

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO

MATEUS NAVARRO

FAZ DE CONTA QUE É UMA AULA:
INVESTIGAÇÕES SOBRE O USO DA FICÇÃO NO ENSINO DE TEATRO

UBERLÂNDIA

2025

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a Universidade Federal de Uberlândia e a toda a equipe do curso de teatro pela parceria e ajuda durante esses anos.

Agradeço aos meus pais pela paciência e apoio durante essa jornada.

Agradeço ao professor/orientador Henrique Bezerra pela parceria, pelas trocas de ideias, paciência e ensinamentos durante esse processo de orientação.

Agradeço aos meus amigos Yuri Leite, Emiadê e Maya por estarem comigo desde o começo da graduação.

Um carinho especial para todos aqueles que me incentivaram e me alimentaram com sonhos e boas risadas.

'Ohana quer dizer família. Família quer dizer nunca abandonar ou esquecer' - Lilo & Stitch.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta a jornada de um garoto que sempre buscou fugir da realidade; seja por meio de brincadeiras, jogos eletrônicos, histórias contadas durante a noite, sonhos criados ao observar as estrelas e passeios pela natureza. Assim, nesta pesquisa investigo a jornada desde o lugar em que nasci e como o teatro foi capaz de trazer esta fantasia para a minha realidade. Por meio disso, como professor em formação, analiso processos em que pude explorar a ficção como uma proposição metodológica em processos de ensino e aprendizagem em teatro.

Palavras-chave: Teatro; imaginário; fantasia; histórias e jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This Final Course Project presents the journey of a boy who always sought to escape reality; whether through games, electronic games, stories told at night, dreams created by observing the stars and walks in nature. Thus, in this research I investigate the journey from the place where I was born and how theater was able to bring this fantasy to my reality. Through this, as a teacher in training, I analyze processes in which I was able to explore fiction as a methodological proposition in teaching and learning processes in theater.

Keywords: Theater; imaginary; fantasy; stories and electronic games.

LISTA DE IMAGENS

Imagen 1:	O parque florestal atrás da minha casa.....	8
Imagen 2:	Parte do parque em que brincava.....	9
Imagen 3:	Entrada da Move.....	11
Imagen 4:	Recepção e local de espera da Move	12
Imagen 5:	Uma das primeiras aulas em que participei na Move.....	14
Imagen 6:	Colchão azul utilizado durante as atividades.....	16
Imagen 7:	Registro dos bebês durante atividades no tecido acrobático....	17
Imagen 8:	Representação de um circuito criado com obstáculos.....	18
Imagen 9:	Exemplos de materiais e ambientação.....	23
Imagen 10:	Saltos realizados pelos alunos durante a temática da aula.....	24
Imagen 11:	Aula com temática no Apocalipse Zumbi.....	25
Imagen 12:	Aluno utilizando a corda para passar pelo obstáculo.....	26
Imagen 13:	Alunos realizando os objetivos.....	27
Imagen 14:	O tribunal com as turmas de 2º ano.....	43
Imagen 15:	Jogo ‘O gato e o rato’ no pátio da escola.....	45
Imagen 16:	Contos da floresta.....	47

Sumário

INTRODUÇÃO	7
SEÇÃO 1 – MOVE	
1.1 – Entendendo a Move	11
SEÇÃO 2 – DESCOBRINDO ASPECTOS DO DRAMA	
2.1 – A História da Cabana	18
2.2 – Turma composta e os jogos eletrônicos.....	22
SEÇÃO 3 – FICÇÃO COMO METODOLOGIA.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
REFERÊNCIAS.....	51

INTRODUÇÃO

A arte sempre fez parte da minha vida, vivi rodeado de desenhos, pinturas, músicas, jogos eletrônicos e principalmente a imaginação.

Cresci desenvolvendo essa imaginação, não só pelos desenhos e filmes que eu assistia, mas pelas histórias ficcionais que eram contadas, a sensação que me traz em relembrar esses momentos, me leva a escrever sobre. Gosto de me expressar de uma forma poética e um pouco rimada, que será retratada em algumas partes do texto em formato de memórias, optarei por apresentar estes momentos em itálico; dito isso, eu venho a compartilhar o caminho que desenvolvi, de pesquisar o porquê desse universo fantasioso ser usado em jogos teatrais e como o ambiente implica no desenvolvimento das aulas.

Desde novo tento descobrir diversas formas de diversão, conhecendo tipos de arte, onde elas me levam, e esse poder de me sentir bem, tornando a imaginação mais fluida; relembro momentos em que vivi na infância, imaginando e interpretando filmes, desenhos, pinturas e jogando alguns jogos eletrônicos.

Nasci em uma cidade chamada João Monlevade, interior de Minas Gerais, em uma casa perto de um parque florestal abandonado. Tiveram várias mudanças no lugar, mas quando criança, eu imaginava aquele local como uma floresta, pela dimensão e alguns lugares que eram de pouco acesso.

Na minha infância, tive a liberdade de crescer distante da tecnologia, não é porque não existia, mas eu não possuía, somente a televisão, onde pude me encantar, sorria e conversava com os desenhos animados e alguns filmes que assistia.

Tinham muitas árvores, areias que formavam lamas quando chovia, uma área aberta em que eu soltava pipa, vários barrancos para se pular; guerra de mamonas e buracos para desviar, várias trilhas que escondiam monstros ou seres bem peculiares. Mas se for olhar, na visão de criança, parecia um mágico lugar.

Figura 1 - O parque florestal atrás da minha casa.



Fonte - imagem do autor (2025)

Acredito que as histórias sempre fizeram parte da minha vida, os enredos, as fofocas, os desentendimentos, o que era bem e o mal e tudo aquilo que me gerava uma certa emoção, e tudo isso vem moldando as diversas formas que tenho de enxergar o mundo, me alimentando com sonhos e aprendendo sobre a vida.

Comecei a me interessar pela fantasia depois de conhecer os universos cinematográficos, como filmes de piratas, mundos gigantes, figuras animalescas, a natureza retratada e a vida de heróis e vilões contadas nas histórias.

Sentado na rua até tarde, observando o escuro da natureza, com a lua iluminando as estradas; quando ouvia essas histórias eu me arrepiava, pois era algo que eu imaginava, como se tudo ali poderia realmente acontecer, um conto de fadas ou uma noite do terror e tudo eu aceitava, pois na mente de criança, o mundo eu mesmo criava, brincando de ser herói, e mesmo assim eu me assustava, mas no fim das contas tudo isso me encantava.

Então todo aquele universo que eu imaginava e conseguia enxergar, eu trazia para o meu cotidiano, seja na forma de brincadeira, de competição ou até mesmo para conhecer e

estudar sobre. Esses momentos lúdicos que na minha infância eram somente por diversão, nos tempos atuais percebo o quanto foram importantes para meu desenvolvimento criativo e cinestésico. Assim, venho a falar sobre esses processos e como implicou para realização dessa pesquisa.

O ambiente em que cresci, era um fator muito importante para o desenvolvimento criativo, alguns exercícios que aprendi na minha vida teatral, eram coisas que fazia naturalmente quando criança, como a manipulação de um objeto, dando um significado diferente para aquilo, como por exemplo: um galho ou um pedaço de bambu se tornando um cajado, uma espada, ou até mesmo uma cobra. Então, todo o ambiente poderia se tornar uma outra realidade, levando para um mundo ficcional.

Figura 2 - Parte do parque em que brincava.



Fonte - imagem do autor (2025)

A maioria do tempo sempre tive contato com esse lado do imaginar, seja pelas brincadeiras, pelas revistas, ou pela televisão; mas quando tive meu primeiro computador as coisas mudaram, pois as informações começaram a chegar de forma tão rápida. Novos meios de conhecer a fantasia e adentrar esses mundos foram aparecendo.

Esse foi um novo mundo, pois não sabia como utilizar, mas algo me chamou muito a atenção: os jogos eletrônicos. A partir disso comecei a conhecer e a explorar mais esses dispositivos.

Já não sentávamos na rua para contar histórias, mas começamos a ficar em casa jogando diversos jogos, com muitas opções para vivenciar, novos meios de pensar, e de alguma forma isso era algo que me encantava também, pois eram mundos a se explorar, mesmo que não fizessem meu corpo trabalhar, ainda assim conseguia me divertir com os enredos que tinham e como eu vivia a imaginar.

Fui percebendo que a ficção continuava presente na minha vida, porém os trabalhos corporais deixaram a desejar, passava mais tempo em frente a jogos eletrônicos e de tabuleiro do que movimentando o corpo; e então comecei a ter uma visão diferente do que era realmente a arte.

No decorrer da minha vida acadêmica, do ensino fundamental ao ensino médio, tive somente um ano de artes na escola, que foi no 2º ano do ensino médio, então até esse momento eu não entendia realmente o que era a arte em si, se era um hobby, uma profissão, ou algo terapêutico. Porém, sempre entendi que a necessidade de estar em movimento era essencial para mim, não somente corporal, mas imaginativo também; então eu não sabia que esse lado que despertei sobre as histórias, as atuações que assistia nos filmes era algo artístico, pois vivia apenas como brincadeiras, consumia e fazia arte sem ter noção do que realmente era.

Comecei a acreditar que a arte era sim uma forma de se expressar, mas o único jeito seria por meio de desenhos ou pinturas, pois foi o que chegou nessa fase da experiência escolar.

Foi então que em algumas apresentações de trabalhos que tive que fazer, que comecei a desenvolver esses novos meios; lembrava de clipes de músicas que assistia na televisão e os estereótipos das pessoas, e com isso pude fazer os trabalhos nesse formato, como se fosse uma paródia das músicas e consegui ter uma boa avaliação sobre isso.

Eu queria descobrir formatos de arte, que era algo que eu me sentia bem em fazer, não somente por meio de escritas ou provas, mas de mostrar meu conhecimento em outras formas, e pela busca do que eu poderia ser, descobri de forma tímida, que o teatro eu queria conhecer.

Ao me formar no ensino médio, fiz um ano de teatro pela ‘Cia Os Issos’, na cidade de João Monlevade - MG, e ali pude conhecer um pouco sobre essa jornada teatral. A fantasia, a

realidade e o corpo caminhavam lado a lado, e entendi que era possível vivenciar isso sem precisar abandonar um deles, e nisso descobri de forma bem simples alguns jogos teatrais.

Tive uma experiência inicial sobre o teatro, e isso ajudou a melhorar minha comunicação, o modo de ver o espaço e a relação com as pessoas, com isso tive a necessidade de me aprofundar mais nessa área e levar meus estudos para uma graduação; foi quando comecei a estudar teatro pela Universidade Federal de Uberlândia, e a partir disso comecei a conhecer novos ramos que o teatro possibilita.

Iniciei meus estudos como graduando e tomei bastante gosto pela improvisação, em algumas matérias que utilizava desses jogos teatrais pude perceber e trazer esses detalhes que tive quando criança, mesmo trabalhando histórias voltadas ao realismo, ainda assim eram novas vidas que pude vivenciar.

Ao desenvolver esses estudos, fui conhecendo outros meios como o teatro de rua e a palhaçaria, desenvolvi ao longo da graduação um foco nessa área, e comecei a utilizar bastante na prática. Alguns detalhes do teatro de rua me fizeram enxergar o ambiente, mudando o modo de ver o cotidiano, transformando aquele espaço em algo fantasioso.

O teatro ao meu ver se tornou algo muito relacionado a universidade, em que eu apresentava para as pessoas que já tinham algum conhecimento sobre o assunto, mas a partir do momento em que levamos para a rua e as pessoas no seu cotidiano observavam números de palhaços e histórias fantásticas, elas sorriam. Então vi a necessidade de que todos conheçam esse universo.

Foi então que com o desejo de aprofundar meus estudos, conhecer essas habilidades e tentar encaixar toda essa ficção que me encantava, descobri um lugar na minha cidade em que trabalhava com práticas circenses.

E nisso conheci a Move, uma academia destinada ao desenvolvimento cinestésico de crianças até à adolescência.

Pelo meu trabalho artístico e meu desejo de aprender, comecei a ajudar nas aulas particulares nesse *studio*, com crianças e jovens com TEA (transtorno do espectro autista) e crianças com Síndrome de Down. Essas aulas eram montadas como circuitos, que são formas de criar o ambiente para a realização dos exercícios, fazendo algumas voltas em meio a esses obstáculos. Para montar esses circuitos eram utilizadas diversas ferramentas, como: estepe, tatames, colchões, argolas etc. Ou seja, gerando obstáculos para que os alunos exercitem o corpo.

Em uma das aulas tive a oportunidade de trabalhar com uma criança com Síndrome de Down, com 6 anos de idade. Ela iria realizar esse circuito e interagiu de forma bem criativa

com o colchão azul. Ao passar pelo objeto, fez movimentos em que parecia estar nadando, e ficou nisso durante um tempo. E isso me fez entrar na ideia, que se eu transformasse todo o circuito em uma narrativa fantasiosa, talvez despertaria interesse nela em completar as atividades.

Pois ela não enxergava esses obstáculos com uma visão do que realmente era, mas como se fosse uma realidade fantasiosa; transformando um colchão azul em um rio, ou a trave de equilíbrio em uma ponte. E isso gerou interesse nela pela aula, pois não se tornou apenas mais uma atividade física, mas se transformou em algo lúdico.

Portanto, essa pesquisa se volta para a investigação das contribuições de uma aula inspirada pela ficção, com o intuito de analisar as atividades físicas que foram desenvolvidas de uma forma criativa dentro do *studio*, tornando os circuitos mais desafiadores. Transformando o ambiente em uma narrativa utilizando a fantasia para gerar interesse nos alunos, e assim percebendo o engajamento deles durante as aulas.

Para tanto, tomo como elementos norteadores princípios e estratégias do Drama, pois o Drama é uma ferramenta que explora questões e problemas das condições humanas, criando oportunidades para que os participantes conheçam e clarifiquem um pouco sobre novas culturas, assumindo papéis sociais e explorando temas por meio de contexto ficcional.

No Drama é comum usar convenções e estratégias como elementos facilitadores para aprendizagem de determinados assuntos, dentre eles existem: Contexto dos participantes, contexto ficcional, pré-texto, processo, episódios e vivência de papéis. Assim como afirma Beatriz Cabral,

“Algumas características básicas são associadas ao drama como atividade de ensino: **contexto e circunstâncias de ficção**, que tenham alguma ressonância com o contexto real ou com interesses específicos dos participantes; **processo** em desenvolvimento através de **episódios**, um **pré-texto** que delimita e potencialize a construção da narrativa teatral em grupo; e a mediação de um **professor-personagem**, que permite focalizar a situação sob perspectivas e obstáculos diversos. Entre as estratégias que articulam essas características, algumas são fundamentais: as convenções teatrais que identificam formas distintas de ação dramática, a quantidade e a qualidade do material oferecido aos participantes, a delimitação e ambientação cênica. (CABRAL, Beatriz. 2006, p. 12)

A partir disso venho a explorar alguns elementos do Drama, evidenciando que nessa pesquisa não utilizo a metodologia como um todo, somente alguns recursos, como: contexto ficcional, professor no papel, importância do ambiente e vivência de papel. Ao decorrer da pesquisa explico como utilizei esses elementos, e nisso abordo o contexto ficcional com histórias fantasiosas, baseadas em narrativas de jogos eletrônicos e livros, usando o professor no papel para guiar as aulas e construindo um ambiente para que os alunos possam ter

vivências de papéis mais realistas, e assim crio objetivos para serem realizados dentro dessa narrativa, com regras e estímulos corporais.

SEÇÃO 1 - MOVE

Figura 3- Entrada da Move



Fonte - Imagem do autor (2024)

Durante o fim da pandemia da COVID 19, que afetou o mundo, tive a necessidade de retornar para minha cidade, e precisava de algum trabalho, foi então que fiquei sabendo de um lugar em que meu primo trabalhava tirando fotos, e ele me explicou de forma rápida que era uma academia que trabalhava com crianças e passaria meu contato para o dono; foi então que ele me chamou para uma entrevista.

A Move academia de vida, como é chamado, é um *studio* particular criado e ministrado pelo professor Lucas Henrique, que se especializou em Educação Física, iniciou seus estudos aos 18 anos, trabalhou em escolas particulares e resolveu desenvolver uma academia com foco na primeira infância, após isso, se tornou uma academia que abrange as crianças e aos jovens até os 18 anos.

Ao dialogar com o dono, ele me explicou que a Move tem como proposta criar um ambiente lúdico diretamente ligado a melhorar a vida das crianças e jovens através de atividade física. Enquanto se desenvolvem fisicamente, cognitivamente, socialmente e emocionalmente.

Reparei que nunca tinha visto aquele lugar, era realmente algo novo na minha cidade, uma academia destinada a bebês e crianças, até atingir a maioridade.

Ao entrar tinha sofás e poltronas coloridas, uma mesa com jogos infantis, uma televisão para assistir vídeos e ouvir músicas enquanto se espera, armários para guardar coisas dos alunos, livros e jogos caso quisessem usar.

Pude andar pelo lugar e observar a estrutura. A parte da frente em que fica a recepção, tinha decorações, mostruários com roupas e acessórios para os alunos que quisessem comprar.

Figura 4- Recepção e local de espera da Move



Fonte - Imagem do autor (2024)

A parte onde são realizadas as aulas foi mudando com o tempo, mas o espaço era destinado aos bebês, pois era um chão acolchoado, com escorregador pequeno, piscina de bolinha, alguns tecidos e armários para se guardar os objetos de trabalho.

E nisso complementou o espaço para receber crianças mais velhas, com objetos mais desafiadores, como argolas, bolas, pesos, tecidos, e diversos materiais de exercícios físicos.

Ao conhecer um pouco como era a estrutura da Move, me apresentei e falei com o dono e foi então que tivemos uma rápida conversa, sobre como eles trabalhavam lá; mas até então não sabia o real objetivo daquela academia, pois em meio a nossa conversa já fui ajudando ele a buscar luzes para decorar o ambiente.

Nessa ida, falei sobre meus estudos e as atividades que eu realizei sendo palhaço, para ele era algo que realmente admirava, sempre gostou desse universo e fazia diversos trabalhos.

No decorrer dessa pesquisa irei falar sobre as atividades que desenvolvi dentro desse espaço, mas para começar e poder ver o meu modo de trabalhar, tive que ajudar um professor em suas aulas. No primeiro teste fui como palhaço e aquecia as crianças com a atividade de ‘morto-vivo’, com os seguintes comandos: morto teriam que abaixar, e vivo teriam que ficar de pé.

Após esse primeiro contato com a Move, fui começando a entender como as brincadeiras que realizei quando criança, que na minha mente eram só um modo de me divertir e gerar uma certa competição, também trabalhavam a habilidade motora e velocidade de percepção dos movimentos.

Então comecei a trabalhar na Move, ajudando o Lucas em suas aulas, montando os circuitos em que os alunos atuavam, dando suporte e às vezes fazendo os aquecimentos iniciais de forma mais lúdica; fui aprendendo como era dar aula observando, como era a dinâmica criada para os alunos, como trabalhar com cada idade e suas particularidades.

Figura 5 - Uma das primeiras aulas em que participei na Move. (guerra de bolinha).



Fonte - Imagem do autor (2022)

Dito isso, irei falar sobre as atividades da Move, os conhecimentos, e como escolhi desenvolver meus trabalhos e pesquisa dentro desse espaço.

Ao acompanhar as aulas, percorri todas as faixas etárias dentro do *studio*, e com isso aprendi um pouco em relação aos bebês, crianças e adolescentes. Percebi que os bebês desenvolviam suas primeiras descobertas visuais, auditivas e espaciais, por meio de música e movimentos espelhados. Já as crianças eram desenvolvidas aulas com mobilidade, com acrobacias, tecidos acrobáticos e a percepção do espaço.

Nesta fase a criança ganha um nível de independência muito grande, e nisso os professores inventam circuitos com vários tipos de obstáculos e ajudam os alunos na realização.

As aventuras propostas resumem-se em força, flexibilidade, agilidade, melhora na coordenação motora fina e grossa, jogos mais complexos e habilidades esportivas básicas.

Percebi que as crianças e adolescentes estão conectadas ao mundo tecnológico, sendo TV's, vídeo games, celulares e internet, e diminuem a execução de atividade física. E ao analisar esses detalhes, e a dificuldade em realizar alguns circuitos, imaginei como seria interessante se essas atividades fossem inspiradas em aspectos dos jogos eletrônicos, realizando missões¹ em um mundo de fantasias.

¹ Uma missão, ou *quest*, é uma tarefa em videogames que o personagem, grupo, ou grupo de personagens controlados pelo jogador pode completar para ganhar uma recompensa.

Mas antes de eu poder desenvolver as aulas abordando a temática dos jogos eletrônicos, eu acompanhei os professores na Move, observando como eles ministriavam as aulas, e comecei a fazer aulas de tecido acrobático junto com os alunos, aprendi de forma rápida a executar os movimentos e comecei a ensiná-los essas formas no tecido, foi nisso que comecei a dar aulas.

E nessa oportunidade, conheci uma criança com Síndrome de Down, com 6 anos de idade. E na realização do circuito montado, ela reagiu de uma forma bem criativa, me levando para o mundo que ela imaginou, o que me fez perceber que era possível transformar uma aula em uma história de fantasias, igual aos jogos eletrônicos.

O ambiente ao olhar cotidiano seria somente uma realização clássica ao estado corporal, feita como um exercício físico para estimular o corpo, mas essa criança começou a nadar no colchão, passava nos estepes como se estivesse passando por uma ponte, e isso me abriu novos horizontes, me mostrando como o fazer teatral e a imaginação surgem de forma natural nas crianças e como um professor interage com esse aluno, criando então uma narrativa.

O ambiente em questão, me proporcionou criar obstáculos, dificultar uma atividade cotidiana, e proporcionar uma relação teatral. Quando ela nadava nos colchões, criava a forma de um tubarão, usando o corpo e movimentos dando a entender que eu poderia ser um obstáculo, fazendo com que ela nadasse mais rápido, ou se protegesse de alguma forma. Imitando sons de aves e voando enquanto ela passava por cima dessa ‘ponte’, gerando assim um enredo para essa narrativa.

Figura 6- Colchão azul utilizado durante as atividades.



Fonte- Imagem do autor (2024)

A partir desse momento, percebi como a estrutura de uma história contada mesmo de forma indireta, auxiliaria no desenvolvimento da aula, tornando assim mais fluida e lúdica, sendo mais fácil o executar dos exercícios. Nisso comecei a pesquisar sobre vários universos ficcionais que poderiam colaborar nas outras aulas, para construir alguns enredos.

O enredo (ou trama) é a sequência de fatos narrados. Assim, um evento gera outro, e isso compõe uma narrativa com princípio, meio e fim; Inicialmente busquei somente contações de histórias para os bebês de 2 anos usando o tecido como objeto cênico; adentrando o mundo da ficção, tive como inspiração o conto de fadas ‘João e o pé de feijão’.

‘Uma pequena história venho a contar, o tecido desenrolava e crescia como uma árvore ao seu olhar, subindo ao encontro de um gigante, João venho a me tornar, como um passe de mágica, um ovo dourado em minhas mãos, estou a segurar, fugindo pela vida, o gigante prestes a acordar. Então por esse tecido comecei a escorregar, em meio a quedas e emoções, no chão meus pés vieram a tocar, olhando lá de baixo, um gigante a gritar, cortei essa árvore, e fui desse lugar, narrando essa história de uma aventura alelunar.’

Pude observar o modo em que os bebês prestavam mais atenção no visual, como se as palavras ditas fossem somente uma contribuição para a cena, a narrativa em si se tornava mais potente quando dava-se ênfase à atuação. Os movimentos expansivos e marcados, dando foco aos objetos, tornando mais real a narrativa contada, saindo do cotidiano e adentrando uma realidade ficcional. O modo em que os bebês recebiam essas informações através das expressões, mostravam como essas emoções são formadas naturalmente.

Figura 7- Registro dos bebês durante as atividades no tecido acrobático.



Fonte: Imagens do autor (2024)

Então após entender que as histórias fantasiosas contadas para essa aluna com Síndrome de Down eram potentes, e como prendia a atenção dos bebês, comecei a estudar formas de levar esses contos para as crianças mais velhas.

Fiz o teste ajudando um dos professores, ele montou um circuito com obstáculos para que as crianças pudessem realizar, com foco em desenvolver seus movimentos; mas em meio aos exercícios, usando a figura do palhaço eu comecei a imitar um dinossauro, fazendo que eles aumentassem a velocidade e a percepção do espaço de forma sutil.

Percebi que eles aumentaram a potência dos exercícios, e não demonstraram cansaço, tinham o desejo de continuar fugindo dessa *persona* que criei, gerando sons e correndo atrás deles, fazendo mudar de direção e aumentando a agilidade.

Essa proposta que descobri e comecei a colocar em prática, me abriu novos pensamentos para como construir uma aula, e usar o ambiente e os obstáculos para criar algo semelhante a um processo de Drama, porém ainda não sabia como trabalhar com isso, nem tinha experiência para assumir uma turma sozinho.

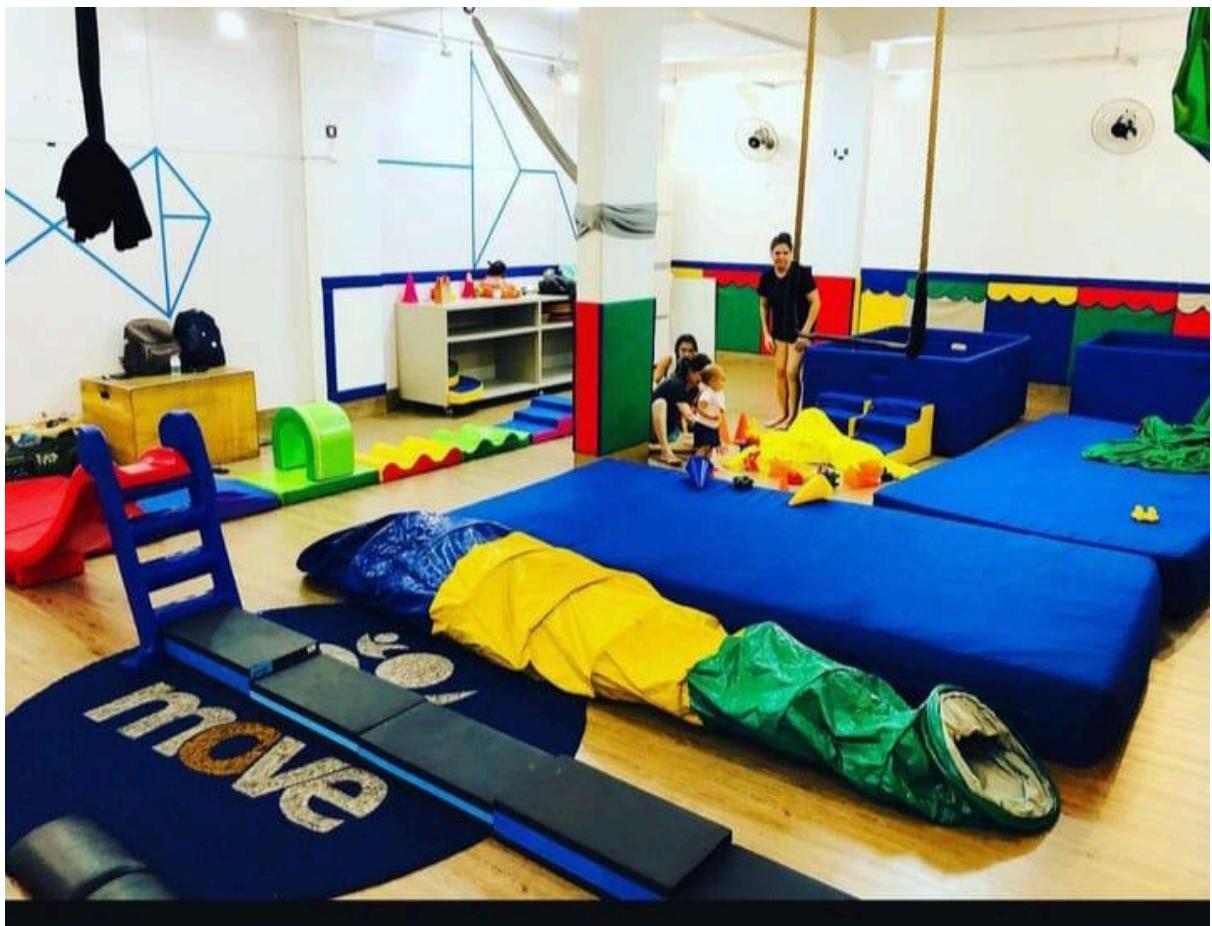
SEÇÃO 2 - DESCOBRINDO ASPECTOS DO DRAMA

2.1 - A história da cabana

Foi em uma das aulas personalizadas que descobri como desenvolver essa aula fantasiosa; em um sábado, recebi o trabalho de dar uma aula para um casal de irmãos, eram gêmeos e foi a primeira vez que fiquei encarregado de montar sozinho uma aula. Ocorre que fui avisado em cima da hora e não sabia como trabalhar com eles.

Então iniciei normalmente, criando um circuito com diversos objetos e obstáculos para eles realizarem a aula; coloquei piscina de bolinha, escorregador, colchões, tatames no chão, e quando olhei para o ambiente, parecia um parquinho onde eles poderiam brincar. Ainda assim, precisava cumprir a necessidade de ajudar nos movimentos cinestésicos deles.

Figura 8 - Representação de um circuito criado com obstáculos.



Fonte - Imagem do autor (2022)

Pensando nisso, deixei livre para que eles pudessem percorrer pelo ambiente, saltar, correr, entrar na piscina de bolinhas, escorregador, etc. Até que percebi que poderia realmente montar uma história dentro daquele ambiente.

Ao desenvolver essa temática e ao realizar essa pesquisa, percebi que se encaixa no contexto ficcional dos aspectos do Drama, trazendo um ambiente com elementos reais, mas transformando em uma narrativa ficcional.

Segundo Pereira,

'Não há no Drama, por exemplo, um “aquecimento”, como acontece, geralmente, em uma aula de teatro. Se eu, como condutor do processo, desejo realizar algum trabalho que “aqueça” os corpos, então irei pensar uma proposição que, transporta ao contexto fictício, coloque os participantes em uma atividade corporal.' (2015, p.123)

E como forma de gerar essa narrativa e colocar esse trabalho corporal, montei uma cabana com os tatames e falei que ali seria a casa deles, e que seria o ponto de partida. Coloquei algumas argolas pequenas pelo ambiente e escondidas na piscina de bolinhas, que

seriam os anéis que eles teriam que procurar, como uma brincadeira de caça aos tesouros, tomei isso como partida da aula. Percebi o engajamento deles e a velocidade em que realizavam o circuito com mais emoção, pois tinham um objetivo.

Observando isso, comecei a dificultar esse andamento, coloquei uma nova regra: não pisar no chão, somente nos objetos de trabalho. Espalhei as argolas mais longe para que pudessem usar os planos alto e baixo para realização do exercício, e com isso comecei a narrar a história.

Expliquei as únicas regras do jogo para eles, sobre não pisar no chão e que existiria dia e noite, teriam que sair da cabana durante o dia e pegar o máximo de argolas antes de anoitecer; e que eu começaria a marcar o tempo para isso, então começamos o exercício.

Comecei a história falando que amanheceu e deveriam começar sua jornada, deixei livre para que pudessem pegar os anéis e voltarem para a cabana antes de anoitecer. Foi cada um à sua maneira, desenvolvendo o corpo e tentando realizar os objetivos o mais rápido possível, então comecei a contar o tempo. Em 10 segundos, eles teriam que voltar com os anéis para a cabana, nisso eles já estavam mais longe e teriam que passar pelos obstáculos com mais agilidade, contudo conseguiram voltar.

“Ao criar esse contexto de ficção o professor poderá ampliar a percepção dos participantes sobre a linguagem teatral, a qual se desenvolve na fusão entre real e ficcional, dentro de tempo e espaço próprios à sua realização. Todas as atividades desenvolvidas nesse tempo e espaço criados serão realizadas “como se” os participantes pertencessem a esse contexto ficcional.” (PEREIRA, Diego, 2015, p.123)

Porém houve sugestões deles, pedindo para que houvesse um ser ou algo que amedrontasse eles, caso não conseguisse voltar. Então criei uma persona como uma bruxa, igual nos contos de João e Maria.

‘Uma floresta pode ser encantada? aos encantos que imaginamos, tudo é um faz de contas.’

Na próxima rodada, já não falei que estava amanhecendo, mas fiz sons que representavam isso, como um galo cantando, e eles entenderam e começaram a realizar o circuito. Com o tempo coloquei mais emoção, o tempo passava mais rápido, ficando mais difícil de tentar pegar muitos anéis, fazendo risada de bruxa perto deles e contando o tempo para que pudessem chegar na cabana a salvo.

Nessas dificuldades que eu criava, tornava ainda mais animador, fazendo eles criarem as próprias narrativas. Nisso começaram a propor nomes, histórias e personagens; e vendo isso fui comprando as ideias que eles propunham.

É interessante poder observar como a ambientação sonora amplia a imersão dos alunos durante as atividades. Durante a noite dentro da cabana tampada por um pano, só podiam escutar os sons que eu criava do lado de fora, fazendo essas risadas e batendo nos tatames, criando a intenção de amedrontar eles, tornando mais real esse universo ficcional.

O professor pode se utilizar de músicas de diferentes culturas, pode utilizar instrumentos musicais para criar o ambiente sonoro desejado, utilizar-se de ruídos, sons da natureza, barulhos ou estimular as crianças a criarem a “trilha” de sua experimentação a partir do uso de instrumentos musicais ou de sons produzidos pelo próprio corpo. (PEREIRA,Diego. 2015, p. 154)

Ao utilizar esses efeitos sonoros, o professor consegue conduzir e gerar certa emoção nos alunos, compondo com o ambiente cênico e fazendo a narrativa ser mais verdadeira. Segundo Pereira “ Na questão dramática a ambientação sonora pode colaborar com a instauração de diferentes climas (de mistério, de tranquilidade, de tensão), remeter a diferentes épocas (músicas medievais, renascentistas, futuristas), enfatizar a passagem de tempo, unir-se a outras estratégias como *rituais* e *cerimônias*.” (2015, p 155). Quando utilizei somente os sons para fazer a passagem de tempo da noite para o dia, eles conseguiram compreender e tomar a iniciativa sem que eu precisasse usar palavras para ‘avisar’ sobre o próximo passo que eles deveriam tomar.

Nisso, criei novos desafios, como por exemplo um gigante que roubava os anéis durante a noite e jogavam de volta a floresta imaginada por eles, quando não conseguiam chegar a tempo com os anéis, eles queriam se transformar no gigante e criavam essa persona.

Nesses estudos, percebi que os alunos naturalmente desenvolveram uma vivência de papéis, em que eles propuseram a criação desse personagem e deram ‘vida’, com suas características e emoções; como afirma Pereira, “Esse é um excelente momento de improvisação, no qual os participantes agem e reagem “como se” fossem outras pessoas e “como se” estivessem num outro tempo e espaço criados.” (2015, p. 134). O que faz com que o aluno explore esse ambiente ficcional, e gera ações que influenciam na narrativa que está sendo contada.

Com isso eles começaram a trabalhar em oposição, enquanto ele buscava os anéis, a sua irmã virava a vilã da história, e assim foi se criando um enredo, tornando os exercícios padrão em uma narrativa fantasiosa.

E com esse engajamento, com a vontade desses alunos de quererem fazer mais vezes, percebi que era possível montar aulas neste formato, mas com a dúvida de como poderia criar essa dinâmica com turmas maiores. A partir disso comecei a pesquisar novas formas.

Após ter desenvolvido esse estilo de aulas particulares, comecei a ministrar novas turmas, trabalhando com todas as idades de crianças, e aumentando assim o número de alunos durante as aulas; então comecei a usar os detalhes que fui construindo durante esse percurso, usando histórias e meios de mobilidades que agregam toda a turma.

Trabalhar com as crianças em uma faixa etária de 8 a 10 anos, percebe-se que o enredo começa a ter sua importância, pois já se tem uma noção de interpretação e elas sabem digerir os acontecimentos. A história em si pode ser contada a partir de uma ficção que dialogue com os alunos, trazendo o universo deles para dentro do processo de Drama. Para tanto, resolvi pesquisar quais simulações eles gostariam de atuar, jogos eletrônicos que são jogados por eles, ou até mesmo histórias criadas, trazendo suas próprias narrativas, desejos e culturas para sua ficção.

Esta visão do drama é intensificada, na esfera do ensino, pela constatação do impacto das formas dramáticas no cotidiano da criança — por meio da televisão, das propagandas, fotografias, ou das interações sociais. Daí a necessidade de se entender como o drama formula e transmite suas mensagens, que técnicas utiliza, como envolve o espectador na construção de significados, como consegue impacto. (CABRAL, Beatriz. 2006, p. 11)

2.2 - Turmas compostas e o contexto do jogo eletrônico

É interessante observar que esse universo dos games é quase sempre presente na vida dos adolescentes; ao ler a tese de doutorado “Drama-processo e ciberespaço: O ensino do teatro em campo expandido.” do professor doutor Wellington Menegaz em que tive a oportunidade de ter aulas na Universidade federal de Uberlândia, ele descreve como foi sua experiência com adolescentes do 1º ano do ensino médio durante o PIBID (Programa institucional de bolsas de iniciação à docência) em que ele fala sobre o desinteresse dos alunos pelas propostas vindas da professora de teatro, e em como os bolsistas conseguiram despertar o interesse dos alunos nas aulas, levantando temas baseados nos jogos online. E ao ler pude aprofundar e perceber que é um tema que pode funcionar durante as aulas, mas com os mesmos questionamentos em: Como utilizar essa realidade nas aulas de teatro?

Ele descreve que os alunos tinham um grande interesse pelos jogos e gostavam de falar sobre, mas não despertavam interesse pelas aulas teatrais, até que a professora da turma propôs de realizar as aulas com elementos dos jogos online, com o intuito de criarem uma intervenção. Segundo Wellington Menegaz: “ Naquele momento, foi perceptível o olhar de curiosidade e atenção dos alunos, como se eles arrancassem as Capas de invisibilidades que haviam nos colocado.” (2016, p.77) Mas ainda assim com novos questionamentos, de como poderia realizar aulas naquele formato. Ao ler a tese percebe-se que existiam algumas dificuldades em relação à timidez dos alunos e em como eles utilizaram do processo de Drama para conseguir melhorar esses aspectos. Segundo Wellington “ Um dos aprendizados resultante dessa experiência foi o de conseguir despertar, nos alunos, o desejo e o interesse pelo teatro.” (2016, p. 79). Com isso, para alcançar os objetivos, eles precisariam investigar o elemento presente na vida dos alunos, o celular; usando essa plataforma para que os alunos se aproximem mais das aulas teatrais. Concluindo, Wellington relata que:

“ Hoje, há mais de um ano, percebo, no corpo daqueles jovens, que a presença da disponibilidade e abertura para o jogo, as quais antes eram estabelecidas em sala de aula por meio dos jogos online, estão agora presentes nas proposições teatrais advindas da professora ou dos bolsistas do Subprojeto Teatro PIBID.” (2016, p. 79)

E ao entender como esse meio é algo que desperta a atenção dos alunos, pude pesquisar e desenvolver aulas abordando esse mundo de fantasias, por meio da narrativa e a criação de obstáculos durante os percursos no ambiente.

Com isso tive a oportunidade de ministrar uma aula com 8 alunos na faixa etária de 10 anos, tendo como base temática de jogos eletrônicos, como Minecraft, Lethal Company²³, e jogos de zumbis; pela faixa etária, são jogos que são bastante utilizados no dia a dia dessas crianças, ou, que de alguma forma já tiveram contato com esse lazer.

Tendo como experiência a aula montada com o casal de irmãos, trago diferentes histórias para serem trabalhadas, pois a narrativa ajuda no percurso que será realizado, podendo iniciar com uma abordagem de lugar, tempo e recursos a serem explorados; como por exemplo um apocalipse em que os seres humanos se infectaram por bactérias que os transformaram em *mortos-vivos*, e tem como objetivo sobreviver em meio a esse caos. Nisso desenvolvo a partir de uma narração.

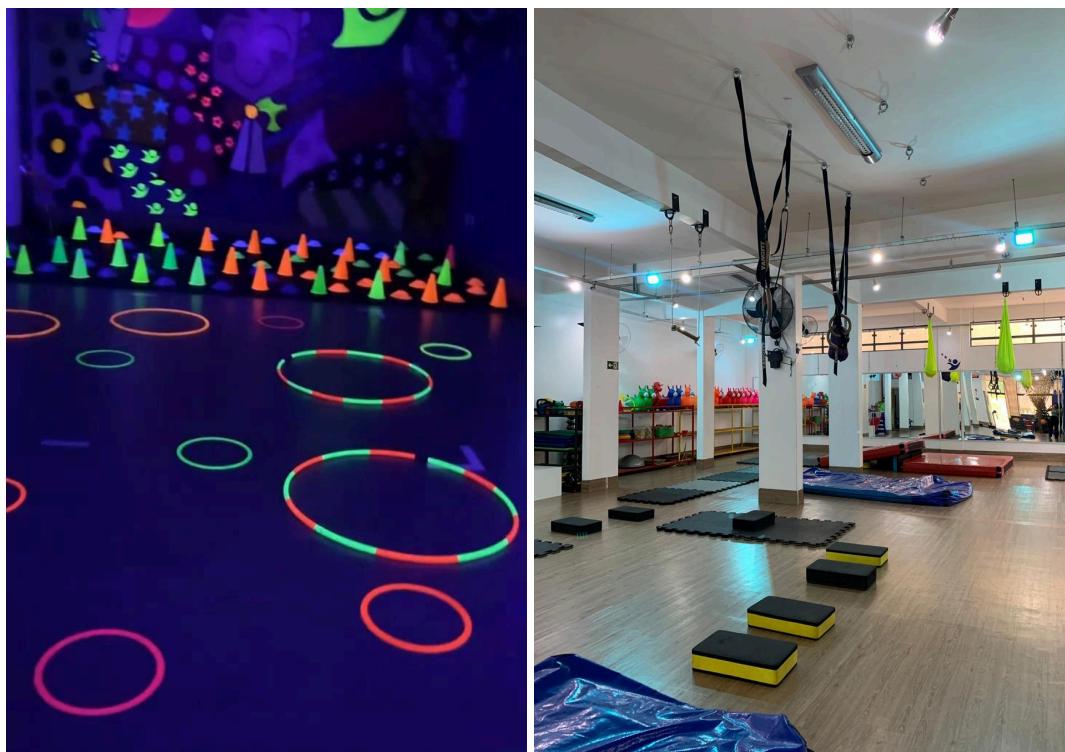
²³Minecraft: é um jogo eletrônico onde o objetivo principal é sobreviver em um mundo feito de blocos cúbicos.

³Lethal Company: Jogo eletrônico de computador. Produzido pelo desenvolvedor independente Zeekerss, o game desafia os usuários a coletarem sucata para uma companhia intergaláctica, sob risco de serem "demitidos" se não atingirem uma cota, ou até devorados por criaturas nativas caso se arrisque muito.

“O professor (com ou sem um papel ou personagem) pode se utilizar da *narração* para introduzir o contexto dramático, contar um novo fato que ocorreu, revelar alguma informação até então desconhecida, criar tensão antes de uma nova proposta, fazer ligação entre um episódio e outro, relembrar algum momento vivenciado em uma sessão anterior ou encerrar um episódio ou processo.” (PEREIRA,Diego,2015,p. 148)

Dito isso, montei o ambiente parecido com as temáticas, colocando decorações e utilizando os objetos para criar uma história mais convincente; esses materiais atuam como um suporte nesse processo, dando mais realidade a esse ambiente fictício, assim como afirma Pereira “Investindo-se em materiais que enriqueçam o processo, o condutor pode ampliar as percepções e a imaginação dos participantes. Assim como a criança usa o brinquedo como material de apoio ao seu faz de conta, podemos usar diversos materiais para criar situações dramáticas.” (2015,p 149); consegui utilizar alguns objetos que implicaria para a atuação cinestésica desses alunos, em que eles teriam que pendurar nos tecidos e argolas para passar sob colchões que simbolizavam um obstáculo, ou quando teriam que saltar pelos tatames espalhados pelo chão; e ao mesmo tempo utilizei objetos que simbolizavam suas ‘necessidades’ durante o percurso.

Figura 9 - Exemplos de materiais e ambientação



Fonte- Imagem do autor (2024)

E com os materiais escolhidos e ao definir o tema que iria trabalhar com esses alunos, comecei a explicar qual seria esse universo em que adentramos, ajudando eles a ter uma noção de criação, e a esperar os objetivos para serem realizados.

Nessa aula, trouxe a temática de zumbis⁴, criando um enredo de sobrevivência, colocando vários tatames no chão, representando coberturas dos prédios, em que eles terão que saltar de uma para outra até chegar no solo da cidade. E teriam que procurar mantimentos para sobreviver, que no caso era simbolizada pelos cubos coloridos. Com isso falei sobre as ações e os objetivos que teriam que realizar no processo, e ao mesmo tempo percorrendo pelo circuito.

Figura 10 - Saltos realizados pelos alunos durante a temática da aula.



Fonte - Imagem do autor (2024)

Sobreviventes em meio ao caos, jogados em um mundo anormal, procurados pelos famintos, saltando pela vida à procura de uma saída.

Na próxima aula em que trabalhei com essa mesma turma, comecei a criar o enredo junto com eles, provocando cada um a criar uma história para seu personagem, suas emoções e o que lhe fazia querer seguir em frente, podendo ser coisas bem simples como : a vontade

⁴ Jogos de zumbis, são jogos em que os jogadores tendem a sobreviver em um mundo pós-apocalíptico, se protegendo de possíveis infecções.

de comer um último cachorro-quente, ou até mesmo, o desejo de encontrar o seu brinquedo perdido.

Nisso cada um teve sua inspiração para continuar dentro do jogo, criando uma narrativa para seu personagem, podendo guardar somente para si, ou compartilhar com o grupo. O segundo passo para o desenvolvimento da história, provoquei os alunos a colocar no corpo o jeito que seu personagem anda, mas de forma bem sutil, podendo ser algo inventado ou da mesma forma que se caminha no dia-a-dia.

Com essas informações, a aula implicaria para o desenvolvimento criativo delas, com naturalidade, elas soltam seu imaginar e conseguem acompanhar a história a ser contada; com o decorrer da história dos zumbis, elas teriam que estabelecer um local de base, para voltar sempre que necessário.

Esse local em que eles escolhiam geralmente eram os colchões vermelhos, que os diferenciava dos demais, tornando assim mais fácil a localização para onde eles teriam que ir.

Figura 11 - Aula com temática no Apocalipse Zumbi.



Fonte - Imagem do autor (2024)

O ambiente que criei consistia em um percurso que dificultaria a caminhada desses alunos, então era necessário uma atenção durante a atividade, pois teriam que explorar o corpo de maneiras distintas e existia bastante alunos percorrendo o mesmo espaço; então teriam que explorar os objetos usando os colchões, tatames, estepes, cama elástica, cubos para subir, tecidos acrobáticos e etc.

Figura 12 - Aluno utilizando a corda para passar pelo obstáculo.



Fonte - Imagem do autor (2024)

O objetivo era sobreviver o máximo de tempo dentro dessa história; como o desenvolvimento da personagem foi algo mais íntimo, propus que houvesse um objeto coletivo, que representasse sua vida ou energia, e eles teriam que guardar esses objetos como se fosse algo mais importante para eles, o objeto em questão eram as argolas, representando anéis.

Cada um teria 3, e a cada acontecimento, poderiam perder os anéis. Nisso começamos o exercício com voltas pelo ambiente, que seria a cidade; nesse percurso, não poderia pisar no

chão, somente dentro dos elementos que criava esse cenário, cada vez que pisava no chão, perderia um anel.

Observei que com o tempo, os alunos lutavam ao máximo para ganhar o jogo e chegar ao fim com ao menos um anel para garantir a sobrevivência, pois nesse jogo, cria-se diversos obstáculos, como por exemplo, tempo para executar as ações. Em 10 segundos teriam que dar duas voltas completa no percurso e depois voltar para a base, ou então sempre que der um acontecimento, eles teriam que executar a ação, como por exemplo: “o desmoronamento” em que eles teriam que agachar sempre que ouvir essa frase, ou quando eles ouvem “zumbi” , que gera a ação de caminhar mais lentamente.

Figura 13 - Alunos realizando os objetivos. (Coletando objetos/ desmoronamento)



Fonte - Imagem do autor (2024)

Esses estímulos em que adicionei implicam em desenvolver a atenção e o reflexo, pois em meio às atividades e ao objetivo comum, cada um teria que prestar atenção ao seu redor; no começo imaginei que seria difícil trabalhar esse estilo de aula com uma turma mais cheia, que teria uma confusão entre eles, e realmente aconteceu.

Pois cada um focava em realizar seus próprios objetivos, então usei a temática do apocalipse zumbi para ajudar os alunos a realizar trabalhos mais coletivos, visando a ideia de vivência de papéis.

Em uma das aulas alguns alunos não conseguiram completar o jogo e nisso saíram chateados, ou até mesmo não se importavam com o coletivo, e isso influenciava em continuar com aquele tipo de dinâmica , pois eles não conseguiam atingir o objetivo e desistiam de aulas naquele formato.

Pensando nisso e lembrando da primeira aula particular que trabalhei, que resolvi utilizar a figura do vilão, ou do zumbi, que caso o aluno perdesse o jogo ou de alguma forma saísse da aula, pudesse continuar a atividade; então comecei normalmente as atividades, montei o ambiente, fazendo eles se movimentarem, conhecerem os espaços e a relação entre cada um.

No decorrer do jogo, aumentando a dificuldade gradativamente, os alunos iam se cansando fisicamente e consequentemente iam perdendo o jogo, ou algumas vezes perdiam por causa dos seus colegas, e nisso aqueles que iam saindo como sempre, ficavam assistindo.

Porém, quando o primeiro aluno perdeu, pedi para que deitasse, descansasse um pouco e retornaria como um zumbi, se tornando assim um vilão, tentando dificultar o andamento do jogo dos seus colegas, fazendo sons e movimentos que lembrassem essa persona.

Informei a todos com o tempo que começaria a surgir zumbis em meio a eles, e sempre que perdiam se tornariam zumbis também, ou se fossem pegos por outro zumbi; pedi para que aqueles que estavam como zumbi, andarem em velocidades baixas, e assim tentarem pegar os colegas que ainda estavam no jogo.

E com isso percebi que existia uma escolha, mesmo perdendo o jogo ou ganhando, conseguiam escolher em qual lado gostaria de atuar, com determinação de ganhar ou se divertindo em meio ao coletivo de zumbis.

Isso ajudou a desenvolver um interesse em continuar durante a atividade, mesmo criando de forma simples essa vivência de papéis, os alunos interpretavam conforme os conhecimentos que eles tinham sobre essa persona, imitando as ações ou modificando de acordo com os seus interesses dentro dessa situação imaginária. E observando isso entendo quando Pereira afirma que “ Ao vestir um papel ele assume responsabilidades perante a experiência dramática e percebe o quanto suas ações tem influência significativa na continuidade dos acontecimentos” (2015, p.134); pois os alunos exploraram as diversas formas de se deslocar pelo espaço e tentaram realizar o novo objetivo, que seria ‘pegar’ o colega, como uma brincadeira de pega-pega, ajudando os demais a terminar os exercícios.

“ Nem sempre se pode ganhar; às vezes um zumbi venho a me tornar; mas em meio a esse coletivo, eu me permito brincar. Mesmo tendo perdido, com a música thriller, nos pusemos a dançar.”

E assim fui desenvolvendo o enredo, criando ações e estudando como cada um desenvolve seu personagem dentro daquele mundo criado a partir da ficção, dando a liberdade de atuar de diversas formas, e conseguindo desenvolver uma aula em que todos aproveitem.

Mas sempre a mesma temática de aulas ficaria chata com o passar do tempo, então utilizo desse universo da fantasia para buscar inspirações e objetivos para criação de novas histórias. Com isso me pergunto sobre a necessidade de trabalhar histórias que fazem parte do cotidiano desses alunos.

Esse processo, se não for comprado pelos alunos, acaba se tornando uma complicação na temática, dificultando assim o andamento do jogo, perdendo a dinâmica, ou até mesmo, tendo dificuldades de entender o enredo. Podemos usar como meio didático histórias reais, transformando-as em uma narrativa ficcional para abordar diferentes temas que desenvolvam uma problematização, gerando questionamentos, criando assim uma dinâmica mais lúdica; colocando em prática por meio da atuação, e a partir disso, observando as ações e atitudes dos personagens, descobrindo as questões éticas por baixo do tema abordado.

Entretanto, para que o contexto estabelecido para uma determinada experiência permita este cruzamento do real com o imaginário, e para que as crianças consigam interagir como participantes destas duas realidades simultaneamente (a do contexto real e a do contexto imaginário), é necessário que a situação ou circunstâncias exploradas sejam convincentes, tanto no tratamento do tema/assunto, quanto na ambientação e papéis selecionados. (CABRAL, Beatriz, 2006, p. 13)

Na minha observação trabalhando com as crianças, percebi que é necessário ter essa comunicação, conhecer os alunos, seus gostos e mundos fictícios que mais lhe agradam, por exemplo jogos eletrônicos que fazem parte da vida de muitas crianças.

No estudo desses jogos sempre existem conflitos e reflexões no enredo, saber usar isso ao favor de uma aula, ajuda não só os alunos mas o professor, que entende quais são as melhores formas de guiar essa narrativa, ou até mesmo, ministrar esse mundo e colocar assuntos reais no processo.

Essa relação com os alunos, de levar universos que eles conhecem, auxilia muito no desenvolvimento da aula. Ao conseguir trabalhar com as crianças essa metodologia usando aspectos do processo de Drama, as turmas mais velhas ficaram com o desejo de realizar esse tipo de aulas.

E assim comecei a trabalhar com o público mais jovem, os adolescentes de 13 a 15 anos, que seria algo mais desafiador e ao mesmo tempo mais dinâmico. Foi então que percebi que deveria trazer aulas diferenciadas para eles, usando esses elementos do processo de Drama, a necessidade de trabalho corporal e o desenvolvimento criativo e comunicativo, em que teriam que problematizar o coletivo por meio da ficção.

Pensando em meios de trabalhar com essa turma, fiz a criação de planos de aula, anotando o desenvolvimento deles e percebendo o engajamento a partir desse mundo da fantasia, e os elementos que foram bons ou ruins ao serem usados.

SEÇÃO 3 - A FICÇÃO COMO METODOLOGIA

Após entender como funciona na prática a realização das atividades com as turmas dos bebês e das crianças, comecei a trabalhar com a turma de 13 a 15 anos de idade, que era realizada às 19 horas da noite. Essa turma era composta por 8 a 10 alunos, diminuindo a quantidade de alunos em relação às crianças, tornando assim mais fácil o desenvolvimento de uma aula baseada em narrativas dos jogos eletrônicos. Nisso eu comecei a utilizar outro elemento do processo de Drama, o professor no papel.

Mas para entender um pouco como adaptei a ficção de um jogo eletrônico para uma prática teatral, e como eu assumi essa turma, falarei primeiro sobre como conheci o jogo que me inspirou a desenvolver essa metodologia.

Desde novo sempre gostei desse universo dos *games*, cada jogo com sua essência e gêneros diversos, podendo escolher em qual fantasia gostaria de adentrar. Esses jogos além de ser uma diversão, eram carregados de histórias, com suas narrativas e particularidades dos seus personagens, tornando assim mais ‘real’ viver essa fantasia. Durante meu crescimento sempre voltava e jogava alguns jogos para me divertir e esquecer um pouco da realidade, mas com o tempo fui perdendo esse costume, já não tinha mais tempo para praticar esse *hobby*.

Retornei a jogar durante a pandemia, e nesse tempo conheci o Lethal Company, um jogo de ficção científica, em que 4 jogadores jogam *online* e fazem parte de uma empresa galáctica, com o intuito de ir em planetas desconhecidos para pegar objetos para serem vendidos na empresa, e assim completando seus objetivos. Basicamente os jogadores tinham uma meta a ser cumprida, tendo que vender o total de objetos durante aquele tempo, e assim passando para uma nova fase, com uma nova meta e disponibilidade para comprar itens para auxiliar nessa aventura.

Por ser um jogo *online*, a comunicação era essencial para o desenvolvimento do jogo, cada um ajudando a realizar os objetivos, ou até mesmo criando momentos cômicos para gerar entretenimento entre os participantes. Quando um jogador estivesse sozinho em um lugar, os outros poderiam falar pelo *walkie-talkie*⁵ para ajudar esse jogador a conseguir voltar em segurança para a nave, ou guiar por lugares escuros e fugir desses labirintos.

Após jogar esse jogo e perceber que esse universo fantasioso poderia se tornar um processo teatral, eu resolvi investigar na prática essa narrativa e utilizar dos elementos que já desenvolvi para criar uma aula divertida para esses alunos e ainda assim auxiliar nesses movimentos cinestésicos, só que dessa vez utilizando novos elementos, como a comunicação e a resolução de conflitos.

Inicialmente essa turma trabalhava mais atividades corporais, com intuito de fortalecer o corpo através de exercícios físicos, como em uma academia tradicional; e algumas vezes faziam aulas voltadas às práticas circenses.

Nessa primeira aula, montei um cenário básico para que eles entendessem a proposta, e consequentemente se adaptando a aquele estilo de aula. Com isso a turma começou a chegar e utilizei elementos que já tinha trabalhado com a turma anterior para aquecê-los, antes de partir para a narração fantasiosa. Então utilizei alguns comandos para trazerem o foco para a aula; como por exemplo: agachar quando ouvirem ‘terremoto’, andarem agachados quando ouvirem ‘enxame de abelhas’ e ficar imóvel quando eu falava ‘congelar’. Isso era basicamente elementos que eu utilizaria durante o processo do jogo.

Como era uma turma mais velha, desenvolvi algumas estratégias teatrais para envolver a turma, trabalhando diversos níveis de velocidades ao caminhar, do lento ao muito rápido, desenvolvendo a atenção durante as atividades.

E a partir disso resolvi trazer outra metodologia que aprendi na UFU, com a professora Maria de Maria no meu percurso como estudante de teatro, o melodrama⁶. Na próxima aula, com o intuito de trabalhar a comunicação e investigar, propus um jogo teatral em que envolve um ‘detetive’ e um ‘assassino’, ou seja, utilizando a ideia de herói e vilão, trazendo esse contexto ficcional mas trabalhando elementos reais.

Então como era a primeira vez que ia trabalhar esse jogo teatral, precisei entender o contexto do grupo, pois para adentrar em uma narrativa é necessário um engajamento dos

⁵ walkie-talkie: Aparelho de rádio que permite a comunicação por voz entre duas ou mais pessoas sem a necessidade de uma rede de celular.

⁶ Melodrama: No teatro, o melodrama é um gênero dramático caracterizado por histórias emocionantes, personagens arquetípicos, situações exageradas e música para realçar a emoção. Surgiu no final do século XVIII e no século XIX como forma de entretenimento para o público popular.

alunos, um conhecimento breve sobre o universo a ser abordado e sobre a relação entre eles, e com isso analisar e buscar interesses em comum. Como era uma turma que já entendia e conseguia gerar questionamentos, seria interessante trazer um jogo com essa proposta.

Segundo Pereira:

“ O drama não está interessado em representar uma história ou reproduzir estereótipos sobre determinado tema ou situação, ao contrário, ele busca a imersão dos participantes na experimentação dramática de uma situação que dialogue com a realidade e amplie a percepção das questões contidas no real.” (2015, p. 122)

E a partir disso desenvolvi uma história em que eles são habitantes de Paris, que se passa em décadas passadas, imaginando como seria andar como personagens que viveram nesse tempo. E assim criando relações entre eles, se cumprimentando e vivenciando papéis como um detetive e assassino, mudando o clima entre eles.

Seguindo a narrativa, pedi para que fechassem os olhos e assim escolhi uma pessoa para ser o assassino e o outro um detetive, em que o assassino podia ‘matar’ as pessoas piscando, e nisso o detetive teria que descobrir quem era a partir de questionamentos, criando assim uma história. Para detalhar melhor a história, contei que nessa cidade as pessoas viviam cotidianamente em suas profissões, como padeiro, entregador de jornais, e todos se conheciam. Mas em algum momento alguém começaria a cometer crimes graves, seja por traição ou até mesmo por escassez de comida e água, criando a ideia de um vilão; e assim desenvolvendo um conflito no jogo, fazendo com que crie essa dinâmica, onde o detetive com a ajuda dos demais, tentaria descobrir quem estaria causando esses conflitos e assim puni-lo de alguma forma, trazendo a paz para aquela cidade novamente, ou perdendo o controle e vendo a cidade ser destruída pelo vilão. Assim como diz Cabral “ *História*, entendida aqui em seu sentido amplo, é a narrativa que combina uma sucessão de incidentes a qual as pessoas compreendem e descrevem as relações entre os eventos e escolhas de suas vidas.” (2006, p. 14), e a partir desses detalhes, cada um consegue criar as justificativas para seus personagens, escutando os demais argumentos e assim compondo com o jogo.

E percebendo o engajamento deles em relação a história que narrei de assassino e detetive em Paris, observei que eles geraram argumentos reais, com elementos cotidianos e conseguiram solucionar os conflitos no jogo; nisso consegui preparar os alunos para uma narrativa fantasiosa, em que teriam que criar argumentos voltados àquela realidade, utilizando a ideia de monstros e inimigos em um planeta desconhecido, e a partir disso eu iria observar se era possível desenvolver esse mesmo jogo junto com o ambiente criado. Então desenvolvi

essa jornada ficcional, que se passa em universos distintos, levando eles a viverem uma vida de astronauta, montando um ambiente para se tornar parecido com os desafios de um jogo eletrônico e assim tentando solucionar os problemas que seriam criados dentro desse contexto, tomando suas próprias decisões.

Ao conseguir trabalhar esses jogos teatrais com a turma e perceber que foi interessante o engajamento deles, resolvi desenvolver minha próxima narrativa, baseada no jogo Lethal Company, trazendo os objetivos em comum mas criando um certo conflito entre os participantes.

Comecei a aula explicando um pouco como seria a temática, em que eles seriam astronautas, e que trabalhariam para uma empresa galáctica a fim de bater as metas, coletando objetos e vendendo para conseguirem passar para o próximo nível.

Para entender melhor, montei o ambiente com base nos materiais disponíveis para trabalhar com eles, em que usei o colchão vermelho perto da parede e alguns tatames ao redor, mas a frente coloquei alguns blocos no chão que ligava a um colchão azul; utilizei uma corda para simbolizar que ali seria o modo deles passarem por cima deste colchão, pendurando para passar para o outro lado. Peguei alguns caixotes de tamanhos variados e espalhei pelo ambiente, para que pudessem subir e saltar, e no fim adicionei alguns materiais para que eles não precisassem pisar no chão e assim compor com aquele ambiente.

Para gerar uma imersão e vivenciar esse papel de um astronauta, fiz um aquecimento no colchão vermelho, em que eles teriam que caminhar em algumas velocidades sob ele, sem que ninguém pisasse no chão, melhorando a mobilidade das pernas e gerando um certo estranhamento, como se estivessem caminhando em uma gravidade diferente.

Após esse aquecimento, comecei a narrar a história, em que esse colchão seria a nave inicial deles, ou seja, o ponto de partida e a fuga deles.

Então para que entendessem melhor, eu falei que eles estavam fazendo um treinamento para se tornarem astronautas e que pousariam em uma ‘lua’ para completar esta fase.

Iniciei explicando que aquela ‘lua’ tinha diversos obstáculos, e que não poderiam pisar no chão, somente nos materiais que compunham o cenário; falei sobre os objetos que poderiam pisar e aqueles que teriam que passar sob eles.

Essa primeira ideia de conhecer o ambiente é essencial para desenvolver uma narrativa, pois assim se familiariza com a dinâmica proposta, entendendo a base do jogo e com o tempo, conseguindo adicionar outros detalhes ficcionais e utilizando elementos do processo de Drama para a criação de uma aula teatral.

Comecei utilizando da narração com eles, falando que esse seria o teste inicial para começar a jornada, e assim podendo observar suas habilidades cinestésicas.

“Contratados para viver no espaço, em uma viagem galáctica descobririam diversos mundos. Para seu primeiro caminho: sobreviver a uma lua cheia de desafios”

E assim eles começaram a percorrer o ambiente, saltando pelos caixotes, atravessando os colchões com a ajuda da corda e do tecido, pisando em pequenos blocos para não encostar no chão e assim fui analisando a forma em que eles iam lidando com esses obstáculos e também com o grupo.

Essa primeira aula foi mais uma observação, não criei muitas ‘missões’. Deixei livre para que eles realizassem o percurso, a fim de entender como guiaria essa turma e os desafios necessários para criar essas relações entre eles e analisar as dificuldades ao realizar os movimentos, mas com a intenção de gerar conflitos.

Após perceber os elementos que funcionaram e a disposição deles em atuar nessa aula, entendi que é possível desenvolver essa temática com os alunos. Então para a próxima aula iniciei com um aquecimento livre, ou seja, montei um ambiente/percurso que auxiliaria os alunos durante as atividades, e analisei a forma em que eles superavam esses obstáculos, à sua maneira, e nisso percebi que já entendiam a regra sobre pisar nos objetos, então comecei a aula com uma narrativa.

Expliquei que seria o mesmo trabalho como astronautas, com o objetivo de explorar um planeta hostil, com a fauna que pode causar dificuldades no andamento do jogo, e o objetivo era pegar itens e levar para a nave antes de anoitecer, contudo, não poderiam pisar no chão. É interessante colocar detalhes nessa narrativa, pois assim é possível facilitar a visualização do ambiente, para que o coletivo realmente adentrasse nesse mundo de fantasias.

Podendo usar não somente objetos, mas outros estímulos sensoriais como por exemplo: sons, ideias de biomas (deserto, cerrado), climas e também remeter a cheiros conhecidos, para que assim eles possam se imaginar vivendo essa aventura e consequentemente aflorar a criatividade. E isso implica no desenvolvimento da aula, pois com essa narrativa, cada vez que eles desciam em ‘luas’ diferentes, o clima e a forma de caminhar mudavam, colocando no corpo como se estivessem vivendo essa simulação.

Com isso eles usariam os objetos para se locomover pelo espaço, tendo uma visão imaginária do mundo, nisso eu entreguei 3 argolas para cada, simbolizando a vida de cada um, assim que perdesse as argolas, se tornariam fantasmas, que poderiam atrapalhar ou ajudar no andamento da equipe.

O jogo leva para uma fantasia, podendo criar sua própria visão de uma floresta, se assemelhando com florestas no planeta terra, ou florestas totalmente estranhas, aflorando assim o imaginário, mas com estímulos coletivos. E assim começamos o jogo, por meio de uma narrativa.

Pequenos trabalhadores, vivendo a vida que sonharam, ou somente pagando as dívidas para uma empresa peculiar; chamados para uma lua adentrar, somente em seus companheiros se pode confiar, será? Nessa lua somente objetos valiosos terão que pegar, mas cuidado, a vida ali presente lhe fará fracassar.

Após iniciar a jornada, em que eles compreenderam as regras do jogo, fui adicionando novos elementos, como os inimigos que assombram aquele lugar. Então durante o andamento fui falando do tempo e dos monstros que apareciam e o que cada um fazia.

Mas para chegar nessa parte, espalhei alguns cones pelo chão de cores variadas, além de alguns objetos pequenos, ou seja, de difícil percepção, que valeriam mais no final do jogo; Os cones eram de cores amarelas e laranjas, amarelos valem 20 pontos e os laranja valem 10, e tudo isso criava uma implicação no final do jogo, em que se tornaria um obstáculo para se ganhar.

O objetivo no primeiro dia era conseguir somar 100 pontos, caso conseguissem continuar, o valor aumentava e criava uma sequência. Percebi que conseguiam desenvolver as atividades por meio cinestésico, criando facilidade de pegar os materiais, porém precisava dificultar e desenvolver novos estímulos, então durante o percurso continuei utilizando das ações de agachar e andarem devagar, e mesmo assim com o tempo eles conseguiam prestar atenção no ambiente e nas ações propostas, e foi assim que resolvi atuar como um participante no jogo, me incluindo como um monstro.

Para melhorar a imersão e deixar mais desafiador, criei a ideia de 3 monstros; Inicialmente falei que surgiu um monstro no meio deles, e que eu seria o responsável por criar essa persona. Então toda vez que eu falasse ‘monstro’ eles teriam que congelar, nisso eu assumia o professor no papel, participava por algum tempo do jogo e depois retornava a narrar a história, e toda vez que eu assumia o papel e passasse por eles, independente da posição que estivessem teriam que ficar imóveis, e assim começamos a trabalhar o jogo.

A primeira ‘lua’ em que eu narrei era uma lua que chovia, e com o passar do tempo ia inundando, ou seja, eu ia retirando os objetos do chão tornando assim mais desafiador voltar para a nave, então eles tinham que observar o tempo em que os objetos eram retirados e assim pensar em formas de voltar para a nave, levando em conta que ainda existiam outras ações

para se preocupar, como esse monstro e os estímulos de abaixar e se locomover mais lentamente.

É interessante observar o desenvolvimento de um trabalho em grupo, pois coloquei a ideia inicial sobre conseguir vencer o jogo, porém nunca falei que seria algo em coletivo, ou seja, cada um poderia seguir a sua própria vontade, tentando fazer o seu trabalho e sair ‘vivo’ dessa jornada. Mas ao analisar o comportamento deles quando adicionei esse monstro em que não poderia se mexer, e também as inundações, os alunos começaram a ajudar um ao outro a partir da voz, tentando chamar a atenção do monstro para que o outro consiga aos poucos realizar sua tarefa e jogando objetos para que eles possam passar por cima, fazendo assim o coletivo ganhar.

Percebi que existia a habilidade cinestésica nos alunos, pois eles realizavam os exercícios diariamente, mas quando se tratava do jogo, existia mais do que somente um trabalho corporal, pois esses métodos que utilizei exploravam também a percepção e os reflexos deles, e nisso utilizei do professor no papel para compor essa trajetória e dar mais emoção para aquela narrativa, podendo guiar essa jornada da forma em que eu ia percebendo o desenvolvimento deles.

Quando assumi a forma do professor no papel, utilizei com a ideia de desenvolver o andamento do jogo, e isso entendo quando Pereira diz que “ [...] em um processo de Drama o professor é o articulador dos episódios, quem estrutura e capta as informações que vão surgindo ao longo desse e as utiliza em prol do processo.” (2015, p. 141), ou seja, ainda que eu não tenha dividido o processo em episódios, como mediador desse encontro, eu conseguia mudar o andamento do jogo e criar relações entre os alunos, observando de dentro do jogo como os alunos reagem a esses estímulos criados, e como eles iam atingindo os objetivos, ou até mesmo atrapalhando para ver como reagiriam a essas situações.

Ao continuar a história, e ver que eles conseguiam pegar os objetos, falei que estavam preparados para trabalhar como astronautas e que nas próximas aulas iria adicionar novas formas para gerar dinâmica ao jogo. E nisso comecei a trabalhar essa narrativa durante as aulas deles.

Na próxima aula desenvolvi a mesma história, mas mudando alguns detalhes do ambiente, trocando os colchões de lugar, colocando materiais que não tinha utilizado e mudando o circuito para que eles pudessem trabalhar o corpo de maneiras diferentes. Nessa aula, como eles já estavam familiarizados, expliquei somente onde podia e não podia pisar, e com o tempo eu iria adicionar novos elementos.

Descemos em meio a uma lua diferente, ao longe se pode olhar: pequenos objetos brilhantes que compunham esse ambiente. Em meio a essa jornada os companheiros se ajudavam, mas com um pouco de azar, alguns monstros despertavam.

Durante o processo ia assumindo o papel dos monstros e dessa vez adicionei mais um, tendo como referência do jogo, falei que agora iria surgir um cachorro gigante que não conseguia enxergar mas poderia ouvir os sons e barulhos que eles faziam, e toda vez que eu assumia esse papel, fazia a forma de um monstro animalesco, como se estivesse farejando o ar e toda vez que alguém falava ou fazia barulho eu realizava a ação de ‘avançar’ e assim pegava uma das ‘vidas’ que eles tinham.

Segundo Pereira:

“Quando um professor assume um papel ele se utiliza de traços mais cotidianos, um simples objeto como um xale, um óculos, um chapéu, um casaco, aliado a uma pequena mudança de postura ou voz, caracteriza o uso de um papel.” (2015, p. 142)

Nisso não utilizei objetos, mas coloquei o trabalho no corpo, como se estivesse assumindo a postura de um ser animalesco, fazendo com que entendessem que eu era um obstáculo, e teriam que realizar as ações, e de alguma forma tentarem passar por esse ‘monstro’ sem que perdessem o jogo, e eu conseguia intervir no jogo utilizando essa persona, sem precisar falar com eles, somente por meio dos gestos em que eu criava.

Diferente da primeira vez que eu utilizei do ‘monstro’ que entrava em cena e saia, dessa vez assumi o papel durante todo o processo, somente a partir das ações os alunos conseguiam entender a proposta das coisas que conseguiam fazer e aquilo que despertaria a atenção desse ‘monstro’. Nisso percebi que o professor no papel consegue desenvolver o processo mesmo sem essa visão de fora, em que tem que guiar toda a história a partir de uma narração.

A necessidade da narração da história é importante para situar os alunos sobre essa fantasia a ser trabalhada, despertando a criatividade para olhar o ambiente como algo fora da realidade, e quando entro com essa persona em cena, só enriquece essa ideia de uma fantasia, algo que foge do cotidiano deles, olhar o professor como parte do processo, não só como um mediador ou uma figura de autoridade em meio a eles.

E isso desperta a vontade deles de criar essas personas também, assim como observei nas primeiras aulas em que desenvolvi sons e movimentos que remetessem a um personagem fictício, gerou uma vontade deles de se tornar essa personagem, sendo um vilão ou um herói durante a história.

Ao utilizar esses elementos, um dos alunos propôs de fazer uma aula baseada em algo que ele assistiu no cinema, e assim criando uma persona para realizar esse jogo e também mudando o universo em que estávamos trabalhando, mas utilizei a mesma forma de circuito, com a intenção de desenvolver esse trabalho cinestésico. Mas para entender como desenvolvi uma aula baseada na ideia desse aluno, e como era interessante colocar conflitos durante o processo, realizei mais uma aula como astronautas antes deles entrarem no mundo do Harry Potter.

Um último dia trabalhando como astronauta, mais uma lua teríamos que superar, em meio a essa jornada, um inimigo nesse coletivo há de se tornar.

Ao começar a história expliquei que seria mais uma aula tentando pegar os objetos para vender na empresa, que ainda teriam as ações mas toda vez que errasse teria que se explicar para o ‘Maestro’, e tentariam se defender em meio ao coletivo, pois existia um mímico⁷ entre eles, e esse mímico impediria eles de vender os objetos, consequentemente perdendo o jogo.

Nisso cada um iniciava normalmente a jornada, e eu expliquei que o mímico teria o papel de atrapalhar o jogo de alguma forma, como por exemplo: fingir pegar objetos, acusar outra pessoa de ser o mímico, criar conflitos entre eles, etc. Mas deixei que eles explorassem esse imaginar na hora de se tornar o vilão da história.

Essa atividade eu desenvolvi pensando na ideia das primeiras aulas em que trabalhei a ideia de herói e vilão em Paris, mas utilizando o universo em que estávamos trabalhando. No decorrer do processo pedi para que eles fechassem os olhos, e eu escolheria alguém para se tornar o mímico, e expliquei que o mímico tinha um objetivo diferente do resto da tripulação, e que se ele conseguisse, ele ganharia o jogo.

E durante isso teria que agir normalmente sem que ninguém suspeitasse quem era o mímico, pois por meio de votação eles teriam que expulsar alguém da nave caso necessário, ou se conseguissem vender a meta de pontos, a tripulação ganhava. O método que utilizei para gerar esses conflitos era questionar os participantes o porque ele não era o mímico, e fazia isso toda vez que alguém errasse, em vez deles perderem a ‘vida’ eles teriam a chance de ser ‘demitido’ e consequentemente sairia do jogo, tornando assim mais fácil do mímico ganhar, ou seja, teriam que ‘vender seu peixe’.

No começo imaginei que seria mais complicado para eles tentarem se defender, mas por existir um ambiente em que gera diversos estímulos e ações, eles tinham ideias de coisas

⁷ Mímico: Personagem que rouba sua identidade; se passando pelo jogador com intenção de atrapalhar o jogo.

para provar ser inocente, então para eles conseguirem descobrir quem era o mímico, teriam que observar quem estava ‘atrapalhando’, ou seja, perdendo os objetos de propósito.

No fim do jogo eles conseguiram pegar alguns objetos e teriam que vender esses objetos para a empresa. Pensando nessa ideia de que existia um impostor, estabeleci onde seria o lugar para vender os objetos e eles teriam que jogar um objeto para o outro até conseguir vender todos. Cada um ficou posicionado em um local, ligando a nave até o ponto para vender, e nisso foram jogando os objetos de mão em mão, e consequentemente alguns objetos caiam perdendo assim o objeto, e diminuindo os pontos necessários para completar a meta.

Esse exercício eu percebia que os alunos tinham que prestar atenção em quem estava atrapalhando e ao mesmo tempo fingindo, e nisso tendo o foco em realizar o objetivo, sem deixar os objetos cair, mas por ter vários focos de atenção, outros acabavam errando, tornando assim mais difícil acertar quem era o mímico. No fim do jogo, eu contava os objetos para ver o valor total e se conseguiram bater a meta, caso conseguissem a tripulação ganhava por ter completado a ‘missão’; mas caso não batesse a meta, teriam que dialogar entre eles para desvendar quem atrapalhou, caso ‘incriminasse’ a pessoa errada, o mímico venceria.

E essa dinâmica me fez perceber como era possível transformar um circuito feito para desenvolver as habilidades cinestésicas em algo lúdico, trabalhando diversos estímulos e desenvolvendo novas habilidades, e utilizando da fantasia para criar diversas narrativas.

Quando consegui desenvolver esse estilo de aula, colocando os conflitos entre eles e a necessidade de conquistar o objetivo, resolvi explorar a ideia que um aluno propôs. Esse aluno tinha realizado as aulas e assistiu um filme no cinema, e na próxima aula ele veio com a ideia de criar esse jogo no mundo da fantasia de Harry Potter.

Esse universo fantasioso retrata a história de um garoto de 11 anos de idade que descobriu que vinha de uma linhagem de bruxos, e convidado a participar de uma escola de magia, e no decorrer dessa fantasia ele conhece os grupos participantes, ou como se refere no livro/filme: as casas, que são nomeadas por Grifinória, Corvinal, Lufa-Lufa e Sonserina.

Nessa aventura Harry é inserido na Grifinória e teria que realizar as atividades e somar pontos para ajudar sua casa a ganhar a competição, com o propósito de receber a Taça das casas e gerar engajamento dos alunos em suas relações sociais. Claro, tanto o filme quanto o livro retratam uma grande história, mas para realizar uma aula nesse formato, seria interessante utilizar algumas referências desse universo.

Então com esse tema proposto, pude criar a relação com o ambiente, pensando que seria interessante criar uma estrutura que fizesse os alunos gerarem conflitos entre eles; O

ambiente em questão, criei utilizando os mesmos objetos das aulas anteriores, mas modificando o lugar em que cada um estaria posicionado. Coloquei alguns blocos de tamanho variados pelo espaço, geralmente um era maior, outro médio e o último era menor; utilizei um colchão azul com algumas almofadas menores, que nessa narrativa se tornaria um lago com pedras, e só poderiam pisar em cima dessas pedras. Em seguida coloquei um tecido para passar de um lado para o outro sem tocar no chão, e nessa passagem eles caiam em cima do colchão vermelho, que tinha uma estrutura diferente do azul, era mais duro e simbolizava lavas de um vulcão, e algumas almofadas para compor como rochas, que também só poderiam pisar em cima.

Com a ambientação construída, comecei a falar que a aula seria em outro formato, que dessa vez eles foram teleportados para um universo diferente, em que seriam bruxos e teriam que realizar as ‘missões’ com o propósito de ajudar sua equipe a vencer, e assim conquistar a Taça das casas.

Nessa explicação, avisei que seriam criadas casas, igual na história de Harry Potter, e que eles poderiam formar duplas e assim definir qual casa gostariam de ser; É interessante usar como referência esse modelo pois gera uma certa dinâmica na aula, pois os alunos conheciam aquele universo e poderiam usufruir dele, por exemplo: se os alunos quisessem utilizar dos mesmos nomes das casas sendo fieis àquela narrativa, conseguiria trabalhar aquele tema igual nos filmes, mas também abre um ‘leque’ de possibilidades caso queiram criar novos nomes, com personalidades e cores diferentes da história. Pensando nesse modelo de tema, daria para criar cenas para apresentações, mas como meu objetivo nas aulas era a realização de atividades físicas desenvolvendo seus movimentos cinestésicos de forma lúdica, optei por seguir a história original, até mesmo pensando no tempo da aula.

Ao ter o tema e o ambiente estruturado, pedi para que formassem as duplas e cada um escolhesse qual a casa gostariam de ser, esse momento seria importante pois as duplas teriam que se ajudar e teriam que ‘derrotar’ o restante das casas, criando essa competição; diferente do modelo que criei com a narrativa do lethal company, nesse universo os objetos não valeriam pontos, mas sim o duelo entre eles.

Falei que sempre que os grupos rivais passassem por eles, eles poderiam chamar para um duelo com a intenção de pegar o objeto que o outro estava carregando; o duelo em questão, eu peguei como referência de um exercício em que participei na aula do meu professor-orientador Henrique Bezerra, em que teríamos que atacar e defender a partir de movimentos corporais, que funciona da seguinte forma: Dois participantes ficam de frente um para o outro, com a intenção de criar um duelo a partir de movimentos corporais. O

primeiro tenta atacar esticando o braço, ou criando um movimento que pareça um lançamento de magia , enquanto o segundo cruza os braços sob o peito como um gesto de defesa, e assim vice-versa.. Os participantes inicialmente só podem atacar uma única vez; caso necessite atacar outras vezes é necessário recarregar a magia, que é feito pelo movimento de agachar, e assim criando essa dinâmica. O participante precisa escolher entre defender, atacar ou agachar para recarregar a magia, e consequentemente alguém seria eliminado, pois teria que pensar em qual movimento seria ideal para aquele momento,

Expliquei para os alunos que esse seria o formato das batalhas de magia que teriam que realizar, mas somente quando encontrasse com o rival, e assim chamando para batalhar. Falei que teriam que pegar um objeto por vez e tentar chegar na sua casa, colocar o objeto lá e depois voltar para tentar pegar mais, tendo em vista que poderia ajudar seu companheiro de casa. Toda vez que encontrava um rival com o objeto eles chamavam para a batalha, caso ganhasse, poderia pegar o objeto do outro e assim levar dois objetos para a casa, e nisso iam somando pontos a fim de ganhar a taça.

No começo desses exercícios podem ocorrer de ter várias batalhas simultâneas, e caso houvesse um desentendimento em quem ganhou ou quem perdeu seria chamado a comissão para assistir a batalha, ou seja, os participantes juntamente com o professor teriam que observar a batalha e assim definir quem ganhou, mas isso custaria um objeto a mais, quem convocar a comissão teria que apostar um objeto a mais, tornando assim mais desafiador, e também gerando a ideia de autonomia na hora das batalhas, resolvendo seus próprios conflitos sem a necessidade de um professor intervir.

Nessa aula atuei somente como narrador, e utilizava do professor no papel toda vez que gerava a necessidade de intervir, atuando como Diretor da comissão, ou como na história, Diretor de Hogwarts, e assim criava esse processo com os alunos. O ambiente ajudava a gerar uma certa dificuldade nos movimentos cinestésicos deles, pois além de pegar os objetos, teriam que batalhar em locais com pouca mobilidade, ou em planos diferentes e isso ajudava tanto a manter o foco no jogo quanto no ambiente, apesar de ter mudado o tema da aula, ainda assim mantinha a mesma dinâmica, de perder uma das ‘vidas’ caso pisasse no chão e consequentemente quando perdia desfalcaria a dupla. Mas ao perder o aluno participaria da comissão durante a rodada, fazendo com que permanecesse no jogo, mas na forma de um fantasma, em que ajudaria o Maestro a observar as batalhas.

Nisso percebo que foi potente para a realização das aulas esse universo da fantasia, onde torna os exercícios físicos algo lúdico, trabalhando a partir dos elementos dos games mas criando conflitos, gerando essa narrativa para a história. E nisso trago do meu cotidiano,

dos games e dos livros/ filmes que assisto para dentro do fazer teatral, criando um ambiente que ajude a desenvolver esse processo, e descobrindo novos estímulos para compor com essa jornada, como falo no começo desta pesquisa, todas aquelas brincadeiras e gestos que trabalhem o corpo pode ser usado para aumentar essas práticas, adicionando e utilizando para criar movimentação e ao mesmo tempo remeter a algo fora do cotidiano.

Mas esses modelos de aula dentro da Move se tornaram algo mais tranquilo pois existem bons materiais para se trabalhar, e nisso me questionei o que poderia ser feito quando a escola não tem a mesma estrutura. E isso presenciei na prática quando fiz a disciplina de Estágio II pelo curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia, em que tinha que ministrar aulas na Escola Estadual Angela Teixeira juntamente com meu parceiro de trabalho Yuri Leite e o supervisor Célio D'Ávila . Foi onde eu trabalhei com alunos mais velhos, do 2º ano do ensino médio, com uma faixa etária de 16 e 17 anos. Tive um total de 4 aulas presenciais, com o objetivo de trabalhar elementos do melodrama, mas buscando adaptar para um universo fictício, e com isso utilizei alguns estímulos que desenvolvi dentro da Move.

Iniciei os trabalhos imaginando criar um processo de Drama com essas turmas, mas não sabia qual tema eu poderia abordar, mas para entender um pouco a turma e como reagem as aulas teatrais, desenvolvi alguns jogos que trabalhem a comunicação, com isso iniciei com um jogo sobre tribunal, em que gera um tema e os alunos debatem levantando pontos positivos e negativos do tema, aquele que é o advogado de defesa deveria tentar proteger seu cliente enquanto o outro deveria acusar.

Esse exercício inicialmente é bom para testar o que cada um sabe sobre assuntos, levantando tanto temas do cotidiano quanto temas fantasiosos, mostrando que é um jogo de improviso do teatro, e isso é importante para situar a turma em universos da fantasia, mostrar que é possível criar um processo em torno disso; colocando temas como por exemplo: Um Alienígena foi acusado de ter feito arte em uma plantação de milho e está sendo acusado pelo dono da fazenda, e nisso eles teriam que debater com argumentos envolto desse tema, podendo explorar a criatividade e aliviar um pouco também sobre assuntos que presenciam no cotidiano. Inicialmente abordamos temas que dialoguem com o ambiente escolar, colocando causas que os próprios alunos vivenciam na escola, pois é importante entender a visão de cada um sobre aquele lugar.

Figura 14 - O tribunal com as turmas de 2º ano.



Fonte - Imagem do autor (2024)

Ao realizar esse exercício, percebi o engajamento da turma em querer realizar as aulas, esse jogo foi algo que encantou os alunos até mesmo pelo fato de conseguirem dialogar sobre diversos temas e era algo essencial nessa fase dos estudos; mas quando propus jogos que utilizam o corpo foi mais complicado, porque os alunos estudam em uma escola de tempo integral, ou seja, pela manhã e à tarde. Por meu estágio ter sido durante a tarde, em que os alunos já passaram o dia todo na escola, era algo mais desafiador, o desânimo em realizar atividades físicas era algo notório, e observando isso pude entender o melhor caminho para desenvolver esse trabalho.

A escola além das salas tinha o pátio, com um ambiente aberto e de primeira vista interessante para se trabalhar o corpo. Mas inicialmente desenvolvi alguns trabalhos na sala de aula, e assim comecei utilizar aquele espaço e tentar trazer esse trabalho de corpo para as aulas. Diferente do processo que utilizei na Move, era muito difícil iniciar a aula emendando o aquecimento junto com a prática, pois era necessário buscar a atenção deles para aquele

momento, então utilizei um dos jogos que aprendi na faculdade que é chamado de ‘ O gato e o rato’.

A sala era do modelo tradicional, com mesas e cadeiras enfileiradas e nisso ajudei os alunos a realocar as carteiras para trás, deixando um espaço interessante para desenvolver o jogo; esse jogo consiste em criar um círculo de mãos dadas, dois participantes vão até o centro e com a ajuda de uma venda o gato teria que caçar o rato; O gato no caso estaria vendado e tentaria pegar o rato dentro desse círculo, o rato teria que fugir mas teria que bater palma 3 vezes caso o gato pedisse, ou seja, o gato seria guiado pela audição. Esse jogo implica em trazer o foco dos alunos para dentro da atividade, e ao mesmo tempo ajudando os alunos a trabalharem o corpo, conseguindo assim despertar os alunos para o objetivo da aula, trabalhar o processo de Drama.

Como os alunos gostaram da proposta, toda vez que iniciamos os trabalhos era sempre requisitado esse exercício, então utilizei durante todas as aulas como forma de aquecimento. E após conseguir despertar a atenção deles para algo mais cinestésico, eu e o meu parceiro de estágio Yuri Leite propomos de levar as turmas para o pátio, tanto ele quanto eu gostaríamos de trabalhar em um local com mais disponibilidade de movimentos, ele no caso estava desenvolvendo aulas com turmas do 7º ano. Ao falarmos com o professor Célio que estava nos orientando durante nosso estágio, ele conseguiu que utilizássemos o pátio para a realização da aula, e nisso comecei a pensar em métodos de trabalhar o processo de Drama com os alunos.

Após iniciar o aquecimento com Gato e o rato, propus que fizéssemos uma caminhada em velocidades diferentes pelo ambiente; posso dizer que nesse momento eu conheci aquele ambiente e pude observar os locais interessantes para criar uma narrativa. Essa visão é algo que eu trouxe muito do teatro de rua, em que eu preciso entender os obstáculos no chão e delimitação do lugar para não dispersar muito a turma, além do clima, pois nesses dias estava chovendo bastante, e observar se o tempo está favorável para realizar as aulas nesse ambiente aberto e se existia lugares com cobertura caso necessário. Trago isso pelo fato do planejamento dessas aulas, por ser um tempo de 50 min, podem surgir diversos empecilhos na execução das aulas, atrasando assim a dinâmica.

O ambiente em questão era um pátio aberto, com uma pequena cobertura caso chovesse, pois ali era o lugar em que eles se serviam para o recreio; no chão existia um grande tabuleiro de xadrez, com quadrados pintados de preto e branco, e isso foi um bom detalhe a ser aproveitado durante o processo, tanto para delimitar o espaço de cena, quanto

para utilizar durante os exercícios; na lateral existia bancos fixos para se sentar e alguns canteiros de árvores, o que também seria interessante para explorar.

Foto 15 - jogo ‘O gato e o rato’ no pátio da escola.



Fonte - Imagem do autor (2024)

Após entender o ambiente em que estava trabalhando, nessa caminhada pedi que se deslocassem em velocidades diferentes, e comecei a introduzir uma narrativa, igual realizei na Move, inicialmente com a ideia de trabalhar algo mais real, ou próximo a realidade; narrei a história de moradores de Paris, construindo a ideia de herois e vilões e colocando no corpo essa ideia. Para se familiarizar com a dinâmica que eu geralmente propunha, falei que existia um Maestro no jogo, e o mesmo falaria algumas ações para que eles fizessem, caso errassem teriam que justificar o porque errou, para isso eu trago o tema de um assassino em Paris, e toda vez que errassem poderiam ser acusados de assassinato, com isso eles teriam que se defender baseado nessa historia.

Para chegar no objetivo de trabalhar por meio da fantasia, iniciei essa dinâmica para que eles entendam o jogo, avisei que existiria um assassino no jogo e sempre que o assassino

piscasse para alguém, o mesmo morria, tendo que simular uma morte, nisso o detetive teria que desvendar o caso a partir de acusações, até todos estarem salvos ou o assassino acabar com todos. E assim eles foram entendendo a dinâmica do jogo, utilizando somente o caminhar pelo espaço e percebendo as ações do jogo.

Ao entenderem a dinâmica, nas próximas aulas fui introduzindo elementos da fantasia, narrando uma história de monstros e florestas. Pensei pelo ambiente em um acampamento em que todos ali estavam sobrevivendo a um filme de terror, tentando descobrir quem era o monstro ou pelo menos o que estava acontecendo nessa fantasia. Iniciei a aula com as mesmas caminhadas, porém utilizei da narração para estabelecer o local em que se passaria a cena e dando velocidade nesse percurso. Mantive a ideia dos estímulos, para que eles executem as ações, porém os movimentos consistiam em ficar parados toda vez que ouvissem ‘monstro’ e agachar quando ouvissem ‘explosão’. Mas dessa vez quando errassem, diferente da Move, eles não teriam objetos para largar, então teriam que usar no corpo essa perda, ou seja, a cada erro perderiam a mobilidade de algum membro, podendo ser a perna, o braço, não mexer a cabeça, fechar um olho, um dedo, etc.. Pelo contexto da história e pela idade dos alunos, seria uma abordagem legal de explorar, pois modifica o andar e compõe com a narrativa da história. E nessa estrutura consegue adentrar ainda mais esse lado fantasioso de uma aula teatral.

Nisso percebi que era possível trabalhar esse tema independente dos materiais, mas mantendo a mesma ideia dos trabalhos cinestésicos; pois dessa forma consegue explorar o corpo, com andares diferentes, planos distintos e ao mesmo tempo gerando esse conflito entre eles. Continuei explorando os elementos que desenvolvi durante as aulas na Move, como os monstros, o Mímico, o conflito de equipes e a resolver as ‘missões’ que aparecem durante o processo, podendo assim trazer materiais e referências dos universos da fantasia, como livros, filmes e os games, com isso percebo que é possível conquistar os alunos no tema proposto e criando uma prática lúdica independente da idade, mas usando narrativas necessárias para a compreensão de cada faixa etária, e assim construindo um fazer teatral em volta do mundo de fantasias.

Figura 16 - Contos da floresta.

Uma narrativa coletiva sobre uma sobrevivência na floresta, em que os participantes devem fugir de um possível monstro, utilizando de ações como desmoronamento e congelamento ao ver o monstro, além da mudança ao caminhar como se estivesse ‘machucado’, tentando superar o objetivo, sobreviver à história.



Fonte - Imagem do autor (2024)

Descobridor de Lares.

Em tempos antigos, se contava o que vivia, conhecimentos a partir de experiências, histórias e uma boa melodia.

Aqui conto o que poderia ser um conto, aqueles contados para se expressar, e na memória se lembrar.

Digamos em formas distantes um lugar mágico que no cotidiano seria apenas um ambiente escolar, mas com um pouco de ficção e melodia se torna um mágico lugar.

Uma história de um pequeno aprendiz, que em sua jornada teria uma floresta a explorar, como nunca visto antes, escura e sombria que logo um medo afetava seu caminhar, sem saber por onde olhar, diziam que seres assustadores habitam por lá.

Mas por esse caminho, sozinho nunca esteve, em vários contos já diziam, há sempre um companheiro nessa jornada para te ajudar, nem Sancho pança nem Dom Quixote, mas um aprendiz e seu companheiro de sorte, e por lá então podia se dizer, essa jornada vamos completar.

Sons estranhos ecoavam por esse lugar, seriam gritos ou conversas que não dá pra escutar, distorcidos, o que será que estão a falar?

Difícil foi de encontrar, a entrada da floresta do outro lado do mundo bem distante do meu lar, uma odisseia poderia se tornar?

Dúvidas e medo desse mundo a se explorar, montados em seus cavalos de rodas, esses aventureiros foram atrás, percorrendo e conhecendo a história desse lugar.

Esses barulhos, o que acontece por lá? Seriam esses seres que se alimentam desse lugar? Seriam eles aliens, bruxas, ou seres peculiares?

Somente entrando para a dúvida saciar. Na entrada da floresta, uma senha teríamos que falar, um pequeno botão tínhamos que apertar, e um som misterioso apareceu por lá, e então sem saber o que falar, um abre te sésamo poderia ser a senha do lugar, mas sem sabermos o certo a porta se abria, mas se fechava mais rápido que podíamos imaginar, então em alguns segundos, adentramos esse lugar.

Ali descobrimos que existe um mestre, alguém para nos guiar, com orelhas de elfo e calvície de um sábio jedi, então fomos conversar. Já dizia o mestre sábio, que é um lugar bem peculiar, seres que estão aprendendo a caminhar, a nossa missão era ajudar.

Essa floresta tem um local aberto, dava para ver o céu de lá, nublado e chuvoso, com raios de sol a isolam, seres que adoravam brincar por lá, outros se relacionam e se punham a conversar.

Éramos estranhos com todos a nos olhar, o que será que estão a pensar? Quem somos? E o que viemos fazer nesse lugar?

O primeiro chão em que passamos, existiam criaturas que já entendiam como o mundo tende a funcionar, tinha seus próprios pensamentos e poderiam até nos julgar, mas com licença pedimos para entrar, seres bagunceiros que nos receberam por lá.

Então falamos o porquê de estarmos lá, somos viajantes, e nossas histórias viemos contar, se sintam à vontade para participar, o mundo lá fora precisa muito desse imaginar, então vamos festejar, ou como dizem na nossa vila, vamos teatrar.

Conseguimos conversar com esses seres, amigáveis? Talvez, mas com certeza se acostumaram com nossa presença.

Em direção ao próximo lugar, nos deparamos com seres de tamanhos diferentes, cabelos diferentes, sorrisos diferentes, não existe ninguém igual naquele lugar, somente os lugares em que eles se punham a estudar.

Em seguida, chegamos a um lugar mais distante, com mais seres que o normal, existiam vários, pareciam mais novos e conversavam mais que o normal, eram mais receptivos e nos sentimos bem, então com eles, fomos falar.

Então falamos o porquê de estarmos lá, somos viajantes, e nossas histórias viemos contar, se sintam à vontade para participar, o mundo lá fora precisa muito desse imaginar, então vamos festejar, ou como dizem nessa terraria, vamos teatrar.

Pois bem, lá contamos a história de uma pessoa lá da nossa vila, uma garota encantadora, um garoto que se dizia heroi, mas em suas famílias a paz não surgia, a rivalidade sempre fez parte, mas para o amor não existe barreira, a história de Romeu e Julieta.

Interessante, eles gostaram tanto que criaram até uma silhueta, uma melodia para compor a história perfeita.

Então seguimos nessa jornada, um lugar mais silencioso, seres mais observadores, pareciam mais velhos, e mais desafiadores.

Entendiam com mais perfeição a nossa situação, somos aprendizes iguais, e algum dia vocês vão seguir as suas jornadas, então com licença adentramos esse lugar.

Então falamos o porquê de estarmos lá, somos viajantes, e nossas histórias viemos contar, se sintam à vontade para participar, o mundo lá fora precisa muito desse imaginar, então vamos festejar, ou como dizem hoje em dia, vamos teatrar.

Mateus Navarro

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Poder escrever sobre essa jornada não foi uma tarefa fácil, mas como uma boa história precisa de um enredo, com um começo, meio e um grande final, me coloquei a pesquisar e a relembrar como a fantasia foi importante para meu desenvolvimento criativo, e como o teatro me possibilitou viver essa aventura.

Gosto de escrever de uma forma poética, com lembranças e algumas melodias, talvez esse mundo fantasioso em que vivi possa ser um obstáculo para algumas pessoas, mas para mim, é só um lugar em que a brincadeira é permitida.

Durante essa pesquisa realizei algumas atividades com diferentes faixas etárias, pude entender como cada idade se relaciona com essas histórias narradas, nisso tive a intenção de analisar como essa metodologia implicou na realização das aulas, abordando a fantasia como um motor disparador para auxiliar no processo criativo e desenvolver as atividades cinestésicas com os alunos.

Percorri um longo caminho, desde aprender a trabalhar com crianças autistas à trabalhar com adolescentes que vão deixando de lado esse imaginar; nisso desenvolvi aulas com esse olhar de criança e como elas transformam o ambiente ao seu redor. Ao participar das atividades com as crianças na Move, consegui entender que qualquer ambiente pode se tornar uma grande narrativa fantasiosa, seja no supermercado, na fila do banco, uma calçada cheia de quadrados no chão ou até mesmo dentro de uma sala de aula.

E tudo isso me faz revisitar minha infância, um pequeno garoto descobrindo um mundo novo, brincando em uma floresta abandonada que se tornava uma verdadeira aventura, tendo que trabalhar o corpo, saltando nos barrancos, rolando na grama, subindo em árvores e vendo o tempo passar de forma natural. A partir dessas lembranças e observando as crianças hoje em dia, percebi que tudo mudou tão rápido, as conversas e as brincadeiras

foram para um mundo virtual, e pensando nisso resolvi investigar como desenvolver uma aula teatral que aborda os aspectos dos jogos eletrônicos.

Ao desenvolver essas aulas percebo o engajamento dos alunos tanto dentro do espaço da Move quanto no espaço escolar, em que desenvolvi meu estágio II. Utilizo alguns elementos do processo de Drama para me ajudar com o processo da aula, mas o verdadeiro foco é em como montar uma aula a partir de situações fantasiosas e assim desenvolver aulas em um formato lúdico e que desafiam os alunos a brincarem com o ambiente.

Durante esse processo, percebo que criar situações fantasiosas levam os alunos para um mundo totalmente novo, muitas vezes essa ideia pode parecer maçante, pois precisa aflorar a imaginação; mas quando se explora o corpo no ambiente, colocando desafios e tempo para realizar os objetivos, vira um incentivo ao realizar as aulas. Por exemplo: em uma academia que desenvolve o foco nos trabalhos corporais, muitas das vezes pode gerar um desânimo em realizar certas atividades, pelo cansaço ou até mesmo pela repetição dos exercícios, mas quando coloca uma narrativa e cria diversas ações ou ‘missões’, aumenta o engajamento dos alunos e fica divertido.

E pensando nesses detalhes, optei por trazer para as aulas que ministrei, alguns objetivos inspirados nos jogos eletrônicos, ou ações simples como por exemplo: ‘o chão é lava’, em que não se pode pisar, como se fosse um game. Esse universo ficcional cria diversos repertórios, pois, mesmo sendo oriundos de uma cultura de massa, é um repertório que os alunos possuem. Os filmes e jogos que consomem diariamente podem alimentar esse processo criativo, ampliando referências e colocando em prática nas aulas a partir de uma narrativa teatral, transformando os alunos em personagens desse universo.

Em uma escola que tem materiais para serem usados intensifica ainda mais a prática, mas quando não tem tantos recursos assim, é bom utilizar da ambientação que existe ali, dando um foco maior na narrativa e nas ações, criando uma dinâmica em grupo.

Percebi que as atividades que desenvolvi utilizam alguns elementos do processo de Drama, e nisso encontrei alguns autores que falam sobre essa metodologia e resolvi aplicar ao meu estudo, e isso me faz refletir sobre novas maneiras de ministrar as aulas, aumentando meu repertório; com vontade de explorar diversos meios de guiar uma aula e conhecer ainda mais esse mundo de fantasias. Pois ao receber as devolutivas dos alunos falando que se divertiam realizando as aulas, me fez ver que esse trabalho é algo que implica no desenvolvimento dos alunos e ainda assim se torna prazeroso ao fazer.

Por isso finalizo essa pesquisa com o olhar de criança e experiência de um graduando, enxergando o mundo como um lugar que a diversão é permitida e que a imaginação é a corda

para se manter no jogo, pois o teatro é além de um entretenimento, é um ensinamento, nos ensina a viver.

REFERÊNCIAS

CABRAL, Beatriz. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.

PEREIRA, Diego. **Drama na educação infantil**: experimentos teatrais com crianças de 02 a 06 anos. 2015. Tese (Doutorado em Teatro) – Centro de Artes, Programa de Pós-graduação em Teatro, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

MENEGAZ, Wellington. **Drama-processo e ciberespaço**: O ensino do teatro em campo expandido. 2016. Tese (Doutorado em Teatro) – Centro de Artes, Programa de Pós-graduação em Teatro, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

