias pelo aplicativo *Whatsapp* e pela plataforma *Google Sala de Aula* e no teatro – enquanto professor e coordenador da *Oficina de Artes Cênicas Sebastião Furlan* – produzi videoaulas e, posteriormente, dei aulas através de videoconferência.

O atual período que aqui menciono, é passível de analogias com os estudos sobre virtualização, tratados no século passado pelo filósofo Pierre Lévy (1996).

Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência. A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual... Embora a digitalização das mensagens e a extensão do ciberespaço desempenhem um papel capital na mutação em curso, trata-se de uma onda de fundo que ultrapassa amplamente a informatização. (LÉVY, 1996, s. p.)

Dada essa mudança de contexto, o teatro que sempre foi uma arte que acontece diante do grande público, atualmente ousa acontecer de novas maneiras. Antes ao vivo e presencial, agora toma novas formas e jeitos de acontecer no mundo virtual e on-line. As escolas de educação básica passam a desenvolver Planos de Estudos Tutorados na intenção de suprir as demandas educacionais no período pandêmico e de isolamento.

O tema Teatro em Sala de Aula Virtual me motivou por ser um objeto de estudo novo e pouco explorado. Além de contemplar meu anseio em querer registrar e compartilhar como essa prática acontece e as inúmeras possibilidades metodológicas que se pode desenvolver, o recorte proposto para esta pesquisa une: arte, educação, tecnologia e internet, aproximando pessoas e auxiliando na execução da prática teatral.

Agregaram à minha escolha o fato de ter participado de alguns cursos livres nesta época – na qualidade de aluno – ministrados através de videoconferência por grandes escolas de teatro de todo o Brasil - afinal de contas para se saber “o que” e “como” as coisas estavam acontecendo, era preciso vivenciar. Paralelo as vivências, na minha função de professor de Teatro na *Oficina de Artes Cênicas Sebastião Furlan*, experimentei aplicar aulas nesta metodologia.

Destaco o contexto interdisciplinar da pesquisa, na intenção da aproximação do campo da educação com as artes e a tecnologia. Desde modo, o referencial teórico atravessa por essas três áreas para dar suporte à pesquisa.

Pierre Lévy (1996), nesta pesquisa, possibilita a discussão da relação entre o real e o virtual – que não são opostos – e os desdobramentos que isso pode gerar. Enquanto Jorge Dubatti, colabora com seus conceitos de convívio e tecnovívio, que nada mais é do que a cultura de conviver por meio da tecnologia.

Fausto Camargo e Thuinie Daros (2021) pontuam de maneira atual e contemporânea as definições de sala de aula virtual, que se configura como o cenário da proposta pedagógica desta pesquisa.

Viola Spolin (2014) e Augusto Boal (2008) são o aporte pedagógico para a realização dos jogos teatrais a serem praticados em sala de aula virtual na proposta pedagógica desta pesquisa.

Assim sendo, busquei reunir informações através da parte da pesquisa que é de natureza bibliográfica, para poder evidenciar as competências que o

teatro desenvolve em ambiente escolar, mostrando sua importância e expondo como ele acontece na realidade, traçando assim um caminho para sua execução em sala de aula virtual de maneira efetiva. Os dados foram reunidos e organizados em três capítulos.

No primeiro capítulo, enfatizo a função pedagógica do teatro, sua importância no ambiente escolar, e como essa pedagogia funcionou no período de ensino remoto no estado de Minas Gerais. Este capítulo é encerrado com uma discussão sobre teatro, virtualidade e tecnovídeo.

O segundo capítulo se inicia com uma discussão sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Currículo Referência de Minas Gerais (CRMG), que são os documentos normativos vigentes que orientam o uso do teatro no ambiente escolar, o primeiro a nível nacional e o segundo a nível estadual. Na sequência, faço um breve relato da minha trajetória profissional, destacando o percurso da minha pesquisa. Encerro este capítulo, contando a história e a realidade da Escola Estadual Paraisense, que será o ambiente de desenvolvimento da parte prática desta pesquisa.

O terceiro capítulo, apresenta um relato das experimentações teatrais, explicando e expondo os processos metodológicos da oficina “Como a Prática Teatral Acontece em Sala De Aula Virtual?”, aplicada na Escola Estadual Paraisense, com os alunos do ensino fundamental anos finais, através da plataforma *StreamYard*.

O trabalho termina com a apresentação das principais conclusões desta pesquisa e, uma síntese e apreciação acerca das potencialidades do Teatro em Sala de Aula Virtual como um instrumento pedagógico.

2. TEATRO, EDUCAÇÃO E PANDEMIA

2.1. Teatro-Educação

O Teatro na escola é um instrumento pedagógico de importância fundamental na educação. Através do processo de ensino e aprendizagem em Teatro, o aluno entra em contato e faz experimentações, sejam elas de: culturas, fatos históricos, atitudes, acontecimentos, comportamentos, entre outras situações. Tudo isso ajuda no processo de desenvolvimento de algumas habilidades humanas como a criatividade, a coordenação, a memorização e a ampliação do vocabulário.

Esta arte é um componente muito importante no processo do desenvolvimento humano. Por conta do seu caráter lúdico e por causa da proposição do estado de jogo, torna-se uma peça fundamental nos processos de ensino-aprendizagem dos indivíduos.

É indispensável salientar a importância do teatro enquanto jogo, tendo em vista que o jogo tem o potencial de ampliar nossas formas de enxergar o mundo. É fundamental pensar no teatro como experiência.

O termo “jogo teatral” é utilizado para denominar qualquer tipo de sistema de jogo que possa ser usado em experimentos teatrais, seja na improvisação, na dramatização ou em brincadeiras lúdicas. No livro, *Léxico de Pedagogia do Teatro*, Koudela e Almeida Junior (2015) citam que, o termo é de uso corrente em língua portuguesa, referindo-se, de forma genérica, ao jogo de cena ou à qualidade lúdica do teatro.

2.1.1. Viola Spolin

Para a diretora teatral norte-americana Viola Spolin (2017), um jogo é um conjunto de regras que o jogador aceita compartilhar. As regras não devem restringir o jogador, elas devem fazer com que o jogador permaneça no jogo.

Spolin, em seu livro *Jogos Teatrais na Sala de Aula* (2017), traz importantes ressalvas sobre o assunto e defende seu uso em ambiente escolar:

Os jogos teatrais podem trazer frescor e vitalidade para a sala de aula.
As oficinas de jogos teatrais não são designadas como passatempos

do currículo, mas sim como complementos para a aprendizagem escolar, ampliando a consciência de problemas e ideias fundamental para o desenvolvimento intelectual dos alunos. [...] As oficinas de jogos teatrais são úteis ao desenvolver a habilidade dos alunos em comunicar-se por meio do discurso e da escrita, e de formas não verbais. São fontes de energia que ajudam os alunos a aprimorar habilidades de concentração, resolução de problemas e interação em grupo. (SPOLIN, 2017, p. 29)

Essa estratégia de ensino amplia o repertório imagético, tanto dos alunos, quanto dos professores, tendo em vista que o ambiente escolar muitas vezes limita a prática teatral ao processo de montagem de espetáculos, criando o ilusório conceito de que teatro se baseia apenas em apresentações. Sendo assim, o trabalho com jogos teatrais, pode despertar o gosto do aluno pelo fazer artístico e teatral sem condicioná-lo a se apresentar para um grande público.

Para Spolin (2017) o jogo é democrático. Todos podem aprender jogando, O jogo estimula vitalidade, despertando a pessoa como um todo – mente e corpo, inteligência e criatividade, espontaneidade e intuição – quanto todos, professor e alunos estão atentos para o momento presente.

Os Jogos Teatrais são frequentemente usados tanto no contexto da educação como no treinamento de atores. Há portanto uma utilização múltipla para os Jogos Teatrais, dependendo do contexto de seu emprego e da abordagem crítica que é aplicada durante as avaliações. (SPOLIN, 2017, p. 10)

Os jogos teatrais de Spolin, se organizam sob a perspectiva de três essências: Foco, Instrução e Avaliação. A primeira, se trata do problema a ser solucionado pelos participantes; a segunda é o enunciado que mantém o jogador com o foco e a terceira não é um julgamento e, sim, como os jogadores lidam com as situações provenientes do jogo.

2.1.2. Augusto Boal

Partindo para outra perspectiva, para o diretor e dramaturgo brasileiro Augusto Boal (2008), os jogos tratam da expressividade dos corpos como emissores e receptores de mensagens.

Boal é o criador do Teatro do Oprimido, um método teatral brasileiro, que tem por finalidade a conscientização política, onde o teatro torna-se o veículo para a organização e debate dos problemas, além de, com suas técnicas, possibilitar a formação de sujeitos sociais que possam fazer-se veículo multiplicador da defesa por direitos e cidadania.

De acordo com Boal (2008), o Teatro do Oprimido é o teatro na acepção mais arcaica da palavra: todos os seres humanos são atores, porque agem, e espectadores, porque observam. Somos todos espect-atores.

O dramaturgo ainda afirma que:

A linguagem teatral é a linguagem humana por excelência, e a mais essencial. Sobre o palco, atores fazem exatamente aquilo que fazemos na vida cotidiana, a toda hora e em lugar. Os atores falam, andam, exprimem ideias e revelam paixões, exatamente como todos nós em nossas vidas no corriqueiro dia-a-dia. A única diferença entre nós e eles consiste em que os atores são conscientes de estar usando essa linguagem, tornando-se com isso, mais aptos a utilizá-la. Os não-atores, ao contrário, ignoram estar fazendo teatro, isto é, usando a linguagem teatral, assim como Monsier Jourdain, o personagem de *O burguês fidalgo* de Molière, ignorava estar falando em prosa, quando falava. (BOAL, 2007, p. s/n)

A metodologia do Teatro do Oprimido não se limita apenas na utilização de jogos teatrais, como na proposta de Viola Spolin. Em suas bibliografias encontram-se “jogos”, “exercícios” e “técnicas”. É importante salientar que todos tem um mesmo objetivo: a democratização do teatro, proporcionando experiências que contribuem para o crescimento integrado de jovens e adolescentes sob vários aspectos, ajudando no desenvolvimento de suas capacidades expressivas e artísticas.

A arvore foi a figura escolhida por Boal para representar seu método. Ela representa a estrutura pedagógica do método.

Figura 1 – Arvore do Teatro do Oprimido



Fonte: "O Teatro do Oprimido". Autor: Augusto Boal

Como podemos observar na imagem acima, toda a estrutura metodológica do Teatro do Oprimido está descrita na arvore. Suas raízes são fundadas na ética, solidariedade, multiplicação e demais palavras que estão nesta região. Já os jogos teatrais e exercícios estão na parte do tronco, tendo em vista que estes são fundamentais para o desenvolvimento das técnicas. Nos galhos, folhas e frutos, está tudo aqui que foi cultivado, nascendo pela raiz e crescendo com o tronco.

Os jogos e exercícios que estão no tronco da Arvore são: Teatro Imagem e Teatro-Fórum. Estes dois exercícios se multiplicaram gerando outros como: Teatro Jornal, Teatro Invisível, Teatro Legislativo.

2.1.3. A importância do Teatro no ambiente escolar

Diante das informações contidas até aqui, percebemos que o teatro é uma arte que modifica o ser humano, atentando para as necessidades essenciais das relações interpessoais, além da compreensão do mundo e de suas estruturas ideológicas. Torna-se assim ideal que uma criança ou jovem – na qualidade de

aluno – possa vivenciar os procedimentos iniciatórios ao teatro, desde seus primeiros anos escolares. É nesta fase inicial que começam a acontecer às primeiras relações de amizade e de socialização. Neste ponto podemos acentuar a importância da prática teatral nos processos de cooperação e de estabelecimento de vínculos afetivos.

Lecionar o conteúdo disciplinar não é a única função da escola. Enquanto instituição formadora de cidadãos, ela deve viabilizar formas de acesso ao lazer, à cultura, às práticas artísticas; permitindo a integração mais efetiva dos alunos na sociedade. Nesse sentido, o teatro tem um papel importante na vida dos estudantes, uma vez que, auxilia no desenvolvimento da criança e do adolescente como um todo, despertando o gosto pela leitura e para arte e, principalmente, melhorando a aprendizagem dos conteúdos propostos na grade curricular da escola.

Para a docente do ECA-USP, Vic Vieira Granero (2011, p. 17) o teatro é polivalente por excelência, neste modo ela argumenta a relação do teatro com outros disciplinas do ambiente escolar:

Matemática, Física, Geometria euclidiana, sólidos geométricos, arte cubista, não importa o tema, o teatro pode dar sua colaboração facilitando, aprofundando, criando sentido e marcando na memória dos participantes o assunto abordado. Isso porque o teatro cria magia e prazer de ensinar e aprender – qualidades intrínsecas da matéria do teatro. (GRANERO, 2011, p. 35)

Além disso, sob a perspectiva de obra de arte, o teatro também move e incomoda, no sentido filosófico, porque faz repensar e querer modificar a realidade instaurada. Ademais, possui caráter lúdico e constituinte como forma de lazer.

2.2. Educação e Pandemia: Como o Teatro-Educação aconteceu neste período em Minas Gerais.

Em março de 2020, com a pandemia causada pelo COVID-19, a educação básica precisou de reinventar e desenvolver maneiras alternativas para dar sequência ao funcionamento das escolas. Com todas as pessoas em casa, uma

vez que o contato social era muito arriscado naquele momento, o ensino híbrido viveu seu apogeu. As salas de aula físicas deram lugar a salas de aula virtuais através de videoconferências, aplicativos, vídeo aulas, materiais digitais e tantas outras possibilidades.

O estado de Minas Gerais, como forma de garantir que não houvesse interrupção das atividades escolares, organizou o Regime de Estudo de Atividades Não Presenciais (REANP) para alunos das escolas estaduais, e através da Secretaria de Estado de Educação (SEE) criou os Planos de Estudos Tutorados (PET).

A criação deste método de ensino foi feita única e exclusivamente pela SEE, não houve consulta a comunidade escolar, e nem foi feito um estudo prévio de como esse método chegaria aos alunos para funcionar de forma efetiva.

Figura 2: Layout de divulgação do REANP pelo governo de Minas Gerais.



Fonte: Site Estude em Casa.

Disponível em: <https://estudeemcasa.educacao.mg.gov.br/>

O PET consiste em apostilas de estudo e atividades organizadas por ano de escolaridade (1º ao 9º ano do ensino fundamental e 1º ao 3º ano do ensino médio). Os conteúdos foram baseados no Currículo Referência de Minas Gerais (CRMG) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Cada apostila possui um capítulo para cada disciplina, e dentro das mesmas estão divididas as atividades para as semanas do mês.

Os pesquisadores Fausto Camargo e Thuinie Daros (2021), em seu livro *A Sala de Aula Virtual*, trazem significativas ressalvas sobre este período na educação brasileira:

Muito se falou sobre as dificuldades ocasionadas na educação pela crise da covid-19. Podemos considerar desde as situações relacionadas às questões estruturais – como a instabilidade de conexão à internet, a falta de dispositivos para todos os estudantes, famílias e alunos dividindo o mesmo acesso on-line, a falta do contato presencial entre os colegas e professores, a perda de qualidade do ensino ministrado remotamente – até o grande despreparo para lidar com a nova realidade imposta. Inúmeros foram os desafios relatados por professores, estudantes, pais e gestores. (CAMARGO e DAROS, 2021, p. 34)

Diante do cenário que o estado vivia, a distribuição desse material foi feita por meios virtuais (site da SEE, e-mail e WhatsApp dos pais cadastrados nas escolas, entre outros). Para aqueles alunos que na ocasião não tinham acesso à internet, as escolas e Superintendências Regionais de Ensino (SREs) identificaram como a melhor forma, fazer a distribuição do material impresso na casa dos alunos, sempre levando em consideração todas as orientações de prevenção à Covid-19.

O docente Elói Senhoras (2021), em artigo publicado na revista científica Boletim de Conjuntura (BOCA), da Universidade Federal de Roraima (UFRR), traz importantes colocações:

As famílias com maior escolarização e melhores condições econômicas têm acesso e dão continuidade aos estudos por meio de plataformas estáveis e conteúdo de qualidade em contraposição às famílias com menor escolarização e piores condições econômicas, as quais são estruturalmente ou individualmente limitadas ao acesso ao EAD, e, portanto, comprometendo a própria continuidade dos estudos durante (curto prazo) e após a pandemia (médio prazo). (SENHORAS, 2020, p. 134).

O material foi desenvolvido em parceria com a Rede Minas (emissora de televisão estatal), e assim também foi criado o programa “Se Liga na Educação” que foi transmitido de segunda a sexta-feira, sempre das 7h30 às 12h30. Nele, eram apresentados conteúdos os conteúdos semanais do PET.

Figura 3: Horários das videoaulas do programa Se Liga na Educação.

Grade de Horários PROGRAMA SE LIGA NA EDUCAÇÃO				
SEMANA 2	25/05 - SEGUNDA-FEIRA	26/05 - TERÇA-FEIRA	27/05 - QUARTA-FEIRA	28/05 - QUINTA-FEIRA
Linguagens	Ciências Humanas	Matemática	Ciências da Natureza	ENEM
07h30 às 7h50	EM - 1 ANO - Elementos da Comunicação	EM - 1 ANO - Física da Energia: Conexão: Meio Ambiente - Energia Desenvolvimento	EM - 1 ANO - Função do 1º Grau	EM - 1 ANO - Composição Química das Beiras Vivas
Intervalo	7h52 às 8h12	EM - LP - 2 ANO - Tipologia "Velha"	EM - 2 ANO - Processo de Urbanização Mundial	EM - 2 ANO - Função do 2º Grau
Intervalo	8h14 às 8h34	EM - LP - 3 ANO - Concordância Nominal I	EM - 3 ANO - O Processo de Globalização	EM - 3 ANO - Trigonometria
Intervalo	8h36 às 8h56	EM - INC - 2 ANO - Concordância Nominal II	EM - 2 ANO - República Federativa - Confissões Sociais na Primeira República	EM - 3 ANO - Probabilidade e Realidade
Intervalo	8h58 às 9h18	EP - LP - 3 ANO - Gênero Textual: Polifônico	EP - 3 ANO - Relações Sociedade/Natureza: Comunidades Tradicionais	EM - 3 ANO - Epidemiologia, Pandemia, Endemia e Surtos
				Biologia - As Instituições Sociais
				Biologia - Ser Humano e Meio Ambiente II

Fonte: Site Estude em Casa

Disponível em: <https://estudeemcasa.educacao.mg.gov.br/>

Na tentativa de solucionar os problemas gerados pela pandemia, a SEE, expôs, ainda que de maneira indireta, a grande desigualdade social existente entre os alunos de escolas públicas. De um lado, alunos com acesso à internet, celulares e computadores e de outro lado alunos sem as mesmas condições. Como consequência a evasão escolar foi grande, muito alunos deixaram a escola e muitas famílias não tiveram condições de auxiliar os(as) estudantes na execução das atividades.

Em suas primeiras edições os PETs traziam materiais extraídos da internet, com erros e sem menção de fonte, o que foi corrigido nas edições posteriores. Dentre as nove edições dos PETs lançadas em 2020, a disciplina Arte só esteve presente em seis, ficando a cargo do professor regente das aulas montar o material a ser trabalhado nas tutorias. É importante notar que essa situação peculiar não aconteceu com os demais componentes curriculares.

O REANP durou de maio de 2020 até dezembro de 2021. A partir de outubro de 2021, essa modalidade de ensino foi extinta pela Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais, retornando assim a modalidade presencial.

2.3. O Teatro e Pandemia: Novas maneiras de se fazer teatro.

O ano de 2020 foi uma época de reinvenção e transformações no campo das artes e no mundo. A partir de março deste período, fomos inseridos em um

contexto pandêmico, no qual a internet e tecnologia passaram ser grandes aliadas para facilitação do convívio social. Escolas e teatros passaram a existir em ambientes virtuais. Do real para o virtual.

Para o filósofo especializado na ciência da comunicação e da informação Pierre Levy (1996), a relação entre o real e o virtual é enganosa. A palavra virtual é usada para significar a ausência da existência e a palavra real supõe uma presença concreta ou palpável. Desse modo o real seria equivalente ao “tenho” e o virtual equivalente ao “terás”, gerando assim diversos desdobramentos para evocar formas de virtualização.

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. (LÉVY, 1996, s.p.)

Diante das definições de Levy, chegamos à hipótese que, mesmo distantes, cada pessoa de sua casa ou localidade, com seu computador ou aparelho celular - munidos de câmera e microfone – e com acesso à internet, podem estar juntas, uma vez que, o encontro dessas pessoas é real, porém facilitado através de uma plataforma de comunicação.

Para o doutor em Comunicação e Semiótica Fernando José Paoliello Pimenta (2001) o virtual ganha, assim, a condição de algo que fornece as tensões para o processo criativo que envolve a atualização. Não seria algo previsível e estático, como a passagem do possível para o real.

E assim, Levy (2001) ressalva:

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (LÉVY, 1996, p.16).

Para darmos sequência a essa discussão iremos encarar o real como algo tangível e o virtual como algo na nuvem. Por mais que real e virtual tenham suas diferenças, uma potência não anula a outra. Elas existem do mesmo jeito, porém em meios diferentes e, como apontadas nos estudos de Levy, podem sofrer uma atualização. O virtual embora não seja tangível, existe, e pode ser atualizado para o real, mas caso isso não aconteça sua existência não se anula.

Sendo assim, podemos enxergar o teatro em ambiente virtual como uma potência, que não depende necessariamente realizar-se de forma presencial e palpável, pois funciona de maneira efetiva dentro de suas possibilidades, podendo ou não ser atualizado.

O teatro durante muito tempo foi resistente e se manteve diferente das outras artes que, com a evolução e o advento da tecnologia se tornaram midiáticas. Já tem um tempo que os filmes não são mais restritos as salas de cinema, os museus possuem passeios virtuais por sites, e a música há tempos se apoia nas gravações e atualmente são muito acessíveis, seja por rádio, sites, aplicativos ou dispositivos eletrônicos/digitais.

Para o crítico teatral Jorge Dubatti (2016), o teatro não pode ser aprisionado em estruturas *in vitro*, não pode ser enlatado. Nesse sentido, aquilo que se enlata em gravações, filmagens, transmissões via internet, é informação sobre o acontecimento, não o acontecimento em si. O teatro sempre se caracteriza pelo convívio. Os corpos dos atores, técnicos e dos espectadores participam da mesma zona de experiência.

Dubatti argumenta que ao conceito de convívio, opomos a noção de tecnovívio, ou seja, a cultura de conviver por meio da tecnologia.

Convívio e tecnovívio propõem paradigmas existenciais muito diferentes, contrariamente ao que costuma sugerir o mercado de bens tecnológicos, que convida a acreditar que em um futuro próximo o convívio será superado e substituído definitivamente pelo tecnovívio.
(DUBATTI, 2016, p. 130)

Neste período entre 2020 e 2021, muitas escolas de teatro passaram a operar suas funcionalidades e aplicar suas aulas de maneira virtual através de vídeos, imagens e videoconferências por meio de plataformas. Companhias e

grupos teatrais passaram a produzir, ensaiar e apresentar espetáculos por meios virtuais.

Quando falamos a palavra “presença”, sempre remetemos a algo físico e tangível, mas os novos tempos tem nos atualizado sobre o conceito desta palavra e, seguindo esse raciocínio sobre os novos sentidos, faço aqui uma analogia com um pensamento da diretora teatral Viola Spolin:

Presença é uma palavra que infelizmente se tornou desgastada. Todos a usamos e pensamos que sabemos o que significa. Frequentemente sentimo-la numa outra palavra, ocasionalmente achamos que a alcançamos, mas nem sempre sabemos como encontrá-la e mantê-la.
(SPOLIN, 2017, p. 17)

Para Spolin, a presença é algo intuitivo, que só acontece se os indivíduos estiverem livres de opiniões, julgamentos e preconceitos. E, para que ela aconteça, é necessária a formação de um grupo e o próprio ato de se querer essa união já produz um fluxo, uma força.

Para a docente e tutora do curso de licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Maranhão, Marineide Câmara Silva, as tecnologias não são neutras, mas sujeitas a intencionalidade de quem as opera, sendo assim, elas podem ser direcionadas para criar, sentir, relacionar-se com a cena teatral, bem como na elaboração de outros modos de ensino-aprendizagem em Teatro.

A docente ainda argumenta que:

As transformações no âmbito das criações teatrais contemporâneas ocorrem de forma mais veloz e dinâmica que as mudanças no ensino de teatro, pois, nessa instância, há uma série de questões que envolvem desde o aprofundamento das pesquisas acadêmicas até as mudanças na legislação e nas políticas públicas, com repercussão direta nesse descompasso. No entanto, as produções atuais apontam para uma perspectiva que visa aproximar o ensino de Teatro do cotidiano, ao teatro aqui e agora, com respaldo de referências teatrais de todas as épocas e culturas, tanto ao reafirmar quanto ao negar esses referenciais, como no caso das teatralidades pós-dramáticas.
(SILVA, 2016, p. 167)

O teatro pode até continuar querendo tentar manter sua particularidade que só existe diante de uma plateia, afinal, deste modo a obra de arte acontece, diante do grande público e da interação que existe entre o palco e a plateia, mas, os novos tempos nos mostram que, as plateias se atualizaram, e hoje podem estar espalhadas pelo mundo, tendo cada expectador em sua casa, todos acompanhando simultaneamente. Mesmo distantes, é possível estar junto, e a interação pode até não ter o mesmo calor, mas continua existindo.

3. EDUCAÇÃO PÚBLICA E TEATRO-EDUCAÇÃO: DOS REFERENCIAIS A REALIDADE

3.1. Base Nacional Comum Curricular e Currículo Referência de Minas Gerais

Na educação básica, o teatro é uma das linguagens que alicerçam o ensino da disciplina de Arte e o que orienta a metodologia de trabalho é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que começou a ser elaborada em 2015, e foi implementada em 2018.

Esta base, não é um currículo a ser seguido, mas sim um documento orientador e deste modo norteia as atribuições pedagógicas com adaptações para cada realidade e ao definir as aprendizagens essenciais, não suprime a necessidade de os estados, os municípios e as escolas elaborarem seus próprios currículos, pelo contrário: os currículos e as propostas pedagógicas devem ser orientados pela BNCC.

Segundo o Ministério da Educação:

Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN). (BRASIL, 2017, p.7)

De acordo com a BNCC os currículos devem adequar as proposições da base à realidade local, considerando a autonomia dos sistemas ou das redes de ensino e das instituições escolares, como também o contexto e as características dos alunos. (BNCC, 2017, p. 16)

Minas Gerais, sendo o estado mais populoso do Brasil com 853 municípios e uma vasta pluralidade cultural, criou um documento que faz a adaptação da BNCC a realidade local, o Currículo Referência de Minas Gerais (CRMG).

No ensino de Arte, tanto a BNCC como o CRMG estão centrados nas linguagens artísticas: Dança, Música, Teatro e Artes Visuais. Essas quatro linguagens articulam saberes sobre produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, produzir, ler, exteriorizar, construir e refletir sobre as diversas formas artísticas.

O componente curricular contribui, ainda, para a interação crítica dos alunos com a complexidade do mundo, além de favorecer o respeito às diferenças e o diálogo intercultural, pluriétnico e plurilíngue, importantes para o exercício da cidadania. A Arte propicia a troca entre culturas e favorece o reconhecimento de semelhanças e diferenças entre elas. (BRASIL, 2017, p. 193)

A BNCC e o CRMG também propõem que abordagem das linguagens articule seis dimensões do conhecimento, que são elas: criação, crítica, fruição, estesia, expressão e reflexão.

A redação da BNCC e do CRMG nos remete a alusão de aulas de Arte muito lúdicas, divertidas, repletas de práticas artísticas e com muita significância. A realidade pode ser uma miragem, uma vez que o componente curricular possui apenas uma aula semanal de 50 minutos, sendo 40 aulas por ano. Trabalhar dança, música, teatro e artes visuais em 40 encontros por ano e, em meio a isso aplicar provas e trabalhos. O que será que fica de significativo?

Este ano (2023) inicio meu oitavo ano como docente. A experiência me fez chegar a seguinte constatação: ou se foca nos conteúdos teóricos ou no experimento das práticas artísticas. A segunda opção é uma escolha vantajosa, afinal a prática artística pode propiciar ganhos intangíveis para os alunos e, assim, deixar lembranças e momentos significativas do processo de ensino aprendizagem.

Na qualidade de documento orientador, a BNCC, para além de seus dizeres, deveria propiciar junto ao currículo das unidades escolares de ensino, tempo para que os docentes possam desenvolver suas aulas e consequentemente as práticas, que por vezes tem etapas do processo de ensino aprendizagem puladas por conta da falta de tempo.

3.2. Trajetória Docente

Atuo como professor de educação básica desde 2016, mas foi apenas no ano de 2018 que eu prestei o concurso público do estado de Minas Gerais e comecei meu exercício como servidor efetivo.

Residente em São Sebastião do Paraíso, Minas Gerais, na época só havia vagas no município de Passos, também me Minas. Foi para a segunda cidade que prestei o concurso para iniciar na carreira de professor, passei em 3º lugar e posteriormente iniciei minha nova etapa profissional na Escola Estadual Nazle Jabur entre outubro de 2018 e agosto de 2021, quando pedi remoção para a Escola Estadual Paraisense, localizada no município de minha residência.

A Escola Estadual Nazle Jabur fica localizada no bairro Santa Luzia no município de Passos, sendo a única escola do bairro. A instituição de ensino atende mais de 1280 alunos nos três turnos do dia e em todas as etapas da educação básica, sendo elas: ensino fundamental anos iniciais e finais, ensino médio, educação de jovens e adultos, e ensino técnico. A escola está sob a direção da professora Maria de Lourdes Martins há cerca de 20 anos.

Figura 4: Fachada da Escola Estadual Nazle Jabur.

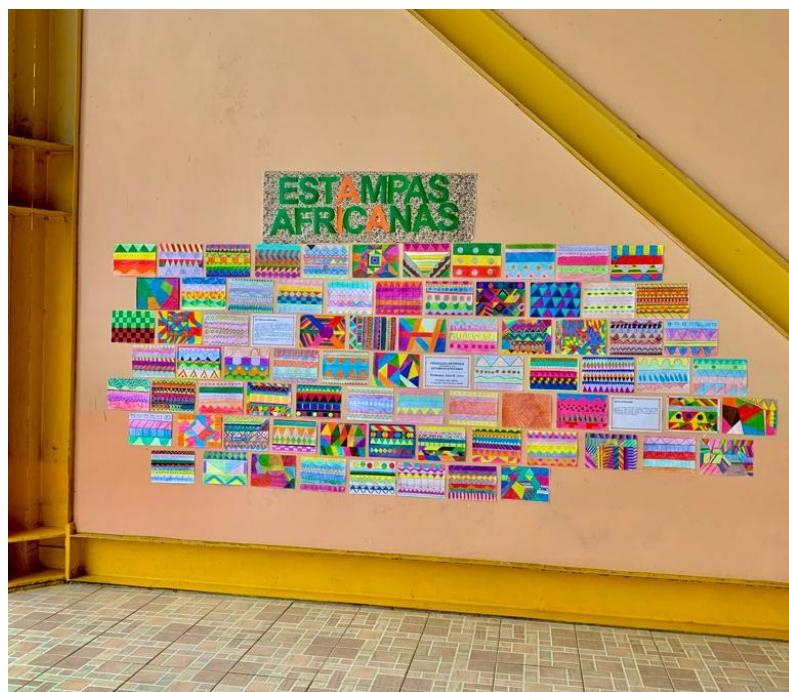


Fonte: Acervo Pessoal

Iniciar meu exercício nesta escola foi uma tarefa difícil, tendo em vista que eu não era conhecido nem na escola e nem na cidade. Como em todo começo, senti resistência por parte da gestão escolar e dos alunos. Os professores e professoras de Arte que haviam trabalhado na escola anteriormente não possuíam habilitação específica no conteúdo, sendo assim, não era comum trabalhos práticos e nem grandes explicações de procedimentos e técnicas. Neste sentido, acredito que pude fazer uma transformação no ambiente.

Aulas em ambientes externos, trabalhos de colagem e pintura, desenhos, cartazes, práticas de dança e teatro, excursões, desfiles cívicos e entre outros, foram algumas das estratégias que utilizei entre 2018 e 2019 para desenvolver meu trabalho e fazer parte desta escola. Aos poucos o que era “resistência” se tornou algo natural.

Figura 5: Interior da Escola Estadual Nazle Jabur onde eram expostos trabalhos artísticos.



Fonte: Acervo Pessoal

Em março de 2020 o cenário escolar mudou por completo, diante da pandemia do covid-19. Ficamos sem aulas durante o período de março até maio de 2020. Neste período desenvolvi um projeto com meus alunos pelo aplicativo Instagram, que se chamava “Desafio de Arte”, no qual eu postava vídeos nos

quais eu explicava um conteúdo da história da arte, os orientava e pedia um trabalho prático. Era estipulado um prazo para os alunos postarem no aplicativo.

Em maio, foi instaurado o ensino remoto das escolas do estado de Minas Gerais. Algo jamais imaginado por mim e por vários colegas da educação. O convívio presencial foi trocado por telas de celulares e computadores. Na escola Nazle, foram feitos grupos de WhatsApp por salas e adicionados os contatos de alunos ou familiares para que se pudesse estabelecer uma comunicação. Com os PETs sendo disponibilizados pela secretaria de estado de educação, nós professores, fazíamos tutorias para esclarecimento de dúvidas no horário que habitualmente estaríamos dando aulas.

Muitos alunos não tinham como estar presentes durante o horário da tutoria tendo em vista que nem todos eles tinham aparelho de celular. Esses alunos recebiam o material impresso em suas casas, respeitando todos os protocolos sanitários estabelecidos na época. Outros alunos dividiam o celular com irmãos ou primos, o que dificultava o processo por vezes.

Figura 6: Imagem de Abertura das Tutorias de Arte utilizada nos grupos de WhatsApp.



Fonte: Acervo Pessoal

As atividades feitas pelos alunos eram enviadas por foto, no WhatsApp, Dropbox ou Google ClassRoom. Ao receber, nós, professores, fazíamos a validação para que o aluno tivesse sua carga horária computada.

As reuniões escolares, seja entre professores e gestões ou com as famílias, eram todas por videoconferência do Google Meet. Sempre eram marcadas pelo desabafo, anseios e lamentações sobre a incerteza do momento que vivíamos.

Figura 7: Imagem de orientação de notas, utilizado nas Tutorias de Arte nos grupos de WhatsApp.



Fonte: Acervo Pessoal

Vivemos essa realidade de maio de 2020 até julho de 2021. No período de retorno da Escola Nazle a suas atividades presenciais, foi publicada minha remoção para o novo local de trabalho em São Sebastião do Paraíso. Sendo assim não pude me despedir de maneira presencial. Mas recebi uma homenagem por videoconferência e deixei meu agradecimento por vídeo aos alunos e colegas.

3.2.1. Escola Estadual Paraisense

No ano de 1906, assim que tomou posse como pároco da igreja matriz local, o padre Aristóteles Aristodemus Benatti ficou sabendo que não havia ainda um curso de ginásio na cidade. Sendo assim, o religioso convocou uma reunião com autoridades locais, lançando a ideia de organizar um curso ginásial e a

possibilidade de formar um corpo docente disposto a iniciar um novo tempo da história da educação municipal.

Um ano depois, no endereço da Avenida Monsenhor Mancini, 519, do bairro Vila Dalva, começou a funcionar a primeira instituição de ensino secundário de São Sebastião do Paraíso, Minas Gerais, foi inaugurada no dia 7 de fevereiro de 1907. A inauguração das aulas foi noticiada pelo jornal O Paraisense, o qual destacou a importância da nova instituição, uma vez que não existia oferta de ensino secundário na cidade. Sua existência se deu por cerca de 60 anos, encerrando suas atividades no final da década de 1960.

O historiador Luiz Carlos Paes salienta que:

A primeira década do século XX foi marcante na história de São Sebastião do Paraíso, não apenas pela criação do primeiro curso ginásial da cidade. O município passava por um período de expansão econômica que o levaria a ser, nos anos seguintes o principal polo de cafeicultura mineira. Alguns anos depois, dados publicados pela inspetoria de agricultura mostraram que o município chegou a ocupar a posição de maior produtor de café no Sul de Minas. Informação que permite localizar o contexto do desenvolvimento inicial do Ginásio Paraisense, cuja existência está basicamente inserida na primeira metade do século XX. (PAIS, 2015, p. 20)

A partir da década de 60, no ano de 1966 começou a funcionar no prédio a Escola Estadual Paraisense, constituída pela lei 4.180 de 25 de maio de 1966, e autorizada a funcionar pela portaria 271/66, publicada no diário oficial de Minas Gerais em 28 de maio de 1966.

Desde então e até os dias atuais, já passaram seis diretores pela gestão da escola. Entre os anos de 1985 e 1990, a escola teve a direção do professor Sebastião Furlan, considerado um ícone do município, sendo pioneiro no fomento teatral da cidade. Furlan fundou o primeiro grupo de teatro do município. Falecido em 1994, no ano de 1999, recebeu uma homenagem, o Teatro Municipal de São Sebastião do Paraíso recebeu o seu nome, hoje Teatro Municipal Sebastião Furlan.

Entre os anos 2000 e 2004, a Escola Estadual Paraisense teve em sua direção Neide Borges Paschoini, uma professora incentivadora das artes. Neste

período foi criado o evento musical “Natal de Luz”. Por se tratar de uma construção do início do século XX, o prédio da escola possui 26 janelas na fachada. No grande dia, os alunos cantavam direto das janelas iluminadas da escola. Coordenados pela professora Zélia Diogo Malaguti e sob orientação do músico Túlio Costa, os estudantes participavam do coral e ensaiam duas vezes por semana durante todo ano. No repertório, temas clássicos da música brasileira se mesclavam a canções natalinas. Ao final da apresentação ainda havia a encenação do presépio com a chegada do menino jesus. O evento que teve sua última edição em 2006, mobilizava grande parte da população municipal, a prefeitura sempre interditava a rua para garantir a tranquilidade do público em frente à escola.

De acordo com Horta (2005), para o custo de produção do espetáculo “Natal de Luz” era alto. Iluminação, som, convites, decoração das janelas, vestimentas dos anjos e dos personagens do presépio vivo, fogos de artifício e gastos com alguns profissionais de fora; cada coisa com seu preço e nada podia faltar.

De 2004 até os dias atuais, a escola está sob a gestão de Adilson Luciano Pimenta Rezende. Seguindo os passos de sua antecessora, o diretor Adilson também faz questão de sempre incentivar as artes no ambiente escolar, dando continuidade ao “Natal de Luz” e criando o projeto “Teatro Musical na Escola” que aconteceu nos anos de 2007, 2008 e 2009. Coordenado pela professora Zélia Diogo Malaguti e sob orientação dos músicos Túlio Costa e Vanessa Alves Takahashi, o projeto oferecia oficinas de teatro musical no contraturno da escola. Clássicos da Broadway eram montados e apresentados, tais como: “O Magico de Oz”, “A Noviça Rebelde” e “A Bela e a Fera”.

Hoje, o Paraisense atende a cerca de 950 alunos de 6º a 9º ano, contando com o auxílio de 64 funcionários, nos turnos matutino e vespertino.

Figura 8: Fachada da Escola Estadual Paraisense.



Fonte: Acervo Pessoal

Em termos de estrutura, a escola funciona em prédio próprio, possui 14 salas de aula, quadra de esportes coberta, cozinha com refeitório, banheiros com chuveiro, pátio coberto, sala de informática, laboratório de ciências e auditório.

Entre os anos de 2006 e 2009, tive o privilégio de ser aluno desta escola. Participei dos projetos culturais como o “Natal de Luz” e “Teatro Musical”. Considero essa escola e todos os ensinamentos que nela tive, como responsáveis por meu despertar para as artes, uma vez que minhas primeiras referências foram absorvidas ali. Todo esse movimento que o ambiente escolar tinha por conta do desenvolvimento de projetos era algo que me acolhia muito e me motivava a continuar os estudos.

Já no ano de 2018, retornei à escola como professor contratado. Na ocasião permaneci apenas neste ano. Com o apoio da direção pude desenvolver o projeto “Teatro na Escola”, no qual promovi oficinas de teatro nas minhas aulas de Arte com os 6ºs anos, que resultaram em um “Festival de Teatro” onde cada turma produziu o seu espetáculo. Foram sete turmas, eles se apresentaram e se assistiram e pude então reviver bons momentos de entusiasmo, acolhimento e motivação no ambiente escolar.

Com a pandemia imposta pelo COVID-19 a Escola Paraisense precisou se reinventar, passando então a existir também no ambiente virtual. Foram meses frente a uma tela, tendo contato com inúmeros alunos pelo Google Meet. Por ali aconteceu aprendizado, resolução de atividades, esclarecimento de

dúvidas e interação social. Os desafios foram inúmeros e a resistência foi grande, afinal “como que aulas online seriam tão efetivas quanto as presenciais?”. Passados dozes meses o que era um grande desafio, se tornou um hábito.

Em 2021, retornoi em definitivo para o Paraisense, agora, como professor efetivo, e de cara com os desafios da educação remota e, fiz disso uma grande oportunidade para me reinventar profissionalmente, estudar e dar andamento a esta pesquisa.

Figura 9: Dia da minha posse na Escola Estadual Paraisense.



Fonte: Acervo Pessoal

De acordo com o sociólogo Pedro Demo (2009), a aprendizagem virtual veio para ficar. Em meio a ambiguidades alarmantes e riscos mais que reais, significa oportunidade fundamental de aprender bem, em especial para as novas gerações. Cuidar da nova geração, possivelmente, tornou-se desafio muito mais complexo.

Assim, concluo que, enquanto educador – por mais que a educação tenha voltado para o presencial – acredito que o ambiente virtual ainda necessita ser mais estudado, uma vez que ele possui suas especificidades assim como a sala de aula. Cada qual com suas potencialidades e particularidades, que os tornam únicos e ao mesmo tempo semelhantes. Quando mencionamos a palavra

“presença” não nos referimos mais a algo tangível, e sim a uma potência que faz com que pessoas estejam em lugares mesmo que seja através de um computador ou celular. Os tempos atuais se atualizaram.

4. EXPERIMENTAÇÕES TEATRAIS: TEATRO EM SALA DE AULA VIRTUAL

Neste capítulo vamos conferir um relato de experimentações, registros de jogos teatrais realizados em sala de aula virtual com os alunos do ensino fundamental anos finais, da Escola Estadual Paraisense, situada em São Sebastião do Paraíso – MG. Foram selecionados alunos do 6º, 7º, 8º e 9º ano.

As aulas foram aplicadas usando a plataforma *StreamYard*. A Revista Aproximação de julho de 2021, traz apontamentos sobre este software:

O *Streamyard* é um estúdio virtual que permite que os usuários façam *lives* com mais de uma pessoa ao mesmo tempo. Além disso, suas ferramentas permitem uma apresentação *on-line* mais profissional e que pode ser transmitida através de outras importantes plataformas, tais como mencionamos o *Facebook*, além de ser possível realizar via *YouTube* e *Linkedin*. (OLIVEIRA; BURCI; BASSO; MENDONÇA; COSTA, p. 47, 2021)

Esta plataforma possui versões gratuitas e pagas. Utilizamos a gratuita, que dentre suas funcionalidades permite apenas seis pessoas simultâneas na tela. Sendo assim cada oficina teve no máximo cinco estudantes participantes.

Para a realização das atividades foram utilizados computadores, notebooks, webcams e celulares.

Figura 10: Imagem de Divulgação do Projeto.



Fonte: Acervo pessoal

Para Camargo e Daros (2021) a sala de aula virtual é a ferramenta de encontro que permite interações entre professores e estudantes de forma síncrona. Quanto mais robusta em termos de possibilidades de uso, melhor a aprendizagem.

Conectar sincronamente estudantes e professores de diferentes locais em um ambiente virtual é um modelo pedagógico cada vez mais utilizado em decorrência da necessidade de flexibilização e de novas possibilidades de aprender que surgem na atualidade. E, diferentemente das salas de aulas convencionais, a tecnologia facilita o acesso a recursos de aprendizagem e redes, tornando mais fácil que os estudantes acompanhem seu progresso e que os professores destaquem o trabalho dos alunos em uma atividade telepresencial. (CAMARGO e DAROS, 2021, p. 11)

Esse relato é organizado por experimentos e, para cada qual, dividido em: relatos e descrições metodológicas dos jogos.

No mês de setembro de 2022, foi explicado e divulgado o projeto aos alunos da escola. No início, muito demonstraram interesse, porém para firmar a participação eles precisariam da autorização dos responsáveis – que em alguns casos não autorizaram – e atender aos critérios de participação que eram: Possuir computador, celular ou notebook, munidos de uma boa conexão de internet – nos casos de computadores ou notebook foi necessário o uso de uma webcam – e ter espaço e iluminação onde o aluno estiver na hora da realização das atividades.

Quinze alunos colaboraram para a aplicação destes experimentos. As aulas tiveram uma hora de duração.

A organização das aulas se deu da seguinte forma:

PLANO DE AULA – 1H DE AULA		
MOMENTO	PRÁTICA	TEMPO
Momento 1	Sensibilização	5 minutos
	Aquecimento vocal e alongamento corporal.	5 minutos

Momento 2	Instrução sobre o Jogos	35 minutos
	Perguntas sobre o Jogos	
	Execução dos Jogos	
	Discussão sobre a experiencia dos Jogos	
Momento 3	Discussão e Avaliação sobre a Aula	
		15 minutos

Com a finalidade de tornar mais clara a compreensão e avaliação dos jogos, as informações de cada jogo, foram esquematizadas da seguinte forma:

METODOLOGIA PARA PRÁTICA E AVALIAÇÃO DOS JOGOS	
Preparação	Quais Recursos serão utilizados neste jogo?
Foco	Qual os objetivos de cada jogo?
Descrição	Instrução sobre o jogo. Separação por “momentos”: etapa por etapa do jogo / Duração / Variação / Exemplos
Avaliação	Observações e discussões

A quantidade de jogos por aula pode variar. Para cada jogo, a metodologia acima deve ser aplicada.

Para a realização das aulas virtuais, os jogos teatrais selecionados da obra de Viola Spolin e Augusto Boal não sofreram severas adaptações para se adequarem a esta realidade e os objetivos dos jogos não se modificaram.

Os jogos teatrais são experimentações efêmeras, e suas aplicações podem variar de acordo com o local, com as pessoas participantes e até mesmo com a época em que acontecem. Partindo desta perspectiva, de acordo com Spolin:

As técnicas teatrais estão longe de serem sagradas. Os estilos do teatro mudam radicalmente com o passar dos anos. A realidade da comunicação é muito mais importante do que o método usado. Os

métodos se alteram para atender às necessidades de tempo e lugar.
(SPOLIN, 2017, p. 20)

Levando em conta que todos os participantes nunca passaram por práticas teatrais, os jogos escolhidos são de entendimento e execução simples, de acordo com a faixa etária dos alunos, para que não houvessem grandes dificuldades.

Os autores anteriormente mencionados foram os aportes teóricos e pedagógicos para a execução dessa prática em sala de aula virtual.

A seguir veremos os relatos dessas aulas aplicadas.

4.1. Primeira Experiência

Esta aula foi realizada em setembro de 2022 com quatro alunos do 9º ano da Escola Estadual Paraisense. Todos os alunos entraram com antecedência na plataforma StreamYard e, no horário combinado, foram inseridos na aula virtual.

Esta foi a aula que deu início ao projeto. Enquanto docente, estava bem inseguro e com receios. Diante desta situação, escolhi dois jogos teatrais para comporem a aula. Minha escolha foi por jogos bem simples, os quais não teriam dificuldades para serem realizados.

Na primeira etapa, os alunos se apresentaram, dizendo nome, idade e o que esperavam desta experiência de praticar teatro de maneira virtual.

Figura 11: Início da Aula Virtual e apresentação dos alunos.



Fonte: Acervo pessoal.

Na sequência, foram realizados aquecimentos corporal e vocal. Após a realização dos aquecimentos, foi iniciado o primeiro jogo como o aquecimento básico (B1) do Fichário de Jogos Teatrais de Viola Spolin (2017). Este jogo de aquecimento não sofreu alterações.

Quadro 1: Descrição do AQUECIMENTO BÁSICO.

AQUECIMENTO BÁSICO

PREPARAÇÃO

Introdutórios: Sentindo o Eu com o Eu (A19) e Visão Periférica (A53). Grupo todo.

FOCO

Em estender a visão

DESCRIÇÃO

Os jogadores permanecem sentados em silêncio nas carteiras, em não movimento, abertos para receber a instrução.

INSTRUÇÃO

Percebam vocês mesmos sentados em suas carteiras! Percebam o espaço à sua volta! Agora deixem que o espaço perceba vocês! Permaneçam sentado em não movimento! Balancem suas cabeças! Deixem que o peso da cabeça execute o movimento! Não o corpo! Deixem os ombros à vontade! Você fica de fora! Deixem que sua cabeça se movimente em círculo! Agora deixem que suas cabeças rolem para a esquerda e movimentem seus olhos tão longe para a esquerda quanto possível! Enviem seu olhar ainda mais para a esquerda! Agora para a direita! Façam com que seus olhos se movimentem o mais longe possível para a direita! A cabeça para a frente sobre o peito! Movimentem os olhos para baixo rolando a cabeça sobre o peito! Agora deixem os olhos a acompanharem tão longe para trás quanto possível! Enviem o olhar ainda mais para trás! (Repita cada uma das direções duas ou três vezes.)

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

NOTAS

1. Sentindo o Eu com o Eu (A19) também é um aquecimento básico que pode ser usado a qualquer momento para diminuir a fadiga.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Aquecimento Silencioso

Re vigoramento

Jogo de Olhar-ver

Jogo Sensorial

Fonte: "Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin" Autora: Viola Spolin (2017, s/p)

Este primeiro jogo teatral tem um caráter muito simples e individual. Enquanto docente, não obtive certezas se ele realmente modificou os alunos de alguma maneira. Ao final da aplicação, pedi relatos aos alunos, que responderam de maneira positiva.

Após o primeiro jogo, foi apresentado o jogo seguinte a ser desempenhado pelo grupo: História contada por muitos de Augusto Boal (1982). Este é um jogo de improvisação, que tem como objetivo a interação entre o grupo de alunos. Embora ele não tenha sofrido adaptações para sua realização, sua última etapa não foi realizada.

Quadro 2: Jogo Teatral.

4. HISTÓRIA CONTADA POR MUITOS ATORES — Um ator começa uma história que é continuada por um segundo ator, seguindo-se um terceiro, até que todo o elenco tenha contado essa história, cada qual um pedaço. A par disso, outro grupo de atores pode fazer à mímica da história que está sendo contada.

Fonte: 200 exercícios e jogos para ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro. Autor: Augusto Boal (1982, p. 111)

Este jogo é um ótimo caminho para a socialização de grupo, e senti que os alunos se divertiram muito durante a criação da história cumprindo assim com o seu objetivo.

Sendo assim, este segundo jogo aconteceu de forma de fluida e espontânea e, a partir dele, os alunos criaram uma história. Ao término foi solicitado que dois alunos contassem a história que eles haviam acabado de criar, para que as visões de cada participante acerca da criação fossem observadas. Nesta etapa, foi o momento em que eles tiveram maior conexão e interação.

Figura 12: Momento do desenvolvimento e criação da história.



Fonte: Acervo pessoal.

Após a realização do jogo, a aula foi para o período de finalização onde cada aluno falou suas opiniões e impressões ao participarem da aula de teatro virtual. Abaixo, estão essas opiniões transcritas:

Aluna 1:

“Eu achei muito interessante, é um jeito de estarmos interagindo e participando das aulas e é muito valido pois o teatro nos ajuda em muitas partes e eu fiquei muito feliz de participar”

Aluna 2:

“O teatro é uma experiência totalmente diferente, mas mesmo sendo virtual a gente consegue sentir o calor humano, a gente consegue se sentir próximo, conseguir rir muito, eu achei muito divertido.”

Aluna 3:

“Eu acho que o teatro online é muito... É diferente, mas ao mesmo tempo para as pessoas que são muito tímidas, fazer online pode ser muito bom, pois mesmo longe a gente se sente acolhido, parece que está todo mundo junto. Não tem julgamentos. O teatro online me surpreendeu muito, é muito gostoso de fazer”

Aluno 4:

“Eu tinha minhas dúvidas sobre as aulas online, não sabia se ia funcionar, mas mudei totalmente minha visão, pois é muito funcional, muito bom, você tem proximidade com todo mundo e é uma experiência muito boa.”

Esta primeira experiência foi de grande valia. Senti que enquanto docente estava bem inseguro ao pisar em um espaço incerto. A insegurança dos alunos também era perceptível. Mas ao final foi satisfatório ver e ouvir as palavras dos alunos.

Partido para um ponto de vista mais analítico, senti que a aula foi muito simplória e explorou pouco a teatralidade. A questão de ter medo de errar, fez com que, ao planejar a aula, fossem escolhidos jogos com mais possibilidades de serem executados no ambiente virtual.

4.2. Segunda Experiencia

Esta segunda experiencia segue os mesmos moldes da anterior e foi realizada em novembro de 2022, com alunos do 9º ano da Escola Estadual Paraisense na plataforma StreamYard.

Nesta experiência, foram escolhidos jogos teatrais que explorarem mais a expressividade dos alunos participantes.

Seguindo a mesma dinâmica da primeira experiência com essa outra turma, na primeira etapa os alunos se apresentaram, dizendo nome, idade e o que esperavam desta experiência de praticar teatro de maneira virtual.

Figura 13: Início da Aula Virtual e apresentação dos alunos.



Fonte: Acervo pessoal.

Na sequência foram realizados aquecimentos corporal e vocal.

Figura 14: Aquecimento Corporal



Fonte: Acervo pessoal.

Tanto as apresentações, bem como os aquecimentos, aconteceram de forma espontânea e fluida. Os alunos estavam bem à vontade com a plataforma, embora ainda estivessem inseguros.

Após os aquecimentos, iniciamos a aplicação do primeiro jogo: Transformação com Objetos de Viola Spolin (2017).

O jogo passou por algumas adaptações para ser realizado: os jogadores executaram a proposta com um objeto físico e de maneira individual.

A autora propõe que o jogo seja feito em grupo e com um único objeto, mas, em nossa realidade, isso não seria possível. Então, antes do jogo começar,

foi solicitado que os alunos já separassem um objeto de livre escolha para realizem as atividades propostas.

Quadro 3: Descrição do Jogo: TRANSFORMAÇÃO DE OBJETOS

TRANSFORMAÇÃO DE OBJETOS

PREPARAÇÃO

Introdutórios: Substância do Espaço (A33) e Moldando o Espaço (A34)

Coordenador: Veja Comentário sobre Transformação (Manual, p. 46)

Jogadores na plateia.

FOCO

Usar movimento e energia física com o corpo todo para criar mudança/transformação no objeto no espaço.

DESCRIÇÃO

Um grupo grande de dez ou mais jogadores ficam em pé no círculo. O primeiro jogador, focalizando a substância do espaço entre as palmas das mãos, movimentando a substância do espaço com movimentos da cabeça aos dedões do pé, permite que um objeto assuma forma e depois o passa para o próximo jogador. O segundo jogador manipula e joga com esse objeto, permitindo que a substância do espaço assuma uma nova forma e depois passa para o próximo jogador. Os jogadores não devem modificar o objeto que receberam. Quando o objeto se transforma por si mesmo, a transformação será visível. Caso não haja transformação, os jogadores simplesmente passam o objeto que receberam para o próximo jogador. Por exemplo, se um jogador recebeu um ioiô, ele pode ser transformado em um pássaro ou em um acordeão, dependendo como a energia estiver sendo intensificada e utilizada no jogo. Os objetos devem ser passados no círculo de um a um entre os jogadores.

INSTRUÇÃO

Mantenha o objeto no espaço! Use o corpo todo para jogar com o objeto! Não planeje a modificação! Jogue com o objeto! Sinta a energia surgir a partir do seu corpo até o objeto! Na substância do espaço! Você fica fora! Deixe seu

corpo todo responder! Intensifique! Intensifique! Passe-o para diante (depois da transformação)!

AVALIAÇÃO

Jogadores, os objetos se transformaram? Ou vocês modificaram o objeto?

Vocês tiveram a sensação de que os objetos se transformavam por si mesmos?

Fonte: "Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin", Autora: Viola Spolin (2014, s/p)

O aluno 1, escolheu uma capa de DVD, a aluna 2, escolheu um vidro de perfume, e a aluna 3, escolheu uma embalagem de shampoo. Munidos com os objetos solicitados pelas instruções do jogo, eles realizaram os exercícios propostos.

Figura 15: Observando os objetos



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 16: Transformando os objetos.



Fonte: Acervo pessoal.

Eles utilizaram das expressões corporais e da imaginação, para fazer a transformação dos objetos.

Após o período de transformação dos objetos, eles apresentaram a nova função dos objetos por meio de mímicas.

Figura 17: Apresentando os objetos transformados.



Fonte: Acervo pessoal.

Ao final das apresentações dos objetos já transformados, os próprios alunos pediram para apresentarem o objeto por meio de falas, o que foi imediatamente permitido.

Figura 18: Nova apresentação dos objetos.



Fonte: Acervo pessoal.

Com a finalização do jogo, os alunos foram convidados a exporem suas opiniões e sensações causadas pela experiência. De modo geral foi exposto por

eles a dificuldade de realizar expressões e mímicas e, por isso solicitaram – ao final – realizar as ações por meio de falas.

Seguindo com a aula, um novo jogo de Viola Spolin (2017) foi apresentado: Dificuldade com Objetos Pequenos. Este jogo também passou por uma adaptação e foi realizado com um objeto físico.

Quadro 4: Descrição do Jogo DIFICULDADES COM OBJETOS PEQUENOS

DIFICULDADES COM OBJETOS PEQUENOS

PREPARAÇÃO

Aquecimento: Moldando o Espaço (A34).

Jogadores na plateia.

FOCO

Em ter dificuldade com objetos pequenos.

DESCRIÇÃO

Um jogador individual fica envolvido com um objeto pequeno ou peça de roupa que apresenta algum problema. Alguns exemplos incluem abrir uma garrafa; um zíper enguiçado; uma gaveta emperrada; botas apertadas.

INSTRUÇÃO

Mantenha o objeto no espaço e fora da cabeça! Compartilhe com a plateia!

Explore o objeto! Intensifique a dificuldade!

AVALIAÇÃO

Qual era o objeto?

Fonte: “Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin”, Autora: Viola Spolin (2014, s/p)

Neste jogo os alunos escolheram um objeto diferente do que foi anteriormente utilizado na outra atividade.

Figura 19: Escolha dos Objetos

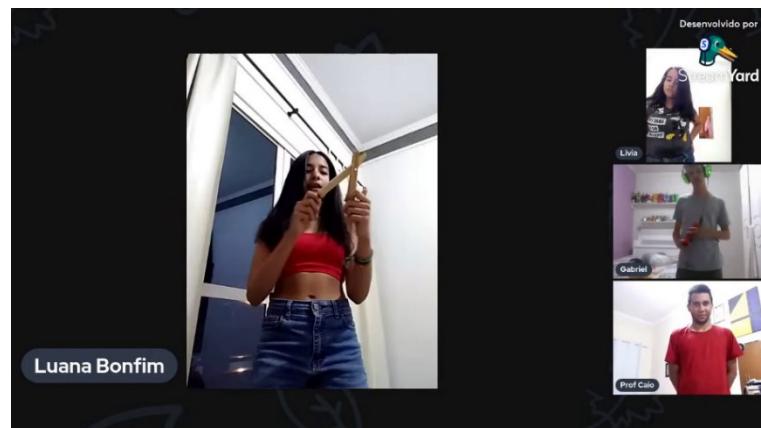


Fonte: Acervo pessoal.

Após a escolha dos objetos e eles tiveram um período para ficarem experimentando possíveis dificuldades com os objetos através de mímicas.

Na sequência do período de experimentação, eles foram convidados a apresentarem o objeto e demonstrarem a dificuldade com ele, através de uma mímica. E como ocorrido na atividade anterior, os alunos solicitaram a apresentação por meio de falas, relatando novamente dificuldades com expressões não verbais

Figura 20: Apresentando a dificuldade do objeto.



Fonte: Acervo pessoal.

Finalizado o jogo, os alunos deixaram suas opiniões e sensações causadas pela experiência. Neste jogo os alunos já se sentiram mais familiarizados com plataforma e o espaço em que eles estavam realizando as atividades.

Na sequência foi proposto um jogo de improvisação teatral de acordo com o método de Augusto Boal (1982). Os alunos foram separados em duplas e para cada um deles foi dado um tema.

Quadro 5: Descrição do Jogo IMPROVISAÇÃO

VIII — EXERCÍCIOS GERAIS SEM TEXTO

1. IMPROVISAÇÃO — É o exercício convencional que consiste em improvisar uma cena a partir de alguns elementos iniciais. Os atores que participam devem aceitar como verdadeiros os dados oferecidos pelos outros durante a improvisação. Deve-se procurar completar a improvisação com novos dados que os companheiros vão inventando. Em nenhum momento se pode rejeitar como verdade concreta a imaginação dos companheiros.

Fonte: 200 exercícios e jogos para ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro. Autor: Augusto Boal (1982, p. 108)

Neste jogo, senti os alunos, estavam muito vontade em fazer as improvisações de acordo com os temas propostos.

Figura 21: Cena de Improviso com o tema Demissão do Emprego.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 22: Cena de Improviso com o tema “Acho que te conheço de algum lugar”.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 23: Cena de Improviso com o tema MasterChef.



Fonte: Acervo pessoal.

Finalizado o jogo de improviso, os alunos deixaram suas opiniões e sensações causadas pela experiência. Este jogo aconteceu de maneira bem fluida, os alunos já estavam bem adaptados e conseguiram montar suas cenas com começo, meio e fim.

Os alunos expressaram opiniões muito positivas em relação à experimentação da construção de uma cena de improviso; eles gostaram bastante.

Após a finalização do jogo de improviso, a aula caminhou para sua finalização, onde os alunos deixaram suas opiniões, impressões e sensações causadas pela experiência.

Abaixo estão essas opiniões transcritas:

Aluno 1:

“É um jeito mais fácil de participar do teatro... As vezes a pessoa está em outra cidade, aí dá certo! Mas sinto que presencial é mais fácil na hora de tirar dúvidas, porque você pergunta ali, na hora, não trava. Eu fiz a aula aqui no meu quarto e é pequeno, me senti numa caixa.”

Aluna 2:

“Teatro online eu acho interessante, eu acho que é uma coisa que tem futuro sim! Se for bem investido tem futuro. É muito divertido. Embora eu tenha feito aqui na sala, não tem muito espaço. Me senti um pouco presa.”

Aluna 3:

“Sobre o teatro online, tirando a questão do atraso do áudio ou do travamento; dá pra aprender direitinho, principalmente se você for esforçado e dedicado. O espaço aqui é pequeno, eu me senti um pouco presa. Mas foi uma experiência nova. Eu pensei que teatro online seria bem mais difícil, mas foi bem bom. Porque em casa é muito mais fácil, dá menos nervoso.”

Nesta segunda experiência enquanto docente, me senti mais seguro para transmitir os conhecimentos através das ferramentas virtuais. Ao planejar a aula, procurei por jogos que pudessem explorar mais o teatro enquanto habilidade. Desde modo, puder explorar: a percepção, a expressão, os movimentos, a consciência sensorial, o trabalho em equipe e a colaboração dos alunos.

Percebi também que os primeiros jogos – enquanto os alunos ainda não estão familiarizados com a ferramenta virtual – são mais difíceis, eles ainda ficam um pouco acanhados, o que vai se transformando no decorrer da aula, onde eles vão se familiarizando e ficando mais à vontade.

Sendo assim, a experiência pode nascer do contato com o ambiente, como defende Spolin (2017).

4.3. Terceira Experiência

Esta aula foi realizada em novembro de 2022 com quatro alunas dos 6º e 7º anos da Escola Estadual Paraisense. Todos os alunos entraram com antecedência na plataforma StreamYard e, no horário combinado, foram inseridos na aula virtual.

As experiências anteriores foram realizadas com alunos de 8º e 9º anos, ou seja, alunos com idades entre 13 e 14 anos. Nesta experiência, o trabalho é com o 6º e o 7º anos, com idades de 11 e 12 anos. Para isso, tive que elaborar a aula voltada para essa faixa etária. E por mais que eu já tivesse duas experiências anteriores, ainda estava na zona da incerteza.

Na primeira etapa, como de costume, as alunas se apresentaram, dizendo nome, idade e o que esperavam desta experiência de praticar teatro de maneira virtual.

Figura 24: Apresentação do professor e dos alunos.



Fonte: Acervo pessoal.

Na sequência, foram realizados aquecimentos corporal e vocal.

Figura 25: Aquecimento Corporal.



Fonte: Acervo pessoal.

Após os aquecimentos, iniciamos a aplicação do primeiro jogo: Três Mudanças. O jogo não sofreu nenhuma adaptação.

Nesta aula aqui relatada, todos os jogos propostos e realizados são de Viola Spolin (2017).

Quadro 6: Descrição do Jogo: TRÊS MUDANÇAS

TRÊS MUDANÇAS

Objetivo: Aumentar o poder de observação dos jogadores.

Foco: No outro jogador, para ver onde foram feitas as mudanças.

Descrição: Divila o grupo em duplas. Todas as duplas jogam simultaneamente. Os parceiros se observam cuidadosamente notando o vestido, o cabelo, os acessórios etc. Então, eles se viram de costas um para o outro e cada um faz três mudanças na sua aparência física: eles repartem o cabelo, desamarram o laço do sapato, mudam o relógio de braço etc. Quando estiverem prontos, os parceiros voltam a se olhar e cada um tenta identificar quais mudanças o outro fez.

Notas:

1. Este jogo pode ser jogado com grande excitação por algum tempo, quando há troca de parceiros e pedidos de até quatro ou mais mudanças.

2. Troque os parceiros seguidamente e peça cinco, seis, sete e até mesmo oito mudanças, orientando-os para que observem também as costas dos parceiros.
3. Esta conduta leva diretamente para os jogos de espelho (veja capítulo 8).

Fonte: Jogos Teatrais na Sala de Aula, Autora: Viola Spolin (2017, p.104)

Para realização desse jogo, foi proposto que, o aluno que fosse realizar as três mudanças, se mostrasse em tela maior e após esse período, fechar a câmera, realizar as três mudanças e retornasse com a câmera ligada para que o grupo pudesse ver o que mudou no jogador.

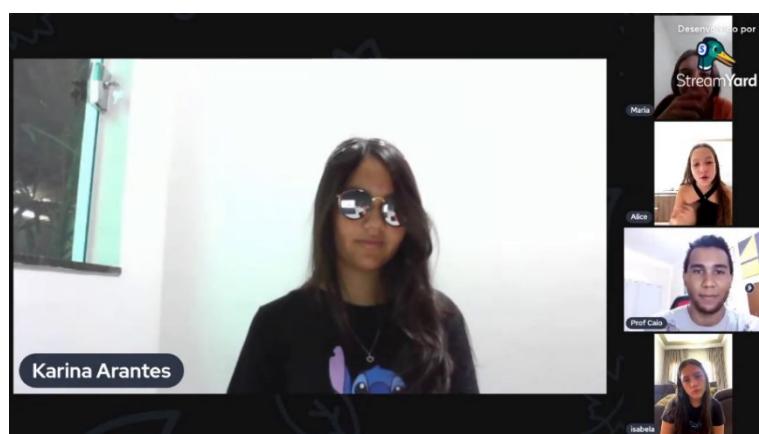
Ao propor esse primeiro jogo as alunas tiveram dificuldades para entender, então eu precisei explicar exemplificando/fazendo eu mesmo, como atividade deveria ser realizada.

Figura 26: Todos observando a jogadora antes das mudanças.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 27: Todos observando a jogadora após das mudanças.



Fonte: Acervo pessoal.

Todos as alunas experimentaram o jogo das mudanças, bem como ajudaram na adivinhação de tais.

No final do jogo, todas expuseram suas opiniões e de modo geral disseram que muitas vezes não reparam nos pequenos detalhes das pessoas.

Finalizado o jogo anterior, um novo foi apresentado: Pregão. O jogo não sofreu nenhuma adaptação. E antes de começá-lo foi solicitado que as alunas pegassem um objeto qualquer para a realização das atividades.

Quadro 7: Descrição do Jogo: PREGÃO

PREGÃO

Objetivo: Quebrar as barreiras entre os jogadores e a plateia.

Foco: Em comunicar-se com a plateia.

Descrição: Um jogador. O jogador deve vender ou demonstrar algo. Uma vez feito o seu discurso, o jogador deve repeti-lo, agora em forma de pregão para a plateia, ou seja, fazendo contato visual direto com os jogadores na plateia.

Notas:

1. Veja as notas para *Blablação: Vender*.
2. Os jogadores na plateia irão reconhecer que o vendedor precisa estar envolvido com eles para comunicar e fazer com que respondam emocionalmente.
3. Alunos que têm experiência com educação do consumidor ficarão particularmente interessados neste jogo. Como respondemos para assédios no consumo? Talvez uma abordagem mais “fria” faça com que o produto a ser vendido se torne mais atraente? Que tipo de abordagem funciona melhor?

Fonte: Jogos Teatrais na Sala de Aula, Autora: Viola Spolin (2017, p. 248)

A aluna 1 pegou um gloss labial, Aluna 2 pegou uma caneta, Aluna 3 pegou um fone de ouvido e aluna 4 pegou um objeto de decoração. Na ocasião elas pegam objetos que estavam em seu entorno.

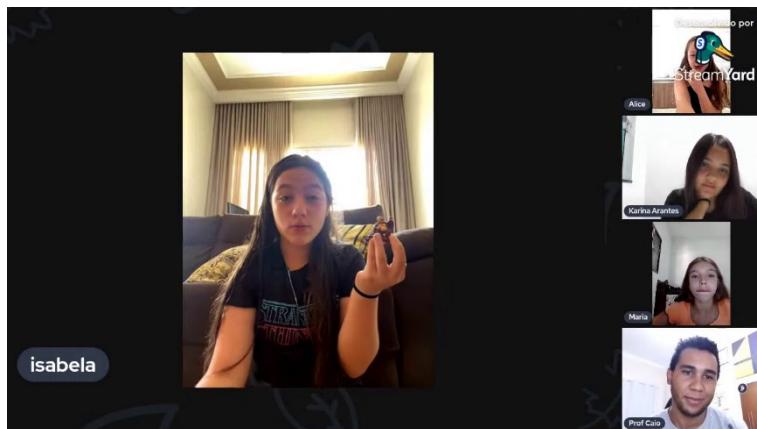
Figura 28: Apresentando o Objeto a ser vendido ou demonstrado.



Fonte: Acervo pessoal.

Todos as alunas mostraram seus objetos na primeira etapa, dizendo o que era. Na segunda etapa, eles puderam apresentar o objeto de maneira oral, expondo suas qualidades e tentando convencer alguém a adquiri-los. Por ser algo novo para as alunas, senti insegurança por parte delas ao apresentarem esses objetos.

Figura 29: Apresentando o Objeto a ser vendido ou demonstrado.



Fonte: Acervo pessoal.

Ao final as alunas relataram esta insegurança que já havia notado, mas disseram que gostaram da atividade, pois já haviam visto várias pessoas fazendo isso na internet.

Finalizado o jogo anterior, um novo foi apresentado: Quem sou eu? O jogo não sofreu nenhuma adaptação.

Quadro 8: Descrição do Jogo: QUEM SOU EU?

QUEM SOU EU?

Objetivo: Construir um personagem mostrando, não contando.

Foco: No envolvimento com a atividade imediata até que o Quem seja conhecido.

Descrição: Grupo grande ou grupos numerosos. Um jogador voluntariamente deixa a sala enquanto o grupo decide quem será esse jogador, por exemplo: líder de sindicato, cozinheiro no Vaticano, diretor de escola etc. — o ideal seria alguém que fosse comumente cercado por muita atividade ou vida institucional. Pede-se que o primeiro jogador volte e fique sentado na área de jogo, enquanto os outros se relacionam com o Quem e se envolvem com uma atividade apropriada até que o Quem seja descoberto.

Notas:

1. A parte mais difícil de *Quem Sou Eu?* é evitar que o primeiro jogador, que não sabe quem ele é, transforme o jogo em uma adivinhação e que os outros evitem dar pistas: É difícil compreender que o Quem irá emergir quando os jogadores estiverem abertos (esperando) para aquilo que está acontecendo e envolvidos com a atividade imediata (Aqui, agora!)
2. Escolher personalidades famosas ou personagens históricas deve ser evitado até que o grupo se familiarize com o exercício.
3. O exercício alcança seu final natural quando o jogador que não sabe Quem ele é mostra por meio de palavras e ações Quem ele é. Os jogadores podem, no entanto, continuar a cena quando o Quem for descoberto.
4. Depois que o foco estiver claramente entendido, *Quem Sou Eu?* pode ser usado no currículo regular para estudar personagens históricos, cientistas, engenheiros, inventores, autores etc. Focalizar o ambiente imediato (Onde) irá trazer maior dimensão e compreensão do conteúdo escolhido.

Fonte: Jogos Teatrais na Sala de Aula, Autora: Viola Spolin (2017, p. 148)

Ao explicar o jogo, o grupo combinou que o participante de cada rodada, iria sair, para que os outros pudessem combinar a estratégia.

Na primeira etapa do jogo, a cada participante que saía, os demais escolhiam uma profissão para o jogador tentar adivinhar quem era.

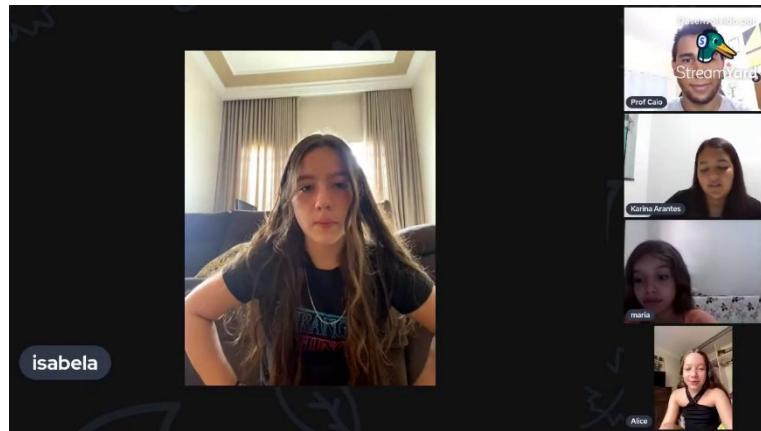
Figura 30: Participantes combinando a estratégia da rodada.



Fonte: Acervo pessoal.

Após todos participarem da primeira etapa, a segunda etapa foi iniciada nos mesmos moldes da primeira, porém dessa vez não eram profissões e sim personalidades ou pessoas famosas. Na hora de combinarem quem seria a personalidade ou famoso, as alunas se atentaram as informações que passariam para a jogadora da rodada – tendo em vista ser alguém que conhecido. Com isso muitos nomes foram descartados.

Figura 31: Participante tentando descobrir “Quem Sou Eu?”



Fonte: Acervo pessoal.

Terminada a rodada, as alunas solicitaram uma nova rodada, o que foi autorizado. No final, as alunas deixaram suas impressões, dizendo que este foi o melhor jogo da aula e que gostaram muito de participar, pois se sentiram desafiadas e isso foi bom pra elas.

Após a finalização do jogo, a aula caminhou para sua finalização, momento no qual as alunas deixaram suas opiniões, impressões e sensações causadas pela experiência.

Abaixo estão essas opiniões transcritas:

Aluna 1:

“Eu gostei muito desta aula porque foi uma maneira divertida da gente aprender sobre coisas do teatro, mas de uma maneira mais de brincadeira. Eu achei muito à vontade fazer em casa e, pra fazer a aula, pra ver se você gosta. Você se sente confortável fazendo assim.”

Aluna 2:

“Eu gostei muito desta aula, eu achei que seria tipo uma aula de escola, de conversar e não de fazer tantas brincadeiras assim. Foi muito diferente do que eu pensei que era, mas achei muito legal. Também o teatro faz a gente parar de ter vergonha de falar na frente, de falar na frente de pessoas, falar... No presencial a gente conversa mais, mas mesmo online a gente aprende do mesmo jeito. É muito bom, muito confortável fazer em casa, mas como eu estou na roça, acho que não estou tão confortável igual quando estou em casa.”

Aluna 3:

“Eu gostei bastante e, é uma forma da gente aprender brincando, e pelo fato de estar em casa. É muito bom fazer de casa, do seu conforto.”

Aluna 4:

“Eu também achei muito legal, porque assim a gente nem precisa sair do conforto da nossa casa pra se divertir, fazer teatro, pra fazer coisas. E dá muito para aprender. Achei legal fazer em casa, porque as vezes não tem como ir a aula ou não tem quem levar e, aí fica mais fácil você fazer online. Por mais que a gente não esteja com as pessoas na nossa frente, aqui existe um contato.”

Enquanto educador, me senti muito satisfeito com essa aula pois achei que teria problemas com a faixa etária e que talvez os jogos não fossem atrativos para eles, o que acabou não acontecendo. No último jogo do “quem sou eu?”,

foi muito gratificante ver a empolgação deles e o ânimo para participar da rodada seguinte, tendo em vista que eles pediram para repetir.

4.4. Quarta Experiencia

Esta aula foi realizada em dezembro de 2022 com quatro alunas dos 7ºs e 8ºs anos da Escola Estadual Paraisense. Todos os alunos entraram na plataforma StreamYard e foram inseridos na aula virtual.

Esta aula começou de um jeito peculiar, pois diferente das outras aulas, nesta, algumas alunas se atrasaram, fazendo com que a aula começasse quase 10 minutos depois e durasse 10 minutos a menos.

Assim como nas experiências anteriores, as alunas se apresentaram, dizendo nome, idade e o que esperavam desta experiência de praticar teatro de maneira virtual. Nesta apresentação senti as alunas um pouco acanhadas e envergonhadas.

Figura 32 - Apresentação e apresentação dos alunos.



Fonte: Acervo pessoal.

Na sequência foram realizados aquecimentos corporal e vocal.

Outro fato que também aconteceu nesta aula foi que uma aluna quis realizar o aquecimento corporal deitada em sua cama e foi necessário que eu chamasse sua atenção, pois o aquecimento corporal deveria ser feito com o corpo em pé.

Figura 33: Aquecimento Corporal



Fonte: Acervo pessoal.

Após os aquecimentos, iniciamos a aplicação do primeiro jogo: Eu Vou Para a Lua de Viola Spolin (2017). O jogo não sofreu nenhuma adaptação.

Tive muitas dúvidas sobre a escolha deste jogo, pois ele é sempre trabalhado como atividade nos anos iniciais do ensino fundamental, o que poderia fazer com que essa atividade não fosse atrativa para essa faixa etária, mesmo assim, o mantive no plano da aula para ver no que resultaria.

Quadro 9: Descrição do Jogo: EU VOU PARA A LUA

EU VOU PARA A LUA

PREPARAÇÃO

Coordenador: permita que cada time passe pelas três partes de uma só vez.

Grupo todo.

FOCO

Lembrar de uma série em sequência.

DESCRIÇÃO

Times de dez a doze jogadores formam um círculo.

Parte I (o jogo tradicional Eu Vou para a Lua):

O primeiro jogador diz: Eu vou para a Lua e vou levar um baú (ou qualquer outro objeto). O segundo jogador diz: Eu vou para a Lua e vou levar um baú e uma caixa de chapéu. O terceiro jogador repete a frase até este ponto e acrescenta alguma coisa nova. Cada jogador repete a frase na sequência Correta e acrescenta algo. Se um jogador errar a sequência ou esquecer

algum item, ele sai do jogo. O jogo prossegue até que reste apenas um jogador.

INSTRUÇÃO

Nenhuma. (Vá direto para a Parte II).

Parte II

A mesma estrutura do jogo acima (com uma nova série de objetos, se for desejado), porém agora cada jogador realiza uma ação com o objeto. O próximo jogador repete as ações do primeiro e acrescenta uma nova. Dessa forma o jogador pode por exemplo vestir sapatos e tocar flauta. Cada jogador repete, na ordem, tudo aquilo que precedeu e acrescenta novas ações.

INSTRUÇÃO

Dê aos objetos o seu lugar no espaço! Mantenha os objetos no espaço – tire-os da cabeça! (Vá direto para a Parte III.)

Parte III

O mesmo time joga novamente da mesma forma como na Parte I, mas com uma nova série de objetos. Dessa vez, no entanto, os jogadores tomam o tempo para ver cada objeto enquanto estão ouvindo.

*O jogo tradicional americano foi substituído por esse jogo tradicional brasileiro. (N. da T.)

Fonte: Fonte: “Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin”, Autora: Viola Spolin (2014, s/p)

Durante a aplicação do jogo, percebi muitas dificuldades por parte das alunas, e cheguei a recomeçar o jogo por três vezes. Pensei que, por estar em um grupo pequeno, esse jogo seria muito fácil pra eles. O que não aconteceu na prática.

Figura 34: Participantes no Jogo Eu vou para a lua



Fonte: Acervo pessoal.

Finalizado o jogo, pedi para que as alunas partilhassem suas sensações e impressões sobre a prática que havíamos realizado. As alunas se queixaram, pois sentiram que o jogo é muito difícil. Cheguei a questioná-las se, eles já haviam feito este jogo ou algo parecido na escola, e elas disseram que não, que nunca haviam realizado aquele tipo de jogo.

Seguindo com a aula, um novo jogo de Augusto Boal (1982) foi apresentado: Jogo das Profissões. Este jogo foi sofreu uma alteração: Ao invés de receberem um papel com o nome da profissão, eles receberam esta informação pelo aplicativo WhatsApp.

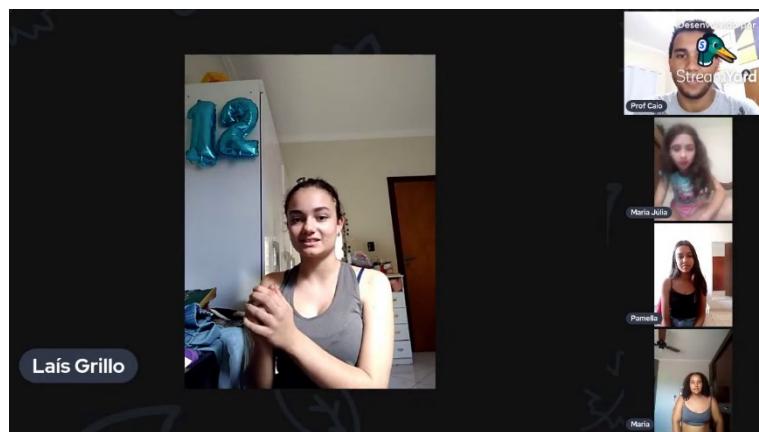
Quadro 10: Descrição do Jogo das Profissões

17. JOGO DAS PROFISSÕES – Os atores escrevem num papelzinho uma profissão, ofício ou ocupação: operário, metalúrgico, dentista, padre, sargento, motorista, pugilista, etc. Misturam-se os papéis e cada ator tira um. Começam a improvisar a profissão que lhes calhou sem falar dela, apenas mostrando a versão que têm dela. Após uns 15 minutos de improvisação (a cena passa-se na prisão depois de uma operação policial de rua ou numa fila de ônibus, ou em qualquer outra parte) cada ator procura descobrir a profissão dos demais: se acertar, sai do jogo o que não acertou e perde pontos o que não foi descoberto.

Fonte: 200 exercícios e jogos para ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro. Autor: Augusto Boal (1982, p. 104)

Assim como nas outras turmas em que as aulas de teatro virtual foram aplicadas, esta turma também sentiu uma grande dificuldade em fazer mímicas. Mesmo assim, realizaram o jogo.

Figura 35: Aluno fazendo mímica de cantor



Fonte: Acervo pessoal.

Na sequência, mais um jogo de Boal (1982) foi apresentado: Jogo dos Animais. Este jogo é nos mesmos moldes do anterior e sofreu a mesma alteração.

Quadro 11: Descrição do Jogo dos Animais

12. JOGO DOS ANIMAIS – O mesmo que no anterior, com a diferença que se escrevem nos papeizinhos nomes de animais e não nomes de profissões. Pode-se fazer este exercício de duas maneiras: ou anotando o comportamento típico do animal, ou apenas a “personalidade” no animal, quer dizer, a impressão humanizada que cada um pode ter do animal que lhe coube. Também se podem pôr nos papeizinhos os nomes do macho e da fêmea de um mesmo animal; os atores procuram ao fim de 10 minutos o seu par. Não é necessário que saiam “fêmeas” às moças e “machos” aos rapazes.

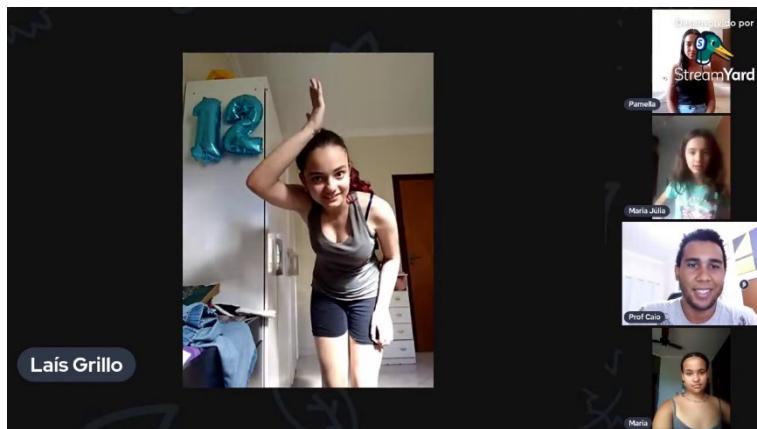
Fonte: 200 exercícios e jogos para ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro. Autor: Augusto Boal (1982, p. 104)

Nesta segunda experiência, com o jogo dos animais as alunas sentiram mais facilidade, e executaram as propostas dentro daquilo que foi solicitado. Ao final, ainda solicitaram mais uma rodada.

Enquanto educador, foi uma surpresa este segundo jogo ter funcionado da maneira que funcionou, afinal de contas os alunos estavam bem acanhados e os dois jogos anteriores não haviam sido muito bem-sucedidos.

Na finalização, os alunos relataram que haviam gostado muito do jogo e que sentiram muita facilidade ao fazer mímicas de animais.

Figura 36:Aluno fazendo mímica de animal



Fonte: Acervo pessoal.

Finalizado o jogo anterior, um novo foi apresentado: Moldando o espaço de Viola Spolin (2017). O jogo não sofreu nenhuma adaptação.

Quadro 12: Descrição do Jogo Moldando o Espaço

MOLDANDO O ESPAÇO

Objetivo: Descobrir como o espaço pode ser manipulado.

Foco: Em permitir que O espaço assuma uma forma como objeto.

Descrição: Cada jogador trabalha individualmente: O jogador focaliza e joga com a substância do espaço, movimentando-a com as mãos, braços e o corpo todo. Sem forçar nada, o jogador permite que a substância do espaço assuma uma forma como objeto.

Notas.

1. Os jogadores não devem ficar rígidos, movendo as mãos sem propósito no ar. O objeto só pode assumir uma forma quando os jogadores se envolvem com a substância à do espaço dos pés à cabeça e se movimentam, fluindo com energia física total e trabalhando com o problema.

2. Ajude os jogadores a distinguir entre permitir que um objeto assuma forma e impor formas à substância do espaço. Esse exercício não permite inventividade.

3. Veja a nota 3 de Substância do Espaço. Se se tornar muito frio, o oxigênio será mais denso, tornando-se líquido.

Fonte: Jogos Teatrais na Sala de Aula, Autora: Viola Spolin (2014, s/p)

Antes de começar a aplicação desse jogo, estava com receio se ele iria dar certo ou não por conta do perfil que a turma havia apresentado no decorrer da aula até aquele momento.

Acredito que, a realização do jogo dos animais tenha colaborado positivamente para aplicação desse jogo.

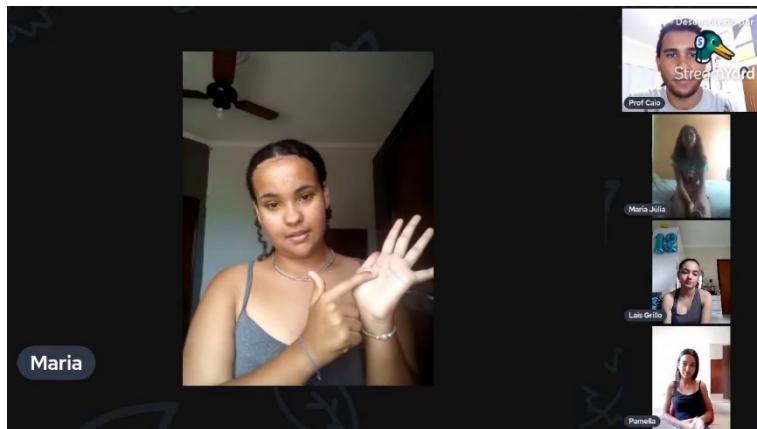
Figura 37: Alunos compartilhando resultados do Jogo



Fonte: Acervo pessoal.

Com receio dos resultados que poderiam ou não surgir, optei por fazer esse jogo junto com os alunos. Então ao mesmo tempo que eles estavam moldando o espaço e criando um objeto, eu também estava ali junto com eles.

Figura 38: Alunos exibindo suas criações



Fonte: Acervo pessoal.

Acredito que a minha participação junto com eles, trouxe um conforto para que pudessem ousar a criar o objeto que quisessem utilizando a imaginação e o espaço que tinham na frente deles.

Figura 39: Alunos compartilhando resultados do Jogo



Fonte: Acervo pessoal.

Ao final do jogo, as alunas relataram que gostaram da atividade e, mais ainda de poder se expressar usando a imaginação.

Após a finalização do jogo, a aula caminhou para sua finalização, onde as alunas deixaram suas opiniões, impressões e sensações causadas pela experiência.

Abaixo, estão essas opiniões transcritas:

Aluna 1:

“Eu achei uma experiência bem legal, porque eu nunca tinha feito isso na minha vida, então achei uma experiência bem, legal, você desenvolve a cabeça, foge do mundo real, você não fica 24 horas no celular, e você distrai a cabeça com coisas boas e não coisas ruins. E é muito bom fazer em casa. Você está no seu conforto, pode usar o seu espaço. Muito bom!”

Aluna 2:

“Gostei da experiência, achei muito interessante, teve aprendizagem, muita coisa nova, achei muito legal. Por fazer em casa, eu achei muito mais fácil, pois, se você quer uma água, ela tá do seu lado, você não precisa se locomover pra algum lugar, achei muito mais fácil, muito legal, e muito interessante.”

Aluna 3:

“No começo eu pensei: Como eu vou atuar na minha própria casa? Sem outras pessoas junto comigo? Achei que foi uma experiência muito diferente do comum, e querendo ou não, durante muito tempo esse foi o nosso normal, mesmo sendo online. Achei que foi bem legal. No começo eu estava com um pouco de medo de não dar certo, por essa questão, mas no final euachei que ficou muito legal!”

Aluna 4:

“Assim... Eu fiquei com receio de não dar certo, porque, por exemplo no balé, em 2020, as aulas foram online, então você não tinha ali, a sua amiga pra hora de fazer, pra se conectar, então eu achei que não ia dar muito certo, e que, também aula online, quando fazíamos, todo mundo ficava com a câmera fechada e ninguém participava. Aqui não, todo mundo participa. É mais prático você estar na sua casa, porque não tem como você atrasar, e fica muito mais fácil.”

Quando essa aula terminou, eu respirei fundo. Tive muito medo de que tudo ali desse errado e que as alunas e eu saíssemos frustrados da experiência. Mas foi bom ver que, ao longo da aula, eu e os alunos fomos construindo uma confiança, ali no espaço e, junto disso conseguimos desempenhar com sucesso as atividades finais.

Parando e refletindo sobre essa experiência, acredito que, os anos da pandemia possam ter deixado algumas defasagens no ensino e aprendizado dos alunos na questão da expressividade.

4.5. Considerações Sobre as Experiências de Teatro em Sala de Aula Virtual.

As aulas que realizei e que aqui estão expostas nesta pesquisa são o ponto alto desse trabalho, das quais me sinto muito orgulhoso. Afinal, aulas de teatro em sala de aula virtual foram um grande desafio no qual eu precisei acima de tudo ter coragem para desempenhar algo que eu não sabia se realmente iria dar certo.

A primeira aula foi a que eu mais tive insegurança e medo de dar errado, porém para os alunos foi algo significativo e bom, de acordo com o relato deles. Isso foi uma grande surpresa.

Ao longo das outras aulas, senti que estava com mais segurança para poder desempenhar e transmitir os conhecimentos que ali eu queria compartilhar e as práticas que eu queria executar com os alunos que participaram.

Aplicar uma aula de um modo totalmente diferente do que você está habituado e ver que o método está funcionando, é muito gratificante. Por mais que eu acreditasse na minha pesquisa, eu ainda tinha uma incerteza antes da aplicação.

No decorrer dos encontros, fui percebendo coisas que funcionavam e coisas que não estavam dando certo e, com isso, até chegar a última aula fui aprendendo, desenvolvendo e executando várias didáticas.

O teatro em sala virtual ou em sala presencial, dentro do ambiente escolar é uma potencialidade. Cada qual com suas especificidades. Um método não anula o outro, e nem diminui, tendo em vista que, cada um está em um espaço e possui qualidades e benefícios.

Essas aulas de teatro virtual vieram de encontro com alguns questionamentos que eu tive durante a pandemia instaurada pelo COVID-19. Naquele período, as aulas de arte, quando trabalhavam com a linguagem do teatro, apenas traziam a história e teoria e nunca traziam atividades práticas. Acredito que trazer apenas um conteúdo teórico deve ter sido mais seguro para

quem desenvolveu os materiais. Afinal, foi um período de incertezas e quase tudo que estava sendo desenvolvido e produzido ali era novo. Mas agora que esse período passou, e nós estamos vivendo o ápice da tecnologia e da modernidade. Então por que não praticar novos modos de se fazer teatro em escola? Por que não praticar teatro por meio virtual? Eu me fiz essas perguntas e com essa pesquisa pude responder que sim, dá para trabalhar teoria e prática teatral por meio de sala virtual.

Quando a prática desta pesquisa foi executada – no segundo semestre de 2022 – já não vivíamos em contexto de pandemia. Mesmo com este cenário superado, a prática se manteve no ambiente virtual. O que me motivou mantê-la assim é acreditar que teatro pode ser algo acessível a todos. O teatro feito em ambiente virtual não atinge todas as pessoas, mas amplia o acesso a prática do teatro.

Outros fatores levados em conta, para se manter a experimentação do teatro virtual foi o pouco tempo proporcionado ao teatro na grade curricular das escolas de educação básica. O teatro é trabalhado na disciplina de arte e ainda divide espaço com outros linguagens que são: música, dança e artes visuais. Sendo assim, este experimento pode muito bem funcionar como uma atividade extracurricular em contraturno, ampliando assim o repertório artístico dos estudantes e propiciando a prática teatral.

Não é nada fácil, e nem é algo que o professor chega e vai oferecendo para os alunos. Essa metodologia é nova, tanto professor, como os alunos não aceitam de cara. Sempre existe uma resistência por parte daqueles que vão aplicar e aqueles que irão praticar. Mas o que precisamos é fazer e não ficar na zona de conforto.

No decorrer das aulas que apliquei em ambiente virtual, percebi que, por mais que os alunos estivessem com vontade estando ali participando, uma parte deles tinha dúvidas se realmente aquilo iria dar certo. Mas lá estavam, experimentando e, confesso que até eu, na minha posição de docente, cheguei a questionar se realmente algumas atividades iriam dar certo.

Concluo com a sensação de dever cumprido, pois sei que essa pesquisa pode ser o pontapé para diversas práticas que podem se multiplicar por aí. O teatro não é uma linguagem que se limita apenas aos palcos, ela pode ser

praticada na rua, em uma casa, em um espaço cultural ou até mesmo em ambientes virtuais, conectando pessoas de diversos lugares, cidades e até mesmo de diversos países do mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante os anos de 2020 e 2021, eu estive imerso nesta realidade do ensino remoto das escolas do setor público do estado de Minas Gerais. Aqui paro, observo e faço uma reflexão deste ponto da minha pesquisa.

Hora de olhar de fora para dentro e ver o que já foi escrito e levantado. Para que eu chegasse aqui, foram muitos estudos, questionamentos, indecisões, incertezas, livros, buscas, procuras, descobertas, encantamentos, vídeos. Muitas ideias, rotas, recálculos, mudanças e muitas escolhas.

Este trabalho acontece junto com uma necessidade pessoal de me reinventar e fazer novas experimentações e movimentações. Junto do desejo de produzir algo significativo para mim e para outras pessoas. Durante o difícil período pandêmico imposto pelo Covid-19, as práticas teatrais se reinventam, pegando muitas pessoas desprevenidas, como eu, que tive dificuldades ao me adaptar à nova realidade.

Que este trabalho possa ser acessado por outras pessoas, em outros lugares, em diversos momentos. Minha vontade é que tudo que está aqui exposto possa contribuir ou ser adicionado ao repertório de aulas de professores de arte, teatro e outras áreas afins, e que de alguma forma contribuam de maneira positiva.

Embora eu não tenha salientado nesta pesquisa, ser aluno participante do Prof-Artes me modificou profundamente, enquanto pessoa e docente. Na qualidade de profissional da educação, sempre me senti flexível e aberto a possibilidades. O que na realidade não acontecia ou era camouflado. Os tempos pandêmicos me mostraram o quanto resistente a mudanças eu era. Poder estar em contato com outros docentes, apresentar um pouco da minha prática profissional, ver a prática de outros colegas, gerou um grande espaço para minha reflexão. Como profissional segui por muito tempo no automático e esta etapa foi importante para que fosse feita um recálculo de rota.

Minha realidade docente é norteada pela Base Nacional Comum Curricular e pelo Currículo Referência De Minas Gerais. Durante muitos anos trabalhei com estes documentos sem questioná-los e sem criticá-los. Hoje, com minha experiência, minhas vivências, e os estudos, consigo ter um olhar crítico para a maneira que vou aplicá-los em sala de aula. Ter um olhar crítico não quer

dizer que passei a discordar destes documentos – embora não concorde totalmente – mas desde então tenho os questionado.

A Arte na escola precisa ser vivenciada, precisa ser praticada. Mas para que isso aconteça é necessário que haja condições propícias para que esses processos possam acontecer e serem realizados de maneira digna para os alunos.

O fato de poder desenvolver uma proposta pedagógica na Escola Estadual Paraisense, na qual fui aluno – onde despertei para as artes, tive minhas primeiras vivencias teatrais – e hoje sou professor é muito significativo. Tendo em vista que nada parecido havia sido apresentado por lá. Sinto um desejo muito grande de poder colaborar com esta escola e poder deixar algo relevante.

Experimentar o teatro no ambiente virtual, o tradicional junto ao atual, o real e virtual, vai ao encontro dos meus desejos e necessidades de evolução.

O teatro na sala de aula é uma gama de possibilidades não se limitando apenas em processos de montagens de espetáculos teatrais. Teatro é processo. Teatro é jogo. Teatro é vivência. Utilizado tanto em ambiente virtual quanto em ambiente real ele possui suas potencialidades, semelhanças e características.

Dentre as potencialidades do teatro virtual estão a praticidade para se reunir pessoas de diferentes lugares; a flexibilidade do horário para a realização das práticas; economia de tempo, tendo em vista que se pode participar de onde se está; desenvolvimento de habilidades como criatividade, desinibição, comunicação e expressão corporal; e interação social, ampliando a possibilidade de conhecer pessoas de diferentes localidades.

Um processo teatral pode acontecer de maneira virtual ou real, ou começar real e terminar virtual e vice-versa, um pode complementar o outro ou acontecer de maneira independente.

Não me limito a uma conclusão pois acredito que esta pesquisa deixa vários desdobramentos, que podem ser desenvolvidos em futuras pesquisas.

REFERÊNCIAS

BOAL, Augusto. **Jogos para Atores e Não-Atores**. 11. ed. Rio de Janeiro - Rj: Editora Record Ltda, 2008. 368 p.

BOAL, Augusto. **200 exercícios e jogos para ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro**. 4. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982. 123 p.

AMARANTE, Dirce Waltrick. **O Teatro e o Virtual**. Teatrojornal, Out. 2015. Disponível em: <https://teatrojornal.com.br/2015/08/o-teatro-e-o-virtual/>. Acesso em 26 fev. 2022

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**, versão 3, Brasília, 2017.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm Acesso em: 30 mar. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 30 mar. 2022.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula digital**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido. Porto Alegre: Penso, 2021. 184 p.

DEMO, Pedro. “**Tecnofilia**” & “**Tecnofobia**”. Boletim Técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 1, n. 35, p. 4-17, jan. 2009. Disponível em: <https://www.bts.senac.br/bts/issue/view/33/34>. Acesso em: 20 abr. 2022.

DUARTE , Nelson de Paula. **E.E. Paraíense: 195 anos de Paraíso**. Jornal do Sudoeste, São Sebastião do Paraíso - MG, 24 out. 2016. Redação, p. 001-003. Disponível em:
<http://www.jornaldosudoeste.com.br/noticia.php?codigo=110888>. Acesso em: 19 fev. 2022.

GRANERO, Vic Vieira. **Como usar o teatro na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2011.

HORTA, Ana Paula. **Espetáculo na escola: 6º Natal de Luz acontecerá sábado**. Jornal do Sudoeste, São Sebastião do Paraíso – MG, 1 dez. 2005. Disponível em:
<http://www.jornaldosudoeste.com.br/noticia.php?codigo=200550>. Acesso em: 19 fev. 2022.

KOUDELA, Ingrid Dormien; ALMEIDA JUNIOR, Jose Simões de (org.). **Léxico de Pedagogia do Teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva Ltda, 2015. 208 p.

LEVY, Pierre. **O que é virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

NASCIMENTO, Ernane Fernandes do. **Jogos Performativos e Redes Sociais na Internet**: o facebook e o whatsapp como potências norteadoras na criação de jogos em sala de aula. 2016. 100 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Profartes – Programa de Mestrado Profissional em Artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia - Mg, 2016. Disponível em: http://www1.ceart.udesc.br/arquivos/id_submenu/739/ernane_nascimento_dissertacao_revi.pdf. Acesso em: 08 jan. 2022.

OLIVEIRA, Dayane Horwat Imbriani de; BURCI, Taissa Vieira Lozano; BASSO, Silvia Eliane de Oliveira; MENDONÇA, Camila Tecla Morean; COSTA, Maria

Luisa Furlan. STREAMYARD E LIVES: um relato de experiência do grupo de pesquisa. **Revista Aproximação**, Guarapuava, v. 3, n. 7, p. 44-50, 2021. Semestral. Disponível em: <https://revistas.unicentro.br/index.php/aproximacao/article/view/7102/5056>. Acesso em: 21 mar. 2023.

PAIS, Luiz Carlos. **História da educação em São Sebastião do Paraíso (1855 - 1957)**. Campo Grande - MS: Edição do Autor, 2015.

PEIXOTO, Fernando. **O que é teatro?** São Paulo: Brasiliense, 1980.

PIMENTA, Francisco José Paoliello. O Conceito de Virtualização de Pierre Lévy e sua Aplicação em Hipermídia. **Lumina**: Facom/UFJF, Juiz de Fora - Mg, v. 1, n. 4, p. 85-96, jan. 2001. Disponível em: <https://www.ufjf.br/facom/files/2013/03/R6-Francisco.pdf>. Acesso em: 24 maio 2022.

SANTOS, Gilberto Lacerda; ANDRADE, Jaqueline Barbosa Ferraz de (org.). **Virtualizando a Escola**: migrações docentes rumo à sala de aula virtual. Brasilia: Liber Livro, 2010. 164 p

SENHORAS, Elói Martins. **Coronavírus e educação: Análise dos impactos assimétricos**. Boletim de Conjuntura: BOCA, Boa Vista, v. 5, n. 2, p. 128-136, maio 2020. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/135/134>. Acesso em: 27 fev. 2022.

SILVA, Marineide Câmara. **Mediações tecnológicas**: da cena à formação docente em teatro. Curitiba: Appris, 2016. 181 p.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais na Sala de Aula**: um manual para o professor. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. 321 p.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin**. 3. ed. São Paulo - Sp: Editora Perspectiva Ltda, 2014.

SPOLIN, Viola. **O Jogo Teatral no Livro do Diretor**. 2. ed. São Paulo - Sp: Editora Perspectiva Ltda, 2017.

TELLES, Narciso (org.). **Pedagogia do Teatro**: práticas contemporâneas na sala de aula. Campinas: Papirus, 2013. 287 p.