

## **ARTIGO REFERENTE À PROPOSTA PEDAGÓGICA:**

### **JOGOS TEATRAIS E AS REDES SOCIAIS NA ESCOLA: IMPROVISANDO A PARTIR DE *MEMES***

Autora: Cleide Mara Bittencourt

Orientador: André Luiz Antunes Netto Carreira

Universidade Estadual de Santa Catarina - UDESC

#### **RESUMO**

A pesquisa aqui apresentada deu origem ao desenvolvimento de uma proposta pedagógica que tem como objetivo a experimentação dos *memes* compartilhados em redes sociais como material para desenvolvimento de aulas de improviso com estudantes. O trabalho foi elaborado ao longo dos estudos como acadêmica no Programa de Mestrado Profissional em Artes da UDESC – PROFARTES e esteve relacionado com as séries de 8º e 6º anos no contexto da aula de artes na Escola de Educação Básica Letícia Possamai, situada na cidade de Pouso Redondo – Santa Catarina, no período de setembro a dezembro do ano de 2024. As principais referências conceituais da pesquisa foram Augusto Boal, Ingrid Dormien Koudela, Egênio Bucci, Shiva Massoudi e Nazanin Mehraein

**Palavras-chave:** Memes; Improviso; Imagens; Sala de aula.

#### **ABSTRACT**

The research presented here gave rise to the development of a pedagogical proposal that aims to experiment with memes shared on social networks as material for developing improvisation classes with students. The work was developed throughout her studies as an academic in the Professional Master's Program in Arts at UDESC – PROFARTES and was related to the 8th and 6th year series in the context of arts classes at the Escola de Educação Básica Letícia Possamai from September to December of the year 2024. The main conceptual references of the research were Augusto Boal, Ingrid Dormien Koudela, Egênio Bucci, Shiva Massoudi and Nazanin Mehraein

**Keywords:** Memes; Improvisation; Images; Classrom.

#### **1 INTRODUÇÃO**

Ao apresentar este trabalho como requisito para a conclusão do mestrado, devo, primeiramente, dizer que esta pesquisa foi desenvolvida antes da aprovação da nova Lei que proíbe o uso dos celulares nas escolas (Lei nº 15.100 de 13 de janeiro de 2025). Esta lei implementa novas práticas que, em princípio, colocam em xeque a proposta apresentada, no entanto, como a pesquisa foi realizada nos anos de 2023 e 2024, só ao finalizá-la recebi a informação de que a Lei proíbe o uso de celulares e quaisquer outros aparelhos eletrônicos no ambiente escolar, então confrontada com esse novo contexto legal, fui obrigada a refletir sobre se minha pesquisa seguia sendo válida.

Quando desenvolvi a pesquisa buscava repensar o uso pedagógico do celular em sala de aula, como uma ferramenta para estimular as turmas a vinculação do cotidiano dos estudantes com a aula de Arte. A seleção de *memes* para serem utilizados nas atividades de teatro era o instrumento fundamental no meu projeto. Considerando a implementação da nova lei, penso que a alternativa para a experimentação com essa proposta, que implica no uso do celular pelo aluno como ferramenta, pode ser estruturada propondo que este uso se dê fora do ambiente escolar.

Na busca por alternativas surgiu a ideia de, após a orientação da atividade com os *memes*, que os alunos levem como tarefa para casa, pesquisar *memes* populares e fazer uma descrição, ou a produção de iconografia (com colagens, desenhos etc.) elencando pontos como a temática, tempo de duração se for vídeo, frases principais, em que ambiente a cena acontece e quem são os protagonistas. E na escola a partir das iconografias produzidas, os estudantes podem escrever cenas curtas em que eles sejam os protagonistas da história. A outra possibilidade seria trabalhar com redações utilizando as imagens de *memes* previamente selecionados pelo professor. Após uma apreciação com os estudantes por meio da projeção das imagens, pedir que em duplas, criem redações com uma das imagens mostradas. Como próximo passo os estudantes compartilham com os colegas numa roda de conversa o que escreveram e apresentam os pontos que julgaram mais importantes no momento da escrita e o porque, para que nas próximas aulas criem cenas para improvisar com os colegas. Acredito que atividades de leitura de imagem contribuem muito nessa adaptação, seguir as etapas de observação, análise minuciosa, contextualizar e

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

refletir sobre quais semelhanças com a realidade dos alunos a imagem apresenta, são pontos a serem destacados para o trabalho com os *memes*, sem o celular na sala.

De todo o modo, considerando a mudança do marco legal, é preciso dizer que seria muito precipitado pensar que o uso do celular nas escolas vai desaparecer imediatamente. Como não sabemos quais serão os rumos desse processo cultural (o uso dos celulares no cotidiano dos estudantes), devo dizer que a tarefa de continuar refletindo sobre a implicação deste uso nas escolas ainda demandará muito esforço de pesquisa e reflexão.

Voltando a pesquisa, anterior a nova Lei, sempre considerei as aulas de Arte como as aulas em que os estudantes desenvolvem ou são estimulados a usar a criatividade. No decorrer de minha experiência como docente busquei de todas as formas pesquisar e cativar meus alunos com aulas diferentes, divertidas e dinâmicas. Mas, quanto mais eu pesquisava, mais eu percebia que inovar não quer dizer criar algo novo do zero, mas muitas vezes quer dizer reformular, reorganizar algumas ideias já existentes e utilizadas. Foi buscando e pesquisando que notei, que minhas aulas de arte em que desenvolvia atividades teatrais precisavam mudar.

Comecei a olhar de forma mais atenta e percebi que os celulares estavam entrando na escola cada vez com mais frequência, assim gerando muita discussão e dúvidas. Defendo a ideia de que o novo precisa ser observado, analisado e aceito. Sei que existem ideias que não precisam ser modificadas, mas, que podem passar por algumas adaptações. Nesse caso notei que as atividades de teatro com improviso que eu vinha desenvolvendo eram interessantes, mas, estavam ficando repetitivas e precisavam ser atualizadas.

No início, me incomodava ver os estudantes tentando usar os celulares para pesquisar tudo, observar imagens, se inspirar e trocar figurinhas com os colegas. Dessas observações em meu cotidiano nasceu a vontade de elaborar aulas que unissem os celulares e suas possibilidades com o fazer teatral, mais especificamente, com os jogos teatrais que meus alunos gostam tanto, mas que começavam a perder espaço.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Nessa busca por alguma forma de atualizar minhas aulas percebi que a resposta poderia vir dos celulares, de forma mais específica, dos *memes*. Para conseguir compreender o que havia de tão especial em trocar essas imagens, vídeos e frases é que resolvi testar a possibilidade de uso desses materiais nas aulas de Arte.

O tema da proposta pedagógica nasceu dessa possibilidade. Para compreender melhor o uso dos celulares utilizei documentos como a Base Nacional Comum Curricular – BNCC; Plano Nacional de Educação – PNE; pesquisas desenvolvidas pela TIC Kids Online Brasil; o autor Eugênio Bucci me ajudou compreender a apropriação das imagens pelos meios comerciais; a leitura de Ingrid Dormien Koudela, Augusto Boal e Maria Lucia de Souza Barros Pupo me aportaram os referentes ao jogo teatral.

O artigo está organizado da seguinte forma, primeiramente apresento uma breve consideração sobre o uso de diferentes tecnologias por adolescentes; em seguida traço um caminho sobre a origem do *meme* e alguns exemplos. Logo após aponto as principais possibilidades de jogos e uso dos memes, por fim traço algumas possibilidades de criação a partir do interesse dos estudantes pelos *memes*, e apresento um pouco de como foi levar a proposta para sala em minhas aulas.

Acredito que a educação vem se modificando e como docente preciso ter os pés no chão, buscando informação e formação para realizar um bom trabalho com meus alunos, além disso a reflexão constante de meu trabalho. Assumir os pontos fortes e o que posso melhorar por meio de estudos, logo acredito também nesta pesquisa e em seus possíveis desdobramentos mesmo com a proibição do uso do celular na escola.

## 2 AS REDES SOCIAIS

Afinal, o que as redes sociais têm a ver com a sala de aula? Começo essa conversa apresentando o que tenho observado nos corredores da escola onde trabalho. Os alunos chegam com o celular em mãos, largam a mochila na carteira

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

e correm para mostrar algo para os colegas. O assunto é sempre sobre um jogo ou um vídeo que está “bombando”, os adolescentes investem um tempo muito grande nas redes sociais, na internet, sites de jogos ou de compras. Tenho percebido em minhas aulas as conversas e respostas que são copiadas da fala de algum *influencer* ou gírias que surgem o tempo todo a partir de memes. Até aqui nada de novo, mas o que me parece interessante e que usei como a matéria prima para a proposta são essas cópias que eles fazem de gestos, falas, piadas, atitudes e ainda o quanto se divertem ao dar como resposta uma fala inspirada num meme.

Atualmente cresce o número de usuários das redes sociais e compondo esse número, percebemos um índice elevado de crianças e adolescentes que possuem perfis em *sites* como Instagram, Tik-Tok, Facebook. Mesmo sabendo que existe uma política de uso que permite que apenas usuários maiores de 18 anos possam criar seus perfis, ainda assim encontramos crianças e adolescentes com idades entre 9 e 17 anos que possuem contas/perfis nos sites citados. Os dados são apresentados na pesquisa desenvolvida pela TIC Kids Online Brasil, do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), e divulgada no *site* de notícias da Agência Brasil em 25 de outubro de 2023, com texto de Elaine Patrícia Cruz. Ainda na pesquisa foram coletados dados referentes ao primeiro acesso à internet e comparado à 2015 em que o primeiro acesso era por volta dos 10 anos, a pesquisa mostrou que nos últimos dois anos, 24% das crianças e adolescentes, acessaram redes sociais antes dos 6 anos.

Os dados mostram que a internet e as redes sociais estão presentes cada vez mais cedo na vida das crianças. Um turbilhão de informações chega até elas por meio de celulares, computadores e televisão. Do outro lado dessa história temos a escola, professores que todos os dias lidam com as crianças e adolescentes que esperam poder utilizar de alguma forma o que viram em alguma rede social.

Vale à pena trazer para essa discussão a manipulação que está por trás dos vídeos e imagens disponibilizados na internet. Eugênio Bucci, em seu livro *A superindústria do imaginário* escrito no ano de 2021, fala das imagens e seu poder sobre as pessoas, e o quanto poderosa é a manipulação da população nas

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

redes sociais, visto que não é de hoje, não foi só com a ascensão da internet que vimos isso acontecer. A televisão, de várias maneiras, como por exemplo por meio de suas novelas, já entrava nas casas levando suas mensagens enganadoras e maliciosas, difundindo ideias preconceituosas, racistas, misóginas e homofóbicas. Por meio das propagandas nos intervalos entre as cenas, a indústria buscava assediar o público para que sentisse a necessidade de adquirir diversos produtos. Com as redes sociais não é diferente,

Outro aspecto que vem sendo estudado e criticado é o fator viciante das redes sociais, que se valem de imagens como estímulos neuronais para provocar dependência nos “usuários”. As ferramentas e os aplicativos que viciam aprisionam os “usuários” para melhor manipulá-los. (Bucci, 2021, p. 261)

Os adolescentes estão expostos a todo o tipo de manipulação, isso que podemos até considerar um vício causado por aplicativos e outras ferramentas, são os grandes inimigos de uma prática cultural libertadora.

Num jogo (game de internet) passar para a próxima fase é estimulante e causa a sensação de poder, faz o jogador se sentir muito à frente dos demais e se o jogador parar de competir pode perder sua pontuação e outro o supera. Isso se combina com o fato de que para se ter acesso gratuito aos jogos é preciso assistir vídeos e propagandas, ainda que isso dure apenas alguns segundos, torna-se suficiente para deixar sua mensagem referente a algum produto ou ideia. Bucci em seus estudos discorre sobre as inovações tecnológicas e o mercado, destacando a forma como as imagens ganharam novos sentidos ao explorar a atenção. O autor ainda identifica o foco e os olhares dos ‘usuários’ das redes sociais como uma forma de inculcar mais e mais ideias de consumo aos inocentes curiosos.

Diante desses dados volto à pergunta: o que as redes sociais têm a ver com a escola? Como a escola, mais especificamente as aulas de Arte podem contribuir para que crianças e adolescentes usem as redes sociais de forma consciente e crítica, sabendo discernir entre o que é mera informação do que é conteúdo de relevância, seja social ou educacional? Embutidos nessa pergunta surgem outros questionamentos: como utilizar as redes sociais numa aula de

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Arte? Um vídeo de rede social pode se tornar conteúdo para discussão em sala? Esse mesmo vídeo pode vir a se tornar a base para produção de um jogo teatral ou mesmo uma cena? Tais questionamentos serão discutidos mais adiante.

## 2.1 O QUE É O MEME?

Para responder ou tentar responder as perguntas da seção anterior foi preciso iniciar buscando compreender o que é o *meme*. De forma simples, sabemos que *memes* são conteúdos que de maneira geral, buscam divertir aqueles que visualizam e compartilham nas redes sociais.

De acordo com a matéria produzida por Tom Torres e publicada na revista Ciência e Cultura, no ano de 2016,

No contexto da internet, *meme* é uma mensagem quase sempre de tom jocoso ou irônico que pode ou não ser acompanhada por uma imagem ou vídeo e que é intensamente compartilhada por usuários nas mídias sociais.

Torres segue explicando em seu texto que o termo *meme* surgiu por volta de 1976, com o zoólogo Richard Dawkins em que fazia comparação com o conceito de gene,

Assim, para Dawkins, *meme* seria "uma unidade de transmissão cultural, ou de imitação", ou seja, tudo aquilo que se transmite através da repetição, como hábitos e costumes dentro de uma determinada cultura. Adaptado para a internet, especialmente para as redes sociais, o conceito de *meme* passa a ser uma "unidade" propagada ou transmitida através da repetição e imitação, de usuário para usuário ou de grupo para grupo. (Torres, 2016).

Dessa forma entendo que o *meme* exerce uma influência muito grande no dia a dia das pessoas em especial dos adolescentes. Como na atualidade uma boa parte da população possui um aparelho celular, tablet ou computador com internet disponível<sup>1</sup> para acessar perfis em redes sociais, fica fácil trocar ou compartilhar os *memes*. Outro ponto interessante a ser destacado é sobre os temas e os formatos dos *memes*,

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, "em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet" (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Os memes podem ter como origem fontes diversas: discursos, falas, costumes, erros de arbitragem no futebol, furos jornalísticos, fatos engraçados, personagens políticos e até notícias de economia. Tudo que pode gerar interesse em uma dada rede de usuários pode ser fonte para criação de um meme. Os formatos também variam, desde imagens simples, montagens propositalmente grotescas, quadrinhos e tirinhas. (Torres, 2016).

Logo fica fácil compreender por que os adolescentes gostam tanto de compartilhar *memes* uns com os outros. A facilidade promovida pelas redes sociais e o fato de serem facilmente compreendidos contribui para que uma imagem ou recorte de vídeo se espalhe rapidamente, gerando entretenimento entre os jovens.

### 2.1.1 Exemplos de *memes* populares

Após apresentar o que é o *meme* acredito ser pertinente apresentar ao leitor alguns dos mais populares, alguns mais antigos permanecem sendo usados pelos usuários das redes sociais, e que apareceram nas minhas salas de aula durante minha pesquisa.

Começo com “Garotinha desastre”, a imagem ficou muito famosa no ano de 2008 e sua fama aumentou após vencer o concurso da revista Dave JPG, de acordo com a matéria publicada no site da CNN Brasil em abril de 2021. O *meme* é a imagem de uma garotinha com olhar malicioso em frente a um incêndio. Vale destacar que os *memes* geram curiosidade e muitos protagonistas de *memes* mais antigos são procurados anos depois de seu sucesso. A menina em destaque na imagem foi entrevistada anos depois pelo New York Times, na entrevista, Zoë Roth explica que seu pai pediu que sorrisse diante da cena da casa em chamas, aliás a casa havia sido doada aos bombeiros para treinamento de combate a incêndios. A menina que na época tinha 5 anos, sorriu como o pai havia solicitado, gerando uma fotografia no mínimo inusitada. Mesmo anos depois do sucesso as pessoas seguem fazendo outros memes com o rosto da menina. Na figura 1 temos a foto original que viralizou<sup>2</sup> nas redes sociais, na figura 2 temos uma releitura com outro cenário.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Figura 1: Garotinha desastre



Fonte: A história por trás do meme da menina em frente a incêndio que vendeu por R\$ 2,7 milhões. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-56965395>

Figura 2: Garota desastre com notificação de problema em tela de computador ao fundo.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

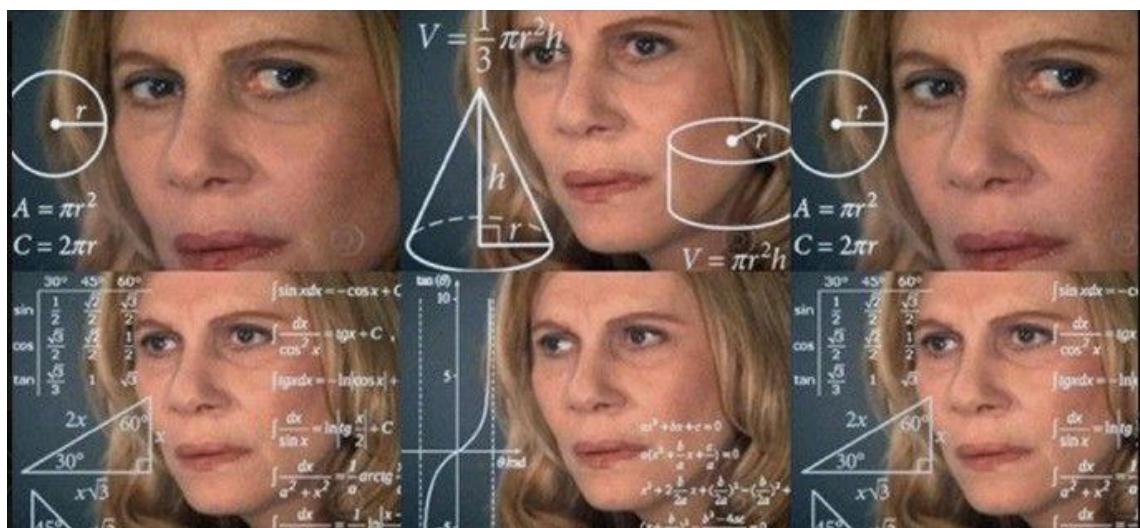


Fonte: <https://www.dicionariopopular.com/disaster-girl-garota-desastre/>

Uma outra característica dos *memes* é o uso de imagens que são cenas de novelas ou filmes. No Brasil nós temos vários *memes* feitos a partir de cenas da novela “Senhora do destino” que foi transmitida em 2004. De acordo com matéria publicada no site Dicionário Popular, “18 melhores memes brasileiros de todos os tempos”, escrita pela jornalista Taysa Coelho, a atriz Renata Sorrah, interpretava a personagem Nazaré Tedesco na novela e seu olhar distante numa cena deu origem ao *meme* “Nazaré confusa”. Nos chama a atenção o fato de a novela ter sido exibida em 2004, mas o *meme* ter atingido sucesso depois de 2016. O *meme* é muito utilizado quando alguém quer expressar que não entendeu algo ou está confuso com alguma situação ou informação.

Figura 3: Nazaré confusa

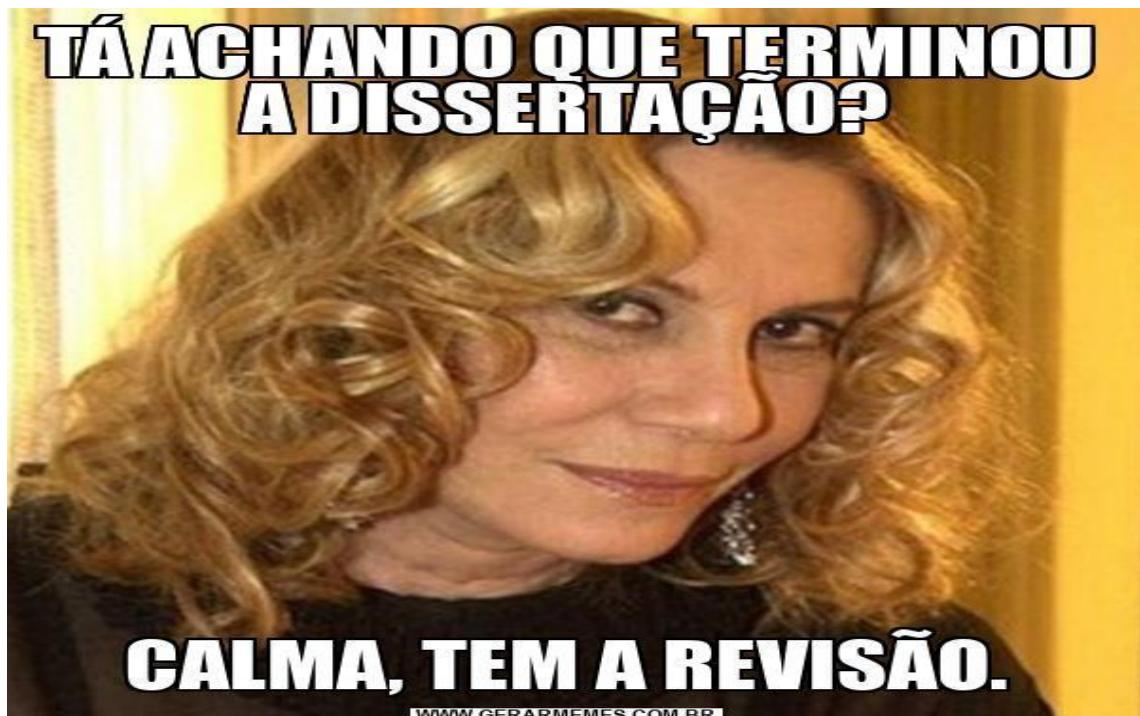
<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).



Fonte: <https://www.dicionariopopular.com/melhores-memes-brasileiros/>

Muitos outros memes foram criados depois desse, e alguns contrastam com a personagem que ficou conhecida como uma grande vilã como na imagem a seguir.

Figura 4: Tá achando que terminou a dissertação?



Fonte: <https://www.gerarmemes.com.br/meme/20250201120232-ta-achando-que-terminou-a-dissertac>

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Como observado nas imagens, os *memes* são feitos de várias formas, tendo como personagens centrais, tanto pessoas anônimas quanto, como pessoas famosas. Além disso percebo que os temas são inspirados em situações comuns, mas que contribuem para ilustrar o que se quer dizer. O uso dos *memes* nas aulas de Arte pode ser um início para quem deseja trabalhar com adolescentes os jogos teatrais.

### **3 AS TECNOLOGIAS E O TEATRO NOS DOCUMENTOS QUE NORTEIAM A EDUCAÇÃO**

Com todos os avanços nas tecnologias e a busca por se adequar à nova realidade que se ampliou após a pandemia de COVID-19, faz-se importante olharmos, mesmo que rapidamente, os documentos que orientam a educação básica e superior no país. Visto que o bom funcionamento do ensino começa com uma formação adequada e continuada dos professores. Para sermos específicos, iremos direto aos pontos que tratam das Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs nos documentos selecionados.

Início abordando o Plano Nacional de Educação, o PNE, no qual trataremos sobre a meta de número 7. E em seguida trataremos da Base Nacional Comum Curricular, a BNCC, visitaremos as competências específicas das linguagens, o componente curricular arte e o eixo temático teatro, alguns objetos de conhecimento e as habilidades a serem desenvolvidas nas etapas da educação básica de 6º a 9º ano, etapa essa em que está inserido o 8º ano grupo em que a proposta pedagógica será aplicada.

O Plano Nacional de Educação, PNE, 2015, apresenta 4 metas que em suas estratégias referenciam o uso da tecnologia e inovação em sala de aula. As metas as quais nos referimos são as de número 7, 9, 12 e 15. Iremos aprofundar o que o PNE diz em sua meta de número 7 nas estratégias de número 12 e 15,

7.12) incentivar o desenvolvimento, selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a educação infantil, o ensino

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

fundamental e o ensino médio e incentivar práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, com preferência para softwares livres e recursos educacionais abertos, bem como o acompanhamento dos resultados nos sistemas de ensino em que forem aplicadas;

7.15. universalizar, até o quinto ano de vigência deste PNE, o acesso à rede mundial de computadores em banda larga de alta velocidade e triplicar, até o final da década, a relação computador/aluno(a) nas escolas da rede pública de educação básica, promovendo a utilização pedagógica das tecnologias da informação e da comunicação; (Brasil, 2014).

O documento aponta como estratégias para atingir a meta de número 7, que trata da melhoria da qualidade da educação básica em todas as etapas de ensino, para elevar o IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) nacional, a utilização pedagógica das tecnologias da informação e comunicação. Logo, observo que não é de hoje que a educação busca se adequar ao uso das TICs. Seja por meio implantação de programas de incentivo a formação continuada de professores na área, (a meta de número 15 trata desta temática) seja por meio de documentos que propõe o uso de recursos tecnológicos e inovadores nas escolas, a meta de número 7 citada anteriormente.

Caminhando um pouco mais pelos documentos que norteiam a educação no país, temos a Base Nacional Comum Curricular, a BNCC, que na área de linguagens apresenta 6 competências específicas para o ensino fundamental, sendo uma delas, a sexta, sobre o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, cabe aqui apresentar as TDIC por completo para maior entendimento,

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (Brasil, 2018, p.65)

Dentro da proposta pedagógica que desenvolvi para aplicar com os estudantes busquei, além de estimular as práticas teatrais, incentivar a utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, para a comunicação e para a pesquisa. Além disso, a proposta já apresenta em si a produção de conhecimento, nesse caso na área do teatro; a produção de projetos e o

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

desenvolvimento coletivo por meio das cenas improvisadas que podem ser criadas pelos alunos.

Antes de prosseguir julgo ser necessário apresentar as principais diferenças entre Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs e as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDICs. Enquanto as primeiras medeiam a informação e comunicação, como os jornais e o rádio, a segunda abrange as ferramentas digitais como os celulares e computadores. Destaco essas diferenças pois, para a elaboração do desenvolvimento da proposta fiz uso, principalmente das TDICs, na busca por material que estivesse adequado para as aulas propostas.

Mergulhando em mais algumas páginas no documento, chego ao componente curricular arte e as competências específicas da disciplina. A sexta competência específica visa que o estudante compreenda as relações estabelecidas pelas linguagens artísticas e as práticas integradas como as que são possibilitadas pelas tecnologias da informação e comunicação, (Brasil, 2018, p. 198). Ao traçar um caminho entre os materiais produzidos no ciberespaço com os jogos teatrais, estou estabelecendo pequenas relações com as práticas artísticas, mas num sentido contrário, no lugar de criar para compartilhar nas redes usaremos a produção das redes para produzir arte dentro da escola. Uma arte que não precisa de compartilhamentos e curtidas de pessoas desconhecidas, mas sim de poucas pessoas conhecidas e dispostas a se aventurar nas práticas teatrais.

Aproximando agora das habilidades apresentadas na BNCC, e que se espera desenvolver com os alunos por meio da unidade temática teatro e dos objetos de conhecimento específicos para a linguagem. São três os objetos do conhecimento para a linguagem teatral: contextos e práticas, elementos da linguagem e os processos de criação. As habilidades contempladas no documento, são aprendizagens que se espera que os alunos desenvolvam em relação a um conteúdo da unidade temática. Apresentamos como exemplo a habilidade de número (EF69AR24) que está relacionada aos contextos e práticas em teatro, descrita na BNCC que tem como objetivo que o aluno possa, reconhecer e apreciar artistas de diferentes nacionalidades, bem como os

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

artistas brasileiros, também buscar conhecer por meio de pesquisas, as formas de produção e divulgação do teatro. (Brasil, 2018, p. 208-209).

Sigo analisando o que dizem os documentos oficiais sobre o ensino de teatro nas aulas de Arte. A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018, p.196), aponta que, “o fazer teatral possibilita a intensa troca de experiências entre os alunos e aprimora a percepção estética, a imaginação, a consciência corporal, a intuição, a memória, a reflexão e a emoção”. No decorrer de elaboração de minha proposta pedagógica, percebi a importância de observar com calma o que nos diz o documento. As atividades elaboradas estão em consonância com que o documento apresenta. Dessa forma estimulando o uso do corpo como ferramenta de produção de cenas e improvisos, respeitando as diferenças existentes no ambiente escolar.

A pesquisa mais atenta nos documentos contribuiu para o entendimento de que as aulas de Arte não são “passatempo” ou descanso de outras disciplinas, mas sim uma disciplina com conhecimento acumulado quem vem sendo trocado com os estudantes. Existem diversos autores que norteiam o ensino de Arte, mais especificamente o ensino de teatro, reforço a importância das leituras que fiz e que como docentes devemos seguir pesquisando. Um dos autores que considero muito relevante para o ensino de teatro na escola é Augusto Boal, dramaturgo brasileiro que contribuiu no cenário teatral, conhecido em diversos países, escreveu aproximadamente 20 livros, sendo estes traduzidos em várias línguas (espanhol, inglês, francês, entre outras). Ficou conhecido por sua obra “O teatro do Oprimido”. O autor apresenta uma visão interessante sobre o efeito do teatro nos espectadores, ele nos diz que “o teatro é uma forma de conhecimento e deve também ser um meio de transformar a sociedade” (Boal, 2006), unir o que os adolescentes acessam na internet com o teatro, de alguma forma pode promover no aluno essa consciência do mundo em que vivem.

Além de Augusto Boal cito Ingrid Dormien Koudela que considero importante para esta pesquisa, em seu artigo “Abordagens metodológicas do teatro na educação” escrito em parceria com Arão Paranaguá de Santana, os autores discorrem sobre o jogo teatral e seu desenvolvimento com crianças,

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

O jogo teatral passa necessariamente pelo estabelecimento de acordo de grupo, por meio de regras livremente consentidas entre os parceiros. O jogo teatral é um jogo de construção com a linguagem artística. Na prática com o jogo teatral, o jogo de regras é princípio organizador do grupo de jogadores para a atividade teatral. O trabalho com a linguagem desempenha a função de construção de conteúdos, por intermédio da forma estética. (Koudela e Santana, 2004)

A escolha pela autora contribuiu para a elaboração da proposta, visto que precisava apresentar aos estudantes o fato de termos regras a serem estabelecidas no momento que iríamos jogar com os *memes*.

Outros autores foram acrescentados a pesquisa no decorrer do desenvolvimento e principalmente após as reflexões que fiz sobre a proposta. Hofman contribuiu para a compreensão de que as imagens são a forma como os estudantes ouvem e contam histórias, Eugênio Bucci me fez pensar em todo o arsenal de imagens que são divulgadas pela mídia com intenções de causar no espectador a ânsia pela necessidade de consumir o que lhes é apresentado. Por fim e acredito serem os autores que contribuíram para a revisão, correção de rota e desejo de reaplicar a proposta, os autores Shiva Massoud e Nazanin Mehraein que trazem a importância de ler as imagens.

#### **4 “LER” OS *MEMES* PARA JOGAR EM SALA**

Como mencionado nas seções anteriores, as redes sociais estão cada vez mais sendo acessadas por crianças e adolescentes. A cultura visual parece ter sido escolhida como a forma primordial de comunicação. São imagens e vídeos de tudo que está à nossa volta. É preciso refletir como os sujeitos consumidores dessas imagens recebem essas informações, como esses espectadores selecionam o que querem ver, Hofman, (2021) apresenta uma reflexão importante em sua pesquisa *Infâncias, cultura visual e consumo: reflexões de pesquisas* em que, quando a principal forma de se contar histórias era por meio de livros, as crianças preferiam aqueles com muitas imagens, atualmente as crianças contam histórias com imagens no Instagram, Snapchat,

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

no Youtube e em diversos outros espaços on-line. A partir das imagens as crianças contam histórias, logo podemos perceber um novo caminho para uso do que é visualizado diariamente por nossos alunos nas redes sociais.

Eugênio Bucci aponta em seus estudos a mudança rápida na sociedade em relação ao uso das imagens. Uma sociedade que dominava a escrita e a palavra passou a se comunicar, a expressar suas ideias e emoções por meio das imagens, dos *emojis* e de tantas outras ‘figurinhas’.

No momento que uso o termo ler as mídias para poder jogar, quero dizer, nesta pesquisa, para ter um olhar criterioso sobre os materiais divulgados nas redes. As raízes do teatro mostram que sempre utilizamos essa linguagem para comunicar e passar adiante suas ideias e experiências cotidianas. Mesmo antes de uma linguagem específica, o homem já jogava, já fazia dos gestos sua forma de contar histórias e narrar uma cena.

Voltando um pouco na história veremos, eu e você leitor, que em diferentes períodos/épocas o teatro foi usado como forma de divulgar uma ideia ou ideologia. Não busco impor nada aos leitores, apenas desejo relembrar as mudanças ocorridas e como essas mudanças estão presentes e se fazem pertinentes na contemporaneidade.

Quando me refiro a “ler” os *memes* para jogar, quero dizer que é preciso selecionar com cuidado, orientando os estudantes a escolherem imagens, textos ou vídeos que valorizem o que há de diversidade na escola. Percebi ao escrever minha proposta que não bastava apenas selecionar os *memes* preferidos dos estudantes, percebi que é preciso ser criterioso, deixar um espaço para que possam falar abertamente de possíveis materiais que não condizem com a realidade dos estudantes ou mesmo que os fazem se sentir ofendidos. Em minhas buscas por *memes* mais populares tive cuidado ao selecioná-los para evitar assim, situações em que pudesse de alguma forma ofender um estudante. Como professora me percebo como uma pessoa que ensina no ambiente escolar muito mais do que a história da Arte ou sobre algum procedimento teatral. Precisamos ouvir nossos estudantes e estimular neles práticas inclusivas e que valorizem a diversidade que existe na sala de aula. “Ler” os *memes* para a prática

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

pedagógica que desenvolvi significa levar para a roda de conversa as imagens que fazem com que o aluno se sinta aceito, incluído, que expressa a realidade em que o adolescente está inserido.

#### 4.1 “LER” MEMES PARA JOGAR?

Para continuar apresentando a proposta sobre imagens e o teatro em sala, precisamos voltar às origens e compreender o que é Jogo, para melhor elucidar o que é o Jogo, entra em cena o teatro nas aulas de arte, mais especificamente os jogos teatrais, mas antes de seguir é preciso falar mais sobre o jogo teatral. Para tanto trago o artigo de Maria Lúcia de Souza Barros Pupo, *Para desembaraçar os fios*, no qual a autora diz:

Os jogos teatrais constituem a versão em língua portuguesa dos *theater games*, nomenclatura atribuída por sua autora, a americana Viola Spolin (1906- 1994), a um sistema de improvisações teatrais visando a uma atuação marcada pela espontaneidade e pelo caráter orgânico.

Além disso, a autora aponta em sua pesquisa que a ideia de jogo teatral está vinculada com a ideia de *play* e de *game*, no primeiro caso, o termo *play*, está pautado na espontaneidade, já o segundo termo *game* refere-se ao jogo com regras. “Assim, a estrutura do jogo constitui o eixo da experiência teatral e, mais exatamente, a noção de regra é eleita como o parâmetro central da proposta de aprendizagem.” (Pupo, 2005). Nos jogos de Viola Spolin, apontados na pesquisa de Pupo, por exemplo, percebemos que existem os jogadores, esses que atuam como personagens dentro de um conjunto de regras estabelecidos pelos atores: Quem, Onde e O quê?

Os jogos teatrais são potenciais para a sala de aula, pois podem contribuir para levar os alunos a conhecerem melhor a si mesmos por meio das práticas do jogo. Também uma qualidade do jogo é favorecer a interação com os demais, a reflexão sobre a realidade em que se vive. Por isso, considero que o jogo também pode ser uma ferramenta para a reflexão sobre o que é consumido nas redes sociais, como uma forma de abrir um espaço de discussão sobre as práticas culturais no ambiente escolar.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Enquanto elaborava minha proposta e ia imaginando o momento de jogar com as imagens ou vídeos selecionados com os alunos, constatei que seria possível que questões surgissem da parte tanto do professor que propõe ou mesmo do aluno.

Ao tomar o meme como ponto de partida para uma dramaturgia do jogo teatral fui refletindo sobre questões, que até podem começar de forma rasa. Entre essas elenquei: quem é a pessoa que produziu o vídeo? Ou qual mensagem a imagem passa e porque me sinto tão interessado e com vontade de dividir com mais pessoas? Ao encenar o vídeo, se pondo no lugar de quem fez, podem surgir outras perguntas, no entanto cada vez mais profundas: Como a pessoa que produziu o vídeo chegou à conclusão de que tal tema seria interessante para seus seguidores? Desde o começo era essa intenção? E quando um vídeo viraliza sem intenção de chegar a tantos *likes* e compartilhamentos, o que acontece com quem produziu? Existem perguntas mais pessoais que podem nascer, mas é interessante que o professor deixe elas virem à tona sozinhas, para que a verdadeira reflexão e crítica aconteçam: eu sou só mais um com o mesmo pensamento de tantos outros?

Essas são algumas possibilidades iniciais com os vídeos/imagens e o jogo teatral. Por esse motivo em minha proposta inseri várias rodas de conversa, percebi que a escuta é fundamental para que os alunos tenham conhecimento do que estão falando e assim possam jogar juntos respeitando a individualidade dos colegas.

É importante ainda falar das questões que envolvem o “estar presente” quando se joga. Diferente de interações nas redes sociais, o jogo propõe que os jogadores estejam de fato presentes de corpo e mente. Cada fala, gesto, movimentação em cena, pode levar a entendimentos que não são proporcionados pelo distanciamento físico de quem interage na rede social. O que aponto aqui é o corpo como meio de expressão sem ser interrompido para gravar a cena novamente, sem passar por efeitos de tela ou qualquer outro ajuste para levar uma determinada mensagem. No jogo realmente precisamos estar presentes e prontos a receber instruções e as informações que levarão a uma ação desencadeando inúmeras outras ações, sem muitas previsões do que

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

vai acontecer, mas contando com o colega para que o próximo passo possa ser dado.

Um outro ponto que deixei muito evidente ao elaborar a proposta pedagógica foi deixar que os alunos improvisassem várias vezes, que se permitissem fazer as coisas de um jeito e depois de outro, que opinassem, que ouçam e que também apresentassem ideias. Acredito que precisamos de espaços para recomeçar quando percebemos que é possível melhorar algum procedimento, é preciso romper com a ideia de que precisa dar certo na primeira vez que se tenta jogar. Assim eles podem observar e tornar a sala um espaço de criação coletiva.

Compreendendo melhor o que é jogo teatral e como ler os *memes*, é possível pensar quais vídeos, ou imagens serão escolhidos e o motivo. Fica muito mais fácil selecionar as imagens e relacioná-las com os jogos. Nesse momento sairemos do mundo virtual e nos perceberemos no mundo real, ao definir com os estudantes quais personagens, objetos, gestos ou falas do vídeo/imagem ou texto serão usados para jogar com os demais.

## 4.2 COMEÇANDO A JOGAR

Quando participei do meu primeiro curso de teatro tive contato com os jogos teatrais. A cada semana um jogo novo era realizado e me provocava. Isso mesmo, provocava! Como estava iniciando me fascinava poder jogar com meus colegas. Eram movimentos do dia a dia repensados, eram folhas em branco que se transformavam em objetos ou músicas que viravam histórias e depois eram encenadas. O jogo é uma atividade que existe na minha vida acadêmica e profissional há um bom tempo e sempre os usei com meus alunos nas aulas de Arte quando ensinava sobre teatro. Usando alguns já conhecidos ou então recriando eles com novas provocações, mas agora do ponto de vista de uma professora. Dessa forma procuro repensar as atividades e explorar com os alunos novas possibilidades dentro do jogo.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

O jogo teatral é uma atividade coletiva com poder de fazer o aluno acessar e usar habilidades que envolvem a cooperação e a reflexão, por meio de propostas que problematizam situações definidas pelo professor, Cardoso, (2020). Além disso, estimula o desenvolvimento da capacidade de tomar decisões. Tais habilidades ultrapassam os limites da escola e da sala de aula, tornando os alunos mais críticos a respeito da sociedade em geral e da comunidade onde vivem. Ao resolver juntos a problemática de uma cena os alunos aprendem a respeitar as diferentes opiniões, se relacionar com os colegas e professores, a usar a imaginação e a criatividade. Cardoso (2020) traz uma importante contribuição “O jogo quando é proposto com determinada intencionalidade é capaz de promover aprendizagens amplas (...)", o termo “amplas” aqui nos leva a pensar as possibilidades existentes ao preparar uma aula com jogos teatrais, quantas questões podem ser discutidas e problematizadas com os participantes. Logo justifica-se a tentativa nesta pesquisa de levar o jogo para as aulas de arte fazendo uso de vídeos e imagens encontradas nas redes sociais.

O que busco demonstrar aqui com o uso do jogo é que podemos estimular os alunos a refletir sobre o que assistem, acessam, a forma como assimilam e as decisões que tomam todos os dias. Além disso, proporciona o contato com os colegas de maneira direta. Com o uso de celulares e acesso às redes sociais muito se tem perdido o contato físico, a presença. O jogo proporciona esse “encontro”, olho no olho, debate, conversa. Além disso, o jogo teatral traz à tona formas de usar o corpo saindo da ideia de apenas decorar um texto e dizê-lo no palco. O produto que é a peça é importante, no entanto pensar o processo pode contribuir para compreensão de frases e gestos utilizados em cena. O corpo é a ferramenta que ator/aluno empresta para dar vida aos personagens, por meio das práticas desenvolvidas em sala com o jogo podemos ir muito mais longe.

A Base Nacional Comum Curricular, a BNCC, em suas competências específicas na área de Arte, apresenta o seguinte sobre as tecnologias da informação e comunicação,

2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações. (BRASIL, 2018, p. 198).

Ainda o documento nos traz a competência de número 5 que aborda os recursos tecnológicos, “Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística”. (BRASIL, 2018, p.198).

Os jogos teatrais em sala de aula, nas aulas de Arte, são uma possibilidade de levar o aluno a analisar diferentes visões, conflitos e discursos apresentados em seu cotidiano, seja na escola ou mesmo por meio das redes sociais. Pensando no que a BNCC apresenta como competências, os jogos teatrais podem trazer grandes benefícios aos alunos, principalmente tornando-os mais críticos e estimulando-os a explorar muito mais a criatividade e imaginação. Junto a essas possibilidades o jogo pode ser explorado levando para sala de aula temas atuais que são apresentados diariamente nas redes sociais, alguns deles são: meio ambiente e preservação, *bullying*, preconceito e o consumo consciente.

Por meio da liberação da criatividade promovida pelos jogos e dramatizações, o teatro colabora para a humanização do indivíduo, fazendo com que sua sensibilidade se aflore, promovendo a reflexão sobre os sentimentos e ações vividas pelos alunos-atores na “pele” de um personagem, e, por fim, propiciando, de alguma forma, o “resgate do ser humano diante do processo social conturbado que se atravessa na contemporaneidade” (KOUDELA, 2005, p.147).

Diante do exposto, convido o leitor agora para uma apresentação mais detalhada acerca da proposta pedagógica que foi elaborada a partir das pesquisas e estudos ao longo dos meus estudos como mestrando.

## 5 REFLEXÕES E POSSÍVEIS DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

A proposta que elaborei foi desenvolvida com base na realidade em que trabalho. Uma escola da rede estadual de Santa Catarina com turmas de ensino fundamental séries iniciais, séries finais e ensino médio. A escola possui o Ensino em Período Integral - EPI - projeto que oferece aos estudantes dois dias

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

em que ficam o dia todo na escola, tendo mais disciplinas que contribuem para o aprofundamento em cada área. Um exemplo é a disciplina de Arte, além dela temos as disciplinas de dança, artesanato, artes plásticas e artes cênicas. Como sou professora efetiva na escola há cinco anos, trabalho a disciplina de Arte da base comum e a disciplina de artes cênicas com as turmas de 7º a 9º ano.

Foi ministrando as aulas de artes cênicas com essas turmas que notei a necessidade de melhorar as atividades e levar propostas atuais, mas que estivessem alinhadas aos conhecimentos já existentes em teatro. No decorrer dos anos lecionando Arte e artes cênicas para as turmas percebi que desenvolveram um gosto especial pelos jogos teatrais.

Sempre busquei formação por meio de cursos presenciais, leituras, especializações e participação em oficinas que nos eram oferecidas por meio das prefeituras ou outras instituições privadas. Tudo que aprendi fui usando em minhas aulas, mas foi com as disciplinas cursadas no decorrer do mestrado que pude perceber o quanto precisava seguir pesquisando, repensando e ajustando minhas aulas. Confesso que ao pensar minha proposta pedagógica possuía um caminho em mente, com a ajuda de meu orientador outros caminhos se abriram e consegui fazer os ajustes certos.

A proposta pedagógica “*O meme como dramaturgia para o jogo teatral na escola: improvisando a partir dos memes*”, formou-se pela necessidade de levar aulas com temas e textos atuais, aliando autores já consagrados no meio teatral e o que as redes sociais nos oferecem todos os dias.

A escolha pelo *meme* se deu por ser algo que se aproxima do improviso e do jogo, algumas cenas, vídeos e textos surgem de situações cotidianas e tão comuns para muitas pessoas. Para poder criar as aulas aprofundei a pesquisa iniciando com dados sobre o uso das redes sociais pela população em geral e mais especificamente pelo público adolescente. Considero importante a coleta dessas informações para que como docentes tenhamos a sensibilidade de olhar o estudante que não possui um celular ou computador para ter acesso aos *memes*. É buscando informações referentes ao público com quem o docente vai aplicar as aulas que será possível formar os grupos de forma que pelo menos um estudante tenha celular ou computador para ajudar os colegas. Além disso,

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

não descarto a possibilidade de usar os recursos tecnológicos existentes nas escolas, seja uma TV, data show ou o laboratório de informática.

Minha proposta pedagógica foi estruturada para ser aplicada numa sequência didática que leva à reflexão do material que será escolhido pelos estudantes, para tal, os estudantes montaram um portfólio com todas as anotações que fizeram ao longo da aula, observações e até materiais que encontrarem em pesquisa e julgarem complementar as atividades.

Apresento a seguir como foi o desenvolvimento das aulas elaboradas na proposta e aponto a importância de como docentes termos um plano A e um plano B, afinal a escola é um espaço em que diversas atividades são desenvolvidas e que muitas vezes ser flexível contribui para o bom andamento das atividades.

## 5.1 PLANO A

Ao começar a aplicação da proposta, que chamarei de plano A não imaginava que um cronograma que parecia tão simples passaria por tantos desafios para ser cumprido.

Inicialmente propus uma reflexão acerca do uso do celular com a turma de 8º ano, turma que tem a disciplina específica de teatro desde o primeiro ano das séries iniciais, nesse momento os alunos deveriam expor suas opiniões sobre uso do celular em especial na escola. Foi um momento de escuta e todos deviam dizer o que o celular representa na vida deles, inclusive foi interessante ouvir a opinião de quem não possuía um celular, e um estudante mencionou que a mãe não concordava com o uso na escola. Num segundo momento abri a roda de conversa me referindo às redes sociais, quem possui, se existe a vigilância dos pais, ou se eles administram livremente, quais redes sociais mais acessam, o que gostam de fazer enquanto estão on-line etc. Foi um momento interessante para a atividade pois a maioria relatou ter redes sociais mesmo não tendo 18 anos, além disso conversam com seus pais sobre o que postam e compartilham com os amigos, mas não há de fato uma vigilância por parte dos responsáveis.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Boa parte dos meninos mencionou que usa o celular para jogos virtuais com os colegas de sala já as meninas gostam para dicas de moda e maquiagem. Para finalizar a primeira etapa pedi que os estudantes fizessem uma pesquisa para compreender o que é o *meme*, como surgiu, quem deu esse nome e quais os mais populares ou o que eles mais apreciavam e o motivo. Os resultados foram interessantes e me fez repensar algumas regras da proposta. Um ponto que me chamou a atenção foi o fato de apreciarem vídeos com temas da vida adulta como a política que foi muito mencionada nas atividades, além disso os estudantes já apresentavam um posicionamento, foi preciso repensar com eles essas escolhas, pois apareceram diferentes pontos de vista o que levou a um debate acalorado entre os estudantes. Ao refletir sobre essa primeira aula, notei que antes de passar a atividade de pesquisa dos memes, teria que delimitar os temas e enfatizar mais a questão de escolha por vídeos e materiais que não levassem a tanta discussão entre eles, pois investimos um longo tempo acalmando os ânimos e que fez desviar do foco central que era se preparar para o improviso.

Optei por dar a eles a liberdade de escolher *memes* que realmente sejam populares em seus grupos. Essa liberdade possuía regras para serem seguidas, no entanto precisei reformular os critérios de escolha e ainda fazer uma conversa explicando que era preciso tomar cuidado com o material selecionado. Considero que, se de um lado desviamos do tema central que era a seleção de material para jogar, por outro ganhamos pelo fato de estimular o diálogo entre eles em especial a escuta atenta do que o colega tinha a dizer. Os estudantes decidiram juntos os temas, mas foi preciso esticar o tempo nas aulas para mudar a rota. Estimulei entre eles a escolha por temas de personagens famosos de filmes, novelas ou desenhos animados, ou de pessoas anônimas e o tipo de *meme*, em formato de vídeos, imagens ou textos escritos. Aqui parei a aula e fiz uma outra sugestão, para que priorizassem temas mais cotidianos, como um tombo, uma fala inusitada numa entrevista ou apresentação de jornal etc.

No segundo momento da proposta pedagógica, que já era a 3<sup>a</sup> aula, pedi a eles que falassem sobre suas pesquisas a respeito dos *memes* e que apresentassem quais escolheram após as sugestões que fiz, percebi que haviam selecionado outros materiais e que haviam acatado as sugestões. Um *meme*

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

que foi selecionado por eles foi o que se refere ao vídeo do “Tio Paulo no banco<sup>1</sup>. O *meme* surgiu após uma mulher levar o tio ao banco para fazer um empréstimo, no entanto o homem estava sem vida. Como a notícia repercutiu pelo mundo e o vídeo gravado por um funcionário se espalhou nas redes sociais, acabou virando *meme* e foi usado como inspiração para diversas releituras, por esse motivo os estudantes acharam engraçado relembrar e escolheram vários vídeos que continham a frase: “você precisa assinar tio Paulo”, frase essa que foi extraída do vídeo original. Outro *meme* que eles selecionaram foi um vídeo antigo em que uma garotinha indignada em uma entrevista, diz a frase “que show da Xuxa é esse?”. O vídeo virou *meme* após o lançamento de um documentário sobre a apresentadora Xuxa<sup>2</sup> 2024. Essa quarta aula foi demorada, pois os estudantes tiveram vários problemas de acesso com a rede de internet da escola e acabamos reunindo os grupos e conversando em sala sobre os materiais, deixei livre para que selecionassem em casa, como tarefa e que levassem na semana seguinte.

Para dar sequência e tentar manter as datas reduzimos o tempo de apresentação sobre os *memes* e pedi que falassem para os colegas de turma o que eles entendiam por jogo teatral, que dessem exemplos ou mesmo que apresentassem algum jogo que já tinham participado e tinham gostado. Foi uma aula muito boa pois relembraram várias aulas realizadas nos anos anteriores em que jogaram, falaram dos improvisos com letras de música, as cenas curtas feitas a partir de nomes de filmes e a adaptação de leituras em que misturavam frases dos livros que estavam lendo nas aulas de literatura. Como a aula fluiu bem um aluno pediu para que os grupos realizassem alguns improvisos como nos anos anteriores. Havia proposto apresentar Augusto Boal para a turma, mas como percebi a vontade deles de improvisar, deixei como tarefa que assistissem o vídeo: Teatro Imagem. Trecho do documentário<sup>3</sup> Augusto Boal e o Teatro do Oprimido. Documentário, Brasil, 2011, 62 min.; COR. Direção: Zelito Viana. A partir do recorte do documentário busquei proporcionar aos estudantes um

---

<sup>1</sup> Disponível em: [https://veja.abril.com.br/coluna/maquiavel/surreal-homem-morto-em-banco-dorio-vira-destaque-em-tabloides-ingleses#google\\_vignette](https://veja.abril.com.br/coluna/maquiavel/surreal-homem-morto-em-banco-dorio-vira-destaque-em-tabloides-ingleses#google_vignette)

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=87Mh6-1mUFc>

<sup>3</sup> Disponível em: [Teatro Imagem](#)

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

momento de análise e busca por semelhanças com o método proposto por Boal no teatro imagem. Outro método de Boal que contribuiu para a produção da proposta, mas que não usei em sala é o Teatro Jornal, percebi grande proximidade entre os *memes* criados a partir de notícias com as propostas do autor. Os atores improvisavam a partir de notícias e no improviso que realizei com os alunos, observei essa semelhança, comentei de forma resumida com eles o que era o Teatro Jornal, mas não aprofundei, pois senti um certo receio de fazer uma cópia ou apenas reprodução do método. Portanto, focamos mais nas imagens, fossem elas em movimento ou estáticas para produção dos improvisos. Considero que a partir dessas discussões os adolescentes já poderiam começar a jogar fazendo uso dos *memes* que escolheram.

Reforço aqui a importância de além de conhecermos as turmas que vamos trabalhar, considerar as atividades extras que acontecem no ambiente escolar, pois a partir da quarta aula de desenvolvimento de minha proposta enfrentei alguns desafios como alunos saindo para ensaiar na fanfarra da escola, viagens de estudos, reuniões pedagógicas, conselho de classe e a escrita do roteiro do espetáculo de Natal que coordeno todos os anos. Por mais que eu tentasse seguir o cronograma da proposta, precisei adaptar várias aulas para o número de alunos que tinha em sala e ainda relembrar após uma semana o que havíamos discutido e feito nas aulas anteriores. Aqui destaco como foi importante as anotações e resumos que fui pedindo que fizessem no decorrer das aulas, com as anotações os alunos que permaneceram em sala conseguiram seguir a ordem das atividades e repassavam o que havíamos feito aos colegas que não estavam presentes.

Quando elaborei esse próximo passo na proposta, imaginei num primeiro momento os estudantes apenas reproduzindo o *meme* se ele fosse um vídeo e os colegas assistindo, dando ideias no final, porém como a escola possui uma fanfarra e depois do mês de setembro os estudantes se preparam para participar dos festivais, alguns alunos muitas vezes não estavam na sala. Por conta do número reduzido de alunos precisamos reformular os grupos com os alunos que estavam presentes. Percebi um certo desânimo nos estudantes, pois como desde o início queríamos que as seleções de grupo e materiais se dessem por afinidade, precisamos encarar a situação de outra maneira. Mais uma vez voltei

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

meu olhar para a proposta e considerei a hipótese de trocar a turma ou aplicar com alunos meus apenas da disciplina de Arte, decidi então iniciar a aplicação com o 6º ano assim que finalizasse com a outra turma. Não desisti do 8º ano, seguimos a atividade e os alunos realizaram os improvisos, percebi neles uma certa decepção por não estarem com seus grupos iniciais e não poder apresentar o que haviam planejado.

Procurei animar a turma, via alguns chateados por não estar nas aulas e outros por não conseguirem completar as ideias definidas pelos grupos iniciais. Deixei também momentos para readaptarem as propostas e criamos um grupo só, assim dei a oportunidade de todos que estavam nas aulas, improvisarem. Como havia poucos alunos acabamos finalizando antes, os *memes* que foram apresentados foram o “tio Paulo no banco” e “que show da Xuxa é esse”. Na apresentação do primeiro *meme* o grupo fez uma paródia do vídeo usando a frase “assina aqui tio Paulo” em que um estudante representava uma pessoa indo assinar um contrato de tratamento odontológico, a inspiração veio de um vídeo divulgado nas redes sociais por uma clínica da cidade em que as assistentes e a secretaria tentam reproduzir o *meme*, mas não conseguem parar de rir durante a gravação. Os alunos brincaram com as frases incrementando com o personagem do tio Paulo levantando e dizendo: “eu não consigo nem sorrir imagina assinar esse papel”. Foi uma apresentação que gerou muito riso, pois surgiram outras ideias. Uma estudante sugeriu que fosse encenado como se o aluno precisasse de autorização para sair da escola e o vigilante estivesse dormindo. A sugestão surgiu porque o vigilante da escola era um homem muito atento e querido pelas crianças, para os estudantes ele jamais dormiria na entrada da escola, mas se isso ocorresse seria algo bem inusitado.

O segundo improviso não gerou tanta empolgação, a apresentação foi feita por um grupo de meninas e os poucos meninos que estavam na sala assistiram. Elas fizeram o improviso do *meme* do jeito original, seguindo vídeo e depois modificaram a frase “que show da Xuxa é esse” para “que aula de educação física é essa?”, uma crítica entre eles por conta da divisão da quadra de esportes da escola. Para finalizar a aula dei um tempo para que fizessem anotações para colocar no portfólio junto com as outras anotações que haviam realizado durante as aulas.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Faço uma reflexão a respeito dos laços de confiança que os estudantes criam uns com os outros. No início de minha pesquisa acreditava que o celular causava o afastamento das pessoas, dos adolescentes, mas essa situação inesperada de não ter todos em sala por conta de outros eventos da escola, me fez perceber que eles trocam muitas ideias, conversam e interagem entre eles com ou sem o celular. Notei que a confiança que têm uns nos outros é tamanha que queriam o colega do grupo original junto, não porque não gostem de quem ficou na sala, mas por pensarem e concordarem com as ideias que organizaram com o grupo de amigos. Além disso, percebi que os improvisos que deram mais certo possuíam alunos que tinham um pouco mais de contato uns com os outros o que fez o improviso fazer sentido para eles bem como, para quem assistia.

Quando finalizei a aplicação com a turma de 8º ano e fui analisando o que aconteceu em cada aula, senti que precisava fazer adaptações e que mesmo eu tendo me preparado com o cronograma de aulas ainda assim imprevistos aconteceram. A escola é um espaço dinâmico e percebo a importância de sermos flexíveis e não desanimer diante de situações que cruzam nossas aulas, de certa forma aprendi a improvisar com meus alunos para poder concluir a atividade.

Por fim, combinei com a turma que no ano seguinte faremos as atividades novamente no primeiro semestre, para que possamos acompanhar o processo de forma mais completa e já preparados para os imprevistos.

## 5.2 O PLANO B

Como dito anteriormente, eu queria poder finalizar a aplicação da proposta do começo ao fim. Decidi aplicar com o 6º ano, com o tempo um pouco limitado pois logo começáramos a organização do espetáculo de Natal que acontece todos os anos sob minha direção. Expliquei aos alunos que deveriam fazer anotações de nossas aulas e guardar em suas pastas para que no final pudéssemos analisar e apontar o que poderíamos melhorar e o que havia ficado bom.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Comecei abrindo uma conversa sobre o celular e as redes sociais, pedi que anotassem o que mais gostavam de fazer quando estavam com seus aparelhos em mãos. Para aqueles que não possuíam celulares pedi que escrevessem se sentiam falta de ter um ou se não fazia diferença. Quando li o que haviam escrito a maioria disse que gostava de jogar ou passar horas vendo vídeos de pessoas testando produtos. Os poucos que não tinham celular disseram que queriam ter, mas que os pais não dariam por conta das condições financeiras.

Na segunda aula pedi que formassem os grupos, dessa vez pedi que fossem grupos variados evitando as afinidades, pois caso ocorressem imprevistos evitaria o que aconteceu com a outra turma. Percebi ao fazer essa escolha que o 6º ano era bem misto e uma turma em que quase todos tinham afinidades entre si. Depois fiz uma conversa sobre o uso das redes sociais por adolescentes e como isso poderia afetar sua aprendizagem, muitos concordaram ao longo da conversa e disseram que se distraiam e quando percebiam haviam ficado horas no celular. Depois pedi que os grupos começassem a escolher os *memes* preferidos. Uma outra forma que apliquei foi deixar que eles usassem diferentes espaços da escola para se organizar, a escola possui uma sala para as atividades de Arte, mas é muito pequena e também serve como espaço para guardar tintas, folhas, violões, cartolinhas e outros materiais utilizados na disciplina, por esse motivo dei que usassem o campo, o pátio e até o pequeno bosque para que pudesse se organizar.

Quando eu passava nos grupos para saber como estava a seleção de material percebia que todos se divertiam com as escolhas, alguns pediam ajuda pois queriam algo diferente do que os demais estavam selecionando. Os três grupos formados selecionaram vários *memes* e por fim optaram pelos seguintes: Felca e a base da Virgínia, um *meme* que fez sucesso quando o rapaz Felca<sup>4</sup> comprou o produto, que é uma base, para testar e exagerou ao passar no rosto, usando a frase “está certo isso? Não tá natural”. O segundo *meme* repetiu a seleção de um dos grupos do 8º ano que foi, “que show da Xuxa é esse?” e o terceiro selecionado foi a frase “calma calabreso”.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.tiktok.com/@metropolesoficial/video/7234147226551995653>

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Após a escolha deixei os grupos se organizarem para poder apresentar, no último instante um grupo pediu para trocar o “calma calabreso” e usar o *meme* intitulado “cadeirada”<sup>5</sup> o vídeo se tornou sucesso após um debate político em que um candidato joga a cadeira no candidato adversário.

O primeiro grupo a apresentar usou o *meme* da base da Virgínia. Os alunos estavam tão empolgados que uma aluna usou tinta guache para representar a base, o que gerou muitos risos por conta de ter escolhido uma tinta azul. Quando o grupo terminou a apresentação e a aluna foi lavar o rosto, os colegas brincaram supondo que a base da Virginia pudesse ter sido feita de tinta guache e a colega poderia não conseguir tirar a tinta azul do rosto. A apresentação do primeiro grupo gerou vários trocadilhos na sala como o mencionado anteriormente e quando a aluna voltou do banheiro com o rosto limpo um colega usou a frase que Felca usa no vídeo, “não tá natural”, o que fez a turma rir muito e anotar possíveis improvisos posteriores.

O segundo *meme* encenado foi o da “cadeirada”, o grupo decidiu fazer duas apresentações, uma com a versão igual à do vídeo original e a outra, que foi um tanto criticada pelos colegas, colocava a situação da cadeirada em que um aluno encenou a mãe jogando a cadeira no filho por ele responder grosseiramente para ela. Após esse grupo apresentar tivemos que deixar o terceiro grupo para a semana seguinte pois havia encerrado a aula. Todas as aulas eu anotava as impressões em meu caderno, uma observação que chamou a atenção foi o improviso com a “cadeirada”, os colegas criticaram o grupo dizendo que a mãe não jogaria a cadeira no filho e que a tentativa de fazer piada havia sido ruim. Refleti sobre essas observações para fazer uma reflexão com eles na aula seguinte.

Na semana seguinte já entrávamos na terceira aula, precisei acelerar as atividades pois já estava chegando o momento de organizar os ensaios do espetáculo de Natal, para dar conta usei as duas aulas de arte e pedi para a professora de ciências se ela poderia “emprestar” uma aula para finalizarmos. Como a colega aceitou pude finalizar mais tranquila a aplicação da proposta com os estudantes. No entanto foram aplicadas 3 aulas num mesmo dia o que

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wuKI0VTbBPs>

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

considero não ter contribuído para a qualidade dos resultados. Acredito ser importante o intervalo entre as aulas para que os estudantes possam repensar suas ideias ou mesmo buscar mais inspirações.

Ao entrar na sala pedi que pegassem suas anotações e colocassem em cima da carteira, iríamos conversar sobre o que havia sido produzido até ali. O grupo que não havia apresentado estava ansioso e queria apresentar, pedi que esperassem e tivessem paciência afinal precisamos ajustar os pontos. A turma era bem-falante e todos queriam apresentar suas anotações, e para ganhar tempo fui indicando leitores de forma aleatória. Todos mencionavam que haviam gostado do improviso sobre a base da Virginia, mas que o da cadeirada poderia melhorar. Pedi a turma o que achavam de o grupo que apresentou o *meme* da cadeirada reapresentar com a ajuda de todos, o grupo concordou e aceitou as sugestões. Dei 15 minutos para que se organizassem, sugeri que o improviso não precisava ser igual ou que poderiam colocar outros elementos, depois de um tempo sem conseguir decidir o grupo optou por fazer trocadilhos com a palavra cadeira ou cadeirada. O resultado foi uma cena em que uma aluna entrevista o aluno que interpretou o candidato que jogou a cadeira e pergunta se ele é agressivo, ele responde que só as vezes, ela olhava assustada e ele respondia é brincadeira, destacando o final da palavra brin...cadeira. A turma gostou do resultado e seguimos para o último grupo.

Na terceira apresentação o grupo apresentou o *meme* no formato original, percebi que o grupo era mais tímido e não queria muitas sugestões, para não forçar encerrei essa parte da atividade e pedi que anotassem suas ideias no papel, que escrevessem se durante a apresentação dos colegas alguma ideia surgiu e sentiram vergonha de falar na frente dos colegas, poderiam anotar que eu iria ler mais tarde. Foi com essa apresentação que entendi a pressa das meninas em apresentar, por serem mais tímidas elas queriam participar, mas sentiam receio de receber algum tipo de crítica.

Na aula seguinte que foi emprestada da professora de ciências, perguntei se eles lembravam de Augusto Boal, a maioria não lembrava. Essa foi uma observação que fiz ao anotar em meu caderno, a turma do 8º ano já era acostumada com o nome Boal, mas o 6º por não ter um aprofundamento em

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

teatro por um tempo maior, não se lembravam ou não conheciam. Como não são todas as salas que têm internet precisei levar a turma para outra sala (nas salas do ensino médio temos lousa digital) e mostrar o vídeo sobre o teatro imagem para eles. O vídeo usado foi o mesmo que passei para o 8º ano (Augusto Boal e o Teatro do Oprimido. Documentário, Brasil, 2011, 62 min.; COR. Direção: Zelito Viana). Após assistir o vídeo fizemos uma conversa e pedi para que me dissessem se percebiam alguma semelhança com o improviso que fizemos com os *memes*. A turma apontou que sim, mas com a diferença de serem vídeos em sua maioria e não imagens estáticas como no documentário sobre Augusto Boal. Antes de retornar para a sala mostrei os *memes* garotinha desastre e Nazaré confusa para a turma, todos conheciam e já haviam utilizado em algum momento.

Voltamos para a sala e pedi que misturassem os grupos e os *memes*, agora era hora de misturar frases e movimentos criando novas cenas. Senti que ter utilizado duas aulas seguidas mais a de ciências cansou os alunos então para poder finalizar tornamos a turma um grupo só e os que queriam atuar foram para frente. Começamos a propor a ideias na hora sem combinar nada previamente. A aluna que havia feito a cena com a tinta guache pediu para ser o mesmo personagem, mas dessa vez queria passar a base em alguém, o menino que fez o candidato que levava a cadeirada sugeriu que fosse um salão de beleza, que a cliente ficasse feia e desse uma cadeirada na maquiadora. Antes de se organizar para o improviso os alunos decidiram que a personagem da cliente era a Xuxa e que as fãs a veriam com a base da Virginia, mas não deveriam gostar do resultado achando-a feia e a cena finalizava com uma adaptação da frase “que show da Xuxa é esse”. Aqui cabe uma observação, em todas as turmas tenho alunos que não se identificam com o palco ou apresentações em público, então como forma de incluir outras habilidades desses estudantes no teatro, sugeri que alguns se ocupassem, ajudando a elaborar a cena, desenhando possíveis cenários e até escolhendo músicas para efeitos sonoros durante a apresentação.

Durante a escolhas dos *memes* que seriam misturados os alunos riram muito, algumas opções de frases ou gestos não pareciam boas ou levavam a

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

cena para outros sentidos. Além disso, notei que os alunos queriam o ver o que iria acontecer, estavam dispostos a produzir aquele improviso.

Decisões tomadas tínhamos então o grupo disposto a encenar, percebi alguns mais empolgados outros nem tanto. Os mais desinibidos estavam na frente marcando seus lugares e pegando cadeiras para improvisar um salão. A aula estava quase acabando quando os alunos apresentaram a última cena.

Descrição da cena: A personagem da Xuxa entra na sala e pede para ficar linda pois tem um show a noite. A menina dona do salão sugere a base da Virginia e começa a passar no rosto da cliente (a aluna que fez a personagem da Xuxa não aceitou que passassem tinta guache em seu rosto, respeitamos sua decisão), um outro aluno que fazia o repórter vem se aproximando e as fãs atrás dele. A turma riu quando o menino tropeçou numa cadeira, foi um acidente que deu certa graça para a cena. Quando a personagem da Xuxa se levantou e olhou no espelho (que era um livro improvisado) ela soltou a frase, “não tá natural”. A aluna que fez a personagem ficou totalmente diferente da Xuxa, ela tentou acrescentar um ar de esnobe à personagem, mas acabou indo para o sentido de alguém que não tem conhecimento sobre maquiagem ou de como se arrumar para um evento, detalhe que acabou deixando a cena com um ar muito divertido. Então as fãs tentaram ver o resultado e a personagem que fez a Xuxa jogou beijos enquanto as meninas gritaram “que base na Xuxa é essa?”. A personagem da Xuxa fez expressões parecidas com as do jovem Felca e fazia gestos e caretas como se pedisse a opinião do público, se estava bom ou ruim o resultado.

Terminamos a cena e conversamos um pouco antes de tocar o sinal, mais ideias vinham à mente, mesmo cansados os alunos estavam contentes por ter terminado. Eu confesso que sentia que havia pontos a serem corrigidos, uns em relação ao número de aulas outros relacionados mais uma vez aos imprevistos. Percebi ao traçar o plano B que era possível ir mais além com a proposta, algumas coisas saíram dos trilhos, mas outras surgiram para completar as atividades. Como professora das turmas senti que criamos momentos de aprendizado, os imprevistos vieram para nos ensinar a driblar eles e seguir a diante.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Não conseguimos aprofundar nas conversas finais sobre cada aula e seus resultados, mas pedi que guardassem suas anotações, pois em 2025 retornaremos a proposta e juntos faremos os ajustes necessários. Sugiro fazer juntos pois, gosto de ouvir os alunos, não que eles devem fazer o que querem, mas a opinião deles deve ser considerada no processo. Senti que para apresentar resultados mais completos os ajustes são necessários.

Cabe ainda uma observação que veio de meu orientador quando conversávamos sobre a aplicação. Relatei a ele os desafios enfrentados com datas, saídas de alunos e o tempo curto, mesmo com tudo isso consegui aplicar a proposta, mas sentia que algo não havia ficado completo. Foi relembrando as aulas que percebemos a falta da leitura de imagem antes de improvisar com os estudantes. Com receio de não aplicar todas as aulas, eu diminuí o tempo das etapas de escolha e conversa sobre os *memes* e foi aí que acredito ter perdido detalhes que poderiam enriquecer o improviso dos estudantes.

### 5.3 FALTAVA ALGO

No decorrer da elaboração de minha proposta acreditei muito que selecionar e ler os *memes* seria suficiente, no entanto percebi ao iniciar as atividades, que algo não ia muito bem. Levei um bom tempo para tirar a atenção dos improvisos e perceber que os estudantes precisavam ler as imagens antes de jogar.

Exatamente, foquei em selecionar materiais inclusivos, que não ofendessem os colegas ou materiais que não fizessem apologia à violência. No entanto, faltou um olhar mais atento em relação a leitura de imagens. Com as indicações de meu orientador conheci o material intitulado *Da imagem à performance: dramaturgia para performances baseadas em imagens*, de Shiva Massoudi e Nazanin Mehraein, foi por meio dessa leitura que consegui perceber os pontos que precisavam ser fortalecidos em minha proposta para no futuro realizar uma nova aplicação.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Ao elaborar minha proposta tinha como desejo aliar o que chega aos estudantes por meio das tecnologias, com o teatro de improviso que já conheciam. Massoudi e Mehraein apontam em seu artigo que “O uso de novas mídias, como a fotografia, vídeo etc., em uma forma de arte como o teatro, mostra que os métodos de ensino dos campos artísticos precisam ser revisados”, ainda em seu artigo apontam que hoje diferentes tipos de arte se misturam, logo percebo que a proposta buscava essa mistura, no entanto seguindo a leitura do material, notei que havia me dedicado a escolha das imagens, mas não havia me dedicado a leitura detalhada dessas imagens.

Ao seguir pesquisando o material e revisando minha proposta encontrei mais informações que demonstram a importância de estimular a leitura de imagens com os estudantes. Os autores apontam que a imagem conecta as pessoas e que as mídias tornaram a imagem “o canal mais forte e mais próximo de comunicação do mundo” (Massoudi e Mehraein). Portanto para os autores a produção de imagens e a leitura delas são importantes, tanto para quem produz como para o espectador. Em minha proposta havia a busca por imagens que fossem importantes no cotidiano dos estudantes, porém percebi que ao propor com os alunos a seleção, focamos apenas nos mais populares e mais compartilhados por eles, mas não observamos atentamente o significado da imagem para além da mensagem como *meme*.

Ao levar o *meme* para sala de aula é necessário que os alunos não só escolham pela afinidade que tem com o tema, mas também que façam a leitura da imagem. Em seu artigo os autores acima citados, (Massoudi e Mehraein), apresentam três passos para aprender a ler imagens. No primeiro passo os autores sugerem a “*leitura natural ou a leitura visual básica*” (grifo dos autores), sem fazer associações com outros significados, mas lendo a imagem como ela é, observando as formas, cores, linhas. O segundo passo trata de eliminar os temas e símbolos.

Faço uma reflexão aqui referente ao momento que decidi que uma das regras da proposta era que os *memes* escolhidos não poderiam retratar a violência, no entanto o *meme* da cadeirada era um *meme* que apresentava violência. Repenso agora e aponto que a partir da leitura de imagem poderíamos

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

ter mais materiais para os improvisos, bem como poderíamos ter saído um pouco da comédia e do riso e caminhado por temas que precisamos abordar no ambiente escolar, como é o caso da prevenção a qualquer tipo de violência. Reforço essa reflexão pois, o último passo da leitura de imagens proposto pelos autores leva a essa compreensão a partir do significado das imagens.

O terceiro e último passo é sobre o significado da imagem, assim os autores sugerem, “O que acontece lá? Existe alguma história que sabemos sobre a nossa vida também? Aqui está a nossa zona de segurança à medida que obtemos mais conhecimento”, (Massoudi e Mehraein).

Ler as imagens selecionadas pelos estudantes vai transformar a imagem do *meme* em texto dramático para o improviso, indo além do recorte utilizado como *meme* para compreender a mensagem gerando assim material mais rico para que possa propor o jogo, bem como o debate posterior.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com a finalização da redação da proposta pedagógica a ser desenvolvida com os estudantes e a aplicação em minhas aulas, percebo o quanto a pesquisa me fez amadurecer em muitos aspectos, em especial na forma de interagir com os adolescentes e levar os jogos teatrais para sala de aula a partir dos temas que mais interessam a eles. As trocas com os demais colegas de mestrado ao longo do cumprimento dos créditos e nas conversas sobre nossas pesquisas nos corredores da UDESC, serviram para enriquecer minha busca por material e formas diferentes de trabalhar a proposta em minhas aulas como professora da rede pública estadual de Santa Catarina. Isso me fez ver melhor o processo e dar um passo atrás, mas não de forma negativa, mas como forma de observar tudo que produzi e poder alinhar os pontos, ajustar a rota e desacelerar, isso mesmo, desacelerar. A ideia de ir mais devagar e com mais cautela, me preparar para ouvir mais o que os jovens têm a dizer, tudo isso foi moldando a proposta.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

No início sentia uma certeza absurda no que pretendia desenvolver como proposta e de como seriam os métodos para aplicação, no entanto percebi que havia muito a aprender, em especial precisava pesquisar da maneira correta, buscar textos de autores como Ingrid Koudela e Augusto Boal ajudaram muito em minha prática. Nas reuniões de orientação notei que poderia explorar formas de pesquisa para experimentar modos que me permitissem sair de um ciclo vicioso no qual me encontrava, pois estava lendo apenas textos que já usava há muito tempo em minhas aulas, o que me fazia não progredir. O mestrado me permitiu conhecer outros materiais, outras formas de desenvolver processos criativos e conceitos que passaram a fazer mais sentido em meu cotidiano como professora de teatro. Os autores que pude conhecer neste processo, e as leituras que fiz no cumprimento dos créditos, fizeram surgir novas possibilidades para o desenvolvimento e aplicação da proposta.

Com toda a formação durante o período do mestrado, em meio a dúvidas e muitas perguntas, fui desenvolvendo minha proposta pedagógica. Compreendo agora o quanto importante é dar espaço para que os estudantes possam trocar ideias em sala durante o desenvolvimento das atividades. Não só chegar e ir direto ao ponto, apenas jogar com um tema de maneira engessada, mas deixar momentos para digressão, termo esse que conheci nas aulas do mestrado e que hoje utilizo muito quando quero “sair da caixa” e pensar diferente, buscar inspiração. Desacelerar ao longo da pesquisa foi muito importante, pude perceber os detalhes, detalhes na escrita, na leitura, na escolha das imagens para compor a proposta pedagógica. Porém não poderia desacelerar em demasiado, afinal havia um prazo a ser cumprido, e quando estamos envoltos no que gostamos as horas e os dias voam. Dois anos passaram como passa uma aula de teatro gostosa de 45 minutos.

Minha proposta pedagógica, “O meme como dramaturgia para o jogo teatral na escola: improvisando a partir de memes” é uma pesquisa que nasceu para reunir aquilo que eu identificava como o interesse dos estudantes, com o jogo teatral. Além disso, eu esperava que isso fosse uma forma de ajudar os professores que trabalham teatro, já seja em escolas públicas ou privadas. Da mesma forma esta proposta foi elaborada para atender a realidade das escolas,

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

contribuindo para aquele/a docente que quer explorar o diálogo com a cultura das mídias em seu ambiente de trabalho.

Como em minha proposta pedagógica a matéria prima para o improviso é o meme, e este vem se atualizando a cada dia com novos vídeos e textos, as experiências serão sempre com material atual e do interesse do grupo que jogar. Por esse motivo, destaco a importância de ouvir os estudantes, de dar a eles momentos maiores para escolher e trocar ideias acerca do material que irão selecionar para jogar com os colegas e professores. Sugiro ainda que o professor que desejar replicar a proposta acrescente um tempo específico para trabalhar a leitura de imagem com seus estudantes, será de grande ajuda para os improvisos.

Ao longo da escrita da proposta observei que precisava de um modelo para registro de cada aula que fosse desenvolver, optei pelo modelo de portfólio assim os estudantes poderiam guardar todos os materiais que fossem desenvolvendo, fossem mapas mentais, resumos das atividades, rascunhos, recortes ou materiais impressos com textos escritos por eles ou mesmo pesquisas sobre memes, jogos teatrais e biografias de autores diversos. Acredito que o portfólio serve como base para uma avaliação do quanto estão crescendo no fazer teatral, dessa forma conseguem, de fato, observar seus pontos fortes e fracos.

Um outro ponto que redescobri no desenvolvimento da proposta pedagógica foi que ao preparar as etapas para aplicação enfrentaria possíveis resistências por parte de alguns alunos, então seria necessário pensar em como levar o teatro para a sala de forma que esses possíveis alunos também pudessem participar. E foi aí que precisei ajustar a rota, afinal nem todos desejam atuar, mas talvez queiram produzir o texto, ou quem sabe ficar com a parte de registro das atividades, dirigir as cenas e trocas de personagens, quem sabe elaborar uma maquiagem improvisada, um figurino ou pequeno cenário. Acredito que com esses ajustes na proposta todos poderão contribuir com as atividades, tendo sua individualidade respeitada e expressando suas ideias para os demais.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

Os desafios que se apresentaram no decorrer da elaboração da proposta e na aplicação dela me levaram a refletir no quanto nós professores nos dedicamos e estamos sempre prontos com um plano B, para enfrentar os imprevistos que surgem no ambiente escolar. Desde feriados, projetos que envolvem viagens com estudantes, até festivais e competições escolares, nem sempre é possível atingir os objetivos por completo ou com todos os estudantes. Porém, esses imprevistos, como previstos no calendário escolar, não podem ser motivo para desanimar, acredito muito que ajustes e adaptações podem ser feitos, mas nós docentes precisamos estar sempre animados para lidar com essas situações.

A escola é um espaço de diversidade e como professores precisamos pensar nessa diversidade, por esse motivo acredito muito no quanto amadureci ao longo dessa pesquisa. Deixei da ideia da certeza e caminhei por uma estrada de desafios e busca por conhecimento que adquiri como acadêmica de mestrado. Pude revisar minha proposta e dar um passo atrás, como dito anteriormente, mas um passo que me fez caminhar outros vários para frente na busca por adequações na proposta pedagógica. No entanto, toda a pesquisa tem norteado meu trabalho como docente na rede estadual de ensino de Santa Catarina. Com a Lei nº 15.100 novas formas de levar o *meme* para sala de aula surgem, por meio de exercícios de escrita, leituras de imagem e redações. Espero que minha proposta possa ser um início para mais pesquisa entre professores.

Finalizo este texto retomando o que apontei no início: a lei que restringe o uso de celulares não invalida meu esforço, mas pede uma reflexão sobre como seguir dialogando com o celular como elemento central na cultura dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. **Pesquisa mostra que 95% das crianças e adolescentes acessam a internet.** Brasília: 2023. Disponível em:<<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-10/pesquisa-mostra->

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

[que-95-das-criancas-e-adolescentes-acessam-internet](#). Acesso em: 23 de março de 2024.

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. Rio de Janeiro: Editora civilizações. 9<sup>a</sup> ed. 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 04 de maio de 2024.

BRASIL. **[Plano Nacional de Educação (PNE)]**. Plano Nacional de Educação 2014-2024 [recurso eletrônico]: Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências. – Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014. 86 p. – (Série legislação; n. 125)

BUCCI, Eugênio. **A superindústria do imaginário**. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

CABRAL, Beatriz. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Ed. Hucitec: Edições Mandacaru, 2006.

CARDOSO, Fernando Antônio Perina. **Jogos teatrais na escola: aprendizagens em cena**. São Paulo, 2020.

HOFMAN, Adriana. **Infâncias, cultura visual e consumo: reflexões de pesquisas**. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO – Rio de Janeiro (RJ), Brasil. Cad. Cedes, Campinas, v. 41, n. 113, p.56-64, Jan. - Abr., 2021.

KOUDELA, Ingrid. **Abordagens metodológicas do teatro na educação**. Revista científica, SÃO LUÍS, V.3, N.2, dezembro de 2005.

JANIASKI, F. (2020). **Process Drama e suas possíveis formas de desenvolvimento**. OuvirOUver,16(2), 436-450. Disponível em: <https://doi.org/10.14393/OUV-v16n2a2020-53831>. Acesso em: 19 de maio de 2024.

MASSOUDI, Shiva; MEHRAEIN, Nazanin. Da imagem à performance: dramaturgia para performances baseadas em imagens. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 20, p. 215–236, 2019. DOI: 10.5965/2595034701202019215. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701202019215>. Acesso em: 9 fev. 2025.

MORAES, Camila Borges; SANTOS, Carina Carmo; PEREIRA, Sheila Freitas. **Revisitando a proposta triangular na concepção e prática do arte/educador**. Universidade Federal do Amapá. Macapá: 2018.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. **Para desembaraçar os fios.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Revista Educação e Realidade, 2005. Versão online ISSN: 2175-6236.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico.** São Paulo: Perspectiva, 2018.

SILVA, Everson Melquiades Araújo; ARAÚJO, Clarissa Martins de. **Tendências e concepções do ensino de arte na educação escolar brasileira.** In: 30<sup>a</sup> REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 2007, Caxambú, MG. GE01 – Educação e Arte [...]. [S. l.: s. n.], 2007.

SOUZA, Miguel. **"Memes".** Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/memes.htm>. Acesso em 11 de agosto de 2024.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais para a sala de aula:** Um manual para o professor. Trad. Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2008. Disponível em:<[https://www.uern.br/controledepaginas/forma%C3%A7%C3%A3o%20art%C3%ADstica%20e%20pedag%C3%B3gica/arquivos/5247jogos%20teatrais%20na%20sala%20de%20aula%20viola%20spolin%20compactado%20\(1\).pdf](https://www.uern.br/controledepaginas/forma%C3%A7%C3%A3o%20art%C3%ADstica%20e%20pedag%C3%B3gica/arquivos/5247jogos%20teatrais%20na%20sala%20de%20aula%20viola%20spolin%20compactado%20(1).pdf)>. Acesso em: 02 de junho de 2024.

TORRES, Tom. **O fenômeno dos memes.** Cienc. Cult. vol.68 no.3 São Paulo July/Sept. 2016. Acesso em 31 de janeiro de 2025. Disponível em: <[http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0009-67252016000300018](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252016000300018)>.

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).

**ANEXO****Proposta pedagógica**

<sup>1</sup> Dados do IBGE divulgados em agosto de 2024 apontam que, “em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet” (Agência IBGE notícias, agosto de 2024).