



Universidade de Brasília – UnB  
Instituto de Artes – IdA  
Departamento de Artes Cênicas – CEN  
Programa de Pós-Graduação em Arte – PPG-ARTE  
Mestrado Profissional em Artes – PROFARTES

**TECNOLOGIA E ENSINO DE TEATRO:  
Diálogos para além da sala de aula**

**Jailson Araújo Carvalho**

Brasília  
2017

JAILSON ARAÚJO CARVALHO

**TECNOLOGIA E ENSINO DE TEATRO:**

**Diálogos para além da sala de aula**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Arte.

Orientador: Prof. Dr. José Mauro Barbosa Ribeiro.

Linha de pesquisa: Abordagens Teórico-Metodológicas das Práticas Docentes.

Área de concentração: Artes Cênicas.

Brasília

2017

Universidade de Brasília – UnB  
Instituto de Artes – IdA  
Departamento de Artes Cênicas – CEN  
Programa de Pós-Graduação em Arte – PPG-ARTE  
Mestrado Profissional em Artes – PROFARTES

JAÍLSON ARAÚJO CARVALHO

**TECNOLOGIA E ENSINO DE TEATRO:  
Diálogos para além da sala de aula**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Arte, linha de pesquisa: Abordagens Teórico-Metodológicas das Práticas Docentes, área de concentração: Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. José Mauro Barbosa Ribeiro

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. José Mauro Barbosa Ribeiro – Orientador  
PROFARTES/PPG-ARTE/CEN/IdA/UnB

---

Prof. Dr. Paulo Sergio de Andrade Bareicha – Membro  
FE/UnB

---

Profa. Dra. Fernanda Pereira da Cunhas – Membro  
EMAC/UFG

---

Prof. Dr. Soraia Maria Silva – Suplente  
PPG-ARTE/CEN/IdA/UnB

Aprovado em 08/12/2017

À minha mamãe, Joanita de Araújo Carvalho  
(*in memoriam*), que me abraça e me conforta  
até hoje.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida e pela inteligência.

Ao meu orientador, professor Dr. José Mauro Ribeiro Barbosa, pela confiança durante todo o processo de pesquisa e pelo encorajamento na luta pelo ser docente.

À minha família: papai, mamãe (*in memoria*), meus irmãos, pela paciência comigo nos momentos de dúvida e de medo.

Às amigas professoras, Ariane Fernandes e Marileuza Dantas, por estarem ao meu lado nos momentos difíceis da minha vida acadêmica e por sempre me incentivarem a ser um professor melhor.

Ao amigo, Dr. Moacir Natercio Ferreira Junior, por todas as palavras de conforto nestes dois anos de pesquisa, por sempre dizer o quanto meu trabalho é importante para a escola onde trabalho.

Ao professor e amigo Sérgio Elias, por me ajudar nas loucuras teatrais realizadas na escola e por sempre afirmar que o teatro é algo transformador na vida dos estudantes.

Aos colegas de trabalho no Centro Educacional 104 da Região Administrativa (RA) do Recanto das Emas, Distrito Federal, pela paciência comigo.

Aos meus estudantes, que sempre estiveram ao meu lado, por acreditarem no meu sonho e por se dedicarem as aulas de Artes.

Aos estudantes do Recanto em Cena Cia de Teatro: Daniel Miranda, Gabriel Rodrigues, Katheleen Guedes, Kevin Guedes, Fabiylly Oliveira, Melissa Rodrigues, Rebeca Freitas, Rodrigo Oliveira, Salete de Sá, Tiago Leal, Thiago Ramos, Lucas Ferreira, Milena Andrade, Stephanie de Paulo e Dhean Karley; por todos os momentos que vivemos em 2017 proporcionados pelo teatro.

Aos meus “filhos de coração”: Gabriel Rodrigues, Guilherme Henrique, João Rodrigues, Matheus Vasconcellos, Milton Lacerda e Wezer Eduardo, por todo amor, carinho, cada abraço, e por estarem ao meu lado tanto nos momentos alegres e como naqueles bem difíceis.

Ao Programa de Mestrado Profissional em Artes (PROFARTES) e à banca de avaliação: professor Dr. Paulo Bareicha (Faculdade de Educação/Universidade de Brasília – FE/UNB) e a professora Dra. Fernanda Cunha (Escola de Música e Artes Cênicas/Universidade Federal de Goiás – EMAC/UFG).

## RESUMO

CARVALHO, Jailson Araújo. **Tecnologia e ensino de teatro: diálogos para além da sala de aula**. 2017. Dissertação (Mestrado em Arte) – Mestrado Profissional em Artes, Programa de Pós-Graduação em Arte, Departamento de Artes Cênicas, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília.

O presente estudo teve por objetivo investigar a tecnologia como alternativa para o processo de experiência estética teatral no Ensino Médio. Com o evidente avanço nas novas tecnologias, é possível perceber que o processo de ensino e aprendizagem não acompanha tal evolução. Assim, constatam-se nos estudantes de então um vasto uso das tecnologias contemporâneas, porém, a escola não entende o quanto a questão pode ser uma ferramenta transformadora para seu processo de ensino e aprendizagem. Neste ínterim, buscou-se: 1) discutir a utilização dos dispositivos móveis como suporte para a utilização do Moodle em sala de aula; 2) analisar o modo pelo qual os estudantes se relacionam com a tecnologia, por meio dos dispositivos móveis, nas aulas de Artes; 3) escrever como se dá a interação entre os estudantes durante as experimentações teatrais a partir da utilização da tecnologia; e, 4) examinar as elaborações estéticas estruturadas e seus resultados. Como viés metodológico fez-se uso de estudo de caso com abordagem qualitativa. A unidade de caso observada foi o Centro Educacional 104 da Região Administrativa do Recanto das Emas, Distrito Federal. Os estudos de Kenski e Serres, que discutem a tecnologia na escola, e Ferreira, Desgranges e Dewey, que analisam a experiência cênica na sala de aula, foram utilizados como referencial teórico. Como resultados, foi possível elaborar três produtos estéticos, a saber: Performances Teatrais Digitais, Stop Motion e Fotografias Cênicas.

**Palavras-chave:** Teatro. Tecnologia. Educação.

## **ABSTRACT**

CARVALHO, Jailson Araújo. **Technology and Theater Teaching:** dialogues beyond the classroom. 2017. Dissertation - Institute of Arts, University of Brasília, Brasília, 2017.

The present study aimed to investigate technology as an alternative to the theatrical aesthetic experience process in High School. With the evident advance in the new technologies, it is possible to perceive that the process of teaching and learning does not follow this evolution. Thus, in the students of the time, a vast use of contemporary technologies is verified, however, the school does not understand how much the question can be a transforming tool for its teaching and learning process. In the meantime, we sought to: 1) discuss the use of mobile devices as a support for the use of Moodle in the classroom; 2) to analyze the way in which students relate to technology, through mobile devices, in Arts classes; 3) write how it gives the interaction between the students during the theatrical trials from the use of technology; and, 4) to examine the structured aesthetic elaborations and their results. As a methodological bias, a case study with a qualitative approach was used. The case unit observed was Educational Center 104 of the Recanto das Emas Administrative Region, Federal District. The studies of Kenski and Serres, which discuss the technology in the school, and Ferreira, Desgranges and Dewey, that analyze the scenic experience in the classroom, were used as reference theoretical. As a result, it was possible to elaborate three aesthetic products, namely: Digital Theatrical Performances, Stop Motion and Scenic Photographs.

**Keywords:** Theater. Technology. Education.

## Lista de Figuras

FIGURA 1 USO DAS TECNOLOGIAS MÓVEIS EM SALA .....	25
FIGURA 2 – EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO TEATRO .....	35
FIGURA 3 – PÁTIO DA ESCOLA .....	52
FIGURA 4 – SALA DE AULA .....	52
FIGURA 5 – PÁGINA INICIAL DO MOODLE .....	74
FIGURA 6 PÁGINA DOS CURSOS DE ARTES NO MOODLE .....	75
FIGURA 7 PÁGINA DO CURSO DE ARTES DO 1º ANO .....	75
FIGURA 8 PÁGINA DO CURSO DE ARTES DO 3º ANO .....	76
FIGURA 9 PERGUNTA 3 DO QUETIONARIO ONLINE .....	77
GRÁFICO 1 PERGUNTA 3 DO QUESTIONÁRIO ONLINE .....	77
FIGURA 10 PERGUNTA 1 DO QUESTIONÁRIO ONLINE .....	79
GRÁFICO 2 PERGUNTA 1 DO QUESTIONÁRIO ONLINE .....	79
FIGURA 11 PERGUNTA 2 DO QUESTIONÁRIO ONLINE .....	80
GRÁFICO 3 PERGUNTA 2 DO QUESTIONÁRIO ONLINE .....	80
FIGURA 12 PERGUNTA 4 DO QUESTIONÁRIO ONLINE .....	81
FIGURA 13 PERGUNTA 5 DO QUESTIONÁRIO ONLINE .....	83
GRÁFICO 4 PERGUNTA 5 DO QUESTIONÁRIO ONLINE .....	84
FIGURA 15 AVALIAÇÃO DA PERFORMANCE TEATRAL DIGITAL NO WHASTAPP .....	87
FIGURA 16 AVALIAÇÃO DA PERFORMANCE TEATRAL DIGITAL NO WHASTAPP .....	88
FIGURA 17 AVALIAÇÃO DA PERFORMANCE TEATRAL DIGITAL NO WHASTAPP .....	89
FIGURA 18 AVALIAÇÃO DA PERFORMANCE TEATRAL DIGITAL NO WHATSAPP .....	90
FIGURA 19 FOTOGRAFIA CÊNICA (ESQUERDA: TODO MUNDO ODEIA O CHRIS. DIREITA: MOANA) .....	91
FIGURA 20 FOTOGRAFIA CÊNICA (ESQUERDA: CENTRAL DO BRASIL. DIREITA: A ÓRFÃ) .....	92
FIGURA 21 FOTOGRAFIA CÊNICA (ESQUERDA: AMANHECER. DIREITA: INVASORES) .....	93

## SUMÁRIO

<b>1 PONTO DE PARTIDA .....</b>	<b>8</b>
<b>1.1 OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
<i>1.1.1 Objetivo geral.....</i>	<i>12</i>
<i>1.1.2 Objetivos específicos .....</i>	<i>12</i>
<b>1.2 JUSTIFICATIVA .....</b>	<b>13</b>
<b>1.3 METODOLOGIA.....</b>	<b>13</b>
<b>1.4 ESTRUTURA E APRESENTAÇÃO DO TRABALHO .....</b>	<b>14</b>
<b>2 A PRESENÇA DA TECNOLOGIA NOS PROCESSO DE ENSINO E</b>	
<b>APRENDIZAGEM EM TEATRO .....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 O CONCEITO DE TECNOLOGIA .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2 NATIVOS DIGITAIS E IMIGRANTES DIGITAIS .....</b>	<b>19</b>
<b>2.3 DISPOSITIVOS MÓVEIS.....</b>	<b>22</b>
<b>2.4 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM.....</b>	<b>28</b>
<b>3 A EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA INTERMIDIÁTICA DIGITAL .....</b>	<b>32</b>
<b>3.1 PEDAGOGIA TEATRAL NO BRASIL E NO DISTRITO FEDERAL.....</b>	<b>35</b>
<b>3.2 EXPERIÊNCIA TEATRAL.....</b>	<b>40</b>
<b>3.3 EXPERIÊNCIA ARTÍSTICO TECNOLÓGICA .....</b>	<b>44</b>
<i>3.3.1 Performances Teatrais Digitais.....</i>	<i>45</i>
<i>3.3.2 Stop Motion e Fotografia Cênica.....</i>	<i>46</i>
<b>4 UMA PROPOSTA DE PRÁTICA PEDAGÓGICA TEATRAL TECNOLÓGICA.....</b>	<b>49</b>
<b>4.1 OBJETIVOS.....</b>	<b>54</b>
<i>4.1.1 Objetivo geral.....</i>	<i>54</i>
<i>4.1.2 Objetivos específicos .....</i>	<i>54</i>
<b>4.2 DETALHAMENTO DAS AULAS .....</b>	<b>58</b>
<b>5 ANALISE DA EXPERIÊNCIA.....</b>	<b>73</b>
<b>6 ONDE CHEGAMOS E PARA ONDE QUEREMOS IR.....</b>	<b>95</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>99</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>105</b>

## 1 PONTO DE PARTIDA

Já faz tempo que reflito as demandas do tempo digital, sobre o processo de ensino aprendizagem em teatro, especificamente na educação básica, onde me encontro como docente. Observamos salas abarrotadas de carteiras com o número de estudantes excedendo o limite permitido. Um espaço físico precário que, normalmente, impossibilita caminhar para um processo de ensino e aprendizagem com significação, ou seja, buscando a ampliação do conhecimento por meio de novas informações que se relacionam da maneira com que o seja concernente aos saberes e querer dos estudantes.

Poderíamos elencar inúmeras páginas sobre os obstáculos para a tentativa de unir a prática teatral e de ensino dos conceitos basilares das artes da cena (construção de um personagem, ampliação de um repertório corporal, preparação vocal, processos de escrita da obra cênica, visitação a espetáculos teatrais entre outros) nas salas de aula, porém, o que procuramos é pensar caminhos e possibilidades para sobrepujar alguns dos desafios enfrentados diariamente pelo professor na sua investida de unir a teoria e a prática das artes da cena com nossos estudantes, os sujeitos do aprendizado.

A princípio, visualizo a necessidade de situar minha trajetória como ator, docente, humano (vivente, pensante, crítico), inserido em uma realidade específica das Artes da Cena, tanto para a vivência teatral profissional com a criação de espetáculos e para reflexão do ensino de teatro na escola. Desde o Ensino Médio, época em que as aulas das artes não eram obrigatórias nas escolas, me vejo inserido no campo artístico vislumbrando a construção de uma vida pautada na arte, na ampliação da sensibilidade, no ensejo de desenvolver a subjetividade, ou seja, “viver o seu ser, viver-se o que se é, e o que se é em uma sociedade” (SARTRE, 2015, p. 99) e, dessa forma, viver a partir de um ponto de vista pessoal e único.

A caminhada foi iniciada em um curso técnico de teatro no Serviço Social da Indústria (SESI), na Região Administrativa (RA) de Taguatinga, Distrito Federal, em 1998, com o saudoso professor Edmilson Fagundes. No ano 2000 fui aprovado no vestibular da Faculdade de Artes Dulcina de Moraes para o curso de Bacharelado em Interpretação Teatral, que foi posteriormente acrescido do curso de Licenciatura Plena em Artes Cênicas. Nos anos que duraram a graduação, tive a oportunidade de conviver com alguns artistas que mudaram minha forma de olhar o ensino de teatro e a prática do ator: Adriana Lodi, Fernando Villar e o grupo Mundin Cia de Teatro. Com ela, participei das montagens “A Aurora da Minha Vida” (Naum Alves) e “Do Amor”, ambos apresentados no Espaço Cultural Renato Russo na 508 Sul em Brasília. Com ele, fui oportunizado a vivenciar a remontagem do texto “Você tem uma caneta

azul prá prova” de sua autoria e direção cênica. Com o grupo, experienciei a vida de um estagiário de Suporte Cênico na construção da montagem do espetáculo de bonecos “Odisseia” baseado na obra de Homero. Neste momento, compreendi que era relevante um mergulho, mais sólido e consistente, na epistemologia (teoria do conhecimento) das Artes Cênicas para ter propriedade dos construtos teóricos e definir claramente meu local de narrativa.

Alguns anos após minha graduação, fui aprovado no concurso público ocupando uma vaga de professor de Artes da educação básica na Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Inicialmente fui colocado em uma escola de Ensino Fundamental. Dois anos depois fui remanejado para o Ensino Médio, onde estou até hoje. A realidade do Centro Educacional 104 do Recanto das Emas/DF, escola onde leciono, não diverge das outras escolas do DF ou do nosso país com todos os desafios inerentes a profissão docente.

Após adentrar o Ensino Médio, constatei alguns obstáculos difíceis de serem superados para qualquer área de conhecimento, inclusive para as Artes Cênicas. O primeiro faz referência a quantidade assustadora de conteúdo teórico a ser percorrido durante o ano letivo. O Ensino Médio, na SEEDF, visa a aprovação dos estudantes nas avaliações externas, tais como vestibular, Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e Programa de Avaliação Seriado (PAS1). Além disso o “Currículo em Movimento” criado pela SEEDF elenca uma quantidade enorme de conteúdos obrigatórios, fazendo com que a experimentação cênica se torne um espaço menor ou a uma importância menor. Isso nos fez refletir sobre as formas de vivência cênica em detrimento ao cumprimento dos conteúdos obrigatórios.

Outro aspecto a ser pensado é sobre o livro didático. A grande maioria não é pensada para a realidade da Secretaria de Educação do Distrito Federal, pois, eles não contemplam a matriz curricular do Programa de Avaliação Seriado (PAS/UNB). Além disso, o livro não é o único elemento para que o processo educacional aconteça. Podemos utilizar várias outras ferramentas, por exemplo, os dispositivos móveis. Normalmente, é de responsabilidade dos professores a forma como o material será disponibilizado e qual será este conteúdo. A fim de preencher as lacunas deixadas pela escola, alguns professores utilizam a tecnologia para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem. Os meios mais comuns são a criação de blogs ou páginas na internet como repositório de conteúdo didático elaborados pelos próprios professores após pesquisas em livros acadêmicos.

---

<sup>1</sup> Programa de Avaliação Seriada oferecida pela Universidade de Brasília em que, ao final de cada ano do ensino médio o estudante realiza uma avaliação. Ao término do terceiro ano é feito o somatório das três notas possibilitando o ingresso na Universidade.

Um terceiro aspecto que desencadeia um certo ruído entre docentes e discentes é que os estudantes fazem uso da tecnologia com muita proximidade e alguns professores além não terem muitas habilidades tecnológicas não conseguem ver que essa aproximação tecnológica poderia ser aproveitada em sala de aula. Os estudantes usam por horas e horas digitando mensagens no *WhatsApp*, curtindo fotos no *Facebook*, gravando vídeos para o *Snap* entre outras funções. Diante deste quadro exposto, decidi ampliar e fortalecer meu alicerce de aportes teóricos que permitisse minha caminhada para além de onde estávamos. Estudei em vários cursos e algumas especializações sobre Tecnologia, Ensino de Artes e Aspectos Humanos.

Os primeiros contatos com a tecnologia foram entre os anos de 2013 e 2016 cursei as seguintes especializações: Planejamento Implementação e Gestão da Educação a Distância (UFF), Metodologia do Ensino das Artes (UNINTER), Mídias na Educação (UFOP), Arte Educação Intermediática Digital (UFG), Educação em Direitos Humanos (UFPR), Gestão Escolar (UnB) e Coordenação Pedagógica (UnB). As primeiras quatro especializações são relacionadas com tecnologia e as três últimas fazem referência a questões mais tocantes a arte. Eu não nasci na era tecnológica, mas, assim com meus estudantes, consigo me apropriar da tecnologia e percebê-la como parte importante na formação do ser humano.

Os processos criativos inscritos na produção da artísticos transitam por variados meios, inclusive os meios tecnológicos. São importantes os apontamentos de Domingues (1997, p. 15), mesmo há vinte anos atrás nos primórdios da inserção tecnológica no país ao relata que quando “a arte nos revela aspectos humanos das tecnologias talvez seja, para alguns, uma estranha e idealista abordagem. Ou, para os apocalípticos, um dado contestável em sua visão negativa das tecnologias para a humanidade”. Ainda hoje vivencio a negação e a indiferença que os professores fazem da tecnologia. Algumas escolas aplicam regras e punições para os discentes que utilizam o celular em sala de aula. Essa aversão a introdução da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem é percebida quando o ambiente escolar prefere excluir a tecnologia da sala de aula ao invés de desenvolver meios e estratégias para que sua utilização aconteça de forma planejada dentro do conteúdo didático.

Dentro deste processo de aprendizagem está o professor. Alguns procuram introduzir a tecnologia dentro do seu procedimento metodológico, mas, às vezes, as condições oferecidas pela escola pública são as principais barreiras para este avanço. Falta capacitação técnica para o manuseio do equipamento e cursos de formação continuada para ampliar a visão do docente com relação ao desenvolvimento das novas tecnologias. A mente de nossos discentes, diferente da nossa, já cresceu conectada com o mundo virtual e sua aplicabilidade no seu cotidiano.

Acompanhá-los neste desenvolvimento é parte crucial para que o processo de aprendizagem significativa aconteça em sua plenitude.

Um fator primordial é a mudança de comportamento que os sujeitos da aprendizagem demonstram com relação a inserção da tecnologia no seu dia-a-dia, além de utilizá-la constantemente para ocupar lacunas que a escola não preenche. Para eles, certos dispositivos móveis são uma extensão de seus corpos, por isso conseguem se apropriar tão facilmente das tecnologias e ressignificá-las para seu benefício, a seu modo. Diferente de vários professores que, ainda não compreenderam que as formas de leitura de vida mudam com o passar do tempo. Meus estudantes olham o mundo com um olhar diferente dos estudantes dos anos 1990, década em que conclui o Ensino Médio.

As ferramentas digitais oferecidas no cenário atual também pode ser uma excelente aliada, não somente para a produção artística, mas, também, na experiência estética em sala de aula, pois “a humanização das tecnologias, coloca uma questão atual: a produção artística sintonizada com os avanços tecnológicos, revelando os aspectos das tecnologias” (DOMINGUES, 1997, p. 15). Necessitamos pensar como o mundo digital reverbera na contemporaneidade e quais seus apontamentos para formação cultural de determinada sociedade. O artista, no ato criativo, se apropria de várias ferramentas digitais por perceber que essa escolha pode lhe proporcionar um produto final diferenciado. Nós, professores em geral, ainda não olhamos para a contemporaneidade tecnológica do ponto de vista de nossos discentes.

Devemos, no mínimo, refletir sobre o porquê a tecnologia é, às vezes, imprescindível para a criação da obra de arte e é vista com tanto desdém para o processo de ensino e aprendizagem. O artista propicia o desenvolvimento da sensibilidade por meio da tecnologia ao compreender que a conexão do homem com o mundo se metamorfoseou depois da globalização da internet, da convivência virtual e da inovação que vem rompendo barreiras no cenário atual. Por isso a arte está sempre vigente na vida do ser humano, elas “dão forma às experiências interiores e tornam-nas, assim, concebíveis” (LANGER, 1971, p. 89). O olhar digital está presente em todas as formas de criação humana, principalmente na arte, por exemplo quando o pintor vislumbra seu quadro, o compositor escreve sua música, ou no processo composicional da cena.

Diante das evidências contatadas em nossas análises apresentamos uma Proposta Pedagógica para a inclusão da Tecnologia nas aulas de Arte Cênicas. Desde o dia 23 de fevereiro de 2015 implementamos um Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle com os estudantes do Ensino Médio no Centro Educacional 104 do Recanto das Emas. Porém isso não aconteceu em todas as disciplinas. Para o primeiro semestre de 2015 somente a disciplina Artes

(eu sou o professor responsável por ela) utilizou o Moodle como modalidade de ensino para o processo educacional. Essa realidade mudou no ano de 2016, pois outros professores sentiram a necessidade do uso da tecnologia para motivar os estudantes. Com a mudança de paradigma e com o uso do ambiente digital em nossas vidas poderíamos utilizamos tudo o que o mundo tecnológico tem para facilitar o processo de ensino e aprendizagem em sala de aula e fora dela.

A partir das leituras bibliográficas, da aplicação da Proposta Pedagógica, dos resultados obtidos com a experiência digital teatral e os produtos estéticos realizados pelos estudantes, além das respostas dos discentes a um questionário online, pensamos em analisar a utilização da tecnologia a partir da seguinte problematização: Como a tecnologia, por meio dos dispositivos móveis, pode ser uma alternativa para o processo de experiência estética teatral com estudantes do Ensino Médio em uma escola pública? Para a aplicação desta proposta iniciamos a reflexão a partir de alguns questionamentos acerca dos aspectos que nortearam os procedimentos da pesquisa: Qual o olhar do estudante em relação a tecnologia e seu uso na escola? Quais as facilidades e dificuldades da implementação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle nas aulas de Artes? De que formas a utilização dos dispositivos móveis (celular e tablete) podem influenciar na rotina de estudo dos sujeitos da aprendizagem? Quais elaborações estéticas como produtos artísticos podem surgir nas aulas de Artes Cênicas a partir da utilização da tecnologia dentro e fora da sala de aula?

## **1.1 Objetivos**

### ***1.1.1 Objetivo geral***

Identificar a tecnologia como alternativa para o processo de experiência estética teatral em sala de aula.

### ***1.1.2 Objetivos específicos***

- Discutir a utilização dos dispositivos móveis como suporte para a utilização do Moodle em sala de aula;
- Analisar as formas com que os estudantes se relacionam com a tecnologia, por meio dos dispositivos móveis, nas aulas de Artes;

- Descrever como se dá a interação entre os estudantes durante as experimentações estética teatral a partir da utilização da tecnologia;
- Examinar as elaborações estéticas estruturadas e seus resultados.

## **1.2 Justificativa**

O uso tecnológico é uma nova forma para o olhar digital no processo de ensino e aprendizagem e que traz significação ao seu percurso. Uma parcela relevante dos conteúdos ensinados em sala de aula está muito longe da realidade vivida pelos estudantes, por isso, a assimilação é difícil para vários discentes, independente da área de conhecimento, seja ela história, geografia, matemática ou qualquer outra. Sem contar que, a utilização de metodologias a partir do século XVII estão longe do que nossos estudantes vivem. Eles querem mais agilidade, mais praticidade. Preferem o celular no lugar de um livro, a internet do que ir ao cinema. A forma como eles absorvem o conhecimento é diferente de como minha geração aprendia em sala de aula ou da geração dos meus professores. Dessa maneira, o processo educacional precisa acompanhar o avanço tecnológico e saber lidar com essas diferenças de gerações que participam como sujeitos do aprendizado.

Propor o diálogo das tecnologias digitais para a caminhada no processo de ensino e aprendizagem é relevante para os estudantes e para o professor. Implantar um Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle como alternativa para o conteúdo teórico poderia facilitar a experiência estética teatral do conteúdo cênicos.

## **1.3 Metodologia**

A atribuição da metodologia dentro de uma pesquisa é a organização do processo de coleta de dados e informações, como ela será desenvolvida, que meios serão utilizados para reunir dados. Utilizamos para este projeto de pesquisa um Estudo de Caso com abordagem qualitativa. Nossa unidade de caso principal foram os estudantes do Centro Educacional 104 do Recanto da Emas/DF – estudantes do 1º, 2º e 3º ano.

Para técnicas de coleta de dados utilizamos a observação não participante, e um questionário online. A pesquisa foi realizada entre os meses de agosto de 2016 e agosto de 2017. Os procedimentos adotados foram:

- 1) Criação dos cursos de Artes Cênicas no Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle.
- 2) Utilização dos dispositivos móveis como suporte para estudar com o Moodle.

3) Elaboração de produtos estéticos teatrais tecnológicos:

- *Performance Teatral Digital;*
- *Stop Motion;*
- *Fotografia Cênica.*

4) Aplicação de um questionário online.

5) Análise dos dados.

#### **1.4 Estrutura e apresentação do trabalho**

Para a escrita desta dissertação partimos do princípio de que falamos sobre tecnologia de dentro do território das artes cênicas. Não temos a menor pretensão de criar conceitos novos acerca dos avanços tecnológicos. Entendemos que a tecnologia consegue auxiliar o processo de ensino e aprendizagem dos sujeitos envolvidos neste procedimento e para tal, estruturamos o texto nos cinco momentos descritos a seguir: 1. A presença da tecnologia nos processos de ensino e aprendizagem em teatro; 2. A experiência artística intermediática digital; 3. Uma proposta de prática cênica digital; 4. Análise da experiência; 5. Onde chegamos e para onde queremos ir.

A tecnologia como intermediadora do processo de ensino e aprendizagem ressalta-se na sua significância e como ele reverbera na Educação Básica, precisamente no Ensino Médio. Buscamos o aporte teórico que nos fundamenta sobre as possibilidades de crescimento e ampliação intelectual dos estudantes a partir de várias possibilidades que a tecnologia pode oferecer. Um aspecto importante é o uso da internet dentro e fora da sala de aula como ferramenta educacional. Além da (re)utilização dos dispositivos móveis como auxílio para o processo de aprendizagem. Contextualizaremos o Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle, o ensino e aprendizagem online e sua inclusão na história da educação a distância como suporte para o ensino presencial no ensino médio. Ressaltamos as contribuições teóricas de Linda Harasim, Lucio Teles, Murray Turoff e Starr Hiltz que discutem sobre o processo de criação, utilização e importância das redes de aprendizagem online e de March Prensky e seu conceito de *Nativos Digitais e Imigrantes Digitais*.

Em: A criação artística mediada pela tecnologia, discutimos questões relativas ao olhar do estudante sobre a utilização da tecnologia dentro das aulas de Artes Cênicas. Para muitos adolescentes o aparato tecnológico é parte integrante de seus corpos. Vários discentes conseguem pensar o mundo com base em suas vivências tecnológicas. Nos fundamentamos

nos apontamentos de Michel Serres e suas indicações sobre um novo olhar de mundo. Discorreremos sobre as aulas de teatro no Ensino Médio, os desafios da prática artística em contraponto com a obrigatoriedade do conteúdo teórico necessário para as avaliações externas (Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM, e Programa de Avaliação Seriado – PAS/UnB).

No capítulo: Uma proposta de prática tecnológico pedagógica, apresentamos nossa Proposta Pedagógica que descreverá os princípios, objetivos, habilidades, conhecimentos e saberes que permitirão a prática teatral, ou seja, a construção de personagens, criação de cenários, figurinos, sonoplastias, textos cênicos objetivando quatro produtos finais: dois Vídeos Performance, uma Dublagem, um Stop Motion e um Vídeo recriação. Algumas questões nortearam esta proposta: Quais objetivos pretendíamos alcançar com cada atividade, aula, produto final? O que queríamos ensinar? Por que ensinamos isso? Quais habilidades, saberes e conhecimentos pretendíamos trabalhar?

Em Análise da experiência teatral buscamos analisar a implementação da Proposta Pedagógica. Para isso, objetivamos elucidar os pontos fortes e as fragilidades apresentadas durante o processo. Ademais, analisamos os produtos artísticos realizados pelos estudantes.

Onde chegamos e para onde queremos foi o momento em que versamos alguns apontamentos sobre a pesquisa e as questões que a nortearam. Mostramos também nossa posição antes e durante a pesquisa em relação ao uso da tecnologia nas aulas de Artes Cênicas e perspectivas futuras em relação ao processo de aprendizagem com significação.

## 2 A PRESENÇA DA TECNOLOGIA NOS PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM TEATRO

Houve um tempo em que a comunicação a longa distância era o som da voz humana ecoando pelos vales, e a tecnologia mais avançada significava um jeito melhor de lascar a pedra. E o mundo, por mais vasto que fosse, acabava no horizonte, onde a vista alcançava (GONTIJO, 2004, p. 13).

Quando pensamos em tecnologia e buscamos na memória sua origem, a caminhada de volta é bastante longa porque “as tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana. Na verdade, foi a engenhosidade humana, em todos os seus tempos, que deu origem às mais diferentes tecnologias” (KENSKI, 2012, p. 15). Podemos diferenciar o homem das outras espécies viventes no planeta Terra por sua capacidade de raciocínio e pelas formas com que desenvolvemos ferramentas para nossa existência, para nosso conforto, para deixar nossa marca na história.

No contexto contemporâneo, a utilização das novas tecnologias é bastante evidenciada no ambiente digital. Por isso que os estudantes de hoje estão muito mais conectados com esta ferramenta do que vários dos professores. Eles conseguem utilizá-la para inúmeras funcionalidades, desde enviar mensagens pelo WhatsApp, postar fotos no Facebook, Instagram ou no Twitter. Essa ferramenta poderia ser muito bem utilizada em sala de aula para oferecer aos nossos estudantes outro tipo de motivação e auxiliá-los em sua caminhada na busca pela formulação do conhecimento.

Ao tentar conceituar a definição de tecnologia, citamos a frase da professora Kenski (*idem, ibidem*) ao afirmar que “Tecnologia é poder”. Com este “poder” o homem sobreviveu na Idade da Pedra contra várias ameaças à sua inteligência, ao criar ferramentas que o auxiliaram no caçar seu alimento, para matar o inimigo, ao dominar os elementos da natureza, entre outros.

Com o passar dos tempos e a ampliação do avanço tecnológico, o homem busca, cada vez mais, conhecimento sobre si, sobre o mundo, sobre como viver melhor em sociedade e, acima de tudo, sobre como dominar as riquezas oferecidas pelo planeta. A relação do homem com a tecnologia é mutável. O que existia nos anos 530 é diferente de 1980 que é outra no ano 2017. Para Lyotard (1998), um filósofo francês, o grande obstáculo que o homem precisa superar é a tecnologia. Para que o ser humano consiga se adaptar melhor a cada situação epocal, precisamos acompanhar a movimentação que o mundo dá em volta da complexidade que os avanços tecnológicos nos colocam diariamente. Este constante salto que a tecnologia dá a cada dia adentra, também, no ambiente escolar.

É sabido que a tecnologia exerce influência em vários setores da sociedade e que, após os avanços tecnológicos, as relações existentes nos meios sociais estão se recriando. A velocidade que a informação percorre a internet é assustadora. Basta um clique no mouse e o conhecimento desejado é encontrado em qualquer site de busca na internet usando o computador ou qualquer dispositivo móvel (celular, *tablet*, iPad etc.). De acordo com Barros e Carvalho (*apud* SOUSA; MOITA; CARVALHO, 2012, p. 210), “a nova era da Sociedade da Informação exige maior rapidez e demanda quantidade de informação, o que nos leva a elaborar outros olhares e a eleger novos interesses” dessa maneira, a tecnologia e a forma como nos apropriamos dela, influenciam na construção do nosso pensamento diário e nos modos como a transformamos em uma extensão dos nossos corpos. Um exemplo desta modificação é a jeito como utilizamos nossas redes sociais para postar fotografias, fazer downloads de músicas ou vídeos, para mostrar nosso posicionamento político ou religioso. Por isso,

Torna-se fundamental, portanto, compreender, a partir da perspectiva de um país em desenvolvimento, como as tecnologias de informação e de comunicação, principalmente a internet e as redes de relacionamento e de comunicação possibilitadas pela web 2.0, criam novos direitos e deveres ao cidadão. Esse processo de aprendizagem conectado, que pode contribuir para a formação do cidadão, também cria novas obrigações e diretrizes para instituições e para o governo (ROSSINI *apud* SILVEIRA, 2010, p. 212).

O uso da tecnologia, como explicado acima, exerce tamanha influência na sociedade que, nos faz repensar nosso território com cidadão dentro de uma coletividade. Além disso, de forma indireta, por causa dela (tecnologia) criamos e recriamos conceitos, regras e normas de conduta e para nossa convivência. Mas afinal de contas o que entendemos ou como conceituamos o termo tecnologia? Entendemos que era necessário apresentar o conceito do termo tecnologia para deixar claro sobre o que estamos falando.

## **2.1 O conceito de tecnologia**

Temos a errônea ideia de que a tecnologia pode ser resumida apenas em aparelhos eletrônicos. Ela está presente em tudo o que nos rodeia, da roupa que usamos à embalagem de um tempero de comida que compramos no supermercado. A palavra “tecnologia diz respeito a muitas coisas além de máquinas. O conceito de tecnologia engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso e aplicações” (KENSKI, 2012, p. 23). Por isso é comum escutarmos que estamos vivendo em pleno momento tecnológico. Onde está a tecnologia? Ela está em toda parte, todo lugar, já está

enraizada em nosso cotidiano desde nosso ato de dormir em um colchão confeccionado para certos problemas de coluna até nossas ações mais simplórias como escovar os dentes, comer, nos vestir, conversar, ler. A sua aproximação conosco é tão grande que ela está ao nosso lado há muito tempo de nossas vidas e não percebemos, às vezes.

Segundo o Dicionário de filosofia de Nicola Abbagnano (1992, p. 906) a tecnologia é “o estudo dos processos técnicos de um determinado ramo de produção industrial ou de mais ramos”. Para Ramos (2012, p. 2) a palavra tecnologia é de origem grega: *tekne* e significa arte, técnica ou ofício. Já o sufixo *logia* quer dizer “estudo ou conjunto de saberes”. Desta forma, a palavra tecnologia pode ser compreendida como um conhecimento que nos possibilita a produção de objetos que conseguem modificar nosso meio de convivência, criar ou recriar novos acontecimentos para a resposta de problemas advindos das necessidades do ser humano. É um composto de métodos, técnicas e recursos específicos para produção de algo.

Para que consigamos compreender o termo tecnologia, se faz necessário conceituar a palavra técnica, originário do grego *techné*, que, para Veraszto (2008, p. 62), “na técnica, a questão principal é do como transformar, como modificar. O significado original do termo *techné* tem sua origem a partir de uma das variáveis de um verbo que significa fabricar, produzir, construir, dar à luz”. Para Cunha (2012, p. 19), “a técnica é a base de funcionamento da ação humana, desenhando o instrumento técnico no âmbito das relações sociais. Esta relação é o que vai lhe dar significado ou dar caráter de instrumentos e produção de valor”. Percebemos que é por meio da técnica que a tecnologia cria vida e reverbera em nosso cotidiano. Dessa forma, “a técnica implica o conhecimento das operações, como o manejo das habilidades criadoras humanas, tanto das ferramentas como dos conhecimentos técnicos e da capacidade de improvisação, de criação” (CUNHA, *idem*, p. 34). Técnica e tecnologia estão em desenvolvimento simultâneo à evolução do homem. Assim, ambos estão presentes no cotidiano das pessoas, não somente por meio de eletrônicos, mas em tudo o que nos rodeia.

Veraszto (2008, p. 62) ainda, a seu modo, define tecnologia:

A palavra tecnologia provém de uma junção do termo tecno, do grego *techné*, que é saber fazer, e logia, do grego *logus*, razão. Portanto, tecnologia significa a razão do saber fazer. Em outras palavras, o estudo da técnica. O estudo da própria atividade do modificar, do transformar, do agir.

Torna-se difícil uma definição precisa do que é tecnologia porque, ao longo da evolução humana, cada época interpretou a sua forma este conceito. Na verdade, “desde o início da civilização, todas as eras correspondem ao predomínio de um determinado tipo de tecnologia. Todas as eras foram, portanto, cada uma à sua maneira” (KENSKI, 2012, p. 19). O que podemos

escrever é sobre a evolução que a tecnologia sofreu durante a história e como isso interfere diretamente na vida do homem.

No decurso do processo evolutivo, inúmeros fundamentos tecnológicos tornaram-se importantes para que homem conseguisse garantir sua existência no mundo. Segundo Santos (1999, p. 6) “ao longo da história, o homem sempre produziu ferramentas para facilitar seu trabalho ou ajudá-lo a superar suas limitações físicas”. Contudo, uma parcela considerável da população não domina, de fato, esse processo de criação e manuseio da tecnologia.

O que percebemos hoje é a utilização do termo “tecnologias contemporâneas” sendo empregado a vários avanços que o homem desenvolveu em questões relacionadas a equipamentos. Essas tecnologias “caracterizam-se por serem evolutivas, ou seja, estão em permanente transformação, além disso, o espaço de ação que costumamos empregar este termo é um local virtual onde sua principal matéria-prima é a informação (SANTOS, 1999, p. 25). Talvez, nossas vidas teriam outro sentido ou tomaríamos outras decisões se não tivéssemos a influência da tecnologia em nosso dia-a-dia. Os estudantes de hoje já nasceram cercados pela utilização da tecnologia, os chamados Nativos Digitais. Diferentes deles, nós, professores e nossos professores antecederam ao advento tecnológico, por isso vivemos em uma busca constante para assimilar melhor todas as possibilidades que a tecnologia nos oferece. Por isso, alguns professores ainda são Imigrantes Digitais no mundo onde nossos discentes habitam. A seguir definiremos esses dois conceitos para melhor compreensão.

## **2.2 Nativos digitais e imigrantes digitais**

A tecnologia e a informação como meio de comunicação podem ser “instrumentos para pensar, aprender, conhecer, representar e transmitir para outras pessoas e para outras gerações os conhecimentos adquiridos” (COOL; MONEREO, 2010, p. 17). Este ponto de vista é recente, se formos observar, por exemplo, os anos de vida da internet. A utilização de computadores, internet e celulares por jovens aprendentes na Educação Básica é algo relativamente novo.

Em 2001, Marc Prensky, um pensador internacional, conferencista, escritor, consultor, criador de jogos nas áreas críticas de educação e aprendizagem, com MBA em Harvard e Mestrado em Educação em Yale conjecturou um conceito que, hoje, nos faz repensar sobre o mundo em que nossos estudantes nasceram. Mundo este que não é como o daqueles que nasceram antes, por exemplo, seus professores. Prensky conceitua *Nativos Digitais* e

*Imigrantes Digitais*, destacando os sintomas de mudança no comportamento de vários estudantes que nasceram na época das chamadas novas *Tecnologias da Informação e da Comunicação*. Mesmo com a internet iniciando seus primeiros passos, Prensky já visualizava uma nova geração de seres humanos que, assim como Serres (2013, p. 13) também percebeu que nossos adolescentes “não vivem mais na companhia de animais, não habitam mais a mesma Terra, não têm mais a mesma relação com o mundo” que a minha geração teve. Estes dois autores entendem que uma nova geração de estudantes inicia um ciclo de pensamento e desenvolvimento intelectual do qual partem de outra ótica, onde pensam e se comportam deferentes de seus pais e professores, além de ver e entender o mundo com outros olhos. Corroboro com Prensky (2001, p. 1) quando ele afirma que:

Os estudantes de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado. Os alunos de hoje não mudaram apenas em termos de avanço em relação aos do passado, nem simplesmente mudaram suas gírias, roupas, enfeites corporais, ou estilos, como aconteceu entre as gerações anteriores. Aconteceu uma grande descontinuidade. Alguém pode até chamá-la de apenas uma “singularidade” – um evento no qual as coisas são tão mudadas que não há volta. Esta então chamada de “singularidade” é a chegada e a rápida difusão da tecnologia digital nas últimas décadas do século XX.

A maior parte da vida de nossos estudantes é cercada por computadores, *vídeo game*, celular, *tablet*, MP4/3 (tocadores de músicas digitais), assim como Prensky afirma na citação acima. Um tempo considerável do seu tempo diário é rodeado por atividades que utilizam essas novas tecnologias e suas ações modificam a forma de processar o conhecimento em suas mentes, os fazendo pensar e assimilar informações diferentemente da geração daqueles que ensinam, os docentes. A partir desta informação, um conceito foi desenvolvido para denominar essa nova geração:

Como deveríamos chamar estes “novos” alunos de hoje? Alguns se referem a eles como N-gen[Net] ou D-gen [Digital]. Porém a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é Nativos Digitais. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, vídeo games e *internet* (PRENSKY, 2001, p. 1).

Os *Nativos Digitais* são aquelas pessoas que já nasceram com suas vidas conectadas as novas tecnologias. Que fazem de sua língua vernácula, não a língua materna de seu país, mas, a linguagem da rede conectada com o mundo. Para eles a vida é vista por meio de um clic. Além disso, eles conseguem se adaptar com muita facilidade aos avanços tecnológicos sem demonstrar nenhuma ou quase nenhuma rejeição ao que a tecnologia proporciona para nós. Não

podemos, no entanto, afirmar que todos os jovens desta época são “nativos digitais”, isso porque a realidade brasileira não proporciona a todos os adolescentes o acesso rápido e fácil a tecnologia.

Já aquelas pessoas que antecederam aos “nativos digitais” foram denominadas como *Imigrantes Digitais*, ou seja, “aqueles que não nasceram no mundo digital, mas em alguma época de nossas vidas, ficou fascinado e adotou muitos ou a maioria dos aspectos da nova tecnologia” (PRENSKY, 2001 p. 2). Assim como qualquer imigrante em um novo país, demorará um tempo para que fluência na nova língua aconteça de forma natural. Para alguns a fala não deixará de ter seu “sotaque”, pois, o “sotaque do imigrante digital pode ser percebido de diversos modos, como o acesso à internet para a obtenção de informações, ou a leitura de um manual para um programa ao invés de assumir que o programa nos ensinará como utilizá-lo” (PRENSKY, 2001, p. 2). Não é fácil para todos aprender uma segunda língua, mas, com tempo e estudo, a linguagem terá sua assimilação muito mais eficiente.

Por terem nascidos em épocas diferentes, os “imigrantes digitais”, em sua maioria, não conseguem compreender as necessidades que os “nativos digitais” possuem dentro de seu processo de ensino e aprendizagem. Vários pensam da seguinte forma:

Os Imigrantes Digitais não acreditam que os seus alunos podem aprender com êxito enquanto assistem à TV ou escutam música, porque eles (os Imigrantes) não podem. É claro que não – eles não praticaram esta habilidade constantemente nos últimos anos. Os Imigrantes Digitais acham que a aprendizagem não pode (ou não deveria) ser divertida. Por que eles deveriam? [...] Infelizmente para os nossos professores Imigrantes Digitais, as pessoas sentadas em suas salas cresceram em uma “velocidade rápida” dos *video games* e MTV. Eles estão acostumados à rapidez do hipertexto, baixar músicas, telefones em seus bolsos, uma biblioteca em seus laptops, mensagens e mensagens instantâneas. Eles estiveram conectados a maior parte ou durante toda sua vida. Eles têm pouca paciência com palestras, lógica passo-a-passo, e instruções que “ditam o que se fazer” (PRENSKY, 2001, p. 2).

A lógica do “imigrante digital” e seu processo de ensino e aprendizagem são diferentes do formato como os “nativos digitais” aprendem. Alguns professores subestimam a velocidade e a capacidade que os estudantes possuem de executar mais de uma ação. Nossa educação foi tradicional, com livros impressos, frequência à biblioteca, escrita no caderno. Os sujeitos do aprendizado de hoje acessam uma biblioteca inteira pelo celular com uma velocidade assustadora. Eles conseguem digitar suas pesquisas com a metade do tempo que demoraríamos para escrever nossos trabalhos escolares.

Os tempos são outros e os pensamentos mudaram. Podemos perceber isso nas aulas de artes no Brasil. Inicialmente aprendíamos a desenhar, pintar. Com o passar do tempo as linguagens artísticas foram se tornando em áreas de conhecimento obrigatórias em sala de aula

na Educação Básica. Nas aulas de teatro, o mesmo aconteceu. Estruturas que não conseguíamos ter no passado, já conseguimos ter hoje. Já temos a possibilidade de criar um espetáculo com nossos estudantes pensando no uso de músicas em MP3, na projeção de vídeos digitais durante as cenas que podem ser editadas apenas com o celular. Isso faz nossos discentes pensarem em um processo de criação diferente para chegar ao produto final.

Não precisamos esquecer e abandonar o tradicionalismo, mas se faz necessário perceber com outro ponto de vista o processo de busca pelo conhecimento dentro deste mundo digital. Algo que poderia nos auxiliar em sala de aula seria mudar nosso olhar para ferramentas como os dispositivos móveis (celular, *tablets*, IPads entre outros) e toda a facilidade e praticidade que poderíamos ter com sua utilização.

### 2.3 Dispositivos móveis

O enorme avanço tecnológico, seu crescimento e sua utilização no nosso dia-a-dia, requer grande atenção se quisermos acompanhar as mudanças diárias que cada novo produto carrega. A dinâmica com a invenção das novas tecnologias requer uma visão diferenciada do docente para poder utilizá-las em sala de aula. Motivar os estudantes é algo que exige muito esforço do professor e das formas como ele conduz o processo de ensino e aprendizagem. Moran (2000, p. 17-18) destaca que:

**Estudantes** curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. **Estudantes** motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajuda-los melhor (grifo nosso).

Não queremos excluir a metodologia de vários professores, sob o ponto de vista da aprendizagem tradicional, pelo contrário, queremos apenas demonstrar que o mundo continua em uma grande mutação e que outras possibilidades de ensino surgem com o passar dos anos. Sobre a aprendizagem tradicional Moran (2013, p. 11) destaca que “é possível ensinar e aprender de muitas formas, inclusive da forma convencional”. Nossos discentes, por sua maneira de ver o mundo, sua cultura ou seu meio social, possuem a urgência de perceber alguma significação no seu caminho em busca pelo conhecimento, por isso, “com as novas tecnologias digitais móveis pode-se desafiar as instituições a deixarem o modelo tradicional de ensino, centrado no professor, migrando-se para uma aprendizagem centrada na participação e

integração com contextos significativos” (MORAN, 2013, p. 30), aproximando o conhecimento da realidade dos adolescentes.

Entre os dispositivos móveis mais utilizados pelos estudantes estão os aparelhos de telefones celulares. Atualmente, ele tem se adquirido uma relevância enorme entre os discentes, despertando mudanças no contexto social, no comportamento das pessoas e na forma como a socialização acontece. Em quase todos os locais de convivência, seja escola, trabalho, igreja, universidade, ou apenas dentro de um ônibus ou metrô, observamos a maioria das pessoas escutando músicas, enviando mensagens por algum aplicativo de conversa, acessando suas redes sociais, e todas essas ações são executadas, na maioria dos casos, por algum aparelho de telefone celular.

A ideia lógica do celular foi desenvolvido, inicialmente, por uma empresa estadunidense chamada Bell Company, em 1947 com a utilização de uma telefonia móvel que conseguiria se comunicar dentro de uma área determinada. Porém, em 1968 essa utilização de dados móveis foi ampliada por duas empresas, a Bell Company e a AT&T quando definiram a implantação de torres para atingir o maior número de usuários por áreas, independentemente do deslocamento físico do dispositivo. Mas, foi em 1973 que a Motorola agregou o sistema de comunicação, instalado apenas em carros policiais, a dispositivos móveis de comunicação fora de um carro.

Passados trinta e seis anos, a empresa Motorola, junto com a Ameritech, iniciou em 1983, a comercialização da telefonia celular nos Estados Unidos e no mundo. O primeiro aparelho comercializado foi o DynaTAC 8000X que pesava, aproximadamente, cerca de 1kg, com pouca duração de tempo de bateria para falar e uma memória para trinta números de contato.

No Brasil, o primeiro telefone celular foi utilizado em 1990 e desta data até hoje o número de usuários cresceu de forma acelerada como afirma dados da Agência Nacional de Telecomunicações. Atualmente, o país registra o número de 242.790.294 acessos em operações de telefonia celular entre as vinte e sete Unidades da Federação divididas entre as cinco regiões do país. Este crescimento na utilização do celular pode ser justificado, de acordo com Abreu (2005, p. 24) pela forma como ele foi introduzido na vida das pessoas:

Pouco a pouco a tecnologia de comunicação móvel foi sendo incorporada ao cotidiano e às mais variadas situações. Desde novas formas de contato pessoal, passando por áreas de negócios, até salvamento de vidas, foram viabilizados através da tecnologia do celular. O celular deixou de ser apenas um objeto de desejo para se tornar uma necessidade, deixou de ser artigo de luxo para, em muitos casos, se tornar item básico.

A escola é um ambiente onde podemos perceber que recebeu um grande número de usufruidor de celular. Neste espaço que preza pelo processo de ensino e aprendizagem, o aproveitamento do celular pode influenciar de forma positiva ou negativa a busca pelo conhecimento. A Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO –, em um evento chamado *Mobile Learning Week*, publicou o guia *Diretrizes de Políticas para a Aprendizagem Móvel* com sugestões para o melhor aproveitamento do celular em sala de aula.

Atualmente, um volume crescente de evidências sugere que os aparelhos móveis, presentes em todos os lugares – especialmente telefones celulares e, mais recentemente, tablets – são utilizados por alunos e educadores em todo o mundo para acessar informações, racionalizar e simplificar a administração, além de facilitar a aprendizagem de maneiras novas e inovadoras (UNESCO, 2013, p. 7).

O documento da UNESCO sugere 10 recomendações aos governos para que a inserção do celular no ambiente escolar aconteça de forma a influenciar positivamente a vida dos estudantes em sala de aula e fora dela: criar ou atualizar políticas ligadas ao aprendizado móvel, conscientizar sobre sua importância, expandir e melhorar opções de conexão, ter acesso igualitário, garantir equidade de gênero, criar e otimizar conteúdo educacional, treinar professores, capacitar educadores usando tecnologias móveis, promover o uso seguro, saudável e responsável de tecnologias móveis e usar a tecnologia para melhorar a comunicação e a gestão educacional.

Antes de sugerir diretrizes políticas para a aprendizagem utilizando dispositivos móveis, o documento da UNESCO mostra os benefícios particulares da utilização destes equipamentos: expandir o alcance e a equidade da educação, facilitar o aprendizado individual, fornecer retorno e avaliação imediatos, permitir a aprendizagem a qualquer hora e lugar, assegurar o uso produtivo do tempo em sala de aula, criar novas comunidades de estudantes, apoiar a aprendizagem fora da sala de aula, potencializar a aprendizagem sem solução de continuidade, criar uma ponte entre a aprendizagem formal e informal, minimizar a interrupção educacional em áreas de conflito e desastre, auxiliar estudantes em deficiências, melhorar a comunicação e a administração e melhorar a relação custo-eficiência. Na próxima página podemos visualizar melhor estas questões demonstradas por meio de uma imagem.



Figura 1 – O uso das tecnologias móveis em sala de aula.

Fonte: Blackboard (s. d.).

Percebemos que a intensão de discorrer sobre os benefícios além de mostrar sugestões aos governantes para que a aprendizagem possua mais uma oportunidade de dar significação ao conhecimento adquirido na escola é um dos objetivos da UNESCO. Isto fica evidente ao relatar situações reais vividas no ambiente escolar por professores e estudantes.

Longe de ser uma possibilidade teórica, a aprendizagem móvel é uma realidade concreta: estudantes e professores, de Moçambique à Mongólia, estão usando aparelhos móveis para conversar, acessar valiosos conteúdos educacionais, compartilhar informações com outros estudantes, obter apoio de seus colegas e instrutores e facilitar a comunicação produtiva. Embora a tecnologia móvel não seja nem nunca venha a ser uma panaceia educacional, ela é uma ferramenta poderosa e frequentemente esquecida – entre outras ferramentas –, que pode dar apoio à educação de formas impossíveis anteriormente (UNESCO, 2013, p. 11)

A citação acima deixa claro que o aproveitamento do celular dentro e fora da escola pode ser uma realidade concreta na vida dos sujeitos da aprendizagem, isso porque, ele tem se tornado em um dos dispositivos móveis mais aproveitados e de fácil acesso para as pessoas. Hoje em dia eles não são apenas um equipamento para realizar ligações. Com o telefone móvel podemos acessar redes sociais, enviar mensagens instantâneas, fazer o download de músicas, imagens e documentos – em PDF, Word ou Excel – ampliando as possibilidades, por exemplo, de ler um livro. Estas praticidades oferecem ou poderiam oferecer milhões de alternativa para incluir o celular na sala de aula.

Se o celular oferece essa infinidade de formas e meios para ser manuseado na escola, o que acontece ou o que impede os professores de pensarem suas aulas com a inclusão destes dispositivos em seus planejamentos? A maioria das escolas proíbe o uso nas salas de aulas se respaldando em leis estaduais ou distritais que proíbem essa prática como leremos a seguir:

Art. 1º Fica proibida a utilização de aparelhos celulares, bem como de aparelhos eletrônicos capazes de armazenar e reproduzir arquivos de áudio do tipo MP3, CDs e jogos, pelos alunos das escolas públicas e privadas de Educação Básica do Distrito Federal.

Parágrafo único. A utilização dos aparelhos previstos no caput somente será permitida nos intervalos e horários de recreio, fora da sala de aula (DISTRITO FEDERAL, 2008).

Proibir o celular de forma discriminada em Lei não parece ser a melhor forma de modificar o pensamento dos estudantes. Corroboro com Ferreira e Tomé (2010, p. 25) quando destacam a forma inseparável dos discentes e os dispositivos móveis:

[...] a presença de jovens é indissociável da presença de *celulares*<sup>2</sup>. Podem estar a falar, a escrever SMS, a ler mensagens, a ouvir música, a tirar fotografias, a partilhar informações, a mostrar algo aos amigos ou qualquer outra atividade, mas certamente tem um *celular* ligado e pronto a funcionar.

Esta ligação inseparável mencionada por Ferreira e Tomé pode apresentar aspectos positivos e negativos como destaca Marcuschi (2005, p. 14) ao afirmar que “o impacto das tecnologias digitais na vida contemporânea está apenas se fazendo sentir, mas já mostrou com força suficiente que tem enorme poder tanto para construir como para devastar”. O uso de celular dentro do planeamento pedagógico pode, como afirmam Marçal, Rios e Andrade (2005, p. 3), ser utilizado como mais um recurso auxiliar para que o aprendizado do estudante aconteça melhor, isso porque, os discentes poderão dispor desta ferramenta para realizar atividades, anotar e guardar ideias, pesquisar sites, registrar por meio de audiovisual (imagens, filmagens, gravação de áudio), além de todas as funcionalidades que o dispositivo pode oferecer.

Um aspecto importante que necessita de uma reflexão nos docentes é a revolução tecnológica contemporânea, e com ela o enorme acesso a informação digital. Se posicionar à margem dessas inovações midiáticas pode ser um risco que corremos, principalmente no ambiente escolar, conforme afirma Silva (2009, p. 76):

Não basta ter acesso à informação digitalizada, é preciso estar a par de que temos nossa vida e nosso cotidiano não mais somente no mundo analógico. Estamos imersos também no mundo digital *on-line*, no ciberespaço. A par do universo *on-line* e formado para coexistir nele, o cibercidadão desfrutará de suas disposições técnicas para expressão de sua autonomia e colaboração, para a operação das informações que ganham sentido através das ações de cada indivíduo que deixa de ser mero receptor para tornar-se também emissor e cocriador de informações e de conhecimento.

A transformação do estudante descrita na citação de Silva é um ponto de grande relevância na escola. Sair da inércia, de um mero receptor de informação para se colocar como criador e cocriador junto com o professor para a construção do conhecimento deveria ser um dos objetivos da escola. Muitos estudantes se portam de forma desinteressada em sala de aula porque não se sentem atraídos, algumas vezes, pelo conteúdo, pelo professor, pela metodologia, porque estão cansados do estágio ou da rotina diária. A simples presença de um aparelho celular não deveria ser motivo para impedir o processo de estudo. Pelo contrário, ele pode ser muito útil.

---

<sup>2</sup> O texto original foi escrito por dois portugueses e apresenta a palavra “telemóvel”. O destaque em itálico e a mudança para o termo “celular” – um sinônimo – foi apenas para melhorar a compreensão do leitor.

A escola pública de hoje, em sua maioria, não possui aparelhos tecnológicos suficientes para todos os docentes usufruírem em sala de aula. Os recursos são escassos, isso quando não estão quebrados. Com o aparelho celular, poderíamos suprir essas lacunas que o governo não preenche. Essa ferramenta possui leitor de arquivos – PDF, Word, Excel –, reprodutor e gravador de áudio, vídeo e imagens. A escola deveria agradecer aos estudantes por levarem seus celulares para as aulas e utilizarem de forma metodológica e orientada em sala de aula. Precisamos de novas propostas para sua aplicabilidade em todas as disciplinas. O aparelho celular serve, por exemplo, como instrumento para acessar o Ambiente Virtual de Aprendizagem *Moodle* dentro e fora da escola. A tecnologia que o *Moodle* oferece, aliada ao celular poderia despertar um outro olhar em nossos estudantes sobre o real processo de ensino e aprendizagem.

## **2.4 Ambiente Virtual de Aprendizagem**

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) são grandes oportunidades para a utilização do celular em sala de aula. Paulo Mercado (1999) destaca que os AVAs agregam várias ferramentas e serviços que são atualizados, se tornando melhores com a passar do tempo de forma individual e concomitante ao desenvolvimento da internet. Podemos citar algumas vantagens para o uso do AVA em sala de aula: os estudantes se tornam mais independentes geograficamente, possibilidade de participação de professores de qualquer lugar do planeta no aprendizado, maior flexibilidade de tempo nos procedimentos educacionais, mudança da situação passiva para a ativa entre os estudantes, formas mais práticas para realização de auto avaliação *on line*, facilidade em salvar os matérias e conteúdos das disciplinas, entre vários outros.

O *Moodle* é considerado um software livre e gratuito, por isso sua utilização e/ou modificação, além do download são livres também. De acordo com os objetivos metodológicos e pedagógicos o *Moodle* oferece vários conjuntos de ferramentas que podem ser selecionados e aplicados na disciplina. A necessidade de cada turma pode ser o norteador para o desenvolvimento dos cursos. Entre as várias ferramentas disponíveis no *Moodle* encontramos fóruns, diários, chats, questionários, textos *wiki* (*software* colaborativo que permite a edição coletiva de arquivos online), atividades entre outros. Almeida (2015, p. 31) define *Moodle* da seguinte forma:

É um software livre, gratuito e disponibilizado por meio da licença *General Public Licenc* e pode ser instalado em vários tipos de sistemas operacionais: Unix, Linux, Windows, Mac OS X, desde que os mesmos tenham instalados a linguagem operacional de programação *Hypertext Preprocessor* (PHP) integrada uma base de dados de tipo *Structured Query Language* (SQL), como *MySQL*, *PostgreSQL*, etc. É desenvolvido de forma colaborativa por uma comunidade virtual, em nível mundial, que reúne programadores, administradores de sistemas, professores, designer e usuários de todo o mundo. Encontra-se disponível em diversos idiomas, inclusive o português e para que se possa usá-lo, o usuário necessita de um computador com um navegador instalado [...], *Mozilla Firefox*, *Microsoft Internet Explore*, *Microsoft Edge*, *Google Chrome*, etc., conectado à internet.

Muito mais do que um simples repositório de materiais e conteúdos, o *Moodle* está repleto de ferramentas interativas que auxiliam para o crescimento intelectual dos estudantes, amplificando a forma que docentes e discentes se comunicam. Conforme os autores Gilda Mendonça e Elvira Ribeiro (2007, p. 66) afirmam:

O AVA *Modular Object Oriented Distance Learning* (*Moodle*) é uma plataforma, Open Source, ou seja, pode ser instalado, utilizado, modificado e mesmo distribuído. Seu desenvolvimento objetiva o gerenciamento de aprendizado e de trabalho colaborativo em ambiente virtual, permitindo a criação e administração de cursos on-line, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem.

A liberdade que é descrita pelos autores acima oferece oportunidade para criação de cursos personalizados, específicos e de forma detalhada para complementar a necessidade dos estudantes. Por isso um planejamento detalhado de acordo com o processo educacional que atenda às necessidades – dificuldades e facilidades – dos sujeitos do aprendizado é muito importante. Mendonça e Ribeiro (2007, p. 66) nos alertam sobre a necessidade de refletir vários aspectos antes de sua implementação:

Quando se decide pela utilização de um AVA, é preciso estabelecer critérios coerentes que sejam mais adequados ao processo educacional. Como analisar aspectos positivos e negativos? O que deve ser relevante? Que parâmetros devem nortear esta escolha? É nesse contexto de variáveis que se procura melhor avaliar um ambiente, podendo, assim, possibilitar e promover situações de aprendizagem que mobilizem os estudantes a gerar significados e, por conseguinte, melhorar a construção de conhecimentos de forma autônoma.

Esses questionamentos foram norteadores para desenvolvemos nosso *Moodle* na escola. A ideia foi disponibilizar o conteúdo da matriz do Programa de Avaliação Seriada da Universidade de Brasília, já que ela não está em nenhum livro didático, para que os estudantes conseguissem acessar a qualquer momento, de onde estiverem, apenas com o celular ou tablete (ou qualquer dispositivo com acesso a internet).

A usabilidade que a organização do *Moodle* propicia ao trabalho docente pode ajudar os discentes no processo de estudo além de esclarecer e oferecer uma infinidade de caminhos para cada um encontrar sua autonomia educacional de forma ativa com o templo flexível e ferramentas extras. Desta maneira o AVA *Moodle* poderá se transformar em uma conexão entre o estudante e o conhecimento sistemático.

Outro ponto positivo que o *Moodle* propicia é a interação entre os sujeitos do aprendizado, ou seja, professores e estudantes. Este diálogo é importante para a formação do conhecimento. Para Torres (2012, p. 222), “o conhecimento é construído a partir da relação que os sujeitos estabelecem com o **ambiente** (a autora se refere a plataforma *Moodle* – grifo nosso), suas ferramentas e os sujeitos nele inseridos”. Desta forma o convívio virtual pode ser uma extensão da sala de aula e, assim, ampliando o contato do discente com o docente e com o conteúdo ensinado diariamente. Por meio do *Moodle* realizamos atividades avaliativas teóricas, provas, os estudantes fizeram upload de seus trabalhos de vídeo e fotografia, além de poderem tirar dúvidas referente ao conteúdo ou a qualquer procedimento da aula.

Por intermédio do *Moodle* e da utilização do celular em sala de aula e fora dela podemos inserir nossos estudantes em dois formatos de aprendizagem: a presencial – diariamente na escola – e a online – também diariamente dentro e fora da sala de aula. Estudar as artes da cena é também ler muito, pesquisar em vários autores, métodos e técnicas de encenação, interpretação, criação de cenários, figurinos, maquiagens etc., e esses procedimentos metodológicos em busca do conhecimento necessário para que a prática cênica aconteça, em nosso estudo de caso, iniciou-se por meio das facilidades que o Ambiente Virtual de Aprendizagem nos propiciou.

De acordo com Hirasim (*et. al.*, 2005, p. 15), “as redes de aprendizagem introduzem novas opções educacionais que fortalecem e transformam as oportunidades, a prática e os resultados do ensino e da aprendizagem”. Além disso, elas provocam um retorno diferenciado nos estudantes, pois, “as tecnologias de rede podem melhorar as formas tradicionais de ensino e aprendizagem e abrem avenidas inteiramente novas de comunicação, colaboração e construção do conhecimento” (HIRASIM *et al.*, 2005, p. 15). Quando falamos em redes de aprendizado, utilizamos o conceito criado por Hirasim (*et. all.* 2005, p. 19-20):

Rede é a palavra que descreve os espaços compartilhados formados por computadores interligados em todo o mundo por sinal de telefone e de satélite. Com o auxílio das redes, os educadores podem criar ambientes de aprendizagem eficazes, nos quais professores e alunos em localidades diferentes constroem juntos o entendimento e as competências relacionadas a um assunto particular.

O *Moodle* é um dos ambientes de aprendizagem eficaz que a citação acima descreve. A aprendizagem em rede, ou seja, a online aliada a presencial pode se um espaço de troca de experiências ligadas a aquisição do conhecimento de forma individual e coletiva. Às vezes, “aprender em conjunto pode ser muito mais atraente e eficaz do que aprender sozinho (HIRASIM *et al.*, 2005, p. 21). Essa é umas ideias ensinadas nas aulas de Artes Cênicas, trabalhar em grupo, de forma coletiva.

O uso da tecnologia aliada as aulas de Artes no Ensino Médio, pode provocar reflexões nos professores e nos estudantes sobre os processos de busca pelo conhecimento, tais como: se a tecnologia consegue oferecer uma série de benefícios para a criação com artistas profissionais, porque ela não poderia ser benéfica para o processo de ensino e aprendizagem das artes da cena na Educação Básica? Ou, do ponto de vista dos estudantes: Por que não aproveitar os dispositivos móveis como auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, já que eles estão dentro da rotina dos discentes?

Observamos aspectos tecnológicos e artísticos desde a Pré-história com a arte rupestre e com os objetos desenvolvidos para auxiliar na sobrevivência da humanidade. A produção de um dos primeiros objetos de corte para a caça, por exemplo, uma lança utilizando uma estaca de madeira e uma pedra amolada, é um exemplo da presença tecnológica e artística no processo evolutivo do homem. No próximo capítulo falaremos sobre as artes e as novas tecnologia no processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica.

### 3 A EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA INTERMIDIÁTICA DIGITAL

Coisas físicas, vindas dos confins da Terra, são fisicamente transportadas e fisicamente levadas a agir e reagir umas sobre as outras, na construção de um nome objeto. O milagre da mente é algo parecido, ocorre em uma experiência sem transporte nem montagem físicos. A emoção é a força motriz e consolidante. Seleciona o que é congruente e pinta com suas cores o que é escolhido, com isso conferindo uma unidade qualitativa a materiais externamente díspares e dessemelhantes (DEWEY, 2010, p. 120).

A arte, de acordo com os historiadores, está ao lado do homem desde os tempos mais remotos. Os povos primitivos sobreviveram por meio de suas habilidades de caça, além de ato de imitar alguns animais e, com isso, desenvolveram habilidades que os acompanharam durante a evolução. Paralelo à história da humanidade, temos a história do teatro que surge de alguns ritos primitivos.

O teatro é tão velho quanto a humanidade. Existem formas primitivas desde os primórdios do homem. A transformação numa pessoa é uma das formas arquetípicas da expressão humana. O raio de ação do teatro, portanto, inclui a pantomima de caça dos povos da idade do gelo e as categorias dramáticas diferenciadas dos tempos modernos (BERTHOLD, 2011, p. 1).

Porém, “é na Grécia Antiga, no contexto da formação do homem grego – a Paidéia – que as expressões artísticas ganham a forma pedagógica que serviria a toda educação ocidental” (THOMAZ, 2009, p. 17). Para os atenienses do século V a.C., a educação deveria, obrigatoriamente, ensinar esporte, música e literatura. Na Idade Antiga, os gregos costumavam olhar o teatro como uma ferramenta para a difusão do conhecimento. Aristóteles, na evolução de suas ponderações a respeito da arte, pensou em uma ligação entre ela e sua evocação peculiar para a educação, principalmente para a formação humana daqueles que conseguiam se beneficiar dela. A arte, para Aristóteles, parte do princípio da ideia de mimesis, ou seja, de uma imitação. De acordo com sua reflexão, “o imitar é congênito no homem (e nisso difere dos outros viventes, pois de todos, é ele o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções), e os homens se comprazem no imitado” (ARISTÓTELES, 1992, p. 27). Ao imitar alguém, alguma coisa, um animal, iniciamos o processo de composição da personagem.

Falar da Grécia Antiga é situar na linha do tempo o espaço entre o hoje e um tempo de brilho no teatro. É difícil distanciar a história do teatro da história da civilização. Para o grego, “o teatro era uma vivência, integrando-se na experiência necessária do cidadão, que dele participava como de um ritual. Não era um simples espetáculo a que se assistiria, mas um ato

pleno de significação” (NEVES apud MORETO; BARBOSA, 2006, p. 13). O teatro e seus atores exerceram influência em vários aspectos da sociedade.

O drama e o teatro grego foram divulgados por Alexandre o Grande em toda a região mediterrânea maior durante o século IV a.C. Em 300 a.C., os teatros foram encontrados em toda a Grécia. Os atores tornaram-se figuras públicas poderosas alistadas para negociações políticas ou como embaixadoras, e alguns tornaram-se ricos (ZARRILLI *et al.*, 2006, p. 100)<sup>3</sup>.

Já em Roma, o teatro buscou se aproximar da massa como entretenimento. Em alguns momentos chegou a ser substituído por formas mais populares de atração.

Imediatamente antes do advento do Império, no período da república tardia, as performances dramáticas dependiam cada vez mais de espetáculos para criar seu impacto, patrocinado por homens ricos que buscavam reputação em apresentações públicas. No final do primeiro século a.C., a comédia e a tragédia deixaram de ser formas dramáticas viáveis que poderiam ser usadas por novos escritores para refletir novas sensibilidades (ZARRILLI *et al.*, 2006, p. 104)<sup>4</sup>.

Como dito acima, o teatro, com o passar do tempo, foi se transformando, se moldando e se adequando com a realidade cultural de cada época. Da Idade Antiga, Idade Média, Renascença, Idade Moderna e Idade Contemporânea, podemos notar diferenças e adequações na estrutura do fazer teatral, nas técnicas de interpretação, na forma como as artes da cena foram utilizadas para processos além do artístico profissional ou amador, adentrando no processo de ensino e aprendizagem. Para ilustrar a evolução histórica do teatro, mostraremos um pequeno resumo em forma de esquema.

---

<sup>3</sup> Do original “Greek drama and theatre were disseminated under Alexander the Great throughout the greater Mediterranean region during the fourth century B.C.E. By 300 B.C.E., theatres were to be found throughout all of Greece. Actors became powerful public figures enlisted for political negotiations or as ambassadors, and some became wealthy”.

<sup>4</sup> Do original: “Immediately before the advent of Empire, in the period of the late republic, dramatic performances increasingly depended on spectacle to create their impact, sponsored by wealthy men who sought reputation in public (self) presentations. By the end of the first century B.C.E., both comedy and tragedy ceased to be viable dramatic forms that could be used by new writers to reflect new sensibilities. They were replaced by spectacular re-staging of extant dramas, or alternative forms of popular entertainments, often including bloody contests”.

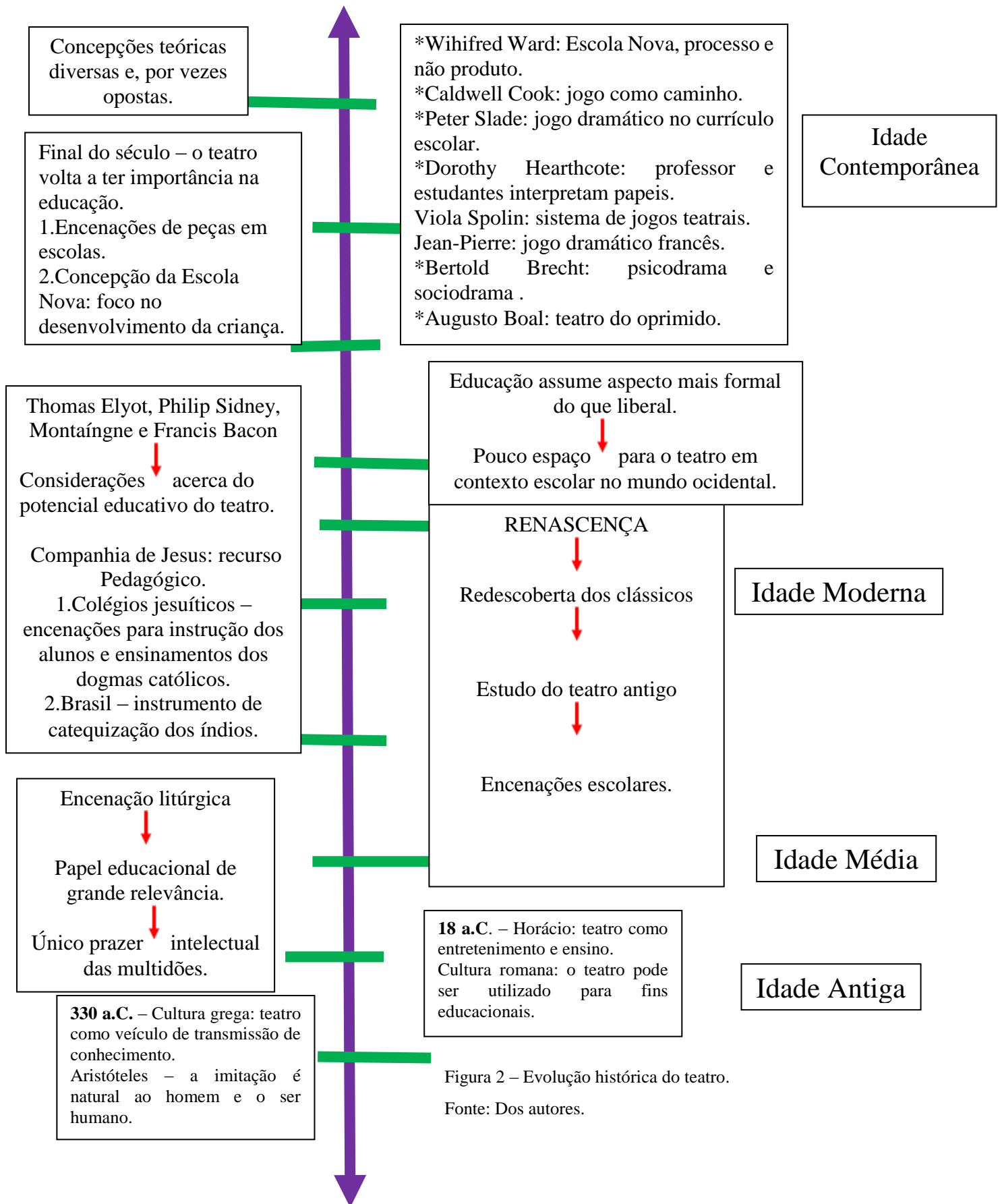


Figura 2 – Evolução histórica do teatro.

Fonte: Dos autores.

### 3.1 Pedagogia teatral no Brasil e no Distrito Federal

Ao falarmos sobre as origens da prática teatral brasileira, o primeiro pensamento que vem a nossa mente é o que os jesuítas fizeram no Brasil Colônia. As primeiras missões católicas tinham como objetivo catequizar o maior número índios possível e agir como qualquer colonizador: conquistar a terra e aumentar sua riqueza. Prado (apud FARIA, 2012, p. 21) faz uma distinção entre o que foi feito pela Companhia de Jesus e o que nós entendemos por teatro:

O teatro chegou ao Brasil tão cedo ou tão tarde quanto se desejar. Se por teatro entendermos espetáculos amadores isolados, de fins religiosos ou comemorativos, o seu aparecimento coincide com a formação da própria nacionalidade, tendo surgido com a catequese das tribos indígenas feita pelos missionários da recém-fundada Companhia de Jesus. Se, no entanto, para conferir ao conceito a sua plena expressão, exigirmos que haja uma certa continuidade de palco, com escritores atores e público relativamente estáveis, então o teatro só terá nascido alguns anos após a Independência, na terceira década do século XIX.

Essa ideia de fazer artístico estava inserida em projetos que idealizaram a criação de representações nas escolas, sempre do ponto de vista do catolicismo, e que pudessem oportunizar, aos estudantes, a possibilidade de praticar o latim como era estudado na Europa. No século XIX, a arte acompanha as questões políticas, e dessa forma, em 1810, “o príncipe regente, o futuro D. João VI, revela através de um decreto o seu desejo de que nesta capital se erija um teatro decente proporcionando à população e ao maior grau de elevação e grandeza em que hoje se acha pela minha residência nela [...]” (PRADO apud FARIA, 2012, p. 52). Este decreto mostra que o teatro estava sendo oferecido com descaso para a população.

Nas escolas deste período no Brasil, o conhecimento era direito das pessoas das classes mais ricas, “apenas a elite tinha acesso aos bens culturais e artísticos, à exceção das manifestações populares e espetáculos de feiras e quintais” (FERREIRA; OLIVEIRA, 2016, p. 5). Após a passagem para o Brasil República, esse cenário foi gradualmente se transformando e com isso a universalização do processo educacional como direito de todos.

Até que surge Anísio Teixeira, por volta de 1932, e insere na educação brasileira a concepção da Escola Nova, importando dos Estados Unidos e de seu mestre John Dewey seu olhar sobre o processo educacional. Este modelo de ensinar “não se preocupou com a expressividade da criança e levou à compreensão e ao um respeito pelo seu processo de desenvolvimento, justificando, por mais de três décadas, o ensino de teatro” (THOMAZ, 2009, p. 19). Mas foi com a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e o estabelecimento da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN – em seu artigo 26 § 2º, que a

obrigatoriedade do ensino de arte surge de forma legalizada. Um fato importante é o uso do termo no singular, arte, e com isso permitindo que as escolas aderissem à linguagem artística que melhor se adequasse a realidade dos estudantes. Dessa forma eram ministradas aulas, exclusivamente, de Teatro, ou Artes Visuais, ou Dança ou Música, de acordo com a escola.

Após 21 anos em que a Lei vigora, visualizamos que esse pensamento de arte, no singular, reverbera pelos espaços escolares e com isso o olhar de diminuição do conhecimento artístico a mero passatempo, já que, normalmente, as escolas oferecem 100 minutos por semana de aula de arte, ou seja, 1 hora e 40 minutos; 400 minutos por mês, 6 horas e 40 minutos; 4.800 minutos por ano, 80 horas. Usar o termo arte obriga vários professores a se tornarem em *polivalentes*, o que força a classe docente a “tentar” ensinar todas as linguagens artísticas, independente da formação acadêmica.

Porém, são com os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN – que entram em vigor no ano de 1997, um ano após sua criação, que Arte é legitimada como área de conhecimento e parte dos currículos da Educação Básica no Brasil. Na introdução do documento podemos ler que:

A educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção *estética* [grifo meu], que caracterizam um modo próprio de ordenar e dar sentido à experiência humana: o aluno desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação, tanto ao realizar formas artísticas quanto na ação de apreciar e conhecer as formas produzidas por ele e pelos colegas, pela natureza e nas diferentes culturas (BRASIL, 1997, p. 14).

Dentro dos PCNs encontramos a divisão por linguagem artística e em cada uma dela, suas especificidades e particularidades inerentes a seus processos de ensino e aprendizagem. Quando lemos sobre o ensino de teatro, notamos a importância desta vivência para a formação subjetiva na Educação Básica.

O teatro, no processo de formação da criança, cumpre não só função integradora, mas dá oportunidade para que ela se aproprie crítica e construtivamente dos conteúdos sociais e culturais de sua comunidade mediante trocas com os seus grupos. No dinamismo da experimentação, da fluência criativa propiciada pela liberdade e segurança, a criança pode transitar livremente por todas as emergências internas integrando imaginação, percepção, emoção, intuição, memória e raciocínio (BRASIL, 1997, p. 57).

É possível não inferir desta afirmação que o teatro é parte importante para o processo de aprendizagem e para a formação do cidadão. Isso porque, de acordo com os PCNs, as

propostas das escolas devem proporcionar atividades para o “desenvolvimento global do indivíduo, um processo de socialização consciente e crítico, um exercício de convivência democrática, uma atividade artística com preocupações de organização estética e uma experiência que faz parte das culturas humanas” (BRASIL, 1997, p. 57). Para além deste documento, foi publicado no ano 2000 os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio e com ele a sugestão para realizar produções teatrais, tais como:

- Improvisar, atuar, interpretar personagens, tipos, coisas, situações;
- Atuar na convenção palco/plateia e compreender essa relação;
- Pesquisar, analisar e adaptar textos dramáticos e não dramáticos com vistas à montagem de cenas, *performances* ou espetáculos, inclusive os referentes a artes audiovisuais – como televisão, vídeo, cinema, telas informáticas, dentre outros (BRASIL, 2000, p. 52)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Fundamental e Ensino Médio – reconhecem a importância que o teatro pode exercer no ambiente escolar e para o processo de ensino aprendizagem. Além de, não somente, ensinar conteúdo teórico, a vivência é um aspecto que necessita ser refletido pelos docentes como, por exemplo, a ida a teatro.

Tomar a experiência com arte enquanto relevante atividade educacional constitui-se em proposição que vem sendo investigada ao longo dos tempos, e que continua a estimular o pensamento e a atuação de artistas e educadores contemporâneos [...] Tornou-se bastante comum o teatro ser apontado como valioso aliado da educação, a frequência a espetáculos ser indicada, recomendada como relevante experiência pedagógica, esse valor educacional intrínseco ao ato de assistir a uma encenação teatral, contudo, tem sido definido, por vezes, de maneira um tanto vaga, apoiada em chavões do tipo: teatro é cultura. Outra vez, percebido de maneira reducionista, enfatizando somente suas possibilidades de transmissão de informações e conteúdos disciplinares, ou de afirmação de uma determinada conduta moral (DESGRANGES, 2011, p. 21-22)

As aulas da linguagem artística Teatro na escola, não visam formar atores/atrizes, diretores, cenógrafos, iluminadores, figurinistas ou tantas outras áreas profissionais. Elas buscam oferecer aos estudantes momentos de reflexão acerca do mundo, da sociedade, das escolhas, do ser cidadão. Assim como a biologia não visa formar um biólogo ou a física formar um físico, o ensino das artes da cena não tem essa pretensão. Porém, o incentivo à visita ao teatro para assistir espetáculos teatrais pode proporcionar, de forma significativa, a aplicação da teoria na forma prática.

Um dos eixos de formação que se pode oferecer à criança espectadora consiste em fornecer os instrumentos conceituais necessários ao despertar de seu espírito crítico. De simples consumidor de espetáculo, ela pode tornar-se capaz de formular e sustentar suas apreciações. Trata-se de iniciar o público infantil na linguagem específica da

criação teatral, afim de fomentar por meio do espetáculo, sua reflexão. Compreende-se assim, a formação de espectadores como a aplicação de procedimentos destinados a criar o gosto pelo teatro e ressaltar a necessidade e importância da arte, quanto como uma proposição educativa cujo objetivo está voltado para a formação de indivíduos capazes de olhar, observar e se espantar (DESGRANGES, 2010, p. 34).

Assim, a vivência cênica, implica muito mais do que transmitir conteúdo teórico ou prático, ela está relacionada com viver o conhecimento e se apropriar dele com significação. Desta forma, Desgranges (2010, p. 32) afirma que a união do conteúdo teórico com a sua aplicação na prática pode deixar o espectador com uma atitude de não submissão diante das propostas cênicas que forem oferecidas. Conhecer “os signos que vem sendo estabelecidos ao longo da história do teatro, bem como o funcionamento dos mecanismos utilizados em uma encenação, e, os efeitos que produzem, o espectador ganha distancia para melhor apreciar” (*idem, ibidem*) a forma como cada elemento é mostrado e como a teoria está vinculada a prática.

Outra forma de legalizar o ensino de teatro na escola na Secretaria de Estado e Educação do Distrito Federal – SEEDF – foi a criação do Currículo em Movimento que objetivava “ampliar tempos, espaços e oportunidades educacionais” (BRASILIA, 2000, p. 10). Nossos estudantes são seres em formação e, com isso, estão propensos a assimilar o que for ensinado.

[...] o ser em formação é multidimensional, com identidade, história, desejos, necessidades, sonhos, isto é, um ser único, especial e singular, na inteireza de sua essência, na inefável complexidade de sua presença. E a educação é uma prática social, que une os homens entre si em torno do direito de aprender e da conquista da cidadania. A escola, instituição formal de educação [...] é chamada a desempenhar intensivamente um conjunto de funções (BRASILIA, 2013-a, p. 10).

O Currículo em Movimento não se esgota em si mesmo, ele é flexível, algo que pode ser modificado durante sua aplicação em sala de aula. É uma concepção de currículo que estimula a pesquisa, a inovação, que é aberto para diálogos entre os conhecimentos e que busca unir as disciplinas para que aconteça uma humanização das práticas sociais vivenciadas na escola. A disciplina Arte faz parte da área de conhecimento pertencente as Linguagens dentro do Currículo em Movimento. Entre os vários objetivos apresentados para esta área de conhecimento citaremos os seguintes:

- a) Favorecer práticas sociais e culturais marcadas por diversas linguagens, mídias e tecnologias que constroem a dinâmica da contemporaneidade.
- b) Associar os princípios das tecnologias da comunicação e da informação a conhecimentos científicos, linguagens que lhes dão suporte e a problemas que se propõem a solucionar.
- c) Saber aplicar as tecnologias da comunicação e da informação na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para sua vida.

d) Propiciar ao estudante experiências artísticas construídas e vivenciadas por meio das atividades de linguagem, leitura, interpretação, simbologia, apreciação, presença corporal e prazer estético (BRASILIA, 2013-b, p. 28)

Percebemos que estes objetivos incentivam os professores a utilizarem a tecnologia dentro de seu planejamento diário além de oferecer momentos em que o estudante tenha a oportunidade de viver experiências artísticas. Podemos inferir, também, que, o ideal seria unir a tecnologia com a linguagem e o conhecimento que foi ensinado em sala de aula. Além disso, é perceptível que o documento propõe que a formação continuada dos docentes aconteça com frequência ao afirmar que nossos estudantes precisam saber aplicar a tecnologia na escola e em sua vida fora dos muros escolares. Para que isso aconteça o professor precisa, no mínimo, ter o conhecimento básico do uso tecnológico para poder incluí-lo em sua metodologia e em seus planos de aula.

Um aspecto importante que o Currículo em Movimento faz questão de frisar é sobre a importância de não desprezar o conhecimento e a vivência que os estudantes levam para a escola, como eles lidam com as tecnologias contemporâneas e como o conhecimento assimilado em sala de aula precisa ter ligação com sua vida fora dos muros da escola.

Os conteúdos trabalhados nesta dimensão devem favorecer práticas sociais e culturais marcadas por diversas linguagens, mídias e tecnologias que constroem a dinâmica da contemporaneidade. Nesse sentido, é preciso considerar o papel que os gêneros textuais escritos, orais, visuais e multimodais desempenham nas esferas da vida cotidiana e dos contextos de uso artístico, musical, literário, jornalístico, publicitário, institucional, esportivo e de entretenimento. Além disso, os conteúdos desta dimensão devem submeter-se à convicção de que o movimento não se restringe ao corpo físico, mas que se expande para a relação entre ele, a natureza e a cultura, de modo dialético e recursivo, em articulação com as condições humanas de criatividade, inventividade e capacidade de gerar o novo (BRASÍLIA, 2013-b, p. 29).

O documento apresenta os conteúdos divididos entre os três anos do Ensino Médio em uma espécie de progressão, independente da historicidade. No primeiro ano temos: Conceito de Arte; Linguagens artísticas: visual, teatral, musical e dança; Elementos formais e morfológicos da linguagem teatral: ator, público, texto ou contexto, voz, corpo, espaço, movimento, ação, expressão corporal, dramática, improviso entre outros. No segundo ano lemos: Elementos estruturadores e secundários da composição teatral: ator, público, texto ou contexto, ação, conflito, improvisação, signo, símbolos, clímax, enredo; Linguagem artística e tecnologia; Início e desenvolvimento da fotografia, etc. E no terceiro ano: Elementos da estética teatral: voz, corpo, espaço, movimento, ação dramática; Crítica da arte; Elementos básicos do movimento expressivo vocal.

Estes conteúdos estão ordenados em 11 páginas corridas. O maior problema deste documento é a quantidade exagerada de conteúdo a ser percorrido durante o ano letivo. Além destes conteúdos, as escolas do Distrito Federal ainda se orientam por meio da matriz do Programa de Avaliação Seriada da Universidade de Brasília (PAS) e na matriz do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Essa totalidade curricular, às vezes, impede que o professor consiga desenvolver com mais eficácia o processo de experiência estética teatral. Mas, afinal de contas, o que é experiência estética teatral e como proporcionar isso na escola?

### 3.2 Experiência teatral

A vida é um processo constante de experimentação que nos modifica a cada momento, pois, “a experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver” (DEWEY, 2010, p. 109). O que precisamos nos questionar é: o que é viver uma experiência e como identifica-la? Em alguns momentos, a experiência não é percebida porque ela é apenas iniciada e interrompida quando “há distração e dispersão, o que observamos e o que pensamos, o que desejamos e o que obtemos, discordam entre si” (DEWEY, 2010, p. 109). John Dewey, em seu livro *Arte como Experiência*, discorre sobre o processo de ter uma experiência, como essa experiência pode ser artística e como ela consegue nos modificar.

Definir o que é experiência não é tarefa fácil, “a experiência no sentido vital, define-se pelas situações e episódios a que nos referimos espontaneamente como experiências reais” (DEWEY, 2010, p. 110). Mesmo os acontecimentos que, aos nossos olhos, parecem não ser verdadeiros e palpáveis, podem ser compreendidos como uma experiência. Além disso, cada experimentação vivida é única e com sua particularidade, pois, todos nós possuímos nossas histórias que começam, desenvolvem e terminam.

Tudo o que experienciamos é importante para nossa evolução. Isso se aplica, também, ao processo de ensino e aprendizagem. Todas as experiências são relevantes, ao passo que cada uma possui suas características próprias. Elas podem estar além da nossa compreensão racional, assim, uma experiência é vivida, sentida. Isso não impede que a experiência de pensar tenha suas próprias qualidades. O processo educativo pode ser pensado por meio da experiência. Assim como John Dewey, o professor e doutor em Filosofia da Educação, Jorge Larrosa Bondía nos apresenta uma definição interessante sobre o que é experiência. De acordo com ele:

Poderíamos dizer de início que a experiência é em espanhol ‘o que nos passa’. Em português se diria que experiência é ‘o que nos acontece’ [...] A experiência é o que nos passa, ou o que nos acontece, ou o que nos toca. Não o que passa ou que acontece, ou o que toca, mas o que nos passa, o que nos acontece ou nos toca. A cada dia passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos passa (BONDÍA, 2004, p. 53-154).

Bondía destaca alguns motivos pelos quais não percebamos as experiências que vivenciamos. A primeira delas é a quantidade intensa de informações que buscamos diariamente ou que chegam até nós. Os sujeitos do aprendizado estão acostumados a conquistar tanta informação que acabam se esquecendo da experimentação, o “que conseguem é que nada lhe aconteça” (BONDIA, 2004, p. 154). A informação e o conhecimento são importantes para nossa vida, porém, a experiência é algo que está além disso. Podemos perceber essa afirmação nas palavras de Bondia (2004, p. 154), da seguinte forma:

Depois de assistir uma aula ou a uma conferência, depois de ter lido um livro ou uma informação, depois de ter feito uma viagem ou de ter visitado uma escola, podemos dizer que sabemos coisas que antes não sabíamos, que temos mais informação que antes sobre alguma coisa, mas, ao mesmo tempo, podemos dizer também que nada nos passou, que nada nos tocou, que com tudo o que aprendemos, nada nos sucedeu ou nos aconteceu.

Da forma como o professor descreve acima, podemos inferir que dentro do processo de ensino e aprendizagem, a informação, às vezes, não é o mais importante. O relevante é o processo como essa informação chega, toca e atravessa o estudante. Isso é o diferencial para viver uma experiência e perceber-la. Em segundo lugar, o professor destaca que é cada vez mais difícil ter um processo experiencial porque temos opinião demais sobre tudo. Além de buscar muita informação, queremos opinar sobre todos os assuntos e racionalizar tudo, assim, “a obsessão pela opinião também cancela nossa possibilidade de experiência, também faz com que nada nos aconteça” (BONDIA, 2004, p. 155-156). A junção informação e opinião está muito presente no processo de aprendizagem da seguinte forma:

O par informação/opinião é muito geral e permeia também, por exemplo, nossa ideia de aprendizagem, inclusive o que os pedagogos e psicopedagogos chamam de ‘aprendizagem significativa’. Desde pequenos até a Universidade, ao largo de toda nossa travessia pelos aparatos educativos, estamos submetidos a um dispositivo que funciona da seguinte maneira: primeiro é preciso informar-se e, depois, há que se opinar, há que dar uma opinião obviamente própria, crítica e pessoal sobre o que quer que seja. A opinião seria como a dimensão ‘significativa’ da assim chamada ‘aprendizagem’ significativa. A informação seria o objeto, a opinião seria o subjetivo, ela seria nossa relação subjetiva diante do objetivo (BONDIA, 2004, p. 156-157).

Essa nossa busca incansável por saber mais e mais, pode implicar na ausência de perceber a vivência que estamos experimentando. O resultado dessa procura incessante é o terceiro fator de impedimento da experiência: a falta de tempo. O mundo contemporâneo está cada vez mais veloz. A modernidade tenta nos obrigar a ser consumidores vorazes de informação. Estamos cada vez mais curiosos sobre temas diversos, notícias afins, saber e saber e saber sempre mais. O tempo que temos é voltado para uma corrida, que, às vezes, impede que as coisas passem por nós e nos toque. Quando falamos de tempo, utilizamos o conceito de Kant (1994, p. 70, 71) quando ele diz que:

*O tempo não é um conceito empírico que derive de uma experiência qualquer. Porque nem a simultaneidade nem a sucessão surgiriam na percepção se a representação do tempo não fosse o seu fundamento a priori. Só pressupondo-a podemos representarnos que uma coisa existe num só e mesmo tempo (simultaneamente), ou em tempos diferentes (sucessivamente). O tempo não é um conceito discursivo ou, como se diz, um conceito universal, mas uma forma pura da instituição sensível. Tempos diferentes são unicamente partes de um mesmo tempo. Ora, a representação que só pode dar-se através de um único objeto é uma intuição. E também não se poderia derivar de um conceito universal a proporção, segundo a qual, tempos diferentes não podem ser simultâneos. Esta proposição é sintética e não pode ser unicamente proveniente de conceitos. Está, portanto, imediatamente contida na intuição e na representação do tempo (grifo nosso).*

Ao pensarmos no conceito de tempo como descrito por Kant começamos a refletir sobre o que significa a forma como utilizamos nosso tempo e como o processo de experiência necessita dele. O tempo, para a sociedade em geral, nada mais é do que uma passagem entre períodos distintos, entre dia e noite, entre dias, meses, anos, horas, minutos, segundos. O tempo flui entre/por nós. Podemos considerá-lo na maneira como nosso pensamento é exteriorizado, pois, é no tempo e pelo tempo que o pensamento da humanidade se constrói e reverbera pelos séculos de vida humana.

De forma bem simplória, podemos dizer que o tempo existe em três esferas: o que passou – o passado, o que vivemos – o presente, o que buscamos – o futuro. Tentar mensurar a passagem do tempo é algo subjetivo porque cada pessoa vive seu tempo único. Quando estamos felizes, sentimos o tempo passar depressa, como se ele voasse. Por outro lado, nos momentos difíceis temos a impressão que o tempo se arrasta a passos lentos. Sob a ótica de Kant, o tempo é um arcabouço de conexão do sujeito com ele próprio e sua relação com o mundo.

Dessa forma a necessidade de tempo para viver nossas experiências ser tão importante. E isso se dá no processo de ensino e aprendizagem com a mesma intensidade. Se faz necessário ter tempo para a vivência teatral que vai além da questão teórica. Pensar a teoria, viver sua

praticidade, experimentar a criação de uma personagem, visitar um teatro, assistir um espetáculo, nos ajudam e ter/viver/sentir experiências únicas.

Quando falamos de tempo, velocidade, agitação, de forma alguma se está excluindo a velocidade que o mundo digital nos oferece. Apenas pensamos que, mesmo neste ambiente tecnológico tão veloz, é possível viver experiências significativas dentro do processo de ensino e aprendizagem.

O teatro oferece possibilidades de modificação para o ser humano. Ele nos ensina trabalho em equipe, convívio social, respeito ao próximo, jogar em grupo, além da alteridade – quando nos colocamos no lugar do outro. Criar uma personagem é traçar um perfil psicológico, pensar na gestualidade, no olhar, na forma de respirar, na emoção que a personagem tem. Essa transmutação em outra pessoa cria reflexões em nossa mente. A partir disto, as experiências podem ser percebidas com mais significação.

A experiência no fazer teatral, que vai além da teoria, consegue interligar diversas possibilidades artísticas. Podemos criar uma coreografia, desenvolver a sonoplastia com um programa de computador, esboçar os figurinos e cenários, além do desenho da luz.

O teatro e sua linguagem se tornaram presentes na experimentação dentro do processo de ensino e aprendizagem. Ao compor uma cena, desenvolvemos leituras de mundo como afirma Desgranges (2011, p. 23) ao destacar que “o mergulho na corrente vida da linguagem acende também a vontade de lançar um olhar interpretativo para a vida, exercitando a capacidade de compreendê-la de maneira própria”. A escola pode intensificar esta particularidade da experiência artística com o teatro.

Nesta perspectiva, o fazer artístico teatral ou a cultura derivada do experimento com o teatro na sala de aula se constitui como um processo capaz de permitir que o(s) sujeito(s) aflore(m) com toda sua força num conjunto de vivências e imagens culturais, ultrapassando a sua própria condição na medida em que submete ao exercício imbricado de poder pensar e sentir os fenômenos que integram o mundo e a vida (SOUSA, 2016, p. 50).

A partir da ótica de se trabalhar o teatro com o Ensino Médio, pressupondo a oferta de experiências artísticas com a criação nas artes da cena, os sujeitos do aprendizado conseguem aprender, primeiro com a teorização, em seguida com a prática. Eles experimentam no plano das ideias, com os conceitos basilares do teatro, ao mesmo tempo em que conseguem experienciar no processo composicional cênico.

A visita ao teatro para assistir um espetáculo ou conhecer o espaço aonde a produção chega ao momento de compartilhamento é uma parte importante dentro do desenvolvimento da

experiência teatral. Sentar como estudante/plateia é visualizar a teoria compreendida em sala de aula e sua aplicabilidade no procedimento de composição cênica. Desgranges (2010, p. 32-33) destaca a importância de adquirir o conhecimento da linguagem teatral em sala de aula e como isso pode transformar uma ida a um espetáculo além de direcionar nosso olhar como estudante/plateia:

A conquista da linguagem teatral propicia ao espectador uma atitude não submissa diante do fato narrado e das opções cênicas propostas. Conhecendo os signos que vêm sendo estabelecidos ao longo da história do teatro, bem como o funcionamento dos mecanismos utilizados em uma encenação, e seus efeitos que produzem, o espectador ganha distância para melhor apreciar como tais elementos estão sendo apreciados em um determinado espetáculo.

O grande desafio é saber como introduzir essa experiência teatral no espaço da escola com todas as suas limitações. Se faz necessário retirar da mente de outros docentes que Teatro na escola é muito mais do que “fazer teatrinho” em datas comemorativas como dia dos pais, dia das mães, dia das crianças entre vários outros feriados que motivam essa prática reducionista do fazer teatro na escola. Alguns exemplos dessa experimentação que podem unir tecnologia e teatro podem ser as *Performances Teatrais Digitais*, *Stop Motion* e as *Fotografias Cênicas*.

### 3.3 Experiência artístico tecnológica

Dentro das possibilidades que a união da arte com as tecnologias contemporâneas nos oferece, destacamos três: *Performances Teatrais Digitais*, *Stop Motion* e as *Fotografias Cênicas*. Cada uma com sua particularidade e seus construtos teóricos. Ter uma experiência artístico tecnológica é vivenciar a arte, no nosso caso o teatro, a partir dos elementos próprios que cada linguagem digital contemporânea tem para oferecer.

Não podemos esquecer que viver uma experiência é ir além daquilo que nossos olhos conseguem ver, em primeiro momento. Experimentar algo é pensar, sentir, ser tocado, ser atravessado, ser modificado. Ao falarmos em experiências artísticas tecnológicas, nos referimos à maneira como nossos estudantes olham para o mundo e o analisam dentro do seu local de fala.

Pensar a arte – o teatro – a partir das novas tecnologias contemporâneas é oferecer uma experiência digital com significação para nossos estudantes. É iniciar o percurso de ensino e aprendizagem sem excluir o conhecimento que os discentes trazem de casa. Ao nos

apropriarmos das novas tecnologias contemporâneas e inseri-las em nossos planos de aula, iniciamos nosso processo de olhar o mundo do ponto de vista dos sujeitos do aprendizado.

Este exercício de, no mínimo, tentar olhar o processo de ensino e aprendizagem da forma como nossos discentes enxergam, pode oferecer uma experiência artística tecnológica com significação. Em nosso processo de pesquisa essa experiência aconteceu por meio da inclusão das novas tecnologias contemporâneas nas aulas de artes cênicas.

### 3.3.1 *Performances Teatrais Digitais*

Uma das experiências que nossos estudantes viveram durante o período de aplicação desta pesquisa foi a criação de um produto artístico que denominamos *Performance Teatral Digital*. Uma *performance* é definida por Cohen (1989, p. 9) como “basicamente uma linguagem de experimentação, sem compromissos com a mídia, nem com a uma expectativa de público, nem com uma ideologia engajada”. Ela possui uma liberdade de criação além de questionar a arte e como ela se envolve com a cultura e a vida, ou em outras palavras:

A arte da performance, ou performance art, tem como objetivo fazer aquilo que já não mais se conseguiria de outras formas ou em outras formas, mas se tornando agora a forma de todas as formas. [...] A arte da performance seria assim o local da articulação das diferenças formais e de conteúdo, do testar fronteiras da arte, do que se institui contra o discurso estabelecido ou a ser estabelecido, um movimento anárquico, multiforme [...] (CAMARGO, 2016, p. 19-20).

Ao falar sobre este assunto, Jorge Glusberg (2013, p. 83), em sua obra *A Arte da Performance*, destaca que:

[...] o elemento inesperado na performance é inesperado não só para o espectador, um dos vértices da relação comunicacional, mas também e primeiramente ao artista de performance, cujo trabalho sempre tem o aspecto inesperado. [...] há somente mudanças controladas e estruturadas invariantes, porém com as mais diversas formas e conotações. O performer é, conseqüentemente, ao mesmo tempo ator e agente de sua *performance*.

Este processo de criação foi o que nos motivou a pensar e definir nossa *Performance Teatral Digital*. Ela se utiliza dos elementos basilares das artes da cena, tais como criação de uma personagem, técnica vocal, expressão corporal, figurino, cenografia, sonoplastia e iluminação para a elaboração cênica digital.

Esta experiência que traça um caminho entre a sala de aula e o mundo virtual foi o ponto de partida para desenvolvermos o processo de experiência teatral digital. As *Performances*

*Teatrais Digitais*, para nós, são definidas como o momento de experimentação cênica, ao nos apropriarmos de conceitos norteadores do teatro, unido com o processo digital, sem se caracterizar, apenas como um vídeo ou vídeo teatro, ou teatro filmado.

Essa *performance* tem o objetivo de ampliar o procedimento criativo dos estudantes. Ao mesmo tempo em que o método consegue interferir diretamente no processo de ensino e aprendizagem sem se restringir ao ambiente da sala de aula. O mundo digital nos oferece uma gama de possibilidades para que experiências reais e significativas aconteçam.

Não é fácil desassociar o conceito de *performance* desta experiência artística que definimos como *Performances Teatrais Digitais*, pois, ambas conseguem desenvolver questões similares. Nas palavras de Pedron (2006, p. 32), a *performance* é:

[...] a ação (atividade) realizada (pelo participante) no tempo-espço (ocasião) que modifica os agentes nela envolvidos (serve para influenciar). Definindo de maneira ampla, a performance é uma ação que modifica o tempo-espço no qual se insere, modificando os participantes (agentes envolvidos na ação) e, por extensão, outras atividades que eles venham a realizar.

Assim, da mesma maneira que a *performance* modifica o tempo-espço das pessoas envolvidas no processo composicional e no momento de compartilhamento, a *Performance Teatral Digital* exerce a mesma influencia. A diferença é que o ambiente digital contemporâneo propicia uma infinidade de opções de compartilhamento que perduram no tempo e no espaço presente e futuro. Isso permite revisitar as emoções vividas durante o processo e refletir sobre as experiências adquiridas.

### **3.3.2 Stop Motion e Fotografia Cênica**

Ao falarmos de Stop Motion, estamos nos referindo a uma animação, ou seja, “uma linguagem audiovisual, inserida na expressão de arte do Cinema, onde se cria a ilusão de movimento através da troca de imagens em um intervalo de tempo” (MAIA; GRAÇA, 2014, p. 19). Nesta experiência digital, as fotografias capturadas, normalmente pelo celular, são exibidas em uma sequência com um intervalo de tempo curto para que as imagens criem a ilusão de movimento.

Se fizéssemos uma tradução literal da expressão *Stop Motion*, teríamos o significado de “movimento parado”. A ideia é fotografar uma situação realizando movimentos mínimos para compor o quadro geral. A diferença entre uma imagem e outra é muito pequena, por isso o resultado final cria a sensação de movimento.

Um fator importante para o desenvolvimento desta experiência digital é o exercício da imaginação. Precisamos proporcionar um ambiente que desperte a criatividade dos estudantes e direcioná-las para a vivência teatral digital. Partimos da premissa que o imaginário é importante para tudo em nossas vidas assim como no processo de ensino e aprendizagem.

O imaginário detém lugar importante no cotidiano da criança. É a um tempo uma maneira de liberar suas angústias ou tensões acumuladas, mas é igualmente para ela um meio de conhecer a realidade, de se projetar e “de imaginar a vida”. A imagem, por sua função simbólica (como sinal, ela representa um objeto), abre o imaginário da criança e é também uma verdadeira fonte de prazeres para esta. A imagem toca sua sensibilidade e entra em “ressonância” com seu mundo interior e suas experiências pessoais. Enfim, a imagem participa ativamente na representação do mundo para a criança pelo fato de estimular sua memória visual (MONTIGNEAUX, 2003, p. 63).

Conseguir olhar o mundo com de outra forma nos ajuda a perceber as experiências que vivemos. Para a criação de um *Stop Motion* não é preciso ter um conhecimento profundo sobre fotografia. Basta abrir a imaginação e usar como personagens o que estiver ao alcance, seja um boneco, massinhas de modelar, desenhos ou o próprio corpo.

O primeiro passo para a criação do *Stop Motion* é a composição da cena. Precisamos pensar em todos os elementos e signos que compõem a imagem. Cada cenário possui seus elementos próprios como a iluminação, os planos geral e fechado, o figurino no caso de utilizar o próprio corpo como personagem.

Um ponto interessante que essa experiência artística digital nos possibilita é a utilização de pouquíssimos equipamentos. É possível utilizar apenas o celular ou *tablet* para capturar as imagens. Também podemos fazer todo o trabalho de edição de vídeo com qualquer aplicativo de tratamento audiovisual disponível para instalação no celular ou em *tablet*.

A essência do *Stop Motion* é a fotografia. Poderíamos defini-la como a escrita com luz (foto = luz; grafia = escrita). A partir desta afirmação, podemos inferir que para que a existência da fotografia é necessário luz. Ao introduzir a utilização da fotografia no processo de ensino e aprendizagem, podemos direcionar nossos estudantes para um caminho de aprendizagem mais autônomo e com significação.

Além do *Stop Motion*, utilizamos as imagens sob outro ponto de vista que denominamos como *Fotografia Cênica*. Unimos o ato de capturar uma imagem, por meio de um dispositivo

móvel, com os princípios basilares do teatro. Esse trabalho foi realizado com o intuito de propiciar vivências diferenciadas além de aproximar os sujeitos da aprendizagem como destaca Julie Campanholi,

A fotografia está presente na vida das pessoas há muitos anos, independente da condição econômica e cultural. Ela pode diminuir a distância entre estudante e docente, assim como proporcionar experiências reais com significação. Algumas dessas vivências são difíceis de serem explicadas de forma verbalizada. Neste caso, é a imagem que nos fala.

A fotografia não deve ser utilizada, apenas, como imagem de apoio a um texto escrito, ela pode auxiliar na compreensão de diversas disciplinas, pois o que conhecemos hoje é uma evolução da fotografia original.

Os fundamentos daquilo que veio a se chamar fotografia vieram de dois princípios básicos, já conhecidos do homem há muito tempo, mas que tiveram que esperar muito tempo para se manifestar satisfatoriamente em conjunto, que são: a câmara escura e a existência de materiais fotossensíveis. É claro que muita coisa foi acrescida e mudada desde então, aperfeiçoamentos tecnológicos, processos eficientes e baratos, câmeras programáveis e a fotografia digital, nova revolução nas artes fotográficas. Mas, olhando para o passado, é possível entender que todo esse esforço, de muitos que marcaram a história, e muitos outros anônimos, foram extremamente importantes para chegarmos naquilo que hoje entendemos como fotografia, para entendermos a busca tão fascinante, tão intensa, pela apreensão de uma imagem, pela ideia da memória coletiva, pela eternização de um momento. [...] a fotografia busca um tempo, que não precisaria ser eternizado se não estivesse perdido (SALLES, *apud* VERAS, 2012, p. 14).

A *Fotografia Cênica* é outra oportunidade para experimentar os conceitos e princípios norteadores do teatro. As imagens foram pensadas em sala de aula e capturadas fora da escola. Elas exigiam uma composição cênica, desde o cenário, figurino, sonoplastia, expressão facial para que a obra de arte fosse construída.

#### 4 UMA PROPOSTA DE PRÁTICA PEDAGÓGICA TEATRAL TECNOLÓGICA

O uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber [...] Ao prolongar determinadas capacidades cognitivas humanas (memória, imaginação, percepção), as tecnologias intelectuais com suporte digital redefinem seu alcance, seu significado, e algumas vezes até mesmo a natureza [...] Como manter as práticas pedagógicas atualizadas com esses novos processos de transmissão de conhecimento? Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e, sobretudo, os papéis de professor e de aluno (LEVY, 2007, p. 172).

O ensino de Teatro nas escolas públicas no Brasil sempre foi um tema de debate e pesquisa principalmente com as discussões sobre a formulação da Base Nacional Curricular Comum e a nova mudança do Ensino Médio que, provavelmente, iniciará no ano 2017 em todo o país. A partir da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, em que o ensino da Arte foi reconhecido como área de conhecimento escolar tornando-se um componente curricular obrigatório na vida dos estudantes que estão na Educação Básica, notamos um avanço da inserção na oferta da experiência artística com estudantes do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Em 1997 surgem os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) certificando o Teatro como modalidade de ensino. Porém o que a legislação rege o que o é vivenciado na escola é bem diferente. De acordo com Moraes (2011, p. 50),

A arte foi legitimada como área de conhecimento e, nesse sentido, possui um lugar no ambiente escolar. Mas, não é por ter a lei a seu favor que o teatro tem seu espaço garantido e valorizado. A lei indica apenas a situação ou posição determinada, mas não lhe assegura a sua situação, pois esta se dá a partir da ocupação desse lugar. Da possível transformação do lugar conquistado em espaço utilizável.

Refletindo sobre a fala da autora surgiram alguns questionamentos: Por que ensinar teatro na escola? Como validar um ensino que tem sua epistemologia própria, mas que também é subjetivo? Quais ferramentas poderíamos utilizar para tornar mais significativa a vivência teatral em sala de aula no Ensino Médio? O que os estudantes querem aprender com as aulas de Teatro? Corroboramos com a afirmação de Moraes (MORAES, 2011, p. 50) quando ela destaca que “[...] o teatro na escola ainda se encontra em um momento de adaptação, em uma posição que requer melhor compreensão de seu papel. Depende da ação dos professores para que aconteça, e essa ação precisa ser construída” no sentido de validar sua importância no ambiente escolar.

Um fator importante para esta validação é a ocupação do espaço legal que o Teatro possui na escola são ações empenhadas pelos professores para a composição do conhecimento cênico unindo teoria e prática teatral, seja ela a construção de um personagem, elaboração de cenário e figurinos até a visita a um Teatro e assistir a espetáculos teatrais, locais onde se dão a intermediação das tecnologias contemporâneas que proporcionam a intermediação no processo de ensino e aprendizagem teatral. Se faz necessário pensar diretamente no espaço do fazer teatral, tanto o espaço concreto da sala de aula como o espaço subjetivo de vivência cênica. Para Freitas (2014, p. 19),

A perspectiva de refletir sobre o espaço para o ensino do Teatro na escola implica a análise tanto do local (ambiente físico concreto) destinado às aulas de Teatro no ambiente escolar, como a análise do espaço subjetivo, que diz respeito à valorização conferida a essa disciplina, em relação às demais disciplinas do conhecimento.

Ponderar o espaço perpassa pela metodologia que o professor irá utilizar em sala de aula. Após muita reflexão decidimos formular uma *Proposta Pedagógica* que envolvesse o ensino de teatro unido a tecnologia a partir dos dispositivos móveis a maior parte do seu dia. O que seria uma *Proposta Pedagógica*? De acordo com Kramer (1997, p. 19):

Uma proposta pedagógica é um caminho, não é um lugar. Uma proposta pedagógica é construída no caminho, no caminhar. Toda proposta pedagógica tem uma história que precisa ser contada. Toda proposta contém uma aposta. Nasce de uma realidade que pergunta e é também busca de uma resposta. Toda proposta é situada, traz consigo o lugar de onde fala e a gama de valores que a constitui; traz também as dificuldades que enfrenta, os problemas que precisam ser superados e a direção que a orienta. E essa sua fala é a fala de um desejo, de uma vontade eminentemente política no caso de uma proposta educativa, e sempre humana, vontade que, por ser social e humana, nunca é uma fala acabada, não aponta “o” lugar, “a” resposta, pois se traz “a” resposta já não é mais uma pergunta. Aponta, isto sim, um caminho também a construir.

Entendemos que esta *Proposta Pedagógica* não tem a menor intenção de limitar ou suprimir a vontade criativa dos nossos estudantes, muito menos de ser um plano perfeito que definirá com precisão a verdade absoluta para o ensino de Teatro na escola. Ela é apenas um caminho que pretendemos seguir, flexível, mutável, meramente uma progressão que pode ser mudada, amalgamada com todo o conhecimento existente no processo de ensino e aprendizado que o professor e os estudantes possuem e trazem para a sala de aula e para a experimentação cênica.

Dentro desta *Proposta Pedagógica*, discentes e docentes necessitam criar outros laços dentro do ambiente escolar para que o caminhar em direção ao conhecimento aconteça de fato. Para Aranha e Laranjeira (1998, p. 9), “é preciso estabelecer, sob novas bases, a relação entre professor e o aluno, de modo que se repense ambos os papéis, refletindo sobre a bidirecionalidade e a interdependência que configuram as relações pessoais” no ambiente escolar visando a ampliação intelectual e humana. Intelectual, com a aquisição de conhecimento provocando nos estudantes questionamentos e ponderações acerca das possibilidades de escolhas profissionais que terão pós-escola. Humana, com a observação sobre a importância do “outro” para o fazer teatral e para a vida, pois não somos uma “ilha” e em algum momento de nossas vidas iremos precisar da ajuda do próximo.

O primeiro aspecto que devemos refletir antes de elaborar uma Proposta Pedagógica é ter bem definido como é a escola, onde ela está, quem a frequenta. A aplicação desta pesquisa aconteceu no Centro Educacional 104 do Recanto da Emas/DF (CEd 104), escola que foi inaugurada em setembro de 1996 e atualmente funciona em dois turnos, matutino e vespertino, e atende cerca de 1600 estudantes. Ela possui 20 salas de aula acolhendo no turno matutino 20 turmas entre 1º, 2º e 3º do Ensino Médio e no vespertino 14 turmas de Ensino Médio e 6 turmas do Ensino Fundamental com 8º e 9º ano. O CEd 104 adota o sistema de semestralidade para o Ensino Médio. No primeiro semestre, sete turmas têm 7 disciplinas e outras sete turmas tem 8 disciplinas. Em agosto os blocos e as disciplinas mudam. Com isso, o ano letivo de Artes para alguns estudantes termina em julho e para os outros se inicia em agosto.

A escola tem uma estrutura física definida da seguinte forma: 20 salas de aula, 01 sala de leitura, 01 sala de recursos para o ensino especial, 01 mecanografia (sala adaptada em um banheiro), 01 sala para a direção, 01 sala de apoio, 01 sala de professores, 01 cantina com depósitos para alimentos, 02 banheiros para professores, 04 banheiros para estudantes, 02 banheiros para servidores, 01 banheiro para estudantes com necessidades especiais, 01 depósito para material de expediente e limpeza, 01 sala de servidor, 01 secretaria, 01 laboratório de informática, 01 laboratório de ciências e 02 quadras de esporte.



Figura 3 – Pátio da escola.

Fonte: Dos autores.



Figura 4 – Sala de aula.

Fonte: Dos autores.

O Ensino Médio no Distrito Federal é voltado, na maior parte das escolas, para o Programa de Avaliação Seriada (PAS)<sup>5</sup> da Universidade de Brasília. Vários professores de Arte relatam que a quantidade de conteúdo teórico é tão extensa que raramente sobra algum tempo para experimentar atividades cênicas. No CEd 104 pensamos que a teoria deve vir junto com a prática para que o conhecimento seja assimilado e que o processo de ensino e aprendizagem aconteça com alguma significação para todos. Além disso “é no espaço da *relação* entre professor e aluno que a formulação do cidadão se realiza, efetivando a missão maior da educação” (ARANHA & SILVA, 2005, p. 375), dessa forma transformando os espaços do saber em um local de trocas de conhecimentos, de afetos, de emoções. Esta *Proposta Pedagógica* surgiu com a ideia de unir tecnologia com teatro e ampliar o espaço de estudo que ultrapassa a sala de aula. Segundo Gadotti (1994, p. 579),

Todo projeto supõe rupturas com o presente e promessas para o futuro. Projetar significa tentar quebrar um estado confortável para arriscar-se, atravessar um período de instabilidade e buscar uma nova estabilidade em função da promessa que cada projeto contém de estado melhor do que o presente. Um projeto educativo pode ser tomado como promessa frente a determinadas rupturas. As promessas tornam visíveis os campos de ação possível, comprometendo seus atores e autores.

Para a pesquisa, definimos os objetivos (geral e específicos), os princípios e habilidades que esta *Proposta Pedagógica* tivesse como norte, a busca pelo conhecimento artístico.

---

<sup>5</sup> O Programa de Avaliação Seriada – PAS – é a modalidade de acesso ao ensino superior que surgiu por iniciativa da Universidade de Brasília - UnB, abrindo para o estudante do Ensino Médio as portas da Universidade de forma gradual e progressiva. Tendo por objetivo a ampliação do processo de interação Universidade e Ensino Médio, o PAS é mais uma oportunidade de acesso à universidade que valoriza a formação significativa como fundamental na formação de sujeitos críticos e participantes do próprio processo de aprendizagem. A dinâmica do PAS comporta três avaliações, realizadas ao término de cada série do Ensino Médio, as quais constituem os Subprogramas (triênios) do PAS. Cada avaliação determina uma etapa do respectivo Subprograma, em que a nota final configura-se na soma das notas das três etapas. Os Objetos de Conhecimento de cada uma das etapas estão disponíveis na página do PAS, em MATRIZ DE OBJETOS DE AVALIAÇÃO, no site do CESPE ([www.cespe.unb.br](http://www.cespe.unb.br)). Disponível em <[http://www.cespe.unb.br/pas/PAS\\_oque.aspx](http://www.cespe.unb.br/pas/PAS_oque.aspx)>. Acesso em 16.out.2016.

## 4.1 Objetivos

### 4.1.1 *Objetivo geral*

Proporcionar aos estudantes do Centro Educacional 104 do Recanto das Emas experimentações cênicas a partir da utilização das tecnologias contemporâneas em sala de aula e para além dela.

### 4.1.2 *Objetivos específicos*

- Unir a teoria contemplada na matriz do Programa de Avaliação Seriado (PAS/UnB) com a experimentação cênica em processo de ensino e aprendizagem;
- Utilizar a tecnologia para facilitar a junção da teoria com prática em sala de aula e além dela;
- Transformar os dispositivos móveis (celular, tablete entre outros) em ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem com significação nas aulas de Teatro; e
- Oferecer momentos de apreciação cênica em sala de aula e fora dela.

Para esta caminhada que visa a união da teoria com a prática teatral em sala de aula no Ensino Médio, nos ancoramos nos seguintes princípios:

- Aproveitar o conhecimento e visão de mundo dos estudantes;
- Integrar teoria e prática em sala de aula e além dela;
- Respeitar a diversidade no ambiente escolar;
- Incentivar a autonomia do estudante no seu processo de estudo; e
- Instigar a utilização das dos dispositivos móveis, celular e *tablet*, como ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem.

Após a definição dos objetivos a serem buscados e dos princípios norteadores desta proposta pedagógica, definimos como habilidades cênicas a serem trabalhadas nas aulas de artes:

- Noções básicas de trabalho vocal para a composição de um personagem;
- Noções básicas para o trabalho corporal na composição de um personagem;

- Noções básicas para a criação de figurinos, cenários e maquiagem cênica;
- Noções básicas para a composição de uma personagem (como andar, falar, demonstrar suas emoções);
- Noções básicas de técnicas de improvisação teatral;
- Técnicas de utilização de dispositivos móveis (celular, *tablet* etc.) como ferramentas no processo de aprendizagem cênica significativa para edição de vídeo e tratamento de áudio; e
- Composição artística por meio de vídeo *performance*, *stop motion* e fotografias de cinema.

Para que esta *Proposta Pedagógica* acontecesse com fluidez sistematizamos as aulas com toda a contextualização teórica e prática. A utilização da tecnologia se deu a partir da criação e implementação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem – *Moodle* nas aulas de Artes.

O *Moodle* foi planejado para que a experimentação cênica pudesse acontecer com mais fluidez. Foram criados três cursos de Artes – 1º, 2º, e 3º ano. Em cada curso foi disponibilizado o conteúdo teórico de forma semanal. Os discentes deveriam fazer o download de textos que estavam disponíveis na plataforma para estudar antes de irem para escola. Eles foram instigados a fazer isso em qualquer lugar que eles tivessem conexão com a internet por meio de seus celulares. Esta leitura prévia seria primordial para o aproveitamento de tempo, mais precisamente 90 minutos de aula, duas vezes por semana.

Com a otimização do conteúdo teórico por meio do *Moodle* as experimentações seriam mais proveitosas. A aula iniciava com a explicação do texto base. Em seguida, um tempo era disponibilizado para perguntas e dúvidas. O conteúdo era dividido entre os princípios basilares das artes da cena e o conteúdo teórico voltado para as avaliações externas (Programa de Avaliação Seriada – PAS/UnB; Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM).

Cada estudante precisaria ir para a sala de aula com o conteúdo teórico já estudado. Com isso o tempo de experimentação cênica poderia ser muito maior. Os estudantes deveriam, por meio dos dispositivos móveis, acessar o conteúdo no *Moodle*, fazer o download dos textos, acessar as páginas sugeridas na internet e levar para a sala de aula as dúvidas.

As experiências estéticas teatrais digitais foram avaliadas de formas diferentes. A *Fotografia Cênica* e o *Stop Motion* tiveram seu processo avaliativo em sala de aula. Em um dia determinado pelo professor cada grupo apresentou seu trabalho para que a turma realizasse uma

análise sobre ele. A avaliação dos estudantes foi de acordo com os critérios pré-determinados para cada experiência da seguinte forma:

1) Fotografia Cênica:

- Figurino semelhante a fotografia original;
- Cenário semelhante a fotografia original;
- Expressão corporal semelhante a fotografia original; e
- Expressão emocional semelhante a fotografia original;

2) *Stop Motion*:

- Velocidade na edição para que a impressão de movimento acontecesse;
- Figurino;
- Cenário; e
- Sonoplastia;

Diferente dos outros trabalhos artísticos que foram assistidos em sala de aula, as *Performances Teatrais Digitais* foram assistidas e avaliadas pelo celular em um turno contrário as aulas. Isto aconteceu no horário que fosse melhor para todos da turma.

Preferimos utilizar o aplicativo de mensagem *WhatsApp* ao invés de criar um fórum no *Moodle* por causa da velocidade de conexão com a internet que os estudantes possuem. Para uma conversa síncrona no *AVA/Moodle*, seria necessária uma velocidade alta para visualizar os vídeos e enviar mensagens. Já o aplicativo de celular não exige isso. Mesmo com uma internet mais lenta o *WhatsApp* é eficiente para este resultado. A avaliação aconteceu da seguinte uma sequência:

1) Postar o vídeo grupo a grupo.

2) Os outros grupos fazem a avaliação de acordo com os seguintes critérios:

- Cenário;
- Figurino;
- Maquiagem;
- Sonoplastia; e
- Mensagem que a cena transmitia.

3) Ao termino de todos os grupos a avaliação do professor para cada grupo.

A seguir, detalhamos, aula a aula<sup>6</sup> com objetivos, conteúdos e procedimentos, e um cronograma para cada atividade. Este detalhamento tem o objetivo de evidenciar o processo de experimentação estética teatral digital vivido em sala de aula e fora dela.

---

<sup>6</sup> Os verbos do plano de aula estão no futuro pois esta Proposta Pedagógica poderá ser utilizada por outros professores de Artes que lecionam no Ensino Médio. Porém, estas aulas foram aplicadas entre agosto de 2016 e agosto de 2017 no Centro Educacional 104 do Recanto da Emas/DF.

## 4.2 Detalhamento das aulas

Quadro 1 – Aula 1.

Aula 1
<p><b>Objetivos:</b> Oferecer para os estudantes alguns exercícios de aquecimento vocal para treinamento da voz como ferramenta de trabalho do ator/estudante e com isso ampliar suas possibilidades para o processo de composição cênica.</p>
<p><b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, exercícios de aquecimento vocal e leitura dramática.</p>
<p><b>Procedimentos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Conceito de Arte. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Colocar todos os estudantes em pé na sala de aula formando uma roda.</li> <li>3. Exercícios de respiração abdominal: inspirar o ar pelo nariz, encher o abdômen, visualizar como se fosse um balão que se expande para as laterais utilizando as costelas para ampliar a caixa de respiração e soltar o ar pela boca. Repetir esse exercício 5 (cinco) vezes.</li> <li>4. Exercício de respiração com prolongamento: inspirar a maior quantidade de ar pelo nariz e soltar pela boca o mais lento possível emitindo o som de SSSSSS. Repetir esse exercício 3 (três) vezes</li> <li>5. Exercício respiratório com produção de som:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expirar emitindo o som de vogais (AAAAAAAAAAAA, EEEEEEEE, IIIIIIIII, OOOOOOOOO, UUUUUUUUU), uma de cada vez. Realizar 2 (duas) vezes.</li> </ul> </li> <li>6. Exercício respiratório com os lábios: expirar emitindo o som de um relinchar de cavalo vibrando os lábios. Realizar 2 (duas) vezes.</li> <li>7. Exercício respiratório emitindo o som de consoantes (SSSSSSSSSS, JJJJJJJJJJ, ZZZZZZZZZZZZ, VVVVVVVV). Realizar 2 (duas) vezes.</li> <li>8. Exercício respiratório destrava a língua: expirar vibrando a língua como estivesse imitando o som de uma sirene de ambulância.             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Exercício respiratório para dicção: expirar emitindo o som dividido em quatro momentos: SSSSFUFUFUXXXXPAPAPAPA. Realizar 2 (duas) vezes.</li> </ul> </li> <li>9. Exercício de leitura dramática: a turma foi dividida em grupos de 6 (seis) estudantes. Cada grupo recebeu um texto. Foi sugerido que eles tentassem ler como se estivessem encenando, buscando mostrar a emoção do personagem por meio da fala.</li> <li>10. Passar atividade para casa.</li> </ol>
<p><b>Cronograma:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 30': Explicação sobre o Conceito de Arte que foi lido previamente pelos estudantes.</li> <li>2. 2': Exercício de respiração abdominal.</li> <li>3. 2: Exercício de respiração com prolongamento.</li> <li>4. 2': Exercício respiratório com produção de som.</li> <li>5. 2': Exercício respiratório com os lábios.</li> <li>6. 2': Exercício respiratório emitindo o som de consoantes.</li> <li>7. 2': Exercício respiratório destrava a língua.</li> <li>8. 2': Exercício respiratório para dicção.</li> <li>9. 35': Exercício de leitura dramática.</li> <li>10. 10': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e passar uma atividade para casa sobre música.</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 2 – Aula 2.

Aula 2
<b>Objetivos:</b> Proporcionar a prática vocal por meio de atividades de canto e interpretação cênica.
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, exercícios de aquecimento vocal e atividade de canto com interpretação cênica.
<p><b>Procedimentos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Funções da Arte. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Colocar todos os estudantes em pé na sala de aula formando uma roda.</li> <li>3. Exercícios de respiração abdominal: inspirar o ar pelo nariz, encher o abdômen, visualizar como se fosse um balão que se expande para as laterais utilizando as costelas para ampliar a caixa de respiração e soltar o ar pela boca. Repetir esse exercício 5 (cinco) vezes.</li> <li>4. Exercício de respiração com prolongamento: inspirar a maior quantidade de ar pelo nariz e soltar pela boca o mais lento possível emitindo o som de SSSSSS. Repetir esse exercício 3 (três) vezes</li> <li>5. Exercício respiratório com produção de som:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expirar emitindo o som de vogais (AAAAAAAAAAAA, EEEEEEEE, IIIIIIIII, OOOOOOOOO, UUUUUUUUU), uma de cada vez. Realizar 2 (duas) vezes.</li> </ul> </li> <li>6. Exercício respiratório com os lábios: expirar emitindo o som de um relinchar de cavalo vibrando os lábios. Realizar 2 (duas) vezes.</li> <li>7. Exercício respiratório emitindo o som de consoantes (SSSSSSSSSS, JJJJJJJJJJ, ZZZZZZZZZZZZ, VVVVVVVVV). Realizar 2 (duas) vezes.</li> <li>8. Exercício respiratório destrava a língua: expirar vibrando a língua como estivesse imitando o som de uma sirene de ambulância.</li> <li>9. Exercício respiratório para dicção: expirar emitindo o som dividido em quatro momentos: SSSSFUFUFUXXXXPAPAPAPA. Realizar 2 (duas) vezes.</li> <li>10. Atividade de canto com interpretação cênica: na aula 1 a turma foi dividida em grupos de até 6 estudantes. Cada grupo deveria preparar uma apresentação musical onde eles foram sugeridos a cantar e interpretar de forma cênica a letra da música.</li> </ol>
<p><b>Cronograma:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 30': Explicação sobre as Funções de Arte que foi lido previamente pelos estudantes.</li> <li>2. 2': Exercício de respiração abdominal.</li> <li>3. 2: Exercício de respiração com prolongamento.</li> <li>4. 2': Exercício respiratório com produção de som.</li> <li>5. 2': Exercício respiratório com os lábios.</li> <li>6. 2': Exercício respiratório emitindo o som de consoantes.</li> <li>7. 2': Exercício respiratório destrava a língua.</li> <li>8. 2': Exercício respiratório para dicção.</li> <li>9. 35': Atividade de canto com interpretação cênica</li> <li>10. 10': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 3 – Aula 3.

Aula 3
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções de aquecimento corporal e atividades para ampliar a noção de movimentação corporal cênica.
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, exercícios de aquecimento corporal, exercícios de composição de cena com o corpo.
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Exercícios de respiração abdominal: inspirar o ar pelo nariz, encher o abdômen, visualizar como se fosse um balão que se expande para as laterais utilizando as costelas para ampliar a caixa de respiração e soltar o ar pela boca. Repetir esse exercício 5 (cinco) vezes.</li> <li>Exercício de respiração com prolongamento: inspirar a maior quantidade de ar pelo nariz e soltar pela boca o mais lento possível emitindo o som de SSSSSS. Repetir esse exercício 3 (três) vezes</li> <li>Exercício respiratório com produção de som:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expirar emitindo o som de vogais (AAAAAAAAAA, EEEEEEE, IIIIIIII, OOOOOOOO, UUUUUUUU), uma de cada vez. Realizar 2 (duas) vezes.</li> </ul> </li> <li>Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Explicação da peça Antígona de Sófocles. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>Aquecimento com brincadeira de pique-cola. Um estudante será o pego e terá que colar todos os outros. O que foi “colado” ficará congelado até que outro estudante, que não estiver colado, toque nele para livrá-lo. Depois de algum tempo muda o pegador até todos passarem por esta posição.</li> <li>Exercício do siga o líder: a turma foi dividida em grupos de 8 pessoas e dispostos em filas indianas (um na frente do outro). O primeiro da fila deveria executar movimentos enquanto estão andando para que todos os que estão atrás façam o mesmo, sempre pensando em variar os níveis (baixo, médio e alto).</li> <li>Construção de uma máquina com o corpo: manter as divisões dos grupos. Eles terão que construir uma máquina utilizando seus corpos como ferramentas. Cada componente do grupo terá que criar um movimento e um som. A partir disso, a máquina deveria ser construída unindo os movimentos corporais e os sons criados.</li> <li>Composição de uma cena utilizando a máquina corporal: a partir dos movimentos da máquina corporal, cada grupo deveria compor uma cena, não verbalizada, pensando na utilização dos movimentos e sons criados com o corpo.</li> </ol>
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>2': Exercícios de respiração abdominal;</li> <li>2': Exercício de respiração com prolongamento;</li> <li>2': Exercício respiratório com produção de som;</li> <li>30''Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Explicação da peça Antígona de Sófocles;</li> <li>5': Aquecimento com brincadeira de pique-cola;</li> <li>5': Exercício do siga o líder;</li> <li>15': Construção de uma máquina com o corpo;</li> <li>15': Composição de uma cena com máquina corporal;</li> <li>Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e passar uma atividade para casa sobre dança.</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 4 – Aula 4.

Aula 4
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções de aquecimento corporal e atividades para ampliar a noção de movimentação corporal cênica.
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, exercícios de aquecimento corporal, exercício cênico corporal.
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exercícios de respiração abdominal: inspirar o ar pelo nariz, encher o abdômen, visualizar como se fosse um balão que se expande para as laterais utilizando as costelas para ampliar a caixa de respiração e soltar o ar pela boca. Repetir esse exercício 5 (cinco) vezes.</li> <li>2. Exercício de respiração com prolongamento: inspirar a maior quantidade de ar pelo nariz e soltar pela boca o mais lento possível emitindo o som de SSSSSS. Repetir esse exercício 3 (três) vezes</li> <li>3. Exercício respiratório com produção de som:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expirar emitindo o som de vogais (AAAAAAAAAAA, EEEEEEE, IIIIIIII, OOOOOOOO, UUUUUUUU), uma de cada vez. Realizar 2 (duas) vezes.</li> </ul> </li> <li>4. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Leitura de fragmentos da peça Antígona de Sófocles. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>5. Aquecimento com brincadeira pique-ajuda. Um estudante será o pego e terá que colar todos os outros. Os estudantes que for pego se juntará, de mãos dadas, e ajudará a pegar os outros em uma espécie de corrente humana. Depois de algum tempo muda o pegador até alguns passarem por esta posição.</li> <li>6. Exercício corporal de exploração do espaço: espalhados pela sala, os estudantes irão criar movimentos aleatórios, de cima para baixo, de baixo para cima, do centro para a extremidade, da extremidade para o centro, utilizando os níveis baixo, médio e alto. Essa atividade acontecerá com uma música de fundo que irá variar a velocidade entre rápido e lento.</li> <li>7. Apresentação da cena corporal solicitada na aula 3.</li> <li>8. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula</li> </ol>
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2': Exercícios de respiração abdominal;</li> <li>2. 2': Exercício de respiração com prolongamento;</li> <li>3. 2': Exercício respiratório com produção de som;</li> <li>4. 30"Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Leitura de fragmentos da peça Antígona de Sófocles;</li> <li>5. 5': Aquecimento com brincadeira pique-ajuda;</li> <li>6. 5': Exercício corporal de exploração do espaço;</li> <li>7. 30': Apresentação da cena corporal solicitada na aula 3;</li> <li>8. 13': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar para cada estudante trazer 4 peças de roupas diferentes e 4 objetos.</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 5 – Aula 5.

Aula 5
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções básicas para a criação de figurinos e cenários.
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, atividade prática de criação de figurino e cenário
<p><b>Procedimentos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Elementos Formais e Estruturais da Linguagem do Teatro (Texto teatro, ator, diretor, cenografia, figurino, maquiagem, sonoplastia, iluminação, voz, corpo, espaço cênico e ação dramática). Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Atividade de proposta de figurino para a peça Antígona de Sófocles (obra do PAS): a turma foi dividida em grupos de seis estudantes. Cada grupo deveria escolher uma cena da peça Antígona e propor um figurino para os personagens de acordo com as peças de roupas que foram trazidas pelos estudantes. Ao termino da atividade, o grupo irá apresentar a proposta e justificar a escolha.</li> <li>3. Atividade de proposta de cenário para a peça Antígona de Sófocles (obra do PAS): a turma foi dividida em grupos de seis estudantes. Cada grupo deveria escolher uma cena da peça Antígona e propor um cenário para duas cenas do espetáculo. Ao termino da atividade, o grupo irá apresentar a proposta e justificar a escolha.</li> <li>4. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula</li> </ol>
<p><b>Cronograma:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 40': Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 20': Atividade de proposta de figurino para a peça Antígona;</li> <li>3. 20': Atividade de proposta de cenário para a peça Antígona</li> <li>4. 10': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar matéria de maquiagem para a próxima aula.</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 6 – Aula 6.

<b>Aula 6</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções básicas de maquiagem.	
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, atividade teórica/prática de maquiagem cênica.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Elementos Formais e Estruturais da Linguagem do Teatro (Texto teatro, ator, diretor, cenografia, figurino, maquiagem, sonoplastia, iluminação, voz, corpo, espaço cênico e ação dramática). Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Atividade de noções básicas de maquiagem cênica: utilização da base líquida, olhos (abrir e fechar utilizando o lápis), nariz (diminuir e aumentar a largura), boca (amenizar, apagar e projetar), sobancelha (apagar), envelhecimento, ferimentos.</li> <li>3. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 40': Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 40': Atividade de maquiagem cênica;</li> <li>3. 10': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 7 – Aula 7.

<b>Aula 7</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções básicas de composição de um personagem.	
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, atividade prática de improvisação teatral.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Análise das Obras Visuais do PAS. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Atividade de noções básicas de improvisação teatral: por meio de atividades que envolvam a noção de fé cênica os estudantes em grupo ou individualmente foram convidados a participar de improvisações com temas livres em um lugar chamado espaço vazio. Um tempo seria proposto e o espaço que ficou vazio deveria ser preenchido com alguma improvisação. Todos deveriam passar por este espaço propondo algo.</li> <li>3. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 40': Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 40': Atividade de noções básicas de improvisação teatral;</li> <li>3. 10': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 8 – Aula 8.

<b>Aula 8</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções básicas de improvisação teatral.	
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, atividade prática de criação de cena utilizando as noções de “Onde, Quem, O Que”	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Análise das Obras Visuais do PAS. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Atividade de noções básicas de criação cênica: por meio de jogos teatrais que utilizam os conceitos de “Onde, Quem, O Que” (ambiente, personagem, ação) os estudantes tiveram que improvisar situações que ficassem claro para a plateia onde eles estavam, quem eram eles e o que estavam fazendo.</li> <li>3. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula. Solicitar que cada estudante pesquise um personagem de alguma peça teatral para próxima aula e decorar uma frase curta.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 40’: Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 40’: Atividade de noções básicas de improvisação teatral;</li> <li>3. 10’: Recapitular o que foi estudado durante toda a aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 9 – Aula 9.

Aula 9
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções básicas de composição de um personagem.
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, atividade prática de composição de um personagem.
<p><b>Procedimentos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Manifestações Populares Brasileiras. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Atividade de noções básicas de composição de um personagem:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Exercício de caminhar: todos em pé na sala vazia, começar a andar pensando em como o personagem que eles pesquisaram poderia andar, quais seriam seus pontos de apoio, como seria sua postura, a forma como ele movimentaria as mãos e cabeça;</li> <li>➤ Explorar possibilidades vocais para o personagem: começar a falar a frase que foi decorada do personagem de várias formas – rápido, lento, mais grave, mais agudo, fanho, gago, como criança, como idoso, variando as emoções (alegria, tristeza, raiva, ódio, amor).</li> <li>➤ Explorar possibilidades psicológicas para o personagem: é determinado, é franco e influenciável, é medroso, é corajoso, etc).</li> </ul> </li> <li>3. Improviso com a união de 4 personagens diferentes: a turma foi dividida em grupos de quatro estudantes. Cada grupo terá que pensar em uma cena envolvendo os personagens.</li> <li>4. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula. Solicitar que cada estudante decore um monólogo de, no máximo, três minutos para apresentar na próxima aula.</li> </ol>
<p><b>Cronograma:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 30': Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 20': Atividade de noções básicas de composição de um personagem;             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Exercício de caminhar;</li> <li>➤ Explorar possibilidades vocais para o personagem;</li> <li>➤ Explorar possibilidades psicológicas para o personagem.</li> </ul> </li> <li>3. 30': Improviso com a união de 4 personagens diferentes;</li> <li>4. 10': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula.</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 10 – Aula 10.

<b>Aula 10</b>	
<b>Objetivos:</b>	Proporcionar aos estudantes, noções básicas de composição de um personagem.
<b>Conteúdo:</b>	Explicação do conteúdo teórico do PAS, apresentação dos monólogos.
<b>Procedimentos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Análise das músicas do PAS. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Apresentação de 20 monólogos: na aula 9, os estudantes foram convidados a preparar um monólogo do personagem escolhido para apresentar na aula 10. Serão sorteados 20 estudantes para apresentar nesta aula.</li> <li>3. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar para os outros 20 estudantes apresentarem seus monólogos na próxima aula.</li> </ol>
<b>Cronograma:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 30': Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 50': Apresentação dos monólogos.</li> <li>3. 10': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar para os outros 20 estudantes apresentarem seus monólogos na próxima aula.</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 11 – Aula 11.

<b>Aula 11</b>	
<b>Objetivos:</b>	Proporcionar aos estudantes, noções básicas de composição de um personagem.
<b>Conteúdo:</b>	Explicação do conteúdo teórico do PAS, apresentação dos monólogos.
<b>Procedimentos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Análise das músicas do PAS. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Apresentação de 20 monólogos: na aula 9, os estudantes foram convidados a preparar um monólogo do personagem escolhido para apresentar na aula 10. Foram sorteados 20 estudantes para apresentarem o monólogo na aula 10 e os outros 20 nesta aula (aula 11).</li> <li>3. Recapitular o que foi estudado durante toda e solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>
<b>Cronograma:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 30': Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 50': Apresentação dos monólogos.</li> <li>3. 10': Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 12 – Aula 12.

<b>Aula 12</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções básicas de composição de uma <i>Performance</i> .	
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, atividade prática de composição de uma performance.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Gêneros Teatrais. Acessar o conteúdo pelo celular.</li> <li>2. Introdução ao conceito de <i>Performance e Vídeo Performance</i>: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicação teórica sobre o conceito de Performance e Vídeo Performance;</li> <li>➤ Exemplos de Performances (vídeos);</li> </ul> </li> <li>3. Escrita da Performance: um trabalho de Vídeo Performance foi sugerido para a turma realizar. A turma foi dividida em grupos, de um a quatro estudantes, para pensarem na composição de uma Performance. Este trabalho terá como tema a seguinte pergunta: O que me faz feliz? Essa produção será iniciada em sala de aula e finalizada fora dos muros da escola. Neste primeiro momento os estudantes iriam roteirizar o que seria produzido: mensagem da Performance, se teria música, dança ou encenação, animação com fotografias, etc. O roteiro, na sua integralidade, será produzido em casa pelos estudantes.</li> <li>4. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 30': Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 30': Introdução ao conceito de <i>Performance e Vídeo Performance</i>: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicação teórica sobre o conceito de Performance e Vídeo Performance;</li> <li>➤ Exemplos de Performances (vídeos);</li> </ul> </li> <li>3. Escrita da Performance;</li> <li>4. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 13 – Aula 13.

Aula 13
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções básicas de utilização de aplicativos para edição de vídeos, imagens e áudio pelo celular.
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS, aplicativos de edição de vídeo com o celular.
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Documentário “Pro dia nascer feliz” de João Jardim. Assistido em casa previamente.</li> <li>2. Explicação sobre edição de vídeo com aplicativos utilizando o celular ou qualquer dispositivo móvel: os estudantes serão ensinados a utilizar aplicativos destinados a edição de vídeos. Exemplos: EnjoyMobi, InShot, VivaVideo, Adobe Premier Clip.</li> <li>3. Trabalhos com o celular: a turma foi dividida em grupos pequenos. Foram passados quatro trabalhos para serem produzidos, iniciados em sala de aula e finalizados em casa.             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vídeo Performance utilizando qualquer linguagem cênica (música, dança, encenação, imagens) entre 1 e 2 minutos;</li> <li>➤ Stop Motion: animação com fotografias entre 1 e 2 minutos;</li> <li>➤ Dublagem: os grupos deverão escolher um vídeo, retirar o áudio e produzir com suas vozes pensando sem expressar toda a emoção que o personagem exige.</li> <li>➤ Vídeo recriação: os grupos deverão produzir um vídeo clipe cantando, dançando e encenando a música ou recriar uma cena de um filme, novela ou seriado interpretando as mesmas falas e, de preferência, utilizar um cenário e figurino semelhante ao do vídeo original.</li> </ul> </li> <li>4. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 30’: Explicação do conteúdo teórico do PAS;</li> <li>2. 30’: Explicação sobre edição de vídeo com aplicativos utilizando o celular;</li> <li>3. 10’: Explicação dos trabalhos a serem produzidos com o celular;</li> <li>4. Recapitular o que foi estudado durante toda a aula e solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>

Fonte: Dos autores.

Quadro 14 – Aula 14.

<b>Aula 14</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes, noções básicas de composição de uma <i>Performance</i> .	
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS (revisão parte 1), aplicativos de edição de vídeo com o celular.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisão do conteúdo do PAS para a prova multidisciplinar (conteúdo das aulas 1, 2, 3, 4, 5)</li> <li>2. Atividade prática sobre edição de vídeo com aplicativos utilizando o celular ou qualquer dispositivo móvel: os estudantes deverão exercitar o que foi aprendido sobre edição a utilização dos aplicativos de edição de vídeo, imagem e áudio (aplicativos: EnjoyMobi, InShot, VivaVideo, Adobe Premier Clip).</li> <li>3. Assistir as produções em sala de aula e orientar sobre possível dificuldades.</li> <li>4. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 45': Revisão do conteúdo do PAS para a prova multidisciplinar;</li> <li>6. 35': Atividade prática sobre edição de vídeo com aplicativos utilizando o celular;</li> <li>7. 10': Assistir algumas produções em sala de aula e orientar sobre possível dificuldades</li> <li>5. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 15 – Aula 15.

<b>Aula 15</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes a oportunidade de compor suas performances	
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS (revisão parte 2), composição das performances e edições em sala de aula.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisão do conteúdo do PAS para a prova multidisciplinar (conteúdo das aulas 6, 7, 8, 9, 10);</li> <li>2. Desenvolvimento do trabalho artístico Vídeo Performance: em sala, continuar a edição do vídeo que foi iniciado em aulas passadas e desenvolvido em casa. O Vídeo Performance poderia ser um plano sequência ou ter várias edições e cortes diferentes.</li> <li>3. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 45': Revisão do conteúdo do PAS para a prova multidisciplinar;</li> <li>2. 40': Desenvolvimento dos trabalhos artísticos Vídeo Performance;</li> <li>3. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 16 – Aula 16.

<b>Aula 16</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes a oportunidade de compor suas dublagens	
<b>Conteúdo:</b> Explicação do conteúdo teórico do PAS (revisão parte 3), composição das dublagens e edições em sala de aula.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisão do conteúdo do PAS para a prova multidisciplinar (conteúdo das aulas 11, 12 e 13);</li> <li>2. Desenvolvimento do trabalho artístico Dublagem: em sala, continuar a captação e edição do áudio que foi iniciado em aulas passadas e desenvolvido em casa. O áudio pode ser em português ou em Espanhol (Língua estudada pelo bloco dentro da semestralidade na escola)</li> <li>3. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 45': Revisão do conteúdo do PAS para a prova multidisciplinar;</li> <li>2. 40': Desenvolvimento dos trabalhos artísticos Dublagem;</li> <li>3. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 17 – Aula 17.

<b>Aula 17</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes a oportunidade de compor suas animações com fotografias.	
<b>Conteúdo:</b> Edição de fotografia – Stop Motion.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desenvolvimento do trabalho artístico Stop Motion: cada grupo deveria tirar várias fotografias e levar para a aula. Essas fotografias serão editadas e transformadas em uma animação com um fundo musical. A aula de hoje será destinada para a edição das fotografias. Os estudantes que não conseguiram fazer em casa poderão realizar a atividade em qualquer espaço da escola (sala de leitura, pátio da escola, quadras de esportes, cantina, sala multiuso, sala de recursos, etc) durante a aula 17.</li> <li>2. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 85': Desenvolvimento do trabalho artístico Stop Motion.</li> <li>2. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 18 – Aula 18.

<b>Aula 18</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes a oportunidade de compor um Vídeo Recriação.	
<b>Conteúdo:</b> Edição do Vídeo Recriação.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desenvolvimento do trabalho artístico Vídeo recriação: cada grupo deveria ter filmado várias cenas tendo como base um filme, novela, seriado, etc. e levadas para a aula. Essas cenas serão editadas e transformadas em um Vídeo Recriação. A aula de hoje será destinada para estas edições. Os estudantes que não conseguiram fazer em casa poderão realizar a atividade em qualquer espaço da escola (sala de leitura, pátio da escola, quadras de esportes, cantina, sala multiuso, sala de recursos, etc) durante a aula 18.</li> <li>2. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 80': Desenvolvimento do trabalho artístico Stop Motion.</li> <li>2. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 19 – Aula 19.

<b>Aula 19</b>	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar aos estudantes a oportunidade de finalizar seus trabalhos artísticos.	
<b>Conteúdo:</b> Edição dos trabalhos artísticos.	
<b>Procedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desenvolvimento dos trabalhos artísticos: A aula de hoje será destinada para estas edições. Os estudantes que não conseguiram fazer em casa poderão realizar as atividades em qualquer espaço da escola (sala de leitura, pátio da escola, quadras de esportes, cantina, sala multiuso, sala de recursos, etc) durante a aula 19.</li> <li>2. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	
<b>Cronograma:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 85': Desenvolvimento dos trabalhos artísticos;</li> <li>2. Solicitar para todos os estudantes trazerem o celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.</li> </ol>	

Fonte: Dos autores.

Quadro 20 – Aula 20.

<b>Aula 20</b>	
<b>Objetivos:</b>	Proporcionar aos estudantes a oportunidade de assistir aos trabalhos artísticos.
<b>Conteúdo:</b>	Apresentação dos trabalhos artísticos.
<b>Procedimentos:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. A aula 20 será destinada para assistirmos os trabalhos artísticos: Dublagem, Vídeo clipe ou Vídeo recriação e para avaliação.</li></ol>
<b>Cronograma:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 90': Assistir aos trabalhos e avaliações.</li></ol>

Fonte: Dos autores.

## 5 ANALISE DA EXPERIÊNCIA

[...] a escola, ainda baseada em um ensino tradicionalista, privilegia a racionalidade, o acúmulo de informações, formando o corpo a ficar quieto e calado, insistindo no ensino pela imobilidade. A medida que a criança vai passando pelas etapas escolares, da pré-escola para a escola, do Ensino Fundamental para o Ensino Médio, a forma de ensinar, mantendo os alunos presos à carteira, silenciosos, imóveis na escola, permanece. Será que aluno só aprende sentado e em total silêncio? A escola busca enquadrar o aluno em um padrão social de movimento e aquele que fugir deste, frequentemente, pode ser estigmatizado pela escola, como o indisciplinado, o bagunceiro, o aluno que não aprende (MORAES, 2011, p. 46).

Tudo no mundo evolui. Todos os objetos, as pessoas, até sentimentos, estão em constante mudança. É difícil e raro encontrar algo que esteja inerte. Porém, alguns professores insistem em manter o processo de ensino e aprendizagem da mesma forma durante longos anos. A citação acima questiona o modelo de ensino. Por que a mudança não seria benéfica? Foi para estimular a experiência teatral digital que sugerimos uma Proposta Pedagógica que aconteceu entre os meses de agosto de 2016 e agosto de 2017 no Centro Educacional 104 do Recanto das Emas/DF.

Em nosso estudo de caso, investigamos a tecnologia como alternativa para o processo de experiência estética teatral em sala de aula. O ponto de partida foi a criação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem *Moodle* (AVA/*Moodle*). Neste local de compartilhamento, oferecemos a nossos estudantes uma ampliação do espaço de aprendizagem.

Em seguida criamos os cursos de Artes (1º anos, 2º ano, 3º ano) dentro do AVA/*Moodle*. O conteúdo disponível privilegiava aspectos teóricos voltados para as matrizes de avaliação externa: Programa de Avaliação Seriada – PAS/UnB; Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM; Vestibular. A sistemática do ambiente virtual de aprendizagem estava voltada para oferecer a máxima praticidade no acesso aos conteúdos que foram pesquisados e elaborados pelo professor de Artes.

O AVA/*Moodle* foi apresentado da seguinte forma: dividimos o conteúdo semanalmente. O conteúdo era disponibilizado sempre no domingo. Em cada semana os estudantes poderiam fazer o download do texto base – sempre disponível em PDF para facilitar a leitura nos dispositivos móveis –; da explicação que foi feita em Microsoft *Power Point* mas salva em JPEG – também para facilitar a visualização nos celulares e *tablets*. Além disso, foi oportunizado links que direcionavam a sites com vídeos sobre o assunto. A imagem abaixo mostra a página inicial do AVA/*Moodle*.

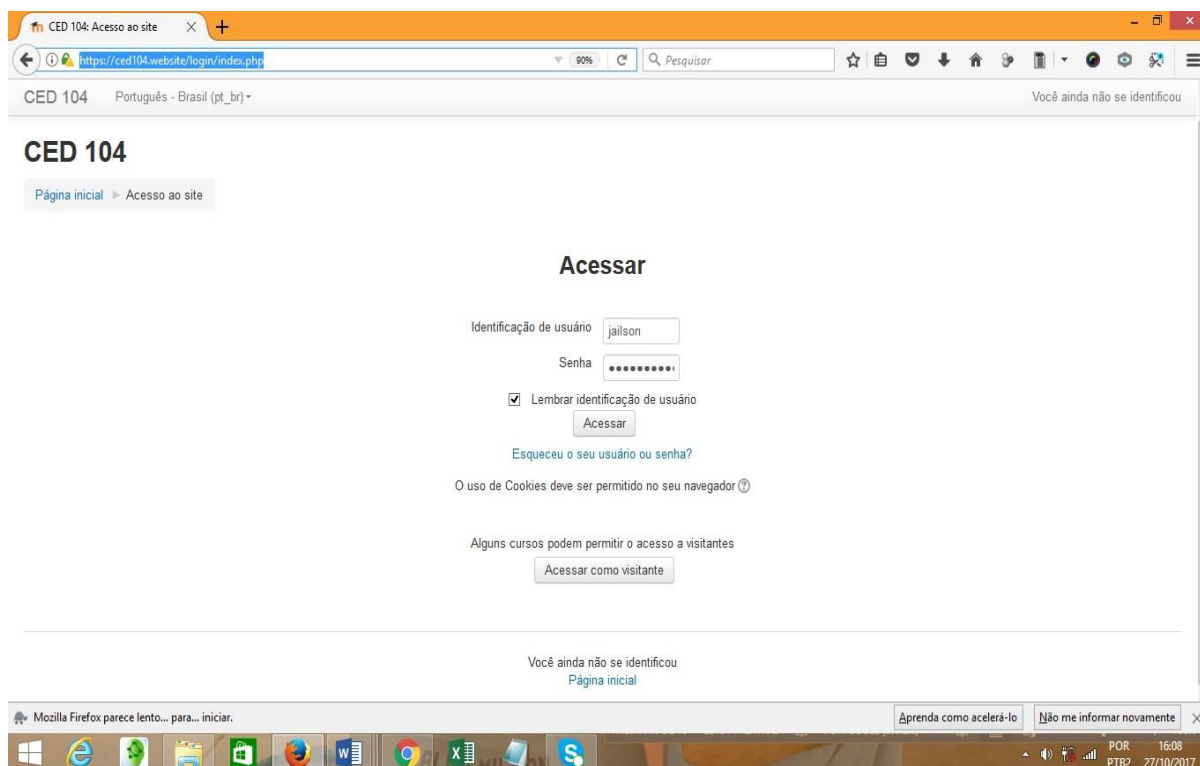


Figura 5 – Página inicial do Moodle.

Fonte: Dos autores.

Os estudantes foram cadastrados para que cada um tivesse uma identificação de usuário e senha. Isso aconteceu com o registro do e-mail dos discentes. Para acessar o AVA/Moodle era necessário digitar o endereço eletrônico <<https://ced104.website/login/index.php>> com suas informações. Ao conecta-se, abria-se a página com os cursos divididos para cada ano do Ensino Médio.

Cada discente só poderia entrar no curso correspondente ao seu ano na escola. Para os outros cursos, o acesso era bloqueado. A primeira ação de cada um, ao acessar seu curso era fazer o download do texto da semana, acessar o link com o vídeo para assistir no local que fosse mais conveniente para cada um. Após estudar o texto base e o acesso às outras opções da semana – vídeos, links com informações pertinentes ao conteúdo, sites de livros – os estudantes deveriam escrever suas dúvidas para serem sanadas no início de cada aula. Dessa forma o tempo que despenderíamos para o estudo teórico foi otimizado com o pré-estudo que antecedia as aulas. Abaixo a imagem da página com a divisão dos cursos. Em seguida, a página do 1º ano e do 3º ano.

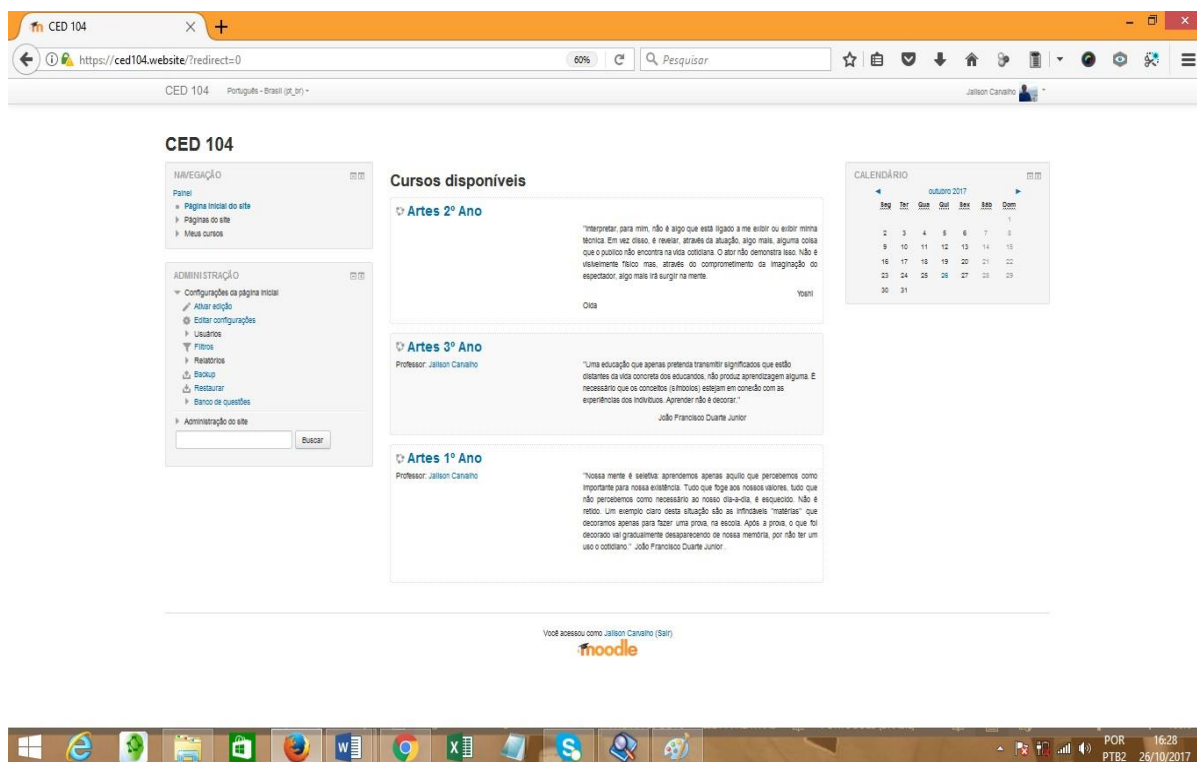


Figura 6 – Página dos cursos de Artes do Moodle.

Fonte: Dos autores.

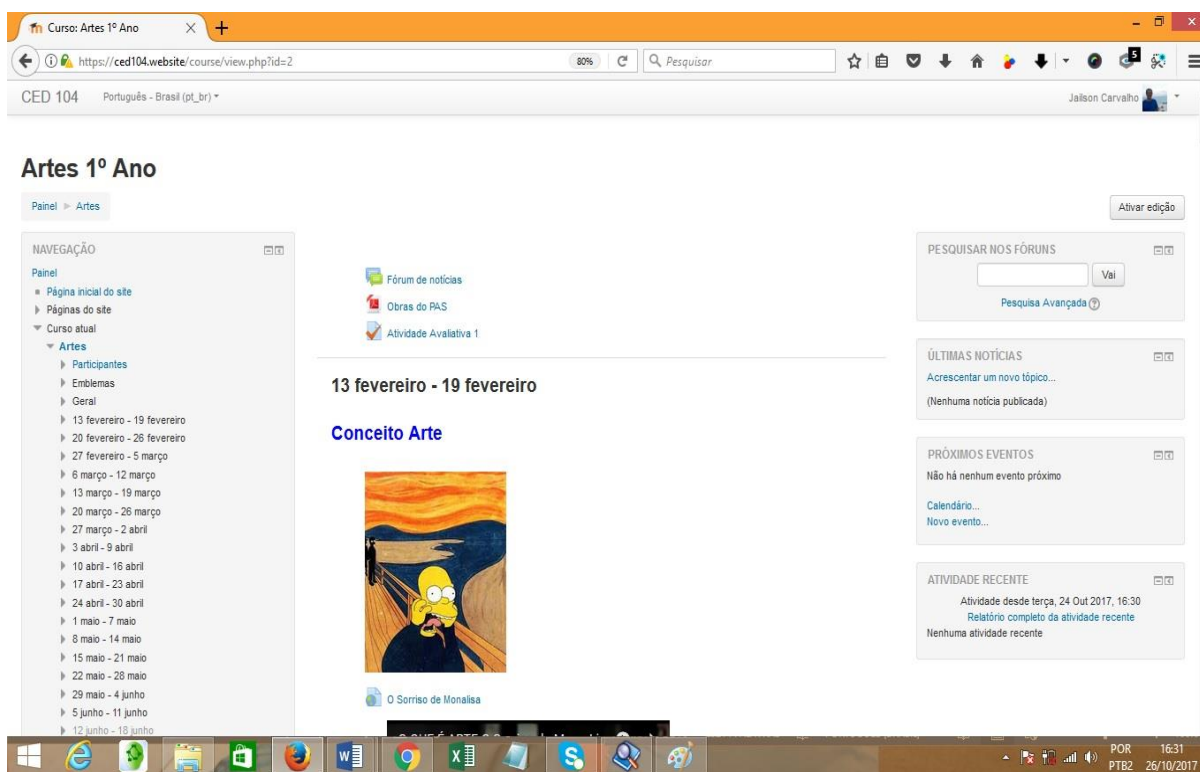


Figura 7 – Página do curso de Artes do 1º ano.

Fonte: Dos autores.

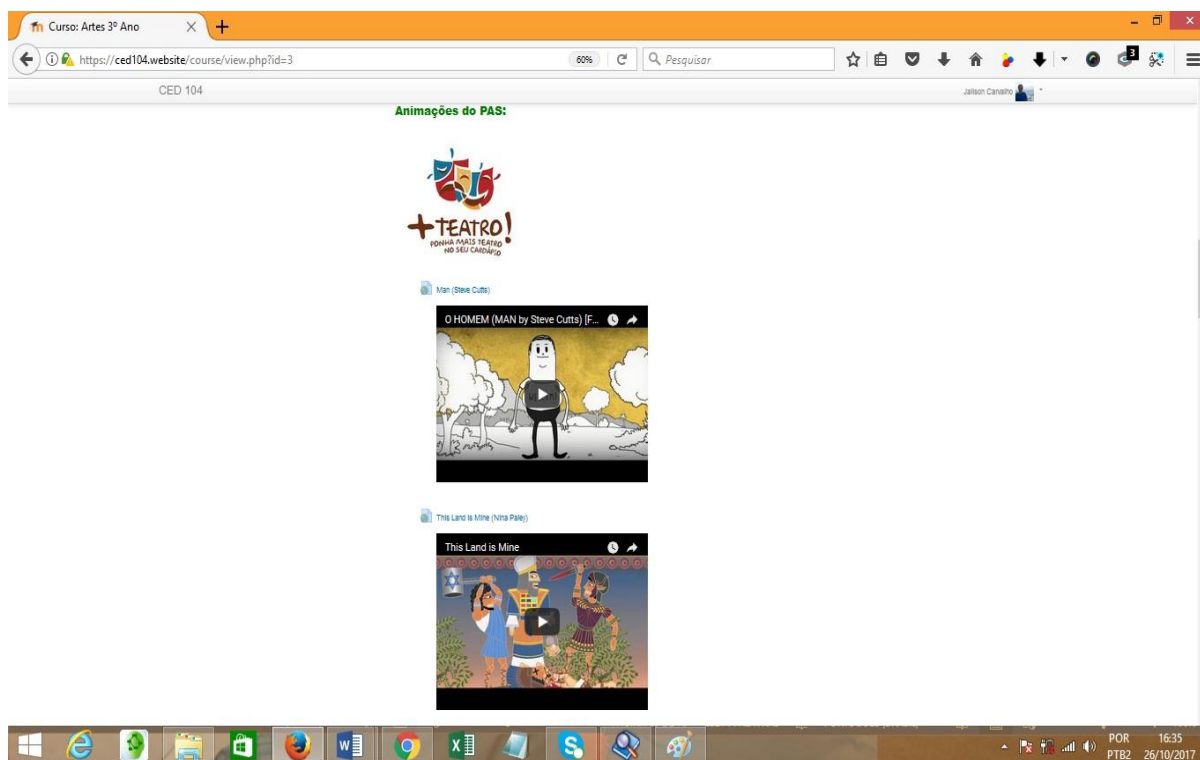


Figura 8 – Página dos curso de Artes do 3º ano.

Fonte: Dos autores.

A utilização do *Moodle* foi pensada com a intenção de proporcionar mais tempo para a experimentação cênica no ambiente escolar. A Proposta Pedagógica Teatral Digital trouxe para cada aula exercícios basilares da composição das artes da cena. O *Moodle* tinha a função de otimizar o tempo que dispendíamos com as questões teóricas. Em nenhum momento estamos dizendo que a teoria é algo ruim, pelo contrário, é ela que nos embasa para todo este trabalho. Porém, na SEEDF, o tempo que tínhamos para vivenciar experiências artísticas eram mínimas.

Foi aplicado um questionário com os estudantes sobre todo o processo de aprendizagem. Uma questão respondida fazia referência à utilização do *Moodle* em sala de aula, qual seja: 3. As atividades no *Moodle* ajudaram a entender melhor o conteúdo teórico das aulas de artes? (Escolha única, respostas 100x, Não respondido 0x). Neste sentido, tem-se os dados referentes à questão três evidenciados na Figura 9, a seguir.

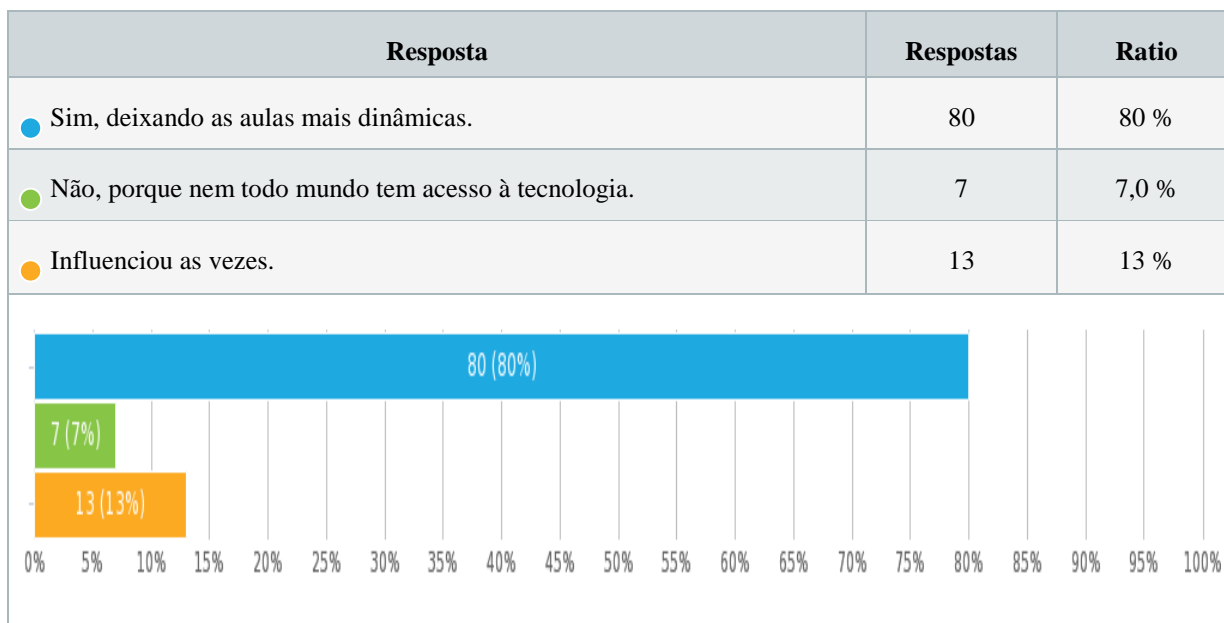


Figura 9 – Pergunta 3 do Questionário *online*.

Fonte: Dos autores.

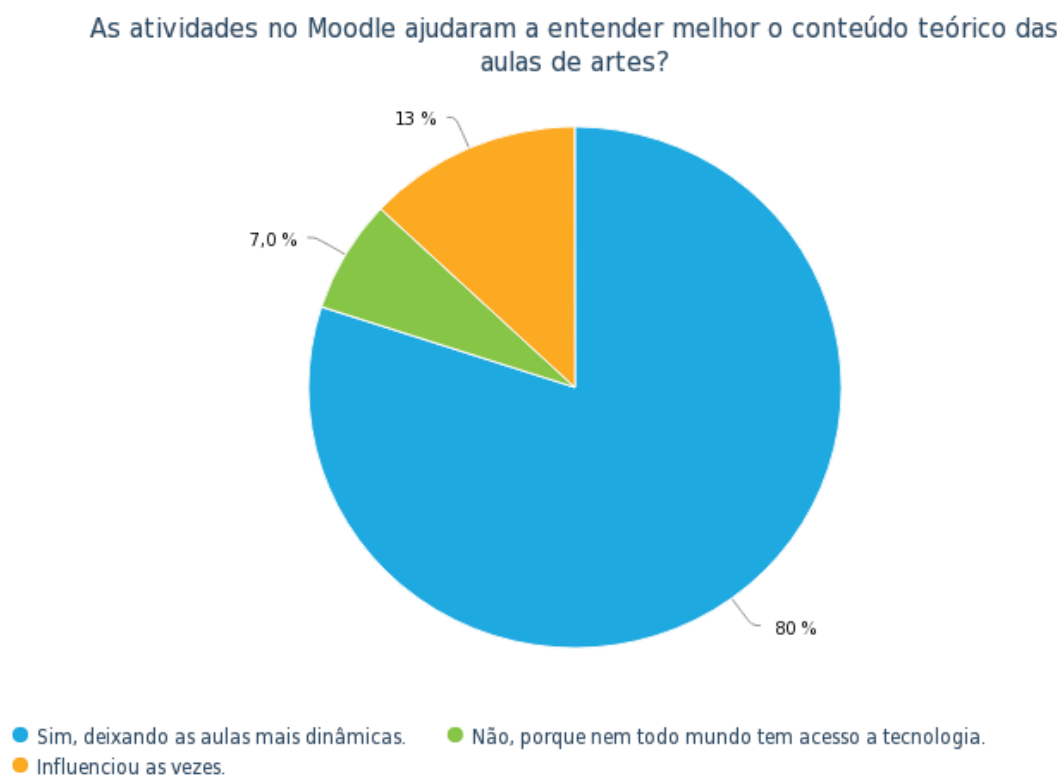


Gráfico 1 – Pergunta 3 do Questionário *online*.

Fonte: Dos autores.

Conforme os gráficos apresentados anteriormente, 80% dos estudantes<sup>7</sup> entenderam que a utilização do *Moodle* influenciou positivamente as aulas de Artes. Tal fato pode ter ocorrido porque antes da tecnologia em sala de aula, a estruturação metodológica seguia o mesmo formato: texto copiado no quadro, explicação após a cópia e fim da aula.

Após o *Moodle*, a dinâmica mudou; ou seja, o conteúdo era pré-estudado em casa – ou em qualquer lugar – fazendo uso apenas de celular ou *tablet*. Os primeiros 30 minutos da aula eram destinados para explicar o conteúdo de forma mais sucinta e para sanar possíveis dúvidas da leitura e estudo prévio. Neste sentido, é possível perceber a mudança no processo de aprendizagem, conforme os seguintes relatos dos estudantes:

- As aulas de artes são muito legais porque utilizamos o *Moodle* em sala de aula e em casa. Além disso, poderíamos usar o celular em sala de aula.
- As aulas de artes são interessantes e bem dinâmicas.
- Acho a metodologia do professor muito boa, ele explica super bem e não deixa nenhuma dúvida sem falar que as aulas dele são super engraçadas (Repostas ao questionário – Vide Apêndice A).

Do total de estudantes que responderam o questionário, 13% sentiram dificuldades com tal metodologia de ensino. Conforme a citação do início do presente capítulo, mudar um formato de aprendizagem que perdura por anos é um aspecto desafiador. Tal ação inclui a forma como os estudantes de então observam a escola, a sala de aula e o ambiente escolar. Além disso, 7% manifestaram dificuldades em estudar com o AVA/*Moodle*. Muitas questões podem estar por trás da falta de recursos tecnológicos, da dificuldade de aprendizagem ou outros aspectos, conforme o relato que se segue: “O *Moodle* é uma ótima ideia. Mas alunos com dificuldades precisam de mais explicações em sala. É preciso da aula e do *Moodle* como uma extensão” (Aluno B, resposta ao questionário) (Vide Apêndice A).

O questionário foi respondido por 100 estudantes, conforme evidenciam a Figura 10 e o Gráfico 2, a seguir.

---

<sup>7</sup> O questionário foi aplicado com 100 estudantes entre os três anos do Ensino Médio – 1º ano, 2º ano, 3º ano – que frequentaram o Centro Educacional 104 do Recanto das Emas entre os meses de agosto de 2016 e agosto de 2017.

1. Em que ano da escola você está? (Escolha única, respostas 100x, Não respondida 0x)

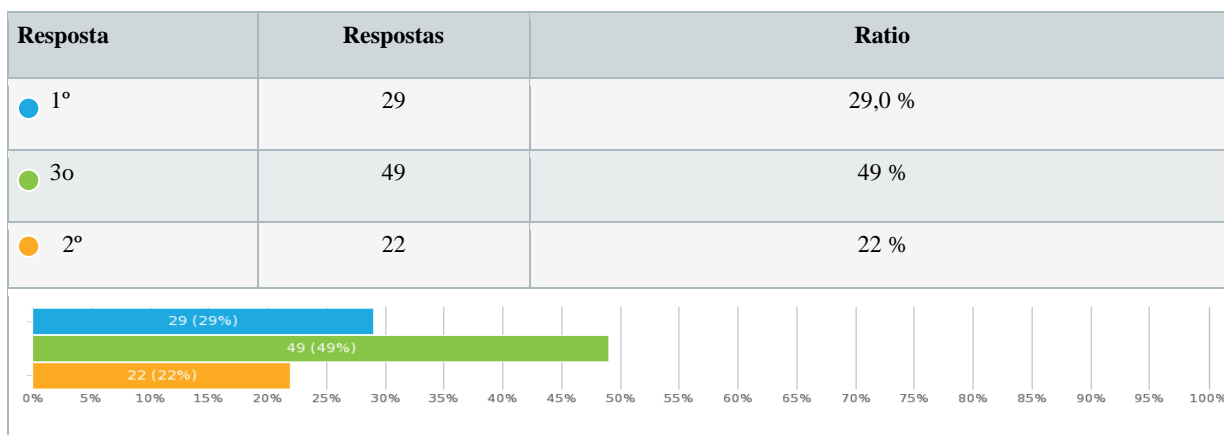


Figura 10 – Pergunta 1 do Questionário online.

Fonte: Dos autores.



Gráfico 2 – Pergunta 1 do Questionário *online*.

Fonte: Dos autores.

O AVA/*Moodle* em sala de aula foi mais uma ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem, mas não a única. As leituras, visualizações de vídeos, downloads, eram realizados, na grande maioria pelo celular, alguns pelo *tablet*.

2. A utilização da tecnologia nas aulas de artes influencia no processo de ensino e aprendizagem? (Escolha única, respostas 100x, Não respondido 0x)

Resposta	Respostas	Ratio
Sim, deixando as aulas mais dinâmicas.	87	87 %
Não, porque nem todo mundo tem acesso a tecnologia.	5	5 %
Influenciou as vezes.	8	8 %

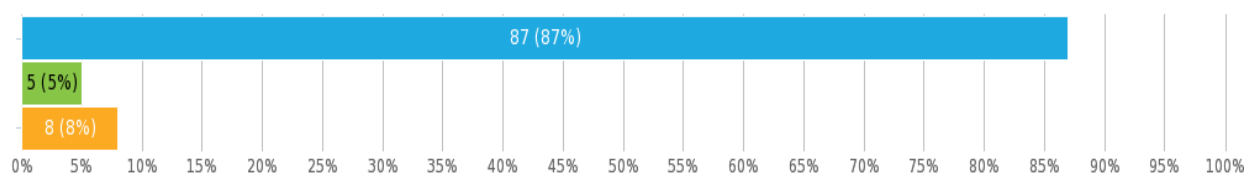


Figura 11 – Pergunta 2 do Questionário online.

Fonte: Dos autores.

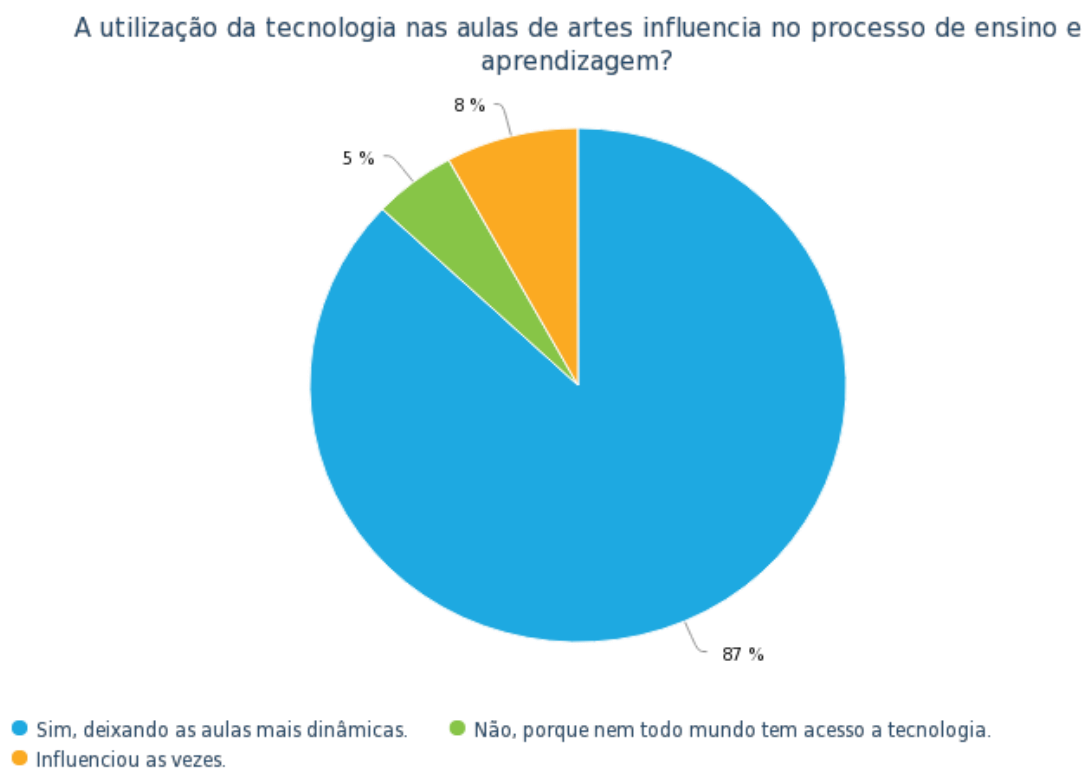


Gráfico 3 – Pergunta 2 do Questionário online.

Fonte: Dos autores.

A utilização das tecnologias contemporâneas em sala de aula no processo de ensino e aprendizagem foi vista, pelos estudantes, como um reforço positivo. Com as informações dos gráficos acima, podemos inferir que 87% dos discentes perceberam que é importante o professor incluir as tecnologias contemporâneas em suas metodologias.

Essa inclusão aconteceu por meio dos dispositivos móveis – celular e tablet – no ambiente escolar e fora dele. O aproveitamento destas ferramentas, de forma pensada, desperta um outro olhar nos discentes sobre os métodos em que podemos aprender com significação nas aulas de artes.

Para 8% dos estudantes, a tecnologia não influenciou sempre. Dentre as variáveis, podemos pensar na qualidade dos dispositivos móveis. Alguns aparelhos que utilizam Android<sup>8</sup> ou IOS<sup>9</sup> travam o seu funcionamento. Às vezes, demora para fazer o download, atrapalhando um pouco o processamento do documento – em formato de texto, imagem, som, vídeo. Ademais, 5% sentiram que a tecnologia não influenciou em nada. E aqui vamos para a quarta pergunta do questionário referente ao uso do celular.

4. Para você, a utilização do celular como extensão da sala de aula ajuda na aprendizagem? (Escolha única, respostas 100x, Não respondida 0x)

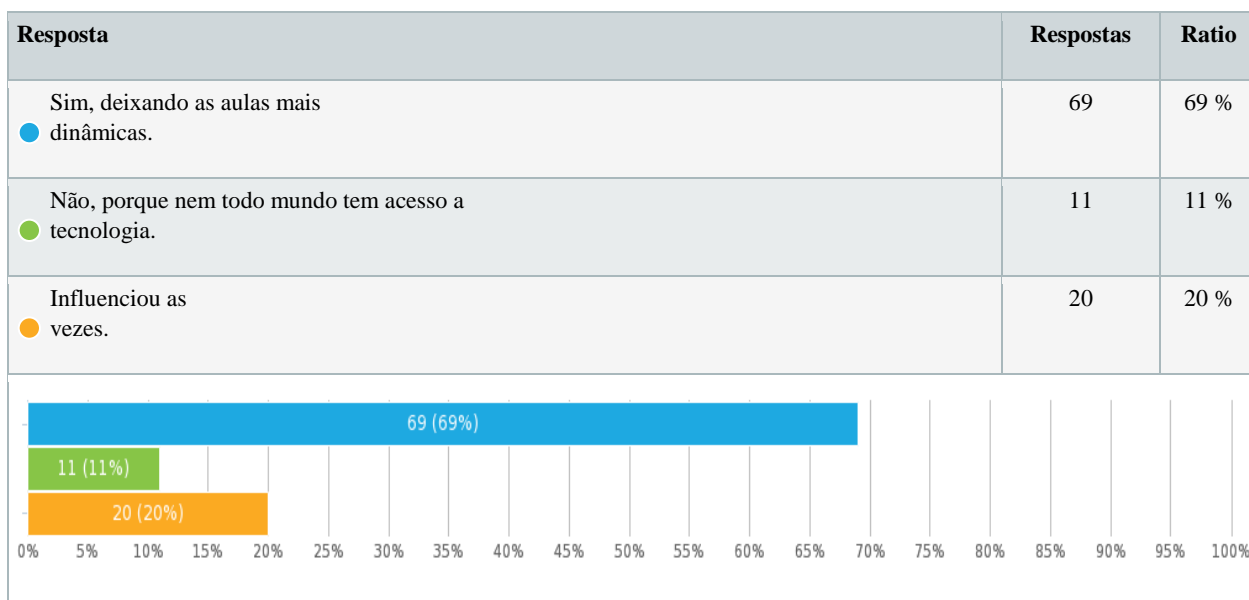


Figura 12 – Pergunta 4 do Questionário online.

Fonte: Dos autores.

<sup>8</sup> Android é o nome do sistema operacional baseado em Linux que opera em celulares (smartphones), netbooks e tablets. É desenvolvido pela Open Handset Alliance, uma aliança entre várias empresas, dentre elas a Google

<sup>9</sup> iOS (antes chamado de iPhone OS) é um sistema operacional móvel da Apple Inc. desenvolvido originalmente para o iPhone, também é usado em iPod touch e iPad. A Apple não permite que o iOS seja executado em hardware de terceiros

Este gráfico mostra um percentual diferente dos demais. Dos 100 estudantes que responderam as questões, apenas, 69% pensam que o celular influencia de forma positiva as aulas de artes deixando-as mais dinâmicas. Ainda é a maioria, porém, se compararmos com os outros gráficos, o percentual que pensava assim foi acima de 80%. A questão a se pensar é que essa influência positiva não foi constante para a maioria, pois, 20% respondeu que ajudou, porém, às vezes. Essa expressão “às vezes”, é o que precisamos refletir.

Podemos inferir que, em alguns momentos, o total de 89% (somando os 69% – sim – e os 20% – às vezes) conseguiu aprender com significação utilizando o celular, mas que, em alguns momentos, essa aprendizagem foi significativa. E, mais, para 11%, o uso dos dispositivos móveis – celular e *tablet* – não influenciou a dinâmica da aula.

Ao analisar as três perspectivas, para 31% (somando os 11% – não – e os 20% – às vezes), o uso do celular, em alguns momentos, não foi benéfico. Podemos conjecturar alguns fatores que levaram a isso, por exemplo, a qualidade dos aparelhos, a qualidade e velocidade da internet, entre outros.

Uma pergunta do questionário que fortalece o aspecto positivo do uso das novas tecnologias digitais em sala de aula é referente a metodologia adotada pelo professor. Para a maioria dos estudantes, os métodos e planejamentos desenvolvidos ajudaram para a compreensão do conteúdo teórico e prático. As experiências vividas foram significativas. A porcentagem de 0% referente a resposta “não” nos mostra que para 95% dos estudantes que responderam o questionário a Proposta Pedagógica Teatral Digital foi benéfica o tempo todo. Em contraponto, temos 5% que relataram uma falha em algum momento do processo.

5. A metodologia do professor auxilia para sua compreensão do conteúdo? (Escolha única, respostas 100x, Não respondido 0x)

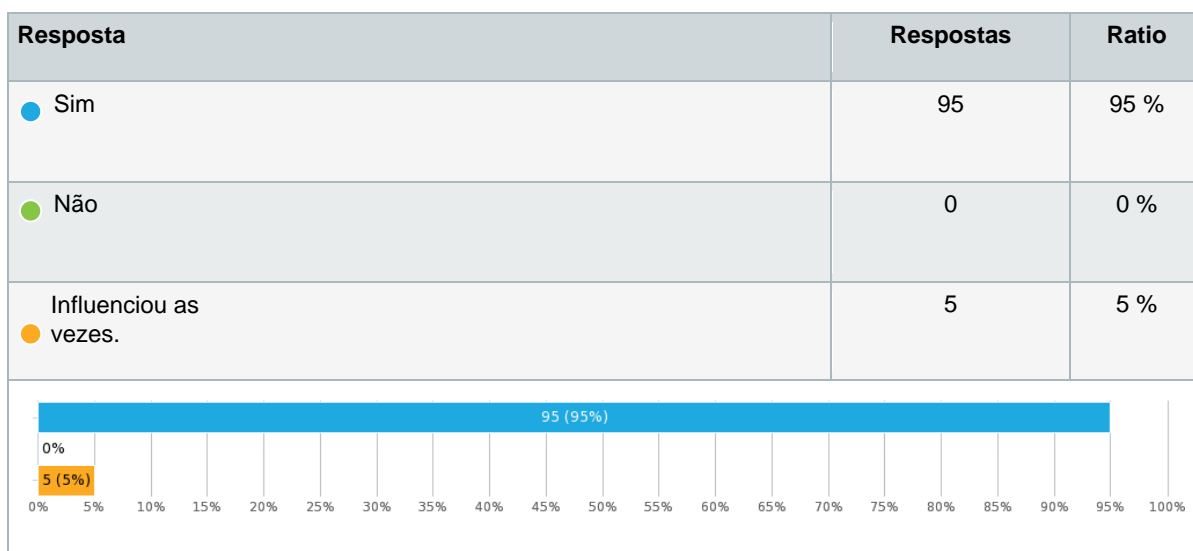


Figura 13 – Pergunta 5 do Questionário online.

Fonte: Dos autores.

A metodologia do professor auxilia para sua compreensão do conteúdo?

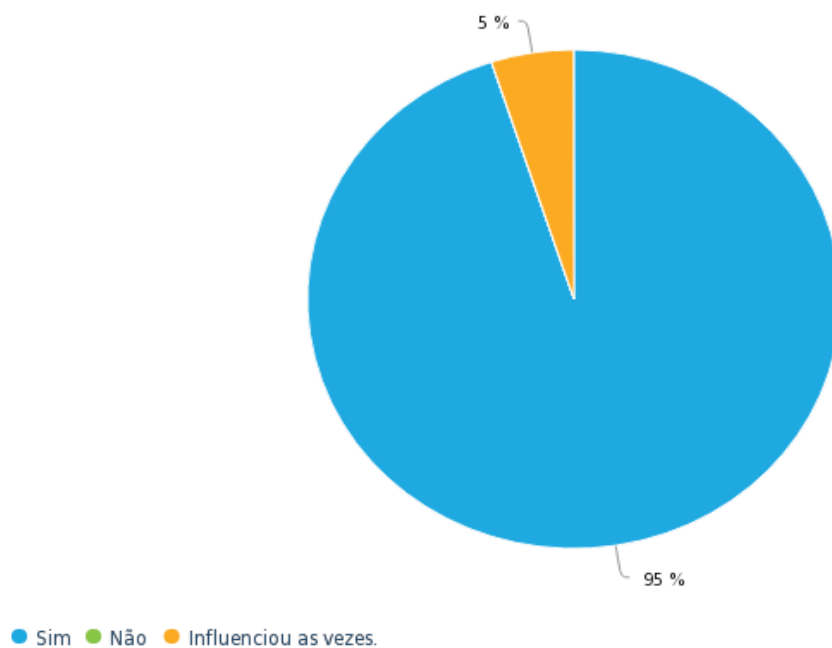


Gráfico 4 – Pergunta 5 do Questionário *online*.

Fonte: Dos autores.

Um aspecto importante no questionário foram as perguntas abertas. Os estudantes deveriam responder de forma discursiva a quatro indagações: Diga o que você modificaria nas aulas de artes; Faça uma avaliação breve sobre as aulas de artes; O que você gostaria de aprender nas aulas de artes? Qual sua opinião sobre a realização dos trabalhos (Stop Motion, Performance Digital, Fotografia Artística) com auxílio do celular?

Nossos estudantes são mais interessados em estudar do que imaginamos. Para pensar no que ensinar sobre artes cênicas, foi importante ter perguntado o que eles gostariam de aprender nas aulas de Arte. As respostas foram as mais variadas possíveis. Um aspecto primordial foi perceber que os discentes conhecem as linguagens artísticas. Alguns foram bem precisos nos seus feedbacks em relação ao que desejaria estudar:

- Mais técnica de atuação como, por exemplo, rir ou chorar com facilidade na hora da apresentação;
- Um pouco mais sobre música;
- Como é feito um filme, desde a criação até a apresentação final;
- No meu caso, utilizaria coisas mais manuais, por exemplo, fazer uma exposição de coisas feitas por nós ia ser bem bacana;
- A própria escola poderia abranger passeios culturais, levado para área de arte, uma dinâmica nova que abrangeria a mente dos alunos. Dentro do meu cronograma atendeu todas as minhas expectativas em relação ao aprendizado (Resposta dos estudantes, ver Apêndice).

Podemos aferir das respostas que, a maioria, gostaria de estudar conceitos e práticas relacionadas com as Artes Cênicas. Porém, obtivemos várias respostas que relacionavam as artes da cena com outras linguagens artísticas. Podemos citar: cinema, dança, desenho, história da arte, música, canto e outros.

O retorno dos estudantes foi imprescindível para que as atividades propostas abrangessem aquilo que eles gostariam de estudar. Propomos a realização de algumas experiências teatrais digitais:

- Para o 1º ano: Performance Teatral Digital;
- Para o 2º ano: Performance Teatral Digital e Stop Motion; e
- Para o 3º ano: Performance Teatral Digital e Fotografia Cênica.

Os estudantes tiveram a oportunidade de expor seu pensamento com este questionário. O processo de ensino e aprendizagem é algo que acontece para os dois lados, ou seja, discentes e docentes podem aprender ao mesmo tempo. Uma das questões inquiria sobre o que seria necessário mudar nas aulas de artes. Para vários estudantes, a mudança é necessária sempre:

- Levar os alunos para conhecer museus, mostras quadros e etc.;
- Os textos, utilizaria mais recursos, como, saídas de campo para aprender sobre as obras do PAS, por exemplo;
- Apenas o ambiente, mas isso não é culpa do professor e sim de terceiros, pois a escola não possui uma estrutura para peças teatrais sem influenciar em outros locais da escola;
- Fazer um festival de teatro na escola;
- Apenas mais atividades avaliativas para complementarem as aulas (Resposta dos estudantes, ver Apêndice).

As mudanças desejadas pelos estudantes também estão relacionadas com a experiência artística. Ir ao museu ou assistir a um espetáculo no teatro, participar de um festival de teatro ou realizar atividades avaliativas são momentos e vivências que nos ajudam a dar significação ao processo de ensino e aprendizagem.

Outro momento importante no questionário foi fazer uma avaliação das aulas de artes. Os discentes tiveram que ponderar sobre a metodologia utilizada pelo professor. Obtivemos várias respostas interessantes, tais como

- Consegui aprender muito sobre teatro, o conteúdo do PAS, usando apenas o celular;
- São aulas excelentes, conteúdo bem explicado e trabalhos que contem a participação do aluno usando a criatividade;
- Amo as aulas de artes apesar de eu não interagir muito, mas me ajudou a perder a timidez, a saber me expressar mais através dos trabalhos realizados.
- Aula dinâmica, com acompanhamento do professor, um método simples que faz a sala se sentir confortável para aprender de forma clara.
- Muito dinâmica, faz a gente pensar sobre muitas coisas e muito divertida.
- As aulas de artes cênicas são muito bacanas, nos envolve nas aulas e faz com que aqueles alunos que tenham uma certa timidez ao longo das atividades acabem, perdendo. Nos faz ver um outro lado das artes. *Nos faz descobrir um lado em nós mesmo que a pouco tempo era desconhecido* (grifo meu). Nos faz colocar pra fora o que sentimos e desenvolver habilidades antes retraídas (Resposta dos estudantes, ver Apêndice).

Constatamos novamente que o uso da tecnologia exerceu influência positiva para grande parte dos estudantes. As reflexões dos discentes sobre a Proposta Pedagógica Teatral Digital, nos diz eles conseguiram experienciar momentos relevantes para o processo educacional. Da citação acima destaco a frase “Nos faz descobrir um lado em nós mesmo que a pouco tempo era desconhecido”. Esse olhar para dentro é uma forma de perceber a experiência em suas vidas.

As experiências teatrais resultaram em alguns produtos artísticos interessantíssimos. As avaliações aconteceram em sala de aula e no *WhatsApp* – no ambiente digital. A *Performance Teatral Digital* foi avaliada nos grupos de *WhatsApp* das turmas. Preferimos esse ambiente digital ao invés do Moodle, pois, o AVA exige uma conexão de internet mais acelerada para uma comunicação síncrona. Diferente do *WhatsApp* que pode utilizar os créditos da telefonia móvel para acessar a internet ou o Wi-Fi de onde estiverem.

Em cada turma foi escolhido um horário em que todos estivessem conectados para compartilharem seus trabalhos e avaliarem os trabalhos dos colegas. Essa avaliação teve a intenção oferecer aos estudantes um momento de falar e expressar seu conhecimento acerca dos conceitos estudados durante as aulas. Foi de extrema importância a compreensão dos níveis de velocidade da internet de cada um para não prejudicar a avaliação. E isso foi destacado por eles em suas falas.

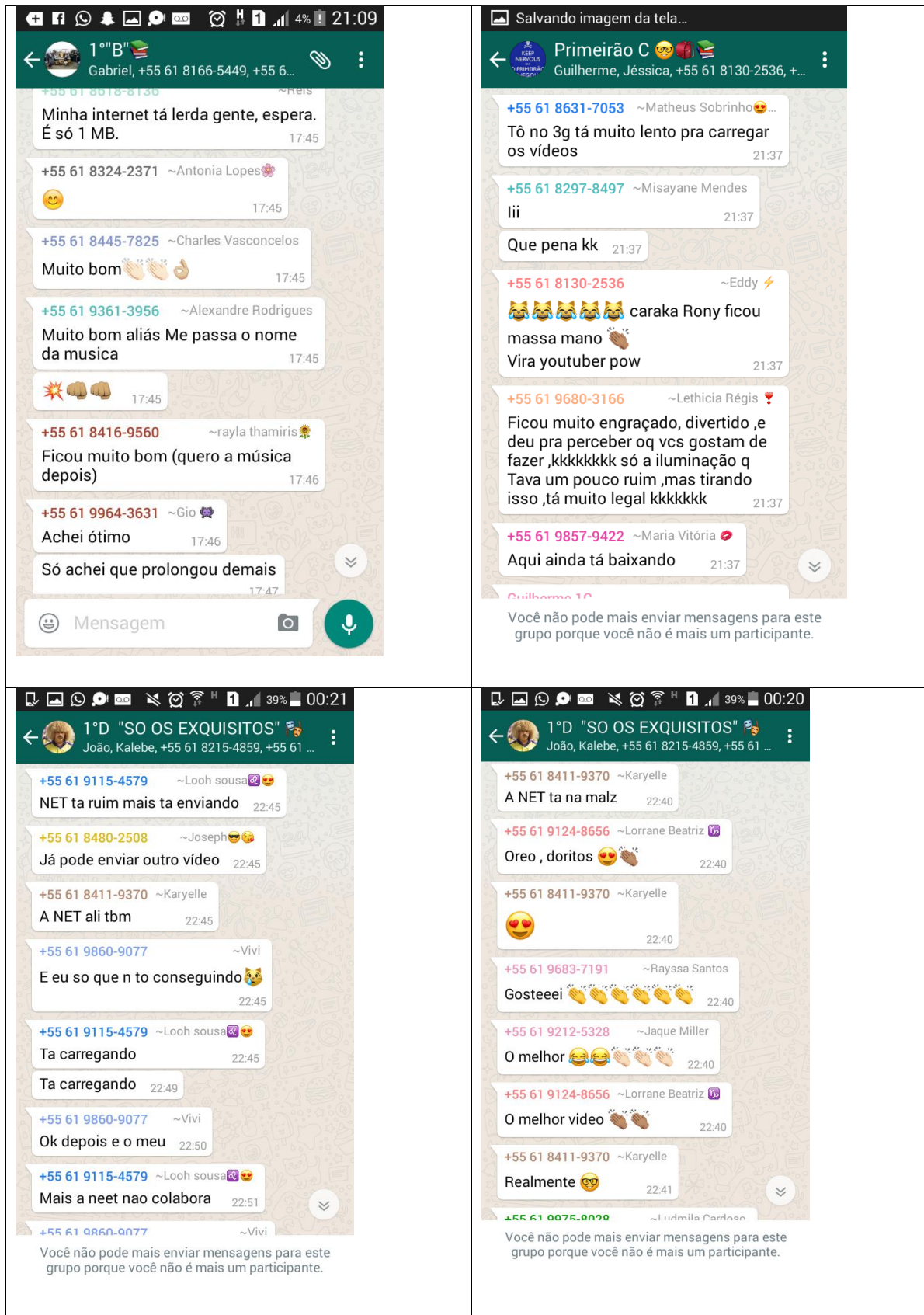


Figura 15 – Avaliação da *Performance* Teatral Digital no *WhatsApp*.

Fonte: Dos autores.

Este é um dos riscos que corremos ao utilizas as tecnologias contemporâneas digitais. A velocidade da conexão com a internet, o celular travar, a rede cair, essas situações fogem da nossa alçada. Mesmo com esse empecilho para alguns, o desenvolvimento do trabalho foi tranquilo e proveitoso para a grande maioria.

Ao exporem seus trabalhos e serem avaliados, os estudantes puderam experimentar um outro momento do processo de ensino e aprendizagem, a avaliação. Eles puderam avaliar os trabalhos realizados pelos colegas de classe ao mesmo que mostraram seus conhecimentos sobre a disciplina.

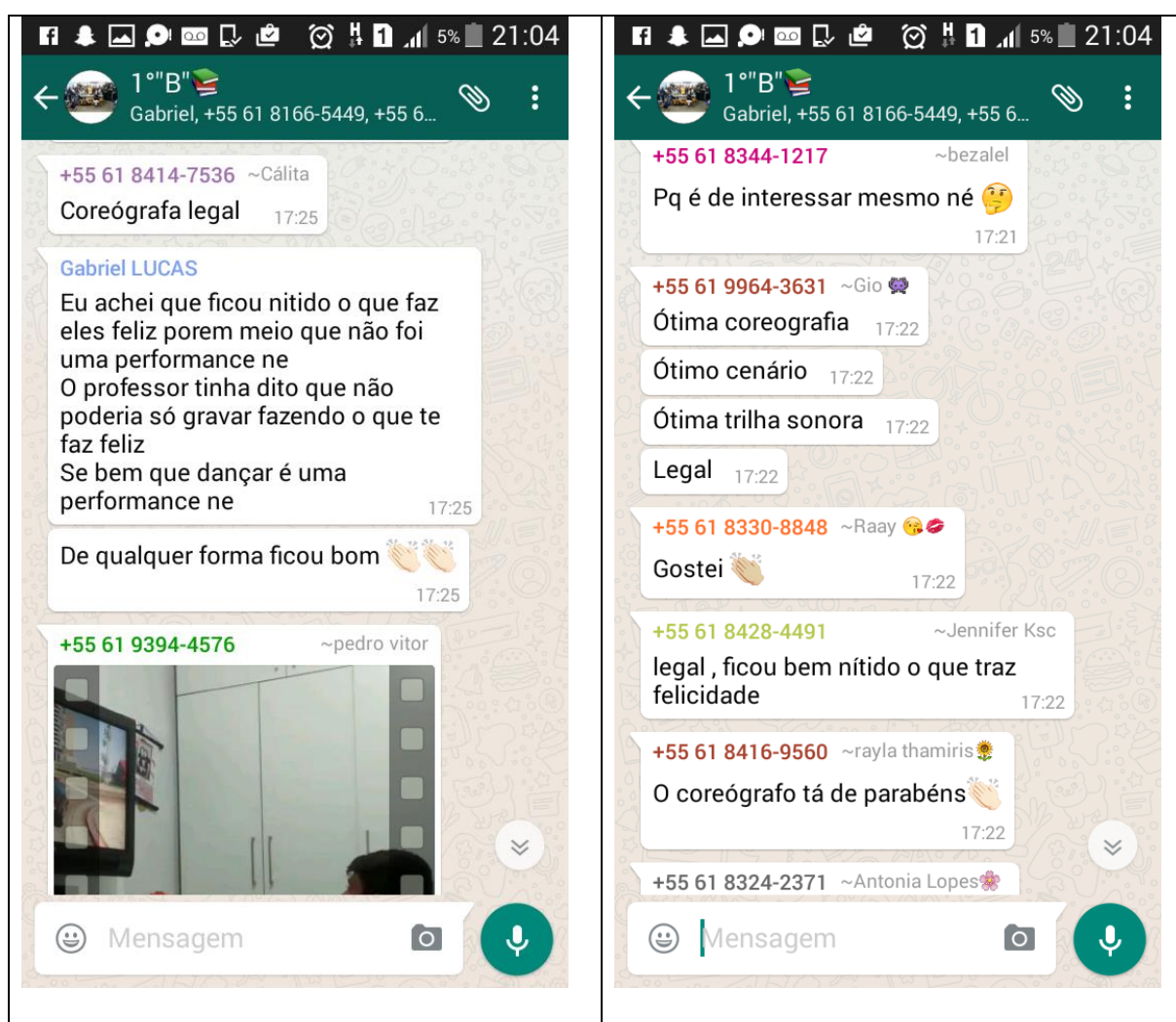


Figura 16 – Avaliação da *Performance* Teatral Digital no WhatsApp.

Fonte: Dos autores.

As avaliações foram além do simples “gostei” ou “não gostei”. Eles justificaram as falas apontando qualidades nos trabalhos e pontos fracos. Nas imagens acima percebemos que um estudante usa seu conhecimento sobre *Performance Teatral digital* para conceituar se o trabalho do colega está ou não dentro do que foi proposto.

Outro colega aponta a presença de elementos basilares das artes da cena que estão presentes no *Performance Teatral Digital*. Ele destaca o que foi trabalho na coreografia, no cenário e na sonoplastia. Esses conceitos foram ensinados durante o semestre em sala de aula. Uma característica que este presente na avaliação foi reconhecer as limitações em se fazer estes trabalhos.

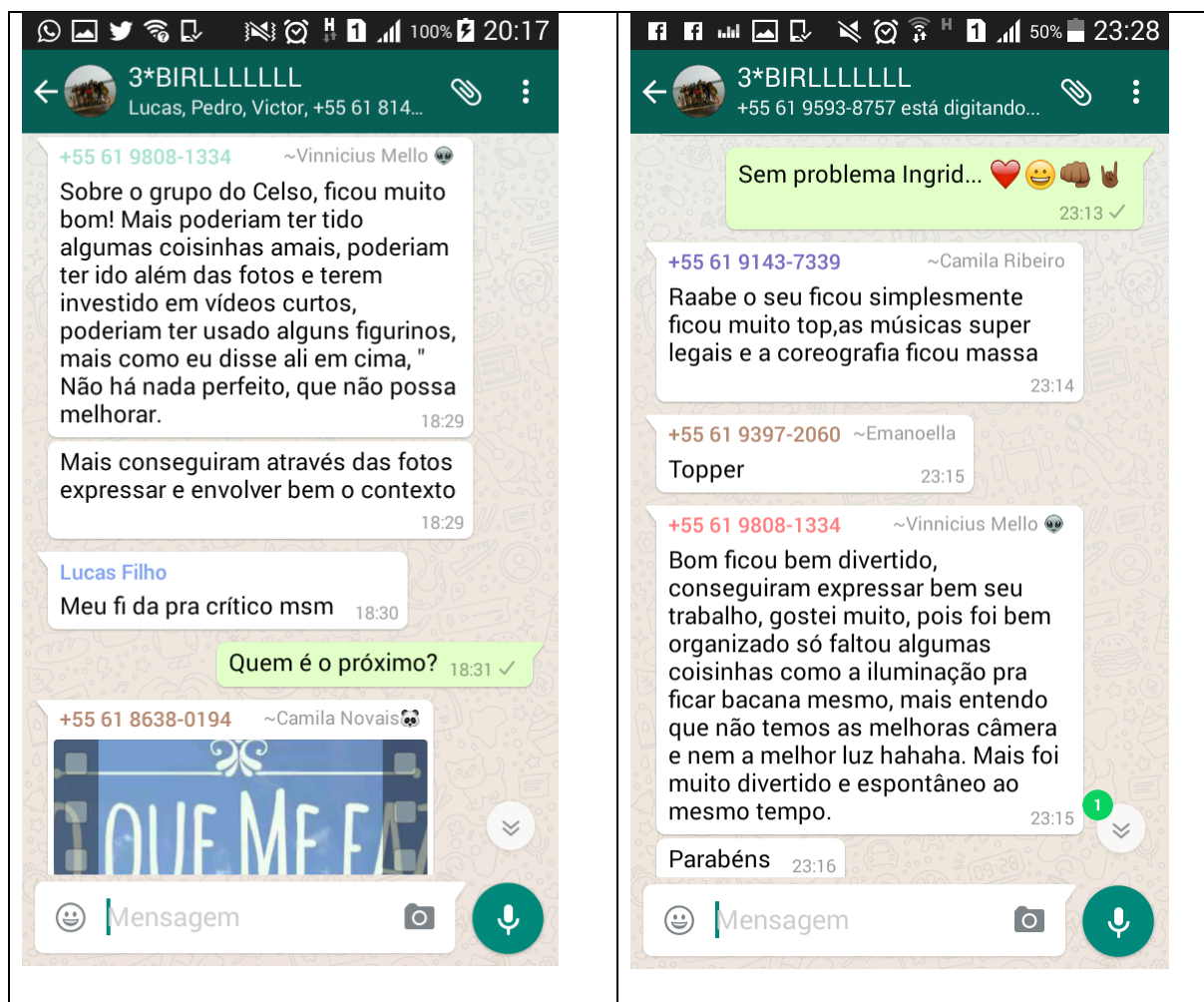


Figura 17 – Avaliação da *Performance Teatral Digital* no WhatsApp.

Fonte: Dos autores.

As avaliações destacam a falta de equipamento profissional, mas enfatizando que este fator não os impediu de realizar a atividade. Nas falas acima, percebemos a análise da ausência de um figurino específico para a composição cênica. O mesmo estudante aponta que a utilização

da iluminação ajudaria a deixar a *Performance Teatral Digital* com outro aspecto e que ficaria mais bonita.

Notamos também que, nas ponderações, os estudantes destacaram a utilização da fotografia para estruturação experiência artística. Outro ponto em destaque foi a organização para produção do trabalho. Diferente do que muitas pessoas pensam, é preciso planejamento, organização, disciplina, treino e muita dedicação para a criação cênica.

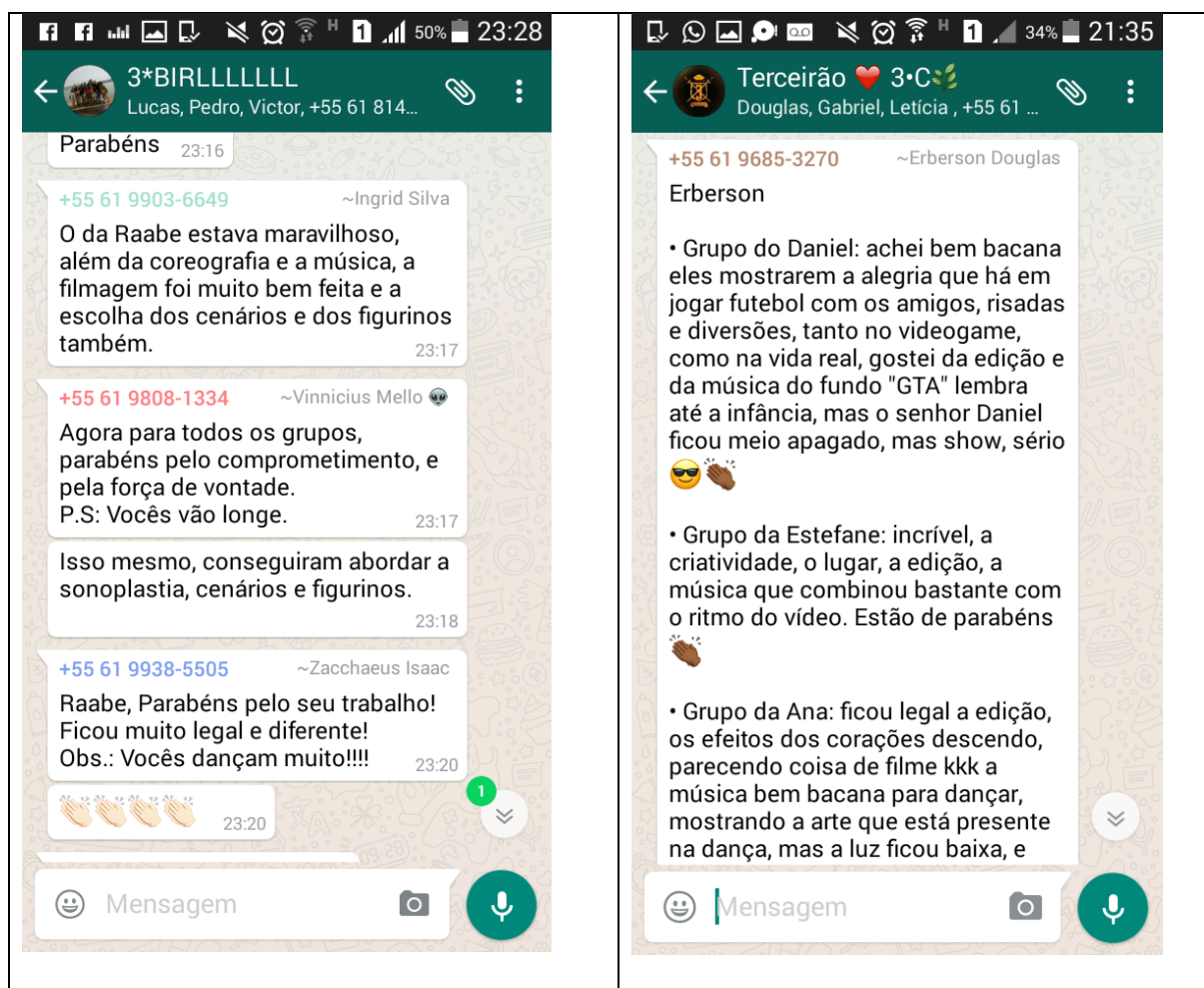


Figura 18 – Avaliação da *Performance Teatral Digital* no WhatsApp.

Fonte: Dos autores.

Apreciar a *Performance Teatral Digital* mostrou o quanto os estudantes compreenderam os conteúdos teóricos e como eles conseguiram aplicar na prática essas questões e, sobretudo, analisar. A fala da estudante faz referência a “escolha dos cenários e figurinos” além da música e coreografia que foram pensadas para esta vivencia.

Constatamos que os estudantes conseguiram destacar a união da tecnologia com as artes da cena ao falar “incrível, a criatividade, o lugar, a edição, a música que combinou bastante com o vídeo” ou “ficou legal a edição, os efeitos dos corações descendo, parecendo coisa de filme”. Isto é outro fator que reforça a influência das tecnologias contemporâneas inserida na metodologia nas aulas de artes no Ensino Médio.

Outra experiência que os estudantes viveram foi o trabalho com as *Fotografias Cênicas*. A atividade consistia em congelar a imagem de uma cena de filme, seriado, novela e reproduzi-la. Os estudantes deveriam seguir alguns pontos: procurar um cenário, figurino, iluminação, parecido ou similar com o original. Além disso, eles precisavam mostrar na fotografia a mesma emoção que os personagens estavam vivendo.

Este trabalho possibilitou experienciar os princípios basilares das artes da cena em uma fotografia interligando Teatro e Tecnologia. Os estudantes tiveram a oportunidade de vivenciar vários personagens em pouco tempo.

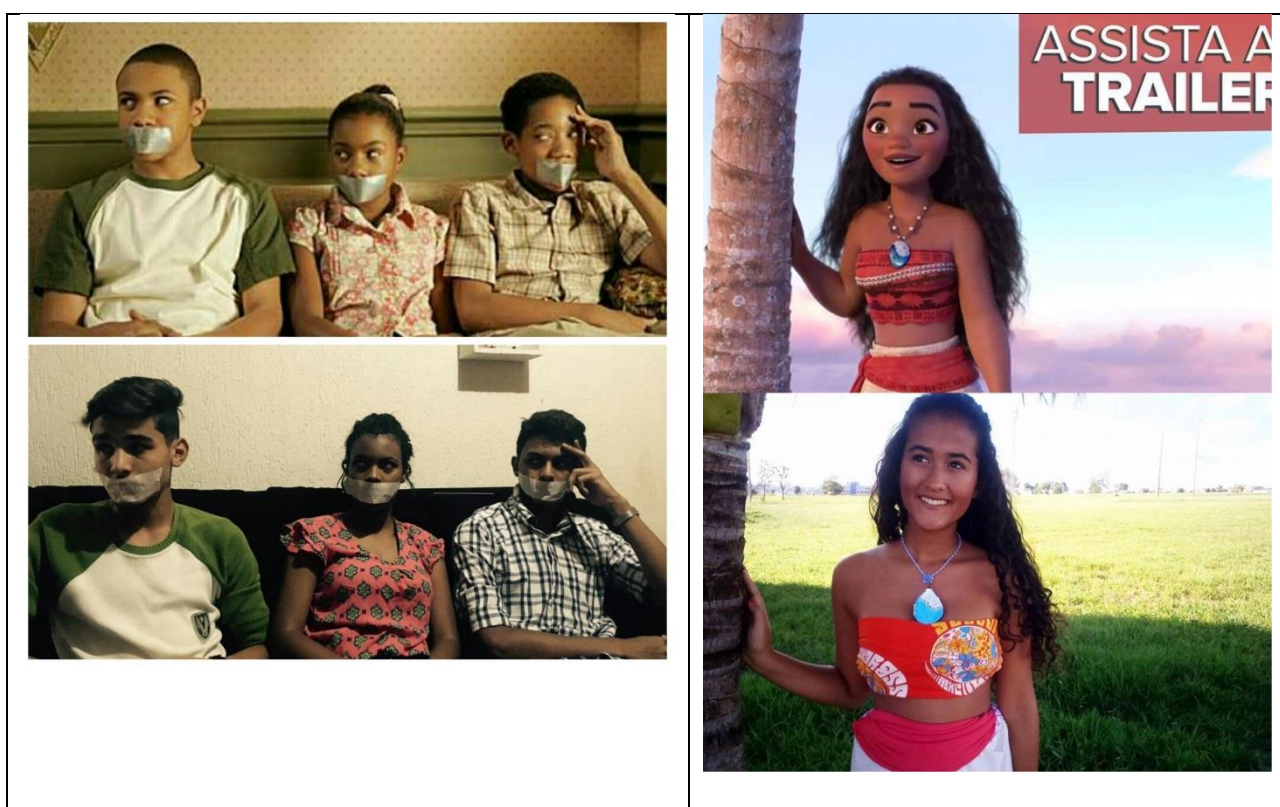


Figura 19 – Fotografia cênica (Esquerda: Todo mundo odeia o Cris. Direita: Moana).

Fonte: Dos autores.

As imagens acima mostram que os estudantes se preocuparam em compor a fotografia de acordo com a cena original. Na imagem do seriado *Everybody hates Chris*, vemos os discentes usando figurinos semelhantes aos dos personagens. Além disso observamos a preocupação em utilizar os mesmos adereços, um cenário parecido. E o mais importante, a emoção que a fotografia do seriado nos mostra foi recriada pelos estudantes.

A mesma situação inferimos na imagem do filme *Moana*. A estudante se preocupou em recriar a atmosfera do filme. Ela buscou o figurino muito próximos do que original. Além da maquiagem idêntica à da personagem. E não somente isso, observamos a mesma emoção no olhar das duas.

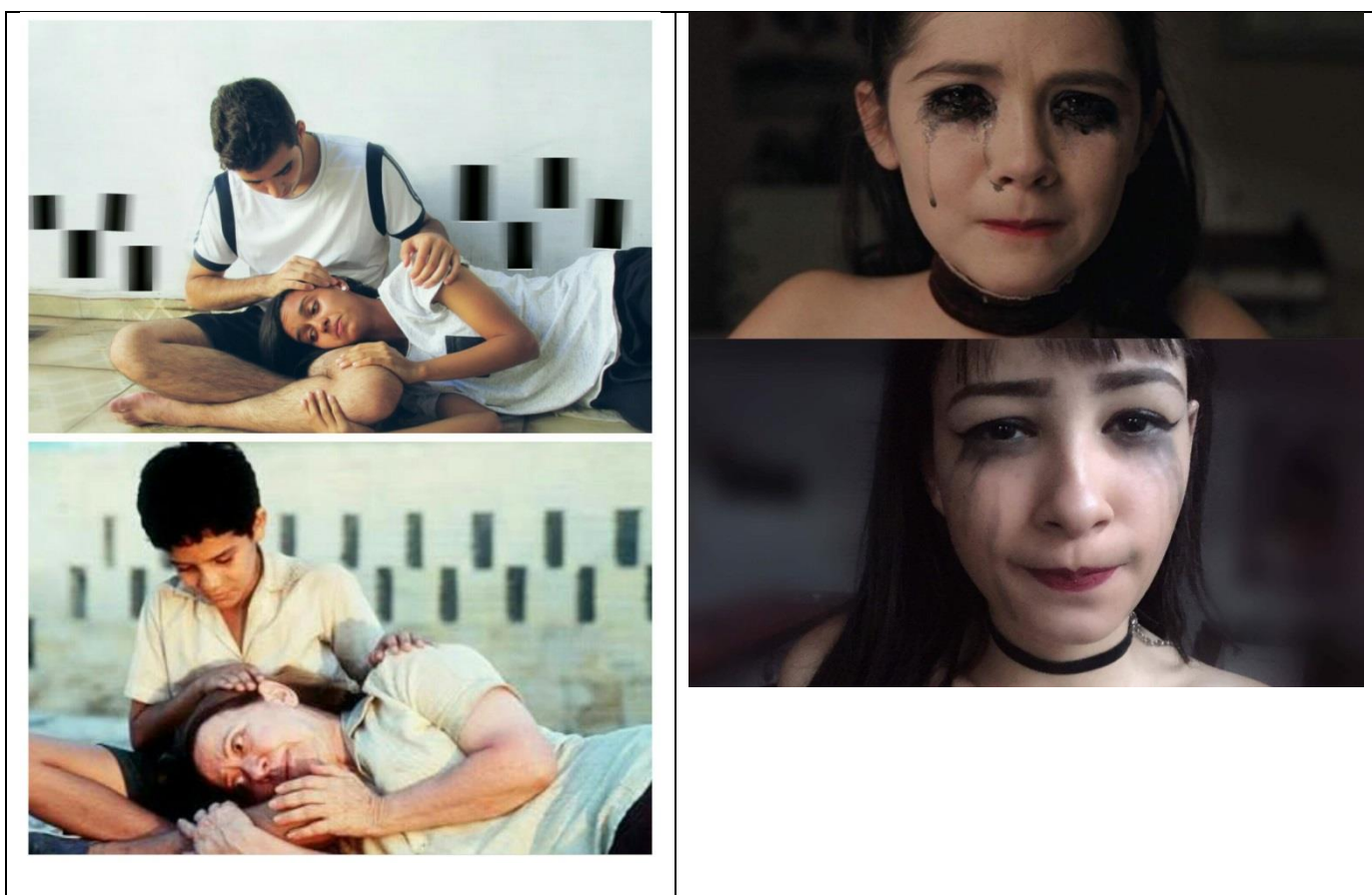


Figura 20 – Fotografia cênica (Esquerda: Central do Brasil. Direita: A Órfã).

Fonte: Dos autores.

O mesmo ocorre nas imagens acima. É perceptível que os estudantes se preocuparam com os detalhes na composição da cena para ser fotografada. Ademais, eles se atentaram com o fundo da imagem e efetuar o registro com o mesmo desfoque, figurino próximo ao original, além das emoções dos personagens. Esses detalhes são possíveis de se realizar por causa da utilização das tecnologias contemporâneas.

A experiência com a fotografia cênica permitiu a aplicação das técnicas de edição de imagem. Com um aplicativo que permite modificar as imagens instalado no celular ou no tablet, é possível criar efeitos muito próximo ao da imagem original – do filme, série de TV ou desenho.

Outro aspecto importante desta vivência foi a possibilidade de se realização em qualquer lugar, na escola, em casa, no supermercado, etc. essa ampliação física do espaço de aprendizado permite criar uma significação para o conteúdo. Isso torna as aulas mais interessantes. As imagens abaixo mostram um exemplo da utilização de espaços variados para a vivência cênica tecnológica.



Figura 21 – Fotografia cênica (Esquerda: Amanhecer. Direita: Invasores).

Fonte: Dos autores.

Outra experiência teatral digital foi a realização do Stop Motion. Este trabalho, foi a união dos elementos trabalhos nas *Performances Teatrais Digitais* e nas *Fotografias Cênicas*. Com esta vivência, os estudantes tiveram que unir a fotografia, o vídeo, a performance, a criação de personagens, composição de figurinos, e vários elementos artísticos.

Outra possibilidade que o Stop Motion permitiu foi a inclusão de outras linguagens artísticas. Alguns trabalhos utilizaram desenhos criados pelos estudantes, músicas, a união de dos dois. Um aspecto que foi difícil para os estudantes foi a questão do espaço de armazenamento na memória dos celulares. Para um Stop Motion com duração de 1 minuto foi

preciso umas trezentas (300) fotografias. E isso exigiu espaço no cartão de memória e no celular.

Das três experiências teatrais digitais, o Stop Motion foi o mais trabalhoso. Vários estudantes relataram as dificuldades de fotografar quadro a quadro para que o produto final tivesse a noção de movimento. Mesmo com todo o trabalho, a maioria dos estudantes mostrou interesse em realizar a atividade. Para eles, o trabalho foi produtivo e o diferencial foi a utilização da tecnologia. Os relatos de vários estudantes sobre a importância da utilização das novas tecnologias podem ser lidos nos relatos que se seguem:

- Foi bom e ajudou bastante pois é rápido e fácil de fazer e editar;
- As utilizações desses recursos são necessárias para haver nas aulas um dinamismo tecnológico;
- São ótimos auxílios, ajudam bastante os alunos fora de sala de aula;
- Facilita qualquer tipo de trabalho.
- Muito interessante pois utilizamos o celular para algo produtivo e não apenas por redes sociais;
- Bom porque mostra que podemos usar a tecnologia para aprender ou fazer algo que irá nos ajudar para compreender melhor a matéria;
- As aulas na plataforma Digital e muito mais empolgante para a aprendizagem, com isso, favorece bastante o aluno, a se interessar nas aulas e no conteúdo programático (Resposta dos estudantes, ver Apêndice).

Percebemos que unir as artes da cena com as novas tecnologias é uma forma de pensar o ensino de teatro no Ensino Médio com significação. É também, outra forma de direcionar o conhecimento tecnológico dos estudantes para o processo de ensino e aprendizagem.

## 6 ONDE CHEGAMOS E PARA ONDE QUEREMOS IR

Repensar a metodologia de ensino do professor de Artes no Ensino Médio é algo que está inerente ao crescimento do homem. A mudança é constante. O tempo não para. A evolução continua. As formas de aprender a aprender mudam. O olhar para o mundo não é mais o mesmo.

A inclusão das novas tecnologias para o processo de ensino e aprendizagem com significação é um aspecto que necessita reflexão entre os docentes e discentes. Ao invés de, apenas, proibir a utilização das novas tecnologias na escola como dita a legislação, precisamos ponderar como o olhar dos estudantes para esta questão pode ser benéfico para a aprendizagem.

Uma forma de considerar essa inserção tecnológica é o Ambiente Virtual de Aprendizagem *Moodle* – AVA/*Moodle*. Esta plataforma permite a ampliação do espaço de estudo. Ela quebra com as barreiras físicas da sala de aula na escola organizando o aprendizado com muito mais amplitude. Vale ressaltar que o mundo tecnológico cresce e se modifica com muita velocidade. O *Moodle* que utilizamos para esta pesquisa não é mais a última opção de AVA. Existem vários outros, por exemplo: eProInfo, TelEduc, Amadeus, SOLAR, AulaNet, A4, WcbCT, LearnLoop, Gestum. Todos estes AVAs mostram que a evolução acontece independente da forma que olhamos para ela.

Foi essa mudança constante que motivou nossa pesquisa. A mudança na forma de olhar, pensar, repensar e experienciar a vivência teatral digital. Unir teatro e novas tecnologias já é algo rotineiro para a composição de um espetáculo cênico profissional. A questão foi unir essas formas de ver o mundo dentro da sala de aula no Ensino Médio.

Nossos estudantes percebem as novas tecnologias de uma forma diferente de vários professores. Hoje já podemos ver alguns docentes que são nativos digitais assim como nossos discentes. Eles conseguem pensar na mesma sintonia, na mesma velocidade, e, talvez da mesma forma. O grande desafio é mostrar para o corpo docente da escola que as novas tecnologias não são apenas para distração e redes sociais. Elas são ferramentas cruciais para transformarmos o ambiente escolar em algo que traga mais motivação aos estudantes.

Os dispositivos móveis são exemplos de aparelhos que podem ser transformados em ferramentas úteis para o processo de ensino e aprendizagem. Por meio deles, é possível acessar o AVA/*Moodle* e oferecer possibilidades de experiências teatrais digitais como fotografar, filmar, editar entre outros.

Percebemos, ao longo de dois anos letivos, que as novas tecnologias puderam ser utilizadas como alternativa para o processo de experiências teatral digital em sala de aula. Elas

possibilitaram dinamismo, velocidade e conseguiram modificar a aula de artes. Notamos isso nas falas dos estudantes citadas abaixo:

- As utilizações desses recursos são necessárias para haver nas aulas um dinamismo tecnológico;
- São ótimos auxílios, ajudam bastante os alunos dentro e fora de sala de aula;
- Facilita qualquer tipo de trabalho;
- A plataforma ou qualquer tecnologia hoje, é uma obra inovadora, para que saia da obra básica entrando em um futuro realista! "Inovação" (Resposta dos estudantes, ver Apêndice).

Os dispositivos móveis se tornaram em elementos indispensáveis para que a utilização do AVA/Moodle foi possível. Foi por meio deles que os estudantes fizeram os downloads dos conteúdos teóricos para serem lidos, assistidos, acessados por meio de vários *links*. Isso diverge da Lei 4.131. Proibir o uso de celular em sala de aula é tentar impedir que o processo de ensino e aprendizagem acompanhe a evolução tecnológica.

No ano de 2014, um juiz da 1ª Vara Cível e Criminal de Tobias Barreto no Estado de Sergipe, negou o pedido de danos morais feito por um estudante contra um professor que pegou seu celular durante a aula e guardou. O docente fez, apenas, o que está determinado na legislação. São atos assim que transformam os dispositivos móveis em grandes vilões na escola.

O AVA/Moodle foi importante para que a experiência teatral digital acontecesse. Antes da sua implementação, as aulas de artes eram basicamente teóricas com pouca ou nenhuma experimentação das práticas cênicas. Foi por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem e dos dispositivos móveis que conseguimos otimizar nosso tempo de aula. Os discentes estudavam o conteúdo teórico previamente, por meio da plataforma digital. A primeira parte dos nossos encontros, presenciais, em sala de aula, serviram para tirar dúvidas e fazer explicações referente ao conteúdo.

A segunda parte das aulas foram voltadas para a experimentação teatral digital. Por meio de exercícios basilares das artes da cena, os estudantes vivenciaram os princípios como técnica vocal cênica, composição de uma personagem, ideias para elaborar o figurino, cenário, iluminação, sonoplastia. No decorrer das aulas, foram incluídas técnicas de edição de vídeo, tratamento de áudio, trabalho com fotografia.

Propomos algumas vivências que interligassem o teatro com as novas tecnologias. Os estudantes realizaram três produtos artísticos que definimos como *Performance Teatral Digital*, *Stop Motion* e *Fotografia Cênica*.

Cada experiência possui uma especificidade. A *Performance Teatral Digital* exigiu que os estudantes pensassem em formas de colocar em prática a teoria estudada em sala de aula. Eles pensaram em seus personagens, figurinos, cenários, sonoplastia e uniram-na a as novas tecnologias.

Percebemos que os estudantes mostraram mais união entre eles durante as criações artísticas tecnológicas. Um discente relatou da seguinte forma: “amei o novo jeito de trabalho é super diferente e além de fazer a turma se unir” (Resposta dos estudantes, ver Apêndice).

Unir a tecnologia com o ensino de teatro é um grande desafio. É necessário pensar na estrutura da escola, na disponibilidade e aceitação dos estudantes, na formação continuada do professor. Provavelmente, este último aspecto é um dos mais importantes. Ainda presenciamos docentes avessos ao uso das novas tecnologias. É imprescindível possuir o conhecimento básico das ferramentas que se deseja utilizar.

Nossos estudantes estão imersos nas novas tecnologias. Eles sabem o que desejam aprender nas aulas de Arte. Eles anseiam por um conhecimento que seja significativo e que faça parte da sua realidade. Estes Nativos Digitais, seja os estudantes ou novos professores, carecem da inclusão tecnológica no ambiente escolar.

Após a realização das composições artísticas e da aplicação do questionário online, inferimos que as novas tecnologias conseguem provocar mudanças na metodologia para o ensino de teatro. Elas proporcionam experiências únicas para o processo de ensino e aprendizagem.

A união do teatro com as novas tecnologias possibilita ver o mundo pela palma da mão, apenas, com um dispositivo móvel. A experiência teatral tecnológica amplia as fronteiras físicas que a escola impõe tanto para docentes como para discentes. O maior desafio desta pesquisa e mostrar para professores, estudantes, pais, gestores, que impedir as novas tecnologias de adentrar na sala de aula é seguir um caminho contrário ao da evolução humana.

As novas tecnologias estão ao nosso redor, dentro e fora do ambiente escolar. Mesmo sem possuímos muita habilidade com elas, nós gastamos uma parte considerável do nosso dia no celular, tablet, iPad. Planejamos nossas vidas com elas. Adaptamos nossas rotinas a elas porque elas estão no mundo e ditam nossa forma de pensar.

É contraditório pensar nas novas tecnologias para todas as ocasiões das nossas vidas e excluí-las do primeiro momento importante do ser humano que é a Educação Básica. É no

Ensino Médio que o homem se alicerça de conhecimento para sua vida adulta. São as experiências vividas na escola que poderão nos moldar como futuros profissionais.

Por causa destas questões que esta pesquisa se propôs a analisar algumas possibilidades de utilização das novas tecnologias nas aulas de Artes Cênicas. O processo de composição de uma personagem também oferece experiências únicas para a vida. Ela propicia o trabalho coletivo ao mesmo tempo em que permite a autorreflexão. Além disso, esta pesquisa pode ser de grande valia para os professores que lecionam no Ensino Médio. Não como uma receita de bolo a ser seguida *ipsis litteris*, mas sim um ponto de partida a ser refletido.

A guisa de conclusão, pelas grandes transformações que se dão no contexto atual e no ambiente digital que se instalou na contemporaneidade, a educação precisa estar em sintonia com os processos de mudança. Ou a escola acompanha o processo evolutivo tecnológico ou ela estará fadada ao fracasso. Porém, as pessoas que elaboram as políticas públicas insistem em ignorar que tudo é tecnologia. Ademais, eles não percebem que as novas tecnologias estão ao alcance das mãos de todos. Se não mudarmos nossa mentalidade, seremos atropelados por nossos estudantes.

## REFERÊNCIAS

ABBGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. 2. ed. São Paulo: Mestre Jou, 1982.

ABREU, L. M. **Usabilidade de telefones celulares com base em critérios ergonômicos**. 2005. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

ALMEIDA, M. S. **O uso da Educação a Distância como complemento ao ensino presencial nos cursos de Física no Ensino Médio**. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Física), Universidade de Brasília, Brasília.

ARANHA, M.S.F., LARANJEIRA, M.I. **Brasil, século XX, última década**. Disponível em <<http://entreamigos.org.br/sites/default/files/textos/Brasil%20-%20Século%20XX%20-%20a%20Última%20Década.pdf>>. Acesso em 16.out.2016.

\_\_\_\_\_; SILVA, Simone Cerqueira da. Interação entre professora e alunos em sala de aula com proposta pedagógica de educação inclusiva. **Revista Brasileira Educação Especial**, Marília, v. II, 2005. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rbee/v11n3/v11n3a05>>. Acesso em 16.out.2016.

ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. de Eudoro de Souza. São Paulo: Ars Poetica, 1992.

BARROS, Maria das Graças; CARVALHO, Ana Beatriz. As concepções de interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem. In SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M. C. da S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz (orgs). **Tecnologias Digitais na Educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. Tradução Maria P. V. Zurawski, Jacob Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Linguagem e Educação depois de Babel**. Tradução de Cynthia Farina. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros curriculares nacionais: Ensino Médio**. Secretaria de Ensino Médio. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASÍLIA. **Currículo em Movimento da Educação Básica: Pressupostos Teóricos.** Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, Brasília, 2013-a.

\_\_\_\_\_. **Currículo em Movimento da Educação Básica: Ensino Médio.** Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, Brasília, 2013-b.

CAMARGO, Robson Corrêa. Per-formance e Performance Art: Superando as velhas tra(d)ições. *In* Revista **Moringa** – Artes do Espetáculo, João Pessoa, Universidade Federal da Paraíba, v. 7, nº. 1, p. 11-27. 2016. Disponível em <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/moringa/issue/view/1760>>. Acesso em 23.out.2017.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem:** criação de um tempo e espaço de experimentação. São Paulo: Perspectiva, 1989.

COLL, C. e MONEREO, C. Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. *In*: COLL, C. e MONEREO, C. (Orgs.) **Psicologia da Educação Virtual:** aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010, pp. 15-46.

CUNHA, Fernanda Pereira. **Técnica e Tecnologia:** a indústria ideológica de massa. São Paulo: Annablume; Brasília: Capes, 2012.

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do teatro:** provocações e dialogismos. 3ª edição. São Paulo: Editora Hucitec, 2011

\_\_\_\_\_. **A pedagogia do espectador.** São Paulo: Editora Hucitec, 2010.

DEWEY, John. **Arte como experiência.** Tradução Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010

DISTRITO FEDERAL. Lei nº 4.131, 2 de maio de 2008. Dispõe sobre proibições de uso de aparelhos celulares, bem como de aparelhos eletrônicos capazes de armazenar e reproduzir arquivos de áudio do tipo MP3, CDs e jogos, pelos alunos das escolas públicas e privadas de Educação Básica do Distrito Federal e dá outras providências. **Diário Oficial do Distrito Federal.** Brasília, DF, 9 de maio, 2008. Disponível em <[http://www.tc.df.gov.br/SINJ/BaixarArquivoNorma.aspx?id\\_norma=57621](http://www.tc.df.gov.br/SINJ/BaixarArquivoNorma.aspx?id_norma=57621)>. Acesso em 25.set.2016.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI:** a humanização das tecnologias. Editora UNESP. São Paulo, 1997.

FARIA, João Roberto (dir.). **História do teatro brasileiro volume I: das origens ao teatro profissional da primeira metade do século XX**. São Paulo: Perspectiva, Edições SESCSP, 2012.

FREITAS, Luciane Prestes de. **A escola como lugar de teatro: táticas de ocupação do espaço para o Teatro como disciplina na Educação Básica**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Dissertação de Mestrado, Porto Alegre, 2014.

FERREIRA, Taís; OLIVEIRA, Mariana. **Artes Cênicas: teoria e prática no Ensino Fundamental e Médio**. Porto Alegre: Meditação, 2016.

FERREIRA, E.; TOMÉ, I. Jovens, Telemóveis e Escola. **Educação, Formação e Tecnologias**. Nº extra, p.p. 24-34. Disponível em <<https://eft.educom.pt/index.php/eft/article/download/148/85>>. Acesso em 14.jan.2017.

GADOTTI, Moacir. Pressupostos do projeto pedagógico. *In* MEC, **Anais da Conferência Nacional de Educação para Todos**. Brasília, 1994.

GOLDBERG, Roselee. **Performance Art from Futurism to the Present**. London: Thames and Hudson, 2001.

GONTIJO, Silvana. **O livro de ouro da comunicação**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. Tradução Renato Cohen. 2ª edição, 2ª reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2013.

HIRASIM, Linda; TELES, Lucio; TUROFF, Murray; Hiltz, Starr Roxanne. **Redes de aprendizagem: um guia para ensino e aprendizagem on-line**. Tradução Ibraím Dafonte Tavares. São Paulo: Editora Senac, 2005.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. Tradução Manuela Pinto dos Santos e Alexandre Fradique Morujão. 3ª ed. Lisboa: Serviço de Educação Fundação Calouste Gulbenkian, 1994.

KRAMER, Sonia. Propostas pedagógicas ou curriculares: Subsídios para uma leitura crítica. **Educação & Sociedade**, ano XVIII, nº60, dezembro/1997. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/es/v18n60/v18n60a1.pdf>>. Acesso em 16.out.2016

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologia e ensino presencial a distância**. 9ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

\_\_\_\_\_. **Educação e Tecnologias:** o novo ritmo da informação. 8ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

LANGER, Susanne K. **Ensaaios Filosóficos.** São Paulo: Cultrix, 1971.

LÉVI, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. 6ª edição. Coleção TRANS. São Paulo: Editora 34, 2007.

LYOTARD, J.F. **O inumano:** considerações sobre o tempo. Lisboa: Estampa, 1998.

MAIA, Eline Deccache; GRAÇA, Ricardo. **Animação Stop Motion:** experimentando a arte em sala de aula.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L.A.; XAVIER, A.C. (orgs). **Hipertextos e gêneros digitais.** Rio de Janeiro: Editora Lucena, 2005.

MARÇAL, Edgar; ANDRADE, Rossana; RIOS, Riverson. Aprendizagem utilizando Dispositivos Móveis com Sistemas de Realidade Virtual. **Renote** – Revista Novas Tecnologias. UFRGS. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. 2005. Disponível em < <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13824>>. Acesso em 13.abr.2017.

MERCADO, Luís Paulo. **Formação continuada de professores e novas tecnologias.** Maceió: Edufal/INEP, 1999.

MONTIGNEAUX, Nicolas. **Público Alvo:** crianças. São Paulo: Negócio Editora, 2003.

MORAES, Daniela Rodrigues de. **Teatro na Escola:** da Lei a lida. São João Del Rei: UFSJ. Dissertação de Mestrado, 2011 a.

MORAES, Daniela Rodrigues de. Teatro na Escola: A Reinvenção do Espaço Vigiado. **Urdimento** Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Teatro, n.17, 2011 b.

MORAN, José Manuel *et al.* **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 6ª ed. Campinas: Papirus, 2000.

\_\_\_\_\_. Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. (orgs.) **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 21ª ed. Rev. e atual. – Campinas, SP: Papirus, 2013, pp. 11- 72.

NEVES, Maria Helena de Moura. O teatro grego: a tragédia. In MORETO, Fulvia M. L.; BARBOSA, Sidney (orgs). **Aspectos do teatro ocidental**. São Paulo: Editora UNESP, 2006.

PEDRON, Denise Araújo. **Um olhar sobre a performatividade na cultura contemporânea: a performance como conceito e a produção artística de Diamela Eltit**. Programa de Pós Graduação em Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Tese de Doutorado. Belo Horizonte, 2006.

POR QUE utilizar tecnologias móveis na sala de aula? In: **Blackboard**, s. d. Disponível em: <<http://blackboard.grupoa.com.br/blog/por-que-utilizar-tecnologias-moveis-na-sala-de-aula/>>. Acesso em: 25 nov. 2016.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, 2001. Volume 9, number 05, october 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em 01.maio.2017.

RAMOS, Márcio Roberto. O uso de tecnologias em sala de aula. In: Ensino de Sociologia em debate. **Revista Eletrônica LENPES-PIBID de Ciências Sociais – UEL**, 2012. Disponível em <<http://www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/2%20Edicao/MARCIO%20RAMOS%20%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf>>. Acesso em 15.abr.2017.

RIBEIRO, Elvia Nunes; MENDONÇA, Gilda Aquino de Araújo. A importância dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem na busca por novos domínios na EAD. **Centro Federal de Educação Tecnológica**. Disponível em <<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/4162007104526AM.pdf>>. Acesso em: 20.jan.2017.

ROSSINI, Carolina. Aprendizagem digital, recursos. In SILVEIRA, Sergio Amadeu. **Cidadania e Redes Digitais**. 1ª ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil: Maracá – Educação e Tecnologias, 2010.

SANTOS, Maria das Graças Vieira Proença dos. **História da arte**. São Paulo: Editora Ática. 1999.

SANTOS, Rosimeire Gonçalves dos. **Módulo 21: história do teatro no Brasil**. 1ª edição, Brasília: Estação Gráfica, LTDA, 2010.

SARTRE, Jean-Paul. **O que é subjetividade?** Tradução Estela dos Santos Abreu. 1ª edição, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Tradução Jorge Bastos. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SOUSA, Claudia Cristiane de Matos. **Teatro, Pedagogia de Criação e Autoconhecimento**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação Profissional em Artes. Universidade Federal do Maranhão. São Luís, 2016.

THOMAZ, Sueli Barbosa. **Imaginário e teatro-educação**. Rio de Janeiro: Rovellet, 2009.

TORRES, Fernanda de Assis Oliveira. **Pedagogia musical online**: um estudo de caso no ensino superior de música a distância. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Música, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, 2012.

THUAN, Yin-Fu. **Espaço e lugar**: a perspectiva da experiência. Tradução Livia de Oliveira. Londrina: Eduel, 2015.

UNESCO. **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel**. Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>>. Acesso em: 8.maio.2017.






SALLES, Filipe. Breve história da fotografia. SD. In: VERAS, Carla Maria Maia. **A educação em artes visuais e a fotografia**: implicações pedagógicas. Universidade de Brasília. Departamento de Artes Visuais. Brasília, 2012.

VERASZTO, E.V. *et al.* **Tecnologia**: Buscando uma definição para o conceito. Prisma.com, Porto, n 07, p.p. 60-85, 2008. Disponível em <<http://revistas.ua.pt/index.php/prisma.com/article/viewFile/681/pdf>>. Acesso em 19.abr.2017.

ZARRILLI, B. Phillip; MCCONACHIE, Bruce; WILLIAMS, Gary Jay; SORGENFREI, Carol Fisher. **Teatre Histories**: an introduction. New York and London: Routledge, 2006.

## **APÊNDICES**




## Geral

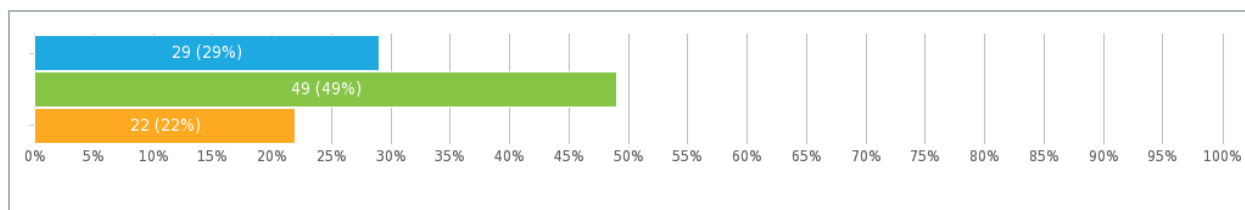
 Nome da pesquisa	Pesquisa de Avaliação do Curso
 Autor	JAILSON CARVALHO
 Idioma	 Português Brasileiro
 URL da pesquisa	<a href="https://www.surveio.com/survey/d/N5W0D4W1N9L7A4C2R">https://www.surveio.com/survey/d/N5W0D4W1N9L7A4C2R</a>
 Primeira resposta	08/11/2016
 Última resposta	10/08/2017
 Duração	337 dias

## Resultados

### 1. Em que ano da escola você está?

Escolha única, respostas **100x**, Não respondido **0x**

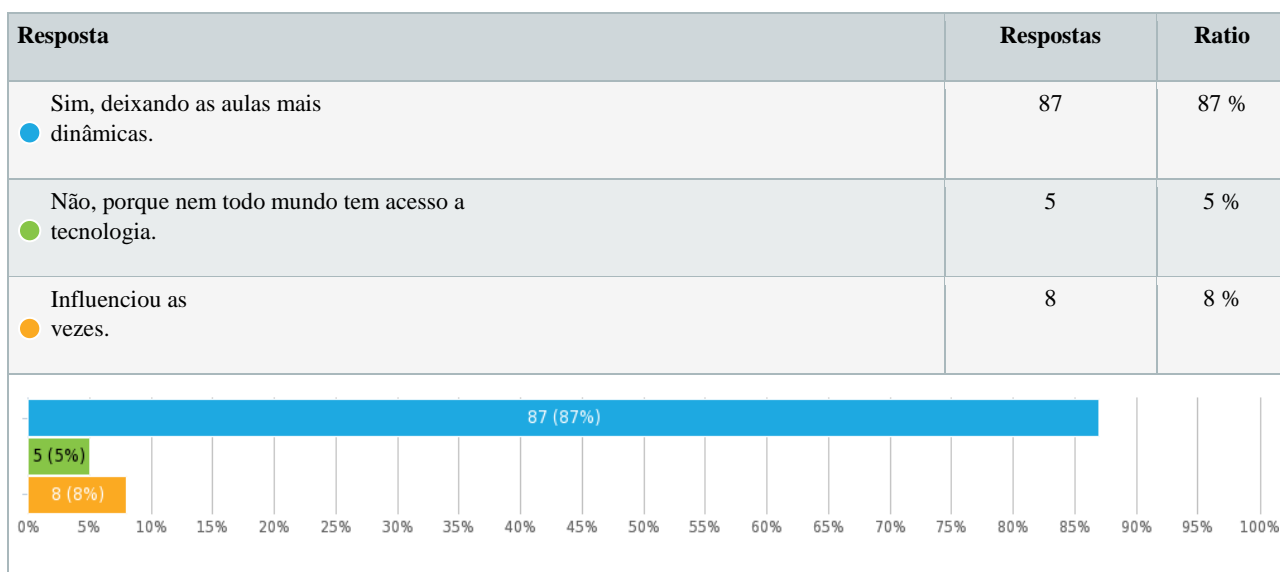
Resposta	Respostas	Ratio
 1o	29	29,0 %
 3o	49	49 %
 Outro (por favor, especifique):	22	22 %



- Ced 104 rec emas
- 2º ano Ensino Médio
- (3x) 2
- (8x) 2º
- segundo ano
- (2x) 2 ano do ensino médio
- Faculdade
- (2x) 2o
- 2• ano
- 2ano
- 2º ano

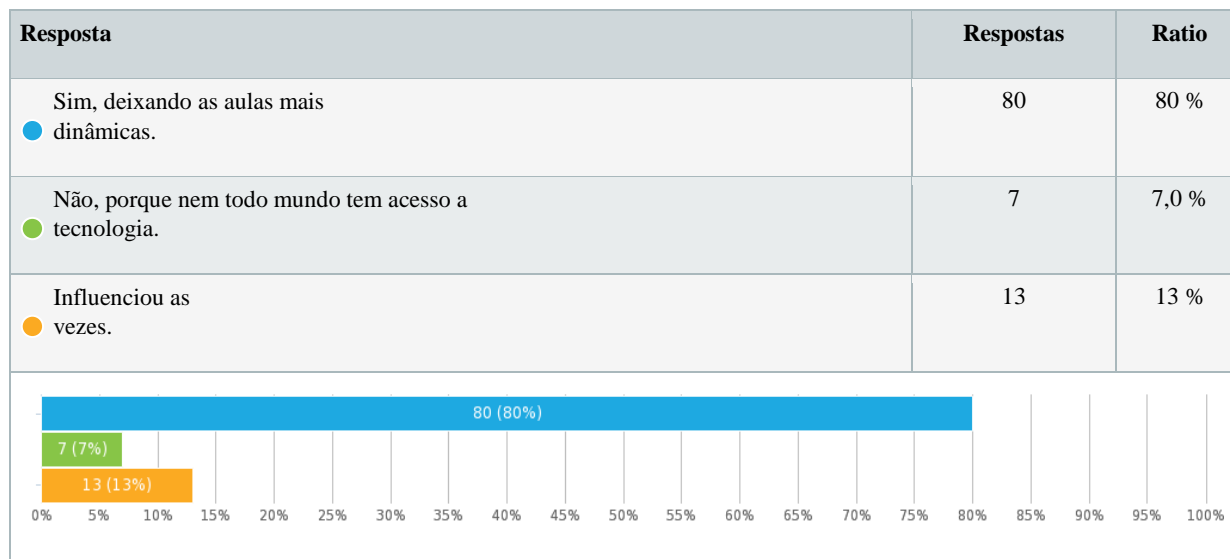
## 2. A utilização da tecnologia nas aulas de artes influencia no processo de ensino e aprendizagem?

*Escolha única, respostas 100x, Não respondido 0x*



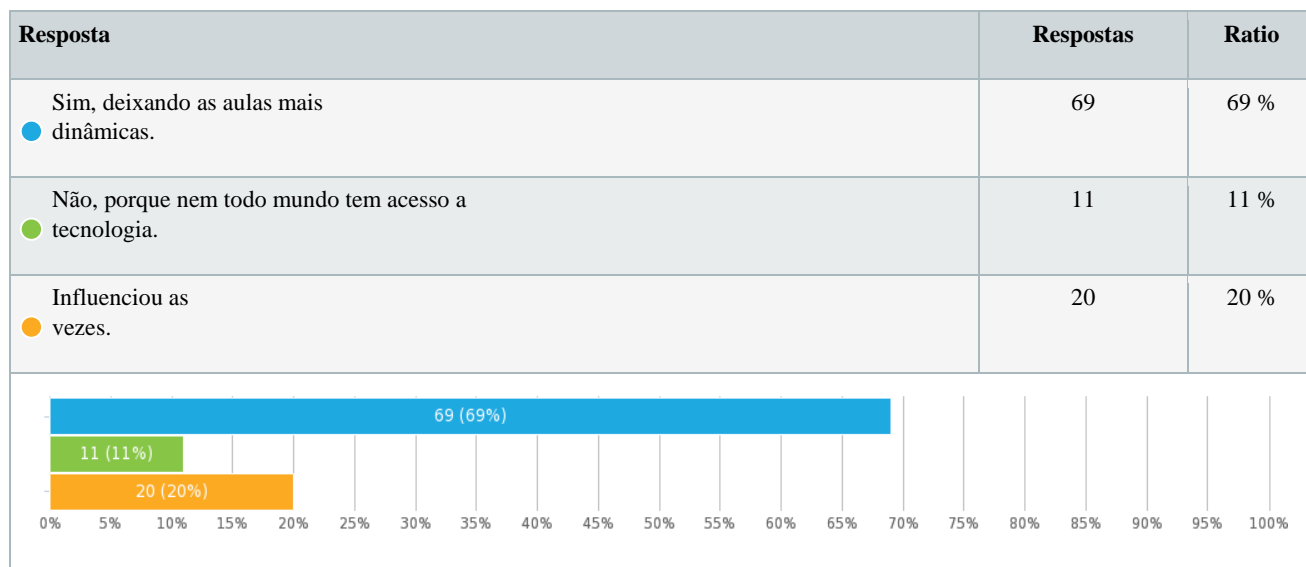
### 3. As atividades no Moodle ajudaram a entender melhor o conteúdo teórico das aulas de artes?

Escolha única, respostas 100x, Não respondido 0x



### 4. Para você, a utilização do celular como extensão da sala de aula ajuda na aprendizagem?

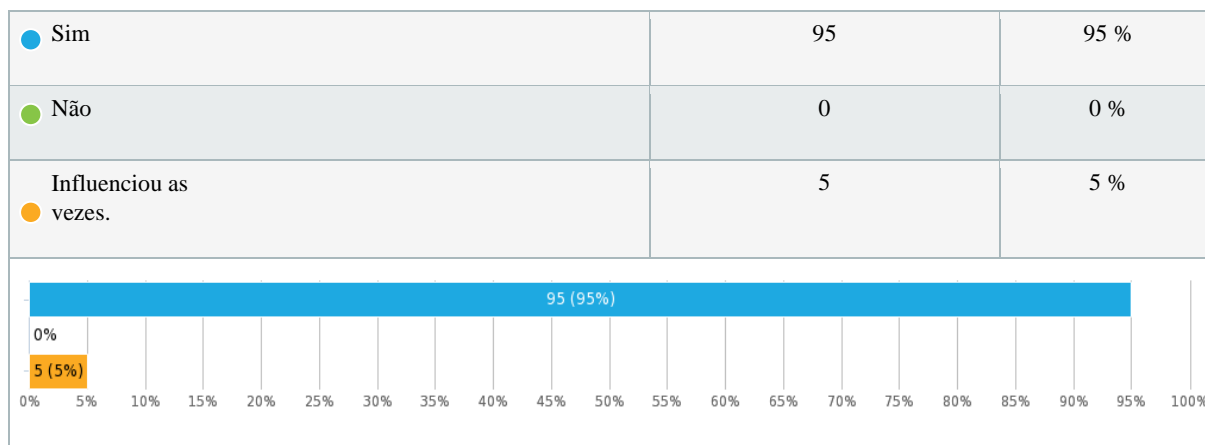
Escolha única, respostas 100x, Não respondido 0x



### 5. A metodologia do professor auxilia para sua compreensão do conteúdo?

Escolha única, respostas 100x, Não respondido 0x

Resposta	Respostas	Ratio
----------	-----------	-------



## 6. Diga o que você modificaria nas aulas de artes.

*Texto de resposta, respostas 100x, Não respondido 0x*

- (2x) Não mudaria nada.
- (20x) Nada
- Não modificaria nada, as aulas de artes são excelentes tanto as práticas quanto as teóricas.
- Não tem nada a melhorar já estar ótima
- (5x) Nada.
- Levar os alunos para conhecer museus, mostrar quadros e etc
- Os textos, utilizaria mais recursos, como, saídas aos campos para aprender sobre as obras do PAS por exemplo.
- Nada, tudo é muito bem planejado !
- Mudaria nada
- (2x) nada
- Apenas o ambiente, mas isso não é culpa do prof. E sim de terceiros pois a escola não possui uma estrutura para peças teatrais sem influenciar em outros locais da escola
- Fazer um festival de teatro na escola
- Acho que não deva ter modificações!
- (2x) Não modificaria nada.
- Apenas mais atividades avaliativas para complementarem as aulas
- Sabe, se eu tivesse maturidade suficiente na minha sétima série teria até dado mais valor ♥ Agora no ensino médio enxerguei em você uma pessoa esplêndida, não mudaria nada em suas aulas, pois são maravilhosas!
- (2x) Nada, já estão boas o suficiente, falta apenas o alunos terem mais interesse em aprender!
- Mais entendimentos através de uma peça teatral
- A utilização de slides sempre. Seria bom ter a ajuda de textos no caderno.
- Nada. Pois as aulas são interessantes e bem dinâmicas.

- (2x) Não modificaria nada
- Tiraria os textos do moodle e deixaria apenas as explicações.
- Estimular os alunos com coxinha
- Falarem sobre mais histórias artísticas
- Aulas com debates
- A questão da tecnologia que um ou outro não tem celular.
- Investiria mais na dança e no teatro.
- O moodle é uma ótima ideia. Mas alunos com dificuldades precisam de mais explicações em sala. É preciso da aula e do Moodle como uma extensão
- Esse ano nada
- Não modificaria nada, melhor aula!
- Mais dias na semana de aula de artes
- Sinceramente eu não mudaria em nada, acho a metodologia do professor muito boa, ele explica super bem e não deixa nenhuma dúvida sem falar q as aulas dele são super engraçadas
- Apenas conteúdo prático sobre artes.  
Nada de conteúdo teórico.  
Dever de casa de artes seria elaborar uma peça ou um curta com o tema exigido pelo professor.
- Nada, basta só ser interessante como é
- Mais atuações artísticas sempre que possível.
- Dinâmica
- Mudaria o número de aulas na semana, 20 aulas tá bom
- Um conteúdo mais dinâmico para as pessoas que não possuem uma afinidade com artes
- Tornaria as aulas de artes anuais
- Nada. Pois todas as aulas são diferentes e divertidas.
- A utilização de mais slides.
- Nada pra mim tá ótimo
- Se algo está bom não precisa ser modificado e sim compartilhado
- Nada porque são ótimas
- Mudaria o número de aula ao invés de ser apenas 2 aulas na semana, serem como matérias anuais.
- Nada, pois as explicações são claras e dinâmicas.
- Não mudaria nada as aulas do Jaja são as melhores!
- Nada, as aulas são maravilhosas
- Colocaria uma teoria breve, com principais pontos, contextualizando com os dias atuais.
- eu não modificaria nada

- Acho que quase nada as explicações são bem nítidas dando pra compreender bem o assunto
- Para haver mais aulas dinâmicas
- Tiraria textos, e trazia em forma de teatro
- Não modificaria nada! Aulas completamente excelentes.
- Nada, estar perfeito
- Mais aulas que falam do cotidiano baseado na arte.
- A liberdade em excesso dada pelo professor a alguns alunos
- Nada, as aulas são ótimas
- Nada, adorei as aula
  - Na minha opinião o método de aula é bom.
  - Nada, as aulas são bem elaboradas!
  - Não modificaria nada pois as aulas são perfeitas
  - Eu não modificaria nada pois, as aulas bem dinâmicas e o conteúdo é de ótima compreensão
  - Que as aulas sejam vistas como algo tão importante quanto as outras matérias e não como um lazer
  - Nada  
Só colocaria mais peças a ser feitas
  - Pra mim tá tudo ótimo, nao precisa de modificação.
  - Dinâmica fora de sala
  - Mais artes menos politica, artes não é enfiar dedo no ânus.
  - Elas deveriam promover mais a crítica, e menos a conceitos pré estabelecidos por professores anteriormente.
  - A aplicação da teoria, poderia ser voltada a pratica em ação! Para que os alunos encontrassem um entrosamento entre a turma!
  - Nenhuma forma, só queria ter mais vezes.
  - Não mudaria nada

## 7. Faça uma avaliação breve sobre as aulas de artes.

*Texto de resposta, respostas 100x, Não respondido 0x*

- AS aulas de artes são muito legais porque utilizamos o moodle em sala de aula e em casa. Além disso poderíamos usar o celular sem sala de aula.
- São ótimas
- Uma das melhores aulas, as aulas são bem dinâmicas o conteúdo e interessante para o aprendizado.

- Aulas ótimas bem dinâmicas
- Dinâmicas e bem explicadas.
- São boas
- São ótimas, ainda mais os teatros e as danças 💖
- As aulas de artes são muito complexas e por isso precisa um pouco mais de atenção. Ainda acho um pouco limitado o conhecimento que nos é passado. Em resumo, são importantes, mas ainda precisa melhorar.
- Incríveis!
- Mudaria nada já está ótima
- Aula ótima, explicação clara e complexa!
- boa e dinamica.
- Em grande maioria foram ótimas e fundamentais para a escolha de artes na faculdade
- E bem legal
- Legais; dinâmicas e são fáceis de se compreender...
- Sempre foram muito boas, diferente de tudo que tivemos durante todos os anos em outras escolas.
- As aulas dinâmicas facilitam no aprendizado
- Maravilhoosssssas  
💖😊
- (2x) São ótimas, depende do professor, mas tem professores que tornam as aulas perfeitas.
- Ótimas e bem dinâmicas em alguns momentos.
- Muito bom. Não tive dificuldade no aprendizado, as aulas eram divertidas e nos ajudavam a prestar atenção por conta disso.
- Muito boa, pois o conteúdo não é "chato".
- As aulas de artes são bem dinâmicas, facilita o aprendizado do conteúdo
- Foram +/- , foi dinâmica apenas no final do semestre

- Boas experiências , interação com as outras pessoas
- As aulas de artes são ótimas, pois com a metodologia usada resulta em um fácil entendimento do conteúdo e se torna mais dinâmico.
- São participativas, dinâmicas e legais de aprender
- É uma aula boa, super dinâmica e de fácil aprendizado!
- Muitos boa e dinâmica
- As melhores, me ajudou bastante a perder o medo de falar em público
- So passa teatro
- Ótimo professor , domínio da explicação , entende e conhece a necessidade de cada aluno , ajudando assim em uma melhor aprendizagem
- 8
- Foram boas, o professor é ótimo e bem dinâmico explica bem o conteúdo.
- São divertidas, promove interação entre os alunos.
- As aulas de artes é muito boa para os alunos. Por conta de em alguns casos o aluno ficar mais soltos em certas coisas, como, por exemplo teatro, danças e etc...
- Aulas super dinâmicas mas as vezes pouco produtivas. Dinâmicas que chamam atenção dos alunos e explica o conteúdo maravilhosamente bem.
- São boas quando a pessoa se sente avontade.
- Aulas muito dinâmicas e muito construtivas não só para o conhecimento, mas sim o sinônimo disso; o senso crítico.
- Surpreendente bastante alegre
- (2x)  
Maravilhosas
- Melhores aulas!
- Melhor aula, muito engraçada gosto muito do professor ele se entregou muito aos alunos e interage super bem com toda a turma
- São muito top, sem contar o interesse em que o nosso professor Jailson tem com seus alunos.
- Muito maravilhosa as aulas com meu professor de artes espero terminar o ensino médio com ele.

- Legal  
 ,bacana
- As aulas de artes foram dinâmicas e de fácil entendimento por meio das explicações do professor.
- Muito boa! Super dinâmica
- 10!!!  
♥♥♥
- As aulas são bem objetivas,com um toque de sutileza pelo querido professor!!!
- As aulas de artes cênicas são muito bacanas, nos envolve nas aulas e faz com que aqueles alunos que tenham uma certa timidez ao longo das atividades acaba perdendo. Nos faz ver um outro lado das artes. Nos faz descobrir um lado em nós mesmos que a pouco tempo era desconhecido. Nos faz colocar pra fora o que sentimos e desenvolver habilidades antes retraídas.
- São aulas sempre dinâmicas,divertidas....
- Aulas ótimas, dinâmicas, professor sabe explicar, comunicativo.
- São legais,descontraídas,divertidas e saímos com um bom nivel de aprendizagem sobre a cultura.
- Muito boa
- Ótimo.
- Bastante compreensivas, dar para entender o conteúdo de uma forma mais divertida
- Bom o Jaison se entregou bastante a todos os projetos desenvolvidos em sala de aula. As aulas era bem interessante, dinâmicas, produtivas e acolhia a sala toda
- Até hj não vi uma igual, e suas aulas são belas como as artes
- Bem dinâmicas e divertidas
- De 0 a 10 eu dou 10
- Otima.
- Toop
- As minhas aulas de artes são bem dinâmicas e a aprendizagem melhorou muito após o professor aderir o Moodle.
- As aulas são ótimas, dinâmicas, todos prestam atenção e se diverte quando e passado algum trabalho ou algo do tipo une as pessoas pq não se exclui ninguém!
- (2x)  
Ótimas

- as minhas aulas de artes são muito produtivas, muito bem explicadas, e a melhor aula do mundo
- Muito bom
- Aula nota 10
- Excelentes, dinâmicas e bem explicativas.
- Melhor aula do mundo ♥
- Nota 10, tudo muito ótimo
- São muito ótimas, além disso tem uma boa explicação do conteúdo
- São aulas participativas, práticas e dinâmicas. Ou seja, muito top.
- Foram bem proveitosas
- Muito dinâmica, faz a gente pensar sobre algumas coisas e muito divertida.
- Aula dinâmica, com acompanhamento do professor, um método simples que fazia a sala se sentir confortável para aprender de forma clara.
- Ótima aula, professor é bem dinâmico, faz com que todos participem!
- As aulas nos ensinam a compreender muitas coisas como a música, pintura, etc..
- Definitivamente é a melhor aula, temos uma aula muito dinâmica, muito divertida
- Excelentes aulas, dinâmicas, uma maneira fácil de aprender o conteúdo!
- As aulas de artes são muito boas, ótima explicação, forma de explorar o conteúdo é bem tranquila de se aprender
- Aulas boas bem dinâmicas professor ótimo
- As aulas do Jailson sempre me instigaram a querer me aprofundar mais no conteúdo estudado em sala.
- Amo as aulas de artes apesar de eu não interagir muito, mais me ajudou a perder a timidez, a saber a me expressar mais através dos trabalhos realizados em classe.
- São aulas excelentes, conteúdo bem explicado e trabalhos que contêm a participação do aluno usando a criatividade

- Foram boas, excelente profissional
- Aulas maravilhosas, boas explicações, com foco, fazendo o aluno querer prestar atenção
- Boa, aulas com teatro em que os alunos participam são sempre ótimas.
- São ótimas, bem dinâmicas.
- Foram incríveis com a presença do Jailson Carvalho
- Top
- Todas as aulas foram incríveis
- Consegui aprender muito sobre teatro, o conteúdo do PAS usando apenas o celular.
- Divertida porque junta teoria e prática.
- Foram as melhores que tive.

## 8. O que você gostaria de aprender nas aulas de Artes?

*Texto de resposta, respostas 53x, Não respondido 47x*

- Mais técnicas de atuação como por exemplo como rir ou chorar com facilidade em uma apresentação.
- O conteúdo está ótimo
- a divisão de conteúdo do professor é ótimo
- Um pouco mais sobre música
- Como é feito um teatro e um filme no cinema, desde a criação até a apresentação final
- (2x)  
Teatro
- Mais sobre teatro
- Cinematografia, e música (aula pratica em música)
- Conteúdos relacionados ao PAS, ENEM, e outros vestibulares.

- Mais obras do pas
- Atuação
- De tudo tudo do a ate o z
- O que eu tenho interesse o professor já ensina que é teatro
- História da arte  
Teatro  
Técnicas  
Expressões  
Práticas
- Teatro  
.
- Desenhar
- Artes cênicas ta ótima.
- Gostaria de aprender mais sobre arte teatral, aprender expressões corporais, ect...
- O professor colocou em pratica as coisas que gostaria
- Aprender mais sobre técnicas e como aplica-las. Conhecer mais dos principais momentos da Arte em todo o mundo.
- nao tenho , por que oque eu queria aprender meu professor ja fazem com agente que e Teatro
- Aprofundar mais o assunto sobre casa de boneca
- Acho que o que o professor explica, é o essencial
- Artes cênicas
- Um pouco mais de interpretação
- Antiguidade.
- Aprendi tudo com ele
- Coisas interessantes sobre a arte em si
- Mais sobre a história da arte, e a função da arte na sociedade

- Teatro, música, cinema...
- Mais sobre a parte que irá cair no enem
- No meu caso, utilizaria coisas mais manuais, por exemplo fazer uma exposição de coisas feitas por nós ia ser bem bacana
- Parte de fotografias, danças etc.
- Já é ensinado tudo que a disciplina precisa!
- Gostaria de aprender ter afinidades no canto
- Gostaria de aprender mais sobre música
- Tudo que fosse necessário, principalmente para o vestibular
- Mais sobre a arte do nosso país
- Peças de teatro a mais
- Acredito que nem se eu me esforçasse ao máximo eu iria programar uma aula de artes melhor
- Mais sobre as obras , e teatro ♥
- Gostaria de aprender artes plásticas
- De tudo um pouco, o máximo possível
- A fotografar melhor
- Arte clássica
- Teatro e desenhos
- Obras artísticas que caem em vestibulares
- A própria escola poderia abranger passeios culturais, levado para área da arte, uma dinâmica nova que abriria a mente dos alunos. Dentro do meu cronograma atendeu todas minhas expectativas em relação ao aprendizado!
- Pinturas, dança, teatro, tudo.

- Mais sobre cantar e dançar.
- Mais sobre cinema.
- Queria aprender mais sobre desenho.

## 9. Qual sua opinião sobre a realização dos trabalhos (Stop Motion, Performance Digital, Fotografia Artística) com auxílio do celular?

*Texto de resposta, respostas 53x, Não respondido 47x*

- Um grande avanço na educação, a tecnologia deve ser utilizada em conjunto com a educação para maior entendimento dos alunos, como foi feito nas aulas de artes.
- Muito bom!
- que continue, muito bom
- A utilização desses recursos são necessários para haver nas aulas um dinamismo tecnologico
- São ótimos auxílios, ajudam bastante os alunos fora de sala de aula
- Diferente.
- Ótima!
- Divertidos e diferentes.
- Legal
- Facilita qualquer tipo de trabalho.
- Amei, usufruímos das aulas de uma forma dinâmica
- Muito interessante pois utilizamos o celular para algo produtivo e não apenas por redes sociais
- E uma maneira de evoluir sua criatividade
- Foram os melhores trabalhos pq muitas vezes era bem usado o celular e se não fosse utilizado muitas coisas não ficariam boas
- Ótima
- Otimo, facilita muito a quem nao tem computador disponível
- Importante

- Ótimo, amei o novo jeito de trabalho é super diferente e além de fazer a turma se unir.
- Bom porque mostra que podemos usar a tecnologia para aprender ou fazer algo que ira nos ajudar para compreender melhor a matéria
- Muito bom as aulas ficam mais animadas aprendemos as coisas de uma forma mais dinâmica, ideia muito boa.
- É interessante, porém ficar preso somente ao telefone celular se torna monótono e cansativo.
- A eu acho muito bom , e algo diferente nas aulas de artes e que nos diverti muito e também aprendemos muito
- Bem interessante nunca tinha feito e faria novamente pq é muito legal
- Foi muito bom
- Seria bom se as escolas estivessem o material
- (2x) Muito bom
- Muito bom, pois é um material que atende a várias dimensões.
- Muito bom, pois é mais prático
- As aulas na plataforma Digital e muito mais empolgante para a aprendizagem, com isso, favorece bastante o aluno ,a se interessar nas aulas e no conteúdo programático.
- Minha turma não chegou a fazer
- É uma boa ideia
- (2x) Ótimas
- Uma boa iniciativa para "puxar" mais alunos para a aula.
- Uma boa, pois quase todos possuem o celular e assim todos participa da aula!
- A utilização do celular auxilia nas fotos,filmagens apesar de te outros recursos.  
Mas ajuda quem so tem esse recurso
- Gostei, pois usamos materiais que estão ao nosso alcance
- Ajudaram bastante
- Foi bom e ajudo bastante pois é rápido e fácil de fazer e editar
- Excelentes! Totalmente originais e dinâmicos; além de influenciar ao instinto coletivo

- muito bacana , pq é algo diferente , e são poucos professores que passam este tipo de trabalho.
- Foi muito bom, porque todos nós usamos o aparelho de forma criativa.
- Eu acho muito bacana, principalmente Stopmotion
- Algo bem legal
- E ruim no meu caso pois só tive acesso ao celular na metade do ano então perco algumas coisas.
- São bons
- É uma ótima maneira de entreter os alunos, e mostra-los uma maneira nova de fazer arte
- A plataforma ou qualquer tecnologia hoje, é uma obra inovadora, para que saia da obra básica entrando em um futuro realista! "Inovação"
- Ajudou muito, deixou as aulas mais dinâmicas e bem mais interessantes.
- Ajudou muito a fazer tudo usando o celular.
- Foi muito bom.
- ajudou muito.

# Preferências de pesquisa



Questões por página

Múltiplas



Permitir submissões múltiplas?



Permitir retornar às questões anteriores?



Mostrar os números das perguntas?



Colocar ordem aleatória nas perguntas?



Mostrar indicador de progresso?



Receber notificações de respostas por e-mail?



Proteger por senha?



Restringir IP?

## Questões

### Pesquisa de Avaliação do Curso

Alunos queridos, esta pesquisa é muito importante para meu mestrado. Completar este breve questionário vai nos ajudar a obter os melhores resultados.

1. Em que ano da escola você está?

☐ 1º

☐ 3º

☐ Outro (por favor, especifique):

2. A utilização da tecnologia nas aulas de artes influencia no processo de ensino e aprendizagem?

☐ Sim, deixando as aulas mais dinâmicas.

☐ Não, porque nem todo mundo tem acesso a tecnologia.

☐ Influenciou as vezes.

3. As atividades no Moodle ajudaram a entender melhor o conteúdo teórico das aulas de artes?

☐ Sim, deixando as aulas mais dinâmicas.

☐ Não, porque nem todo mundo tem acesso a tecnologia.

☐ Influenciou as vezes.

4. Para você, a utilização do celular como extensão da sala de aula ajuda na aprendizagem?

☐ Sim, deixando as aulas mais dinâmicas.

☐ Não, porque nem todo mundo tem acesso a tecnologia.

☐ Influenciou as vezes.

5. A metodologia do professor auxilia para sua compreensão do conteúdo?

☐ Sim

☐ Não

☐ Influenciou as vezes.

6. Diga o que você modificaria nas aulas de artes?

7. Faça uma avaliação breve sobre as aulas de artes?

8. O que você gostaria de aprender nas aulas de Artes?

9. Qual sua opinião sobre a realização dos trabalhos (Stop Motion, Performance Digital, Fotografia Artística) com auxílio do celular?

## Apendice B



# Universidade de Brasília

Departamento de Artes  
Mestrado Profissional em Artes - PROFArtes  
Jailson Araújo Carvalho  
Orientador José Mauro Ribeiro Barbosa

## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) participante:

Eu, Jailson Araújo Carvalho, professor de artes no Centro Educacional 104 do Recanto das Emas, sou estudante do curso de Mestrado Profissional em Artes – PROFArtes, na Universidade de Brasília. Estou realizando uma pesquisa sob supervisão do professor José Mauro Ribeiro Barbosa, cujo objetivo é analisar a influência da tecnologia para o processo de ensino e aprendizagem em artes.

Sua participação se dará por meio de quatro trabalhos artísticos desenvolvidos em sala de aula e um questionário respondido pelo celular.

A participação nesse estudo é voluntária e se você decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, tem absoluta liberdade de fazê-lo.

Na publicação dos resultados desta pesquisa, sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. Utilizaremos a *Performance Teatral Digita*, o *Stop Motion* e a *Fotografia Cênica* dos estudantes que os responsáveis legais autorizarem a divulgação da imagem. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo(a).

Ao participar da pesquisa você está diretamente descobrindo/redescobrimo formas de ampliar sua aprendizagem com significação utilizando as novas tecnologia e as aulas de artes.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas pelo e-mail do pesquisador: [jailsoncarvalho1@gmail.com](mailto:jailsoncarvalho1@gmail.com)

Para saber informações sobre o curso de Mestrado Profissional em Artes, você poderá acessar as páginas na internet:

- ✓ <http://ida.unb.br/profartes/infoprograma>
- ✓ <http://www.ceart.udesc.br/?id=58>

Sua participação é muito importante para o progresso da pesquisa. Com os dados coletados e analisados poderemos desenvolver estratégias e metodologias mais eficazes e mais próximas da realidade dos estudantes e com isso ajudá-los no processo de ensino e aprendizagem com significação.

Atenciosamente

Recanto das Emas, 2017

---

Professor Jailson Carvalho

**Consinto em participar deste estudo e declaro ter recebido uma cópia deste termo de consentimento.**

---

Nome e assinatura do participante

---

Local e data

---

Nome e assinatura do responsável pelo  
participante

---

Local e data