



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL REI

COTEA

VICTOR HENRIQUE ALVES RODRIGUES

Ensino de teatro emergencial – O jogo como lugar de encontro durante o fim do mundo

Trabalho de Conclusão de Curso – apresentado ao curso de Teatro da Universidade Federal de São João del Rei, como requisito parcial para obtenção de grau acadêmico de **Licenciatura em teatro**.

Habilitação: Licenciatura

Orientadora: Ana Cristina Martins Dias

DEZEMBRO 2021

Ensino de Teatro emergencial – O jogo como lugar de encontro durante o fim do mundo

Victor Henrique Alves Rodrigues

Resumo

Esta pesquisa pretende trazer breves reflexões a partir de experiências de ensino de teatro conduzidas durante o período em que as escolas brasileiras não puderam operar presencialmente por conta da pandemia de SARS-CoV-2, mostrando, assim, os caminhos trilhados para fazer frente a esse contexto. Procurando adaptar jogos de improvisação teatral para a realidade virtual das videochamadas, buscou-se trabalhar ludicamente as capacidades de representação e de dramaturgia espontânea, bem como a composição cênica, traçando novas relações entre alunos e tecnologia, possibilitando aos mesmos experiências diferentes de seu cotidiano. Acreditando na importância do teatro como uma área do conhecimento que permite que os mesmos desenvolvam e explorem suas subjetividades e criatividade, usamos da tecnologia para possibilitar encontros lúdicos durante este período emergencial. Apesar do grande problema que a exclusão digital representou para o desenvolvimento deste trabalho, dificultando o acesso pleno e igualitário aos encontros realizados por meio de plataforma digital, a experiência possibilitou momentos de expressão e criação de histórias, personagens, jogos, desenhos, desenvolvendo e consolidando uma experiência prática criativa e divertida.

Palavras-Chave: Ensino emergencial remoto; Jogo teatral; Ludicidade; Experiência criativa.

AGRADECIMENTOS

Ao finalizar esse trabalho agradeço...

Primeiramente à minha mãe, que me deu todo o apoio necessário e possibilitou a minha vinda à UFSJ, fazendo com que eu realizasse o meu sonho da graduação, além de todo o incentivo durante esse período. À toda a minha família pelo apoio e força nos momentos difíceis.

Aos amigos que fiz nessa caminhada, aos que se foram, aos que ficaram e me acompanham.

Aos meus alunos pela disponibilidade nos encontros semanais, em experimentar e confiar em minhas propostas.

À professora Ms. Erika Santos, por me acompanhar e auxiliar do início ao fim do projeto em sua escola com a maior paciência e carinho.

À professora Dra. Mônica Todaro por participar de minha banca de TCC e estar presente no início deste projeto com contribuições valiosas para o desenvolvimento da pesquisa.

À minha orientadora Ana Dias, que me acompanhou desde o início do curso e agora participa do meu TCC, e vem por toda minha formação lançando provocações, estímulos e desconstruções necessárias à minha formação acadêmica e como indivíduo. E à paciência e competência em seu trabalho orientando a minha pesquisa e com os contratempos da mesma.

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. (Cipriano Luckesi).

PRÓLOGO - O DIA EM QUE A TERRA PAROU

03 de junho de 2020

Neste momento estamos em uma pandemia mundial que começou no final de 2019 na cidade de Wuhan na China, tomando proporções globais em março de 2020. Assim que o vírus SARS-CoV-2 chegou no Brasil as escolas e universidades (dentre outros setores) paralisaram suas atividades presenciais como medida para reduzir a velocidade de contaminação pelo vírus.

06 de dezembro de 2021

Nesta data, em que as escolas estaduais mineiras já voltaram às aulas presenciais, ainda estamos submetidos a restrições tais como o uso de máscaras em locais fechados e, em algumas cidades, em locais abertos também. O retorno se deu a partir de decisão do Governo Estadual, que justifica o retorno devido aos avanços da vacinação e consequente redução dos casos de COVID-19 no Estado de Minas.

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso se mistura à minha atuação como bolsista de extensão PIBEX e como pesquisador do Programa Institucional de Iniciação Científica (PIIC) da UFSJ. Dentro do programa *Teatro-Jogo: o lúdico na arte e na educação*, fui o bolsista responsável pelo projeto *Teatro-Jogo na Escola*, cujo objetivo geral era experimentar procedimentos metodológicos que, articulando conhecimentos, jogos e teatro, possibilitasse a criação de cenas interativas capazes de proporcionar experiências lúdicas, criativas e memoráveis para todos os participantes, visando tornar significativo o aprendizado. Já a minha atuação na Iniciação Científica pretendia reforçar teoricamente esse processo e auxiliar na divulgação dessa experiência, tendo me proporcionado a ida em alguns encontros, sendo o mais importante deles a apresentação no XI Congresso da ABRACE (Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas), com aprovação para a publicação do texto da comunicação nos anais.¹

Todas essas atividades começaram devido ao meu interesse por jogos, que me levaram a procurar o programa de extensão *Teatro-jogo: O lúdico na arte e na educação* em 2018, curioso para saber o que seria esse “Teatro-jogo”. Durante esses anos no grupo, produzi e participei de diversas criações teatrais, todas apresentadas para escolas, quais foram: *Um conto nas Arábias*, apresentado no CESEC (Centro Estadual de Educação Continuada) Escola Professor José Américo da Costa de São João del-Rei (2018), *Por dentro do teatro: Uma visita ao Cine Teatro Pio XII* (2018) no teatro de mesmo nome na cidade de Ritópolis-MG, *Amarpondi e o Rapto do Saci* (2019), apresentado para crianças das Escolas Estaduais Amélia Passos (Santa Cruz de Minas/MG), Aureliano Pimentel e Idalina Horta Galvão (São João Del Rei/MG), e o espetáculo virtual *Os Moremons na Mira da Rede* (2020). Também, em 2018, produzi, a partir de minhas reflexões e experiências com jogos eletrônicos, um texto em que comparava nossos jogos e experimentações cênicas a gêneros de videogame, a fim de refletir sobre as possibilidades que o Teatro-jogo poderia ter.

Torna-se necessário, para a continuidade deste texto, explicar brevemente o conceito de teatro-jogo:

O Teatro-Jogo é uma forma de teatro que une as ideias de representação teatral à mobilização do espectador como parte ativa no processo da realização/ atualização cênicas. O espectador é incorporado à dramaturgia e passa a pertencer ao universo ficcional da história, que se desenvolve por meio da encenação. Sua participação ocorre quando ele aceita fazer parte de um jogo em que cumpre ou tenta cumprir tarefas solicitadas pelos

¹ O que deve ocorrer até Janeiro de 2022.

demais personagens, funcionando, assim, como um agente ativo na história por meio do jogo. (DIAS e RODRIGUES, 2021)

Em outras palavras, é um teatro participativo em que, para fazer prosseguir a história, o espectador deve realizar missões dadas pelos personagens, sendo ele tratado como um “herói” dentro da ficção, que depende dele para sua conclusão.

O presente TCC é resultado de minha trajetória por este programa, que culminou em uma pesquisa de caráter teórico-prático experimental acerca de uma metodologia de ensino que usasse do teatro-jogo como forma de produzir experiências criativas e lúdicas ao articular conhecimentos, levando, assim, alegria e diversão para sala de aula. Todo este projeto foi efetuado de julho de 2020 até dezembro de 2021, durante o período da pandemia de SARS-CoV-2. Na maior parte desse período, as escolas se encontravam fechadas, o que nos levou a realizar os encontros virtualmente, por meio de aplicativos de videochamada. Os participantes da pesquisa foram alunos e alunas do sexto ao oitavo ano do ensino fundamental da Escola Estadual Amélia Passos (Santa Cruz de Minas/MG). Cada encontro teve a duração de uma hora e meia. Posteriormente, de março a julho de 2021, tivemos dez encontros de cinquenta minutos com alunos do primeiro ano do ensino médio na escola particular Atus Rede de ensino (São João del Rei/MG), também virtualmente.

Para falar dessa experiência, estabeleci um recorte que cobre os encontros ocorridos entre julho e novembro de 2021 (período em que comecei a refletir e colocar em prática este TCC) na escola Amélia Passos, quando havia apenas duas a quatro alunas frequentes.² Para o relato desta experiência contamos com o estudo dos autores Huizinga (2008) e Callois (1990) para nos ajudar a entender os conceitos de jogo, *mimicry* e faz-de-conta tão importantes para esta pesquisa; Jorge Larrosa (2014) e Ryngaert (2009), para falar sobre a experiência criativa que nossas atividades proporcionaram; Paulo Freire (1993) para falar da autonomia e alegria possível e necessária na escola e no fazer docente (ainda mais no contexto pandêmico) e por fim, Cipriano Luckesi (2005), educador para quem o conceito de ludicidade é basilar.

Este será um trabalho sobre o início da construção do meu “eu professor”, cujas bases foram alicerçadas majoritariamente durante o ensino remoto emergencial; será também um trabalho sobre dificuldade e adaptação, jogos e experimentação, experiência, vínculo e alegria, ou, se preferirem, sobre o que foi possível fazer durante um momento em que parecia que o mundo ia acabar.

² Por um período também tivemos alunos do sexo masculino, mas a maioria, e inclusive quem ficou até o final, foram as alunas.

Metodologia de Pesquisa

Para fins de registro e coleta de dados para análise e avaliação da pesquisa, tínhamos como prática a escrita de relatórios após cada aula, aplicação de questionários e ainda fizemos uma entrevista complementar com as alunas participantes.

A cada encontro eu registrava a presença das participantes,³ as atividades que fizemos (e minhas impressões), como os jogos funcionaram, do que as participantes gostaram ou o que provocou timidez. Devido às dificuldades de acesso, que acarretavam faltas frequentes, comecei a fazer também pequenos relatórios direcionados para o grupo, resumindo os exercícios dados e explicando algum tema interessante que tivesse surgido, muitas vezes também apontando o que faríamos no encontro seguinte. Esses relatórios eram postados no grupo do WhatsApp. A seguir, um exemplo:

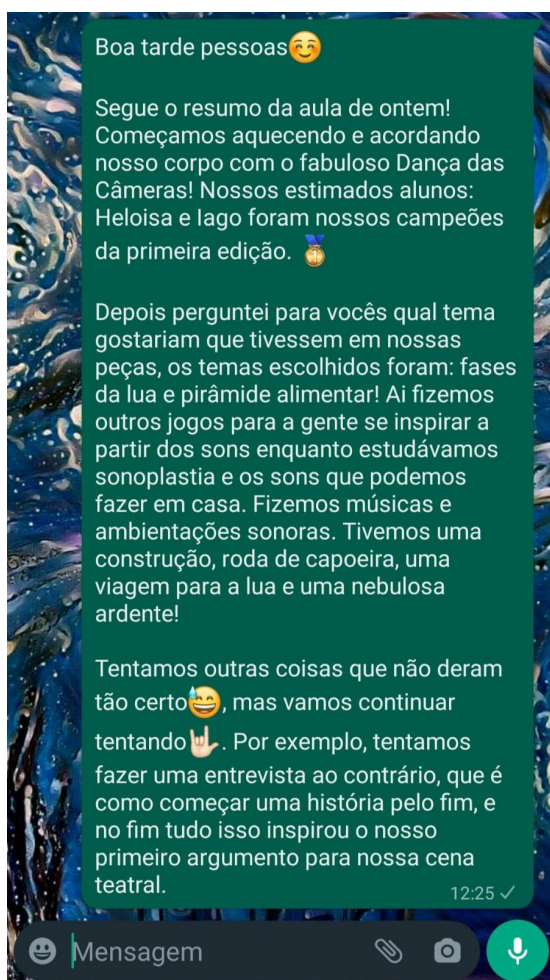


Fig. 1 - Imagem de WhatsApp do dia 12/08/21

³ Daqui por diante usarei participantes sempre no feminino, visto que, como foi mencionado anteriormente, nesse momento do projeto apenas as alunas tinham frequência nos encontros.

Imaginei que esse procedimento poderia chamar atenção dos outros integrantes do grupo que ainda não haviam tido seu interesse despertado, além de manter elevado o interesse das alunas frequentes, ao mesmo tempo que as ajudava a compreender melhor os trabalhos realizados. Tais relatórios posteriormente me auxiliaram na elaboração de planos de ensino e artigos.

Com relação aos questionários, inicialmente pensamos em dois formulários, um formulário exploratório que visava conhecer melhor nosso público-alvo, e outro para ser realizado ao fim do projeto. No questionário exploratório havia algumas perguntas de identificação (como a idade e o ano na escola) e outras que questionavam sobre seus gostos pessoais de entretenimento e conteúdos escolares; no questionário pós-atividades, poderíamos saber melhor sobre o impacto do projeto em suas vidas e o quanto a sua realização, mesmo que de forma remota, teria sido interessante; nesse segundo questionário haveria um direcionamento avaliativo, para aferirmos o que os participantes teriam ou não gostado. Além disso, também usamos do método Escala Lickert, que consiste no preenchimento de tabelas de satisfação em que o respondente deve avaliar o seu grau de concordância acerca das questões. Tal escala estava presente em ambos os formulários para que pudéssemos fazer uma comparação de suas preferências pelo teatro, jogos e ciências antes e depois do projeto.⁴

Por fim, fizemos uma entrevista para complementar as respostas dos formulários.⁵

Metodologia dos encontros

Os encontros articulavam as áreas de teatro e ciências da natureza devido à proposta do projeto Teatro-jogo na escola, que tinha como um dos objetivos a criação de cenas de Teatro-jogo a partir desses conhecimentos. Em grande parte desses encontros, estiveram presentes também as professoras Érika Santos, ex-aluna do curso de teatro da UFSJ, mestre pelo PPGAC e atual professora de artes da E. E. Amélia Passos, e Ana Dias, coordenadora do projeto e minha orientadora de iniciação científica e TCC. Infelizmente não foi possível estabelecer uma parceria com os professores de ciências que passaram nesses dois anos pela escola.

⁴ A sugestão para a utilização desse método foi feita pela professora Dra. Mônica Todaro, professora do Departamento de Ciências da Educação da UFSJ (DECED) e colaboradora no primeiro ano do projeto de extensão, tendo contribuído com referenciais para o desenvolvimento da pesquisa.

⁵ Tais entrevistas foram realizadas no dia 29 de outubro na casa das respectivas alunas respeitando o distanciamento e outras normas sanitárias para a prevenção da covid-19. Apenas os trechos de tais entrevistas serão usadas aqui para complementar as reflexões propostas. Para fins de preservar o anonimato de suas respostas, seus nomes foram trocados por pseudônimos.

Ao longo do projeto abordamos, dentro da área do teatro: atuação, sonoplastia, figurinos, cenários, improvisação e dramaturgia (com destaque para jogos de criação de histórias); e, na área de ciências: terra, universo, meio ambiente, pirâmide alimentar e vírus. Alguns desses temas foram sugeridos por mim, por serem temas que eles estavam estudando na época, outros por eles, ao demonstrarem interesse por esses assuntos.

Vale ressaltar que se buscou construir uma relação horizontal em que tanto os professores envolvidos, quanto os alunos praticantes, pudessem jogar e propor atividades. Isso foi fundamental na construção de uma boa relação professor-aluno em que um se sente seguro e confortável para se expressar na presença do outro, pois ali há uma relação de igualdade, e, diria até, de amizade. Nesse sentido, as palavras de LEITE RAMOS, para quem o vínculo entre o professor e o aluno é fundamental para a aprendizagem e a convivência escolar, vêm bem a calhar:

Para uma intervenção competente na educação é importante compreender que os educandos e educadores estão no centro da práxis pedagógica e que os processos interativos são fundamentais para a aprendizagem, para o crescimento pessoal e a própria humanização do ato educativo; [o vínculo] representa, não um aspecto periférico do trabalho do educador, mas o núcleo de ações que no seu conjunto, influenciam sobremaneira o processo de educar. (LEITE RAMOS, p. 77)

As aulas sempre começam com dois jogos de aquecimento, com o propósito de aquecer o corpo e os “neurônios”. Dentre os jogos de aquecimento mental usados estavam o jogo de associação de ideias denominado *Rocambole*, e os jogos de memória como *Memória Gestual* e *Números Trocados*,⁶ por exemplo. Dentre os jogos de aquecimento físicos, havia *Estátua*, uma adaptação de *O Mestre Mandou*, *Morto-e-vivo* e *Dança das Câmeras*⁷.

Depois fazíamos o que vou chamar de jogos temáticos: eram jogos que brincávamos com o tema do encontro. Dentre eles fizemos o *Adedanha do vírus*⁸, *Gartic*⁹ e *Quem sou eu?*¹⁰.

Um dos jogos que uniram essas duas áreas do conhecimento foi o *Adedanha do vírus*, jogo que consiste em algumas colunas contendo categorias que deverão ser preenchidas com palavras a partir de uma letra sorteada. Nestas colunas colocamos: nome científico, aparência,

⁶ O jogo *memória gestual* consiste na repetição de gestos que vão sendo propostos por cada pessoa na sua vez de jogar, resultando numa acumulação gestual que vai se tornando cada vez mais difícil de lembrar; o jogo *Números trocados* consiste em contar sequencialmente de um a dez (ou a outro algarismo que se estabeleça, de acordo com o número de participantes) e, a cada rodada, ir trocando um dos algarismos por uma palavra aleatória, até que todos os algarismos tenham se tornado palavras.

⁷ Este último jogo, uma adaptação de *dança das cadeiras*, foi criado por uma criança de 9 anos, participante do projeto Teatro em Comunidades, que também integra o Programa Teatro-Jogo.

⁸ Adaptação de um jogo tradicional, ainda popular entre os jovens, também chamado de STOP.

⁹ Esse é a versão online de outro jogo popular. Nele uma pessoa faz um desenho de uma palavra sorteada e as outras devem tentar adivinhar qual é a palavra a partir do desenho.

¹⁰ Um jogo de adivinha.

parte do corpo que ataca, sintomas, doença que transmite, forma de transmissão. Em cada coluna era colocada uma palavra correspondente que começava com a letra sorteada. A criação era livre, podia-se criar o vírus que quisesse, podia ser um vírus de um mundo menos cruel, um vírus cujos sintomas fossem cócegas, mas imaginando como ele funcionaria a partir de contextos reais (como ele se transmite? Como sabemos que estamos com o vírus?). Depois desenhávamos o ser criado, tornando o invisível, visível e produzíamos cenas a partir disso. Sem travas, ou medo de errar, apenas a alegria de criar.

No mais, praticávamos improvisações. Nos apropriamos e adaptamos clássicos da Impro¹¹ como *Só Perguntas, Troca, Jogo do Escritor e História-Alfabeto*. Essas improvisações foram essenciais para desenvolver nos alunos a espontaneidade e conforto para se expressarem e exporem suas ideias e criações. Foi patente a transformação de uma das alunas que, muito tímida inicialmente, nunca ligava a câmera e só se comunicava pelo bate-papo da plataforma de videochamada; após algumas semanas, começou a se empolgar e, mais para o fim do processo, passou a convidar sua prima para participar também, de modo que atualmente uma ajuda a outra a se maquiar e a criar figurinos com o que têm disponível em casa. Seu passatempo favorito é desenhar; então isso foi incorporado nas improvisações, que assim se processam: primeiramente, cada pessoa presente fala uma palavra; depois, todos devem fazer um desenho que contenha todos os elementos falados; após cada um apresentar seu desenho, criamos uma história ou cena coletivamente a partir do estímulo do desenho.



Fig. 2 - Desenho criado para a improvisação. Nele estão contidas as palavras: Prédio, gato, o gato voa, tem um rato está em cima do gato que voa, lua, casas de queijo, rio de leite.

¹¹ Teatro improvisacional criado por Keith Johnstone, um encenador e pioneiro do teatro de improviso.

Esse jogo favoreceu o clima de união e horizontalidade ao usar os interesses e propostas de todos em uma criação em grupo.

Também foi necessária para a aplicação desta metodologia, a minha capacidade de adaptação como professor, entendendo as dificuldades pessoais e tecnológicas dos alunos e “jogando” em cima disso. Em praticamente todos os encontros tivemos problemas com a conexão, que atrapalhavam o andamento de alguns jogos, principalmente aqueles que exigem uma resposta imediata. Uma estratégia para contornar este problema era desligar as câmeras, o que me levava a ter que aceitar a impossibilidade de algumas atividades e criar jogos que funcionassem usando apenas o som.

Todo este processo me fez sentir como um cientista em um laboratório, pois se cientistas usam substâncias químicas para criar seus experimentos, usamos da alegria, criatividade e afetividade para criar nossas experiências. Digo afetividade, pois, nos encontros, estamos todos juntos entre amigos, envolvidos por uma atmosfera segura que nos permite a busca e a criação sem medo de julgamentos. O jogo foi nosso campo de testes, e tendo entendido sua presença dentro do processo, creio que já seja hora de nos aprofundarmos em seu significado.

Jogar e brincar: Experiências criativas

Huizinga, autor de *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura, uma das obras basilares acerca do tema, aponta as seguintes características formadoras do conceito de jogo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2008, p.33)

São características bastante amplas que permitem que o jogo exista, desde que os participantes aceitem e procurem seguir suas regras, trazendo como resultado uma experiência que não seria possível se tivessem apenas seguindo as regras da realidade cotidiana, pois em um jogo criamos nossas próprias regras: um cabo de vassoura pode virar um cavalo, ou uma espada, ou um microfone! O chão pode se transformar em lava de repente e queimar todos que entram em contato com ele. Tudo isso ao alcance de todos, pois:

O jogo é (...) algo que todos entendemos e estamos quase sempre dispostos a praticar. Ele funda um mundo novo, ao mesmo tempo que é profundamente familiar. É a *experiência* da *curiosidade*, da *diversão*, do realizar algo por si mesmo, de

superar obstáculos, de viver uma *jornada*, do acontecer. [É, pois,] o engajamento de todo o ser a partir da *imaginação*, do limite das regras e dos lances dos outros jogadores, sejam eles antagonistas ou parceiros. (DIAS, 2017, p.240, grifos meus)

Uma experiência, era o que sempre quis propor quando me imaginava sendo professor; cada aula com novas aventuras e desafios. Aulas que saíssem do clássico quadro negro e explicações acompanhadas de slides. O tipo de professor que quero ser não usa somente slides, mas sim, a imaginação, explicações quando necessárias, mas sempre boas conversas e discussões a respeito do tema de cada aula. Foi necessário colocar este meu professor ideal em prática em um modelo remoto de ensino. Bem... nem sempre os desejos mais ambiciosos são o suficiente, pois precisamos lidar com o momento presente e com aquilo que ele nos apresenta. O professor é, antes de tudo, um sonhador, um improvisador. Para apresentar o teatro para meus poucos alunos em um ensino à distância usei das ideias e jogos da Impro, de Keith Jonhstone:

O sistema Impro é composto por conceitos e princípios relacionados a exercícios e jogos, os quais estão fundamentados em uma base filosófica que tem como eixo encorajar a espontaneidade, a criação colaborativa, a cooperação entre os indivíduos e a benevolência, a fim de criar uma atmosfera propícia para o desenvolvimento do aluno. (Horta, D., & Muniz, M. de L. e. 2015, p.52)

Acredito que tais características deveriam valer para todo o teatro. Não fazemos teatro e nem entramos em cena sozinhos. O clima de benevolência e cooperação é essencial para que qualquer grupo de atores ou alunos se sinta confortável para se expressar de forma espontânea. Acredito também que isso só é possível devido ao jogo que se estabelece na atividade teatral, a possibilidade de se livrar das amarras sociais cotidianas e se entregar em um espaço e tempo diferente, onde se vive no presente, onde todos são companheiros, mas também podem brincar que não são, e continuarão sendo mesmo assim. Ler sobre Johnstone me serviu tanto para conhecer novos jogos, quanto para perceber que tipo de atmosfera deveria construir para trazer os alunos para dentro do jogo. Muitos tinham vergonha, principalmente os alunos do ensino médio da Atus Rede de ensino, outros insegurança de participar, era necessário construir uma relação entre eles e eu. Algo que não é possível em apenas dez encontros, e se consolidou apenas depois de meses. Confesso que por muito tempo me convenci de que era necessário mostrar como o jogo era útil e importante para eles, quando, na verdade, bastava ser divertido.

Quando crescemos, essas atividades são muitas vezes subvalorizadas como “brincadeiras de criança”. Se eu fosse um jogo, certamente diria: “- Adultos ingratos, me usaram e agora me abandonam, sentem vergonha de mim! Me chamam de ficção, de ilusão e ficam aí! Perseguindo o “sonho americano”.” Se eu, performando como uma figura antropomorfizada de jogo não me fizesse entender, diria o que Luckesi diz:

expressões tais como “isto não é brincadeira”, “acabou a brincadeira, agora vamos trabalhar” não fazem sentido, devido desqualificarem a atividade de brincar, como se ela fosse absolutamente leviana e superficial, e, pois, não sendo um ato significativo para a realização existencial e vital do ser humano. (LUCKESI, 2005, p.01)

Para Luckesi, a seriedade não se opõe ao prazer. Ao usar o “sério” em nosso cotidiano, o relacionamos com atividades que demandam algum esforço ou sofrimento. Desta forma, experiências que trazem alegria e prazer são tidas como não sérias, criando essa falsa oposição a partir de um equívoco. Luckesi afirma que seriedade deveria ser entendida como “profundidade”, como aquilo que tratamos com cuidado, sendo assim tanto a brincadeira e o prazer, quanto qualquer outra atividade cuidadosa, criativa e produtiva do ser humano serão tratadas como sérias, pois o brincar é uma atividade profunda. Vale notar, que, para ele, nunca paramos de brincar. Uma criança brinca como uma criança, um adolescente como um adolescente e um adulto brinca do jeito dos adultos, cada uma atento a sua *poiesis*, ao seu universo. De certa forma nunca paramos de brincar, mas acabamos por não dar o devido tempo para nos dedicarmos a essa atividade, o que nos leva a sentir falta da ludicidade; ficamos, então, nostálgicos, nos lembrando dos prazeres da infância, e esquecemos as novas possibilidades do brincar da vida adulta.

Neste sentido vive bem quem cuida de si, de sua existência e de suas relações com os outros, brinca o tempo todo, devido ao tempo todo estar atento a sua *poiesis*. Deste modo não haverá o momento e “acabar a brincadeira e iniciar o trabalho”. Haverá sim o brincar na e com a vida, que nada mais e que o viver criativo na infância, na adolescência e na vida adulta. (LUCKESI, 2005, p.2)

Para nossos encontros tivemos como base uma das brincadeiras mais marcantes da infância, que é o *faz-de-conta*. Nesse sentido, podemos mencionar o trabalho de Roger Caillois que, em sua obra *Os jogos e os homens* (1990), organiza os tipos de jogos criados pelos homens em quatro categorias: *Agôn*, que são os jogos competitivos, *Alea*, que são os jogos de sorte/azar, *Ilinx*, que são os jogos de vertigem, e *Mimicry*, que são os jogos de

representação. O *faz-de-conta*, assim como as artes da cena, entram na categoria *Mimicry*.¹²
Para Caillois,

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: in-lusio), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção de um respectivo comportamento. (CAILLOIS, 1990, p.39)

Fazendo-de-conta, fomos grandes inventores e “ressignificadores” de objetos, transformando o que tínhamos em casa em materiais para a cena, “compartilhando”, mesmo à distância, os objetos, como se estivéssemos passando-os uns para os outros, de tela em tela;¹³ fomos miss alienígena em nossas fantasias e maquiagens, nosso espaço quadrado que a câmera capta se tornou o palco de um desfile; fomos escritores em histórias em que os gatos podiam voar até a lua para beber leite em seus rios. O *faz-de-conta* possibilitou a liberdade através da imaginação. Deixar de lado a timidez e mergulhar na ficção.

A palavra ilusão pode dar a entender uma “perda de controle” do indivíduo que está iludido. É usada como sinônimo de enganação “- Ele(a) o(a) iludiu.” Desta forma, o indivíduo iludido foi manipulado por outro. Contudo, ao brincar, a criança tem total controle e atenção ao que está fazendo, leva a brincadeira a sério. O que acontece no *faz-de-conta* não é o ato de se iludir, mas de fazer uma coisa ser outra (consciente de que ela ainda é o que é, ao mesmo tempo que aceita completamente o que ela não é). Ana Dias também fala sobre isso:

A brincadeira do *faz-de-conta*, que usa um pedaço de pau no lugar de um cavalo, e a mão segurando o ar para evocar uma espada, não causa ilusão, ela ensina a jogar com a imaginação. E ensina tanto o jogador, como o espectador. O *faz-de-conta* é a antítese da ilusão, pois a ilusão, mesmo quando consentida, tem por objetivo enganar ao máximo nossos sentidos: queremos que a ficção tome ares de realidade, que o sonho seja vivenciado na vida real. A ilusão nos poupa do esforço de ver coisas imaginando que são outras; já no *faz-de-conta*, estamos a todo momento tendo que substituir um sinal, um símbolo, por um algo que não está ali, temos que entender a mímica, temos que, mentalmente, operar transformações. (DIAS, 2017, p. 235)

A brincadeira do *faz-de-conta* é uma forma de representação que utiliza operações complexas de substituir uma coisa pela outra, operações cognitivas que, por engajar nossa imaginação, estimulam a criação. É o *faz-de-conta* que possibilita nos esquecer por alguns

¹² Caillois escolheu o termo inglês *mimicry*, que significa “mimetismo”, para referir-se ao travestimento, a propostas lúdicas em que uma pessoa se passa por outra.

¹³ Praticamos várias brincadeiras em que utilizávamos um objeto que representava outro, geralmente mais interessante e cheio de poderes (ressignificação de objetos), e também brincamos de aproximar um objeto da câmera para que outro participante o “pegasse”, a partir de objetos similares ou mesmo diferentes.

momentos de que estamos em nossas casas, nos comunicando por telas, pois na história representada estamos todos juntos, é ele que faz ser possível estabelecer um lugar de encontro online.

Dito isso, buscamos com os jogos proporcionar momentos lúdicos (para alunos e professores que se dispusessem a participar de nossos encontros) a partir de experiências que possam exigir um engajamento integral daqueles que são expostos a elas. Larrosa, um filósofo e pedagogo contemporâneo, valoriza a experiência e reflete sobre seus significados em seu livro, *Tremores: escritos sobre a experiência*.

A experiência é o que *nos* passa, o que *nos* acontece, o que *nos* toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada *nos* acontece. Dir-se-ia que tudo o que se passa está organizado para que nada nos aconteça. (LARROSA, 2014, p. 21, grifos meus)

O quão significativa foi essa experiência? O quanto se entregaram? E como isso os tocou?

Foi lendo Jorge Larrosa que comecei a repensar como desenvolver este projeto, focando mais no que acontece em cada encontro, do que no objetivo final, que está ali presente a cada experiência, e eventualmente, se assim fosse a vontade do grupo, poderia se tornar um produto estético material. Também me fez pensar um o novo rumo para este trabalho, um lugar de encontro e de viver experiências que possibilitem tornar mais afetivo e acolhedor o meio virtual e o isolamento e como isto pode ter afetado as crianças do grupo.

Isso traz para nossos encontros certas características terapêuticas durante este período tão difícil. Uma das referências que aparece em Ryngaert (1990) para embasar a dimensão terapêutica do jogo, é Donald Woods Winnicott, um pediatra e psicanalista inglês que deu grande importância ao brincar. Essa dimensão terapêutica se relaciona com a experiência criativa: “O que importa, antes de tudo, é mostrar que jogar é uma experiência criativa, uma experiência situada no *continuum* espaço-tempo, uma forma fundamental da vida.” (WINNICOTT apud RYNGAERT, 2009, p.35). Trata-se de uma experiência única, que às vezes é negada pela escola em prol de outras disciplinas mais conteudistas, mas a experiência criativa também é uma forma de saber e de se adquirir conhecimentos; além disso, “o jogo possibilita uma experimentação sem riscos do real, no qual a criança se envolve profundamente” (RYNGAERT, 2009, p.39). E que conhecimentos adquirimos neste processo? Deixarei essa questão para as alunas responderem.

Alegria e/da experiência

A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. (Paulo Freire)

Paulo Freire (1996) defendia que o ensinar e o aprender não podem se dar sem alegria. Ensinar exige abertura e bem querer de quem ensina e de quem aprende. Sem o querer bem a prática educativa perde o sentido. O fazer docente alegre, não se opõe à seriedade e ao rigor científico, pois a educação é tudo isso. Alegria é algo que todos procuramos, pois nos faz bem, e conhecimento é uma procura cuja experiência é a jornada. Procura pelos mistérios ocultos no mundo e em nós mesmos. Quando a alegria e a experiência se tornam uma unidade, a ausência de um se torna a ausência do outro, pelo menos foi assim, para as alunas mais imersas nesta experiência:

“E muitas das vezes, quando eu *tava* tipo assim, desanimada ou triste, aí o professor (...) falava lá no grupo que o dia do projeto *tava* perto ou mandava o link.”(Lisa)

"Eu fiquei triste porque queria participar, queria jogar, queria brincar.”(Jéssica)

É perceptível como este momento era importante, não somente pela diversão, mas pela oportunidade de se encontrar:

“Traz sim, uma alegria, de ver que dá pra interagir com o colega sem precisar estar junto com ele, presencialmente com ele. Dá pra se divertir até. Muitos alunos que estavam lá eu nem conhecia, agora já conheço, já até converso, eu tenho o contato da maioria.” (Jéssica)

No depoimento de Jéssica, ficamos sabendo que ela só pôde conhecer alguns de seus novos colegas graças aos nossos encontros. Além disso, também puderam rever suas amizades e brincar, e ao brincar tiveram um aprendizado ainda mais significativo, porque “quando a gente aprende se divertindo a gente aprende mais rápido e não esquece.” (Lisa). Afinal, a experiência que nos toca fica com a gente; torna-se algo tão significativo, que desejamos compartilhar. Assim como a alegria, o conhecimento deve ser contagiante e coletivo, não apenas restrito a quem paga mais ou tem condições, e as crianças sabem muito bem disso: “Quando dá, quando tá todo mundo junto aqui, eu tento chamar todo mundo aqui *pra* brincar de escolinha, sento todo mundo aqui, começo a interagir com todo mundo, começo a inventar histórias, joguinhos” (Jéssica). Como dito anteriormente, brincadeira é algo profundo, quando e enquanto brincam, as crianças trocam conhecimentos e experiências umas com as outras, compartilham de uma memória coletiva:

Quando a gente aprende se divertindo, aí por exemplo, a gente vai conversar com algum colega sobre aquilo, a gente fala: ah, lembra daquele encontro que a gente teve com o Victor? Aí ela: qual? Eu não tô lembrando. Aquele que a gente falou sobre os vírus, e *tals* e a gente aprendeu aquilo, aí a pessoa: ah, é verdade. (Lisa)

E que tipo de aprendizado tiveram? Através do jogo elas experienciaram o teatro e as ciências naturais podendo ser livres em suas propostas de criar algo a partir dos objetos de conhecimento da aula. Ao ser indagada sobre os elementos que compõem o fazer teatral, Jéssica respondeu:

Sonoplastia: Aí você trouxe que cada um podia fazer um som e parar quando achar necessário, aí o outro podia interagir ao mesmo tempo. Figurino: cada um fazia seus figurinos em casa, pegava o material, eu achei legal, porque dava para colocar a cabeça para funcionar (Jéssica)

Foram jogos importantes à medida que despertaram nelas o gosto e o interesse por outras áreas do teatro: “o teatro pra mim, sério, é tipo assim, muita coisa. Por exemplo, dança, som, música.” (Lisa).

Também era visível a alegria de ser um outro alguém. Ao se fantasiarem, se tornavam outra pessoa, ligavam a câmera, não mais com medo, mas sim com vontade de se mostrar:

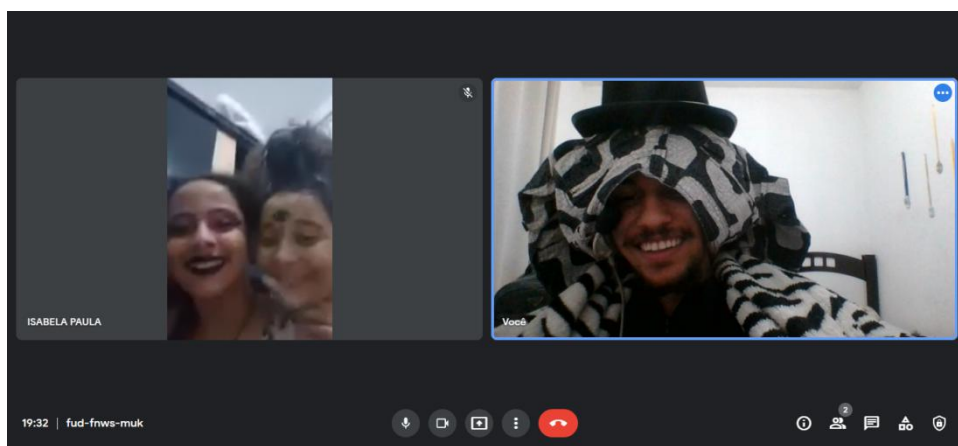


Fig. 3 – Foto do desfile de Miss Alien. Da esquerda pra direita: *Marcina Mua Alice, Josefina Etecetera Também de Júpiter, e Zebro.*

Em seu livro *A alegria de ensinar* (2012), Rubem Alves assim se refere à necessidade da alegria no ensino:

“Ah!”, retrucarão os professores, “a felicidade não é a disciplina que ensino. Ensino ciências, ensino literatura, ensino história, ensino matemática...” Mas será que vocês não percebem que essas coisas que se chamam “disciplinas”, e que vocês devem ensinar, nada mais são que taças multiformes coloridas, que devem estar cheias de

alegria? Pois o que vocês ensinam não é um deleite para a alma? Se não fosse, vocês não deveriam ensinar. E se é, então é preciso que aqueles que recebem, os seus alunos, sintam prazer igual ao que vocês sentem. (ALVES, 2012, p.12)

Em uma de nossas perguntas, quisemos saber das participantes o que seria mais importante para ser um bom professor/ boa professora. Eis a resposta de Jéssica:

Conseguir passar a matéria, mas numa forma que o aluno não vai quase dormir na aula. Porque tem aquela matéria que o professor não consegue passar, porque não tem como animar aquilo. Animando aquilo os alunos ficam até mais interessados, falam assim: oba! Agora é aula de tal matéria!(Jéssica).

Segundo o dicionário, animação é: 1. ação ou efeito de dar alma ou vida a. 2. vivacidade, brilho. (Dicionário Houaiss). O fazer docente deve causar o brilhar nos olhos do aluno, para isso o aprendizado deve ser vivo! Ora, pois o que é ser vivo? Todo ser vivo atua no mundo, faz parte de algo maior que ele mesmo (a natureza). A animação, em minhas aulas, estava relacionada à liberdade em deixá-los atuar, não só nas cenas, mas nos rumos dos encontros. Deixava-os trazerem histórias, sugerirem jogos e temas da aula, buscando sempre que uma parte dos encontros fosse feita a partir de algo deles. Daí a animação dos encontros: de um lado os jogos, que davam vida à imaginação, e de outro, a liberdade de atuarem como agentes participativos a partir do meu planejamento. Isso nos possibilitou chegar ainda mais longe, pois foi despertada a vontade de tentar e experimentar, e assim fizemos: “eu achei que era impossível, cada um fazer sua cena, na sua casa, no seu quadradinho na aula. Aí *acabei* que dá prazer isso, cada um fazer o seu pedacinho na sua casa, contribuindo para cada um fazer uma peça, um filme!” (Jéssica).

E fizemos muitas cenas. A partir de histórias criadas por elas e de temas que elas queriam ver em aula, criamos um texto teatral de teatro-jogo, chamado “O último programa do universo”. Este texto uniu os temas: universo e pirâmide alimentar, em duas histórias: a primeira de um homem que se engasga em um restaurante, e a segunda de um viajante do tempo que luta contra alienígenas. É uma peça sobre o fim do universo, uma nebulosa se aproximando e aliens alérgicos a acerola.

Também foram feitas improvisações que surgiram a partir dessas histórias. Optamos por não transformar o texto em um espetáculo, pois teríamos que contornar problemas de conexão e outros, que, inclusive, acarretaram no afastamento de duas das alunas do projeto. Mesmo assim, continuamos a trabalhar nessas cenas, testando suas possibilidades para melhorá-las. Para compartilhar algumas obras que produzimos em nossos encontros, foi

criado um mural no site *Padlet*. Nele, postamos alguns desenhos, textos e histórias produzidas pelo grupo.



Fig. 4 - Padlet disponível em <<https://pt-br.padlet.com/teatrojogonaescola/1fw102wet8zdvxep>>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

08 de dezembro de 2021

Este trabalho de conclusão de curso, desenvolvido a partir da experiência do projeto teatro-jogo na escola, apresentou o teatro e suas tecnologias para crianças e adolescentes de uma forma que não pensavam ser possível virtualmente; deu voz para sua imaginação, e foi um “respiro” em meio a tantas atividades de Ensino à Distância (EAD) e ao difícil contexto pandêmico. Não entendam o fim do mundo a que se refere o título deste trabalho como um eufemismo ou exagero, não vale a pena entrar em pânico agora, é apenas minha imaginação dando significado ao contexto.

Este foi o lugar de encontro proposto, e acredito que, tendo passado pelo que passaram, elas irão valorizar, mais do que o conteúdo de um aprendizado, as possibilidades de novos aprendizados e de ações que lhes foram “descortinadas” a partir dessa experiência, a partir do que lhes interessou, tocou, alegrou ou comoveu. Mais do que conhecimento e aprendizado, nossos momentos juntos possibilitaram o encontro com o outro, em um período que isso parecia impossível.

Saber que não estava sozinho me motivou a fazer o melhor possível com o que tinha no momento. As entrevistas trouxeram reverberações e revelações que não havia percebido antes, obcecado pela entrega de resultados e frustrações do período emergencial. Apesar de tudo, a presente experimentação me possibilitou colocar à prova aquele professor que idealizei, e chego à conclusão que o mais importante não é o tipo do professor, suas qualidades ou defeitos, mas a forma como constrói sua relação com os alunos e propõe uma

experiência a cada encontro, pois a sala de aula é isso, um lugar de encontro, assim como as salas de teatro. E por que não ser também um lugar de experiências memoráveis, sensíveis e criativas?

Parafraçando a personagem de Robin Willians no filme, *Sociedade dos Poetas mortos* “Medicina, lei, negócios e engenharia são ocupações nobres para manter a vida. Mas poesia, beleza, romance e amor são razões para ficar vivo.” Foi bom sobreviver ao fim do mundo com essa experiência teatral.

REFERÊNCIAS:

ALVES, Rubem. A alegria de ensinar. Campinas : Papirus, 2012.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens** : a máscara e a vertigem. 1ª edição, Lisboa: Cotovia, 1990.

DIAS, Ana Cristina Martins. **Entrando no jogo** : Ludus e Paidia na experiência do participante da Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei. Rio de Janeiro, 2017. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Programa de Pós-graduação em Teatro, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

DIAS, Ana Cristina Martins; RODRIGUES, Victor Henrique Alves. **O Teatro-Jogo como método de articulação criativa do conhecimento**. XI congresso da Abrace. Online, 2021. (Submetido à publicação.)

FREIRE, Paulo. (1996) **Pedagogia da Autonomia**. Saberes Necessários para prática educativa. Obra Digitalizada, Coletivo Sabotagem. 2002. Disponível em: <[https://09747060994282350225.googlegroups.com/attach/e6be2e96f079525d/pedagogia_da_autonomia_-_paulofreire.pdf?part=0.1&view=1&vt=ANaJVrHqRWS7IpWrROzSWiGyEzpmOn9hq83MZ25wrz_XOoyYvNbDErOIKqwSr09ejyCxmUg9G3M3YgSRlSkWI_7hVoJW9PetpLc7j3Qt dAOEan24V9pslU](https://09747060994282350225.googlegroups.com/attach/e6be2e96f079525d/pedagogia_da_autonomia_-_paulofreire.pdf?part=0.1&view=1&vt=ANaJVrHqRWS7IpWrROzSWiGyEzpmOn9hq83MZ25wrz_XOoyYvNbDErOIKqwSr09ejyCxmUg9G3M3YgSRlSkWI_7hVoJW9PetpLc7j3QtdAOEan24V9pslU)>. Acesso em 03 nov. 2021

HORTA, D., & MUNIZ, M. de L. e. **O Sistema Impro e a criação teatral**. *Revista Aspás*, 5(1), 47-59, 2015. Disponível em : <<https://www.revistas.usp.br/aspas/article/view/90166>> Acesso em 3 nov. 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens** : o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LARROSA, Jorge. **Tremores** : escritos sobre experiência. Belo Horizonte : Autêntica, 2014.

LEITE RAMOS, Antônia Lúcia. Vínculo na prática educativa escolar: um estudo com base na ludicidade e no sociodrama. **Revista Brasileira De Psicodrama**, 19 (2), 73–84, 2020. Disponível em <https://revbraspsicodrama.org.br/rbp/article/view/245>. Acesso em: 12 de novembro de 2021.

LUCKESI, C. C. . **Brincar II** : brincar e seriedade, 2005. Salvador, BA, 2005. Disponível em : https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:n-5rGliW0bQJ:https://www.gastaoguimaraes.com.br/site/wp-content/uploads/2019/10/APOSTILA-9-ludicidade_brincar_02.doc+&cd=7&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br. Acesso em 03 nov. 2021.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**. São Paulo : Cosac Naify, 2009.

WEIR, P. Sociedade dos poetas mortos. 1989, 1h 50 min

ANEXOS

ANEXO A – Entrevista 1

Transcrição da Entrevista com os alunos do projeto teatro-jogo na escola: Amélia Passos.

29 de outubro de 2020

Estudante do 9º ano – Tempo integral. Idade: 15

Victor: Para nossa primeira pergunta, você acha que os encontros que a gente teve para jogar jogos teatrais e outros, juntando com alguns conteúdos de ciências, valeram a pena? Por que?

Lisa: Sim, eu acho que valeu muito a pena sim, porque enquanto a gente brincava e se divertia, a gente aprendia muita coisa ao mesmo tempo sobre ciências.

Victor: E o que foi mais divertido para você?

Lisa: Acho que na hora da improvisação, na hora de criar as histórias.

Victor: Você acha que foi possível aprender alguma coisa ao mesmo tempo em que você se divertia? O que você aprendeu e o que mais te divertia?

Lisa: Eu acho que é possível sim. Eu gostei muito, porque assim, quando a gente aprende se divertindo a gente aprende mais rápido e não esquece, porque tipo assim, quando a pessoa tá só ali, apreendendo naquele momento sério, pode passar um tempo e ele esquecer. Mas quando a gente aprende se divertindo, aí por exemplo, a gente vai conversar com algum colega sobre aquilo, a gente fala: oh, lembra daquele encontro que a gente teve com o Victor? Aí ela: qual eu não tô lembrando. Aquele que a gente falou sobre os vírus e tals e a gente aprendeu aquilo, aí a pessoa: ah, é verdade. Então acho que é bem mais fácil.

Victor: Nossa, isso aconteceu mesmo?

Lisa: Aconteceu

Victor: Você lembra algum conteúdo que você usou nesses assuntos?

Lisa: O do vírus, o da vacina.

Victor: O da vacina foi ótimo. E o que você mais gostou? Tipo: De criar histórias, de atuar personagens nessas histórias, ou a sonoplastia, figurino, desenhar cenários. A gente fez várias coisas de arte, né, nesses encontros. Fale um pouquinho sobre cada uma dessas atividades,

que são tão importantes para o teatro, e sobre qual você gostou mais e como foram as outras para você.

Lisa: Eu gostei muito, da parte dos figurinos, e tipo assim: eram coisas bem aleatórias, a gente pegava e juntava uma peça para outra, e eu gosto muito dessa parte dos figurinos e da sonoplastia também, nossa, a gente pegava o que a gente tinha par fazer o som, e é muito divertido e eu gosto muito.

Victor: É legal que quando a gente faz improvisação tudo serve de material, faz na hora com o que tem e transforma em realidade. É... e depois desse tempo praticando essas improvisações com teatro, jogo e ciências. Você acha que consegue criar alguma história com jogos também, tipo o teatro-jogo em que você vai pedir para as pessoas cumprirem alguns objetivos?

Lisa: Eu acho que sim, porque depois desse projeto, meu desempenho nessas coisas melhorou muito.

Victor: Inclusive, a gente criou alguns joguinhos antes de você sair. Aquele dos ets, da carne... E o que você acha mais difícil: inventar uma história; inventar um jogo dentro dessa história para o público fazer, ou colocar algum conteúdo de ciências dentro dessa história jogo. Dentro dessas coisas o que você acha mais difícil?

Lisa: Eu acho que inventar uma história dentro do jogo.

Victor: Inventar uma história dentro do jogo, isso é um desafio né: tipo, será que o público vai fazer? Será que vai ser divertido? É... você teve muita dificuldade de acesso aos encontros por conta de internet lenta ou instável, ou por qualquer outro motivo? Isso te fez perder algum encontro? Te deixou triste ou com raiva? Bem, vamos por partes, né, acho que até aqui tá bom.

Lisa: Bem, assim algumas vezes por conta da chuva, a internet mesmo ela ficava lenta ou ela caia, e eu ficava com muita raiva dessa internet, porque os encontros são muito legais, muito divertidos, aí eu não gosto de perder, aí quando eu perdia por conta da internet eu ficava com raiva.

Victor: Nossa, eu também ficava: Aí meu deus...

Lisa: É, eu ficava, volta logo que o encontro ainda não acabou.

Victor: E o fato de algumas conexões travarem, caírem ou ficarem lentas. Interferiu no curso dos encontros, mesmo assim você conseguiu deu para aproveitar, tipo assim, dias que a

internet tava lenta, você conseguiu aproveitar alguma coisa? E, só para terminar essa questão: você gostaria de ter uma aula assim presencial?

Lisa: Em questão da internet lenta, eu tipo assim, eu acho que deu pra aproveitar sim. Porque enquanto a gente tá ali a gente pega tudo e dá pra aproveitar, O problema tá quanto cai de vez mesmo. E eu gostaria sim de ter uma aula presencial, nossa! Ia ser muito massa.

Victor: E seria mesmo. Quais foram seus jogos favoritos? Daqueles que a gente praticou lá.

Lisa: O da história do et. O rocambole, por causa da memória, né. E... aquele que a gente, do teatro sabe, com os figurinos.

Victor: O da história do et é aquele com a pasta de dente?

Lisa: é, humhum.

Victor: Dos conteúdos científicos que fazem parte da aula, qual você achou mais interessante.

Lisa: O dos vírus, o senhor falou um monte de vírus que eu não conhecia e nem sabia o nome.

Victor: Foram várias aulas sobre o vírus né? Pensei que seriam os vírus nossa cena, mas a cena final foi astronomia. Mas foi ótimo, eu adoro astronomia também. Você gostou de como os encontros foram conduzidos? Para você o que é mais importante para ser um bom professor e professora? Se houvesse uma liga dos professores, você aprovaria os professores deste projeto arte e ciências? Mas vamos por parte. Você gostou de como foram conduzidos?

Lisa: Gostei muito.

Victor: E pra você o que é mais importante para ser um bom professor ou professora.

Lisa: Tipo assim, eu acho que todos os professores ou professoras são bons e boas. Porque eles têm paciência, eles estão lá se dedicando, à ensinar e ajudar o aluno, só que muitas das vezes o aluno não coopera com o professor, aí fica mais difícil

Victor: Eu também tenho esse pensamento. Mas vamos supor que você seja uma avaliadora de professoras. Tipo, você vai testar esses professores para saber se estão apitos, quais seriam as características para estarem apitos para dar aula? Para ser um bom professor? O que você mais valoriza em um bom professor?

Lisa: Ah, se é divertida, a compreensão, a paciência, essas coisas.

Victor: Não ficar se estressando por pouca coisa, ameaçando os alunos, no dia da prova vocês vão ver eim!

Lisa: (risos) é.

Victor: O que você achou mais interessante nas aulas. Faltou alguma coisa que seria bacana que tivesse?

Lisa: Nossa eu gostei de tudo, eu aprendi muita coisa relacionada à ciências, porque tipo assim, eu sempre gostei da matéria de ciência, né. Não foi uma coisa que, ah, nossa eu não gosto dessa matéria, acho difícil. Não, eu gosto, eu aprendi muito mais brincando, do que tipo assim, em uma aula séria, sabe. E... eu acho que não, não faltou nada, eu gostei de tudo, porque a gente abordou vários temas e sobre vários assuntos diferentes. Foi muito legal.

Victor: Teve alguma vez que você se sentiu envergonhada por causa de alguma cena, jogo, algum comentário meu ou dos colegas? Te deixou envergonhada?

Lisa: Não, apesar de ser tímida assim para conversar, eu não deixo isso atrapalhar quando eu quero fazer alguma coisa, por exemplo, cantar, brincar, participar de uma aula e se divertir, eu procuro deixar isso não afetar meus interesses.

Victor: Mas durante os encontros você se sentiu confortável para se abrir e se expressar?

Lisa: Sim.

Victor: Beleza, como você enxerga o teatro hoje e como isso é diferente do teatro que você enxergava antes?

Lisa: Nossa, hoje o teatro pra mim, sério, é tipo assim, muita coisa. Por exemplo, dança, som, música. O teatro mesmo. E... como eu enxergava antes por exemplo, a não, o teatro pra mim é só um monte de pessoas, a plateia fazendo aquelas coisas. Pra mim o teatro era só aquilo. Não era o tanto de coisa que acho que é agora. Mudou bastante meu ponto de vista sobre o teatro. Antes era uma coisa simples, mas agora ampliou bastante.

Victor: é tanta área que a gente nem imagina. Eu só fui saber quando entrei na faculdade. Quer acrescentar alguma coisa Ana?

Ana: É... essa mudança que você notou, ela tem a ver com esse projeto ou tem a ver com desde quando a Érika começou a trabalhar teatro com vocês?

Lisa: Os dois, é... os dois, tem a ver com a Érika e com o projeto, porque antes eu pensava que o teatro era só aquilo, lá e fazer as coisa e o teatro é mais que aquilo.

Ana: E como é que você acha que o projeto ampliou o seu olhar? Esse projeto te deu esse olhar também, apesar e ter sido feito pela internet e tudo mais?

Lisa: Apesar de ter sido pela internet eu consegui aprender muita coisa, eu consegui ver que o teatro não é só aquilo, que é muito mais que aquilo.

Ana: Tem mais alguma coisa que você quer falar para a gente? Para gente seguir em frente?

Lisa: Por favor, não parem. Eu amo o projeto de vocês. Eu só não tenho participado esses dias por conta do período integral. Eu fico o dia todo na escola. Toda hora sai um professor e entra um professor diferente. É matéria, é matéria. Eu só não tô participando mesmo por causa disso. Se eu pudesse, eu mesma pegava o celular, tirava um tempinho lá na escola mesmo e participava. Porque sério, é muito bom. E muitas das vezes, quando eu tava tipo assim, desanimada ou triste, aí o professor ou a senhora falava lá no grupo que o dia do projeto tava perto ou mandava o link. Aí eu ficava muito feliz, porque tipo assim, é uma coisa que eu gosto muito e me alegra muito e eu acho que alegra meus colegas de classe também. Sério, por favor, não parem, eu amo esse projeto!

ANEXO B – Entrevista 2:

20 de outubro de 2021

Estudante do 7º ano Idade: 11 anos

Victor: Você acha que os encontros que a gente teve para jogar jogos teatrais e outros, juntando com alguns conteúdos de ciências, valeram a pena?

Jéssica: Acho que sim, eu acho que valeu a pena. Por que a gente não só se divertiu, mas a gente pode interagir com outros alunos. A gente já pegou várias coisas novas que muita gente poderia nem saber. Acho que valeu a pena sim.

Victor: Fico muito feliz de saber disso. Porque as vezes eu ficava assim: Olha, acho que eles vão adorar dessa curiosidade que descobri hoje, aí eu levava. Às vezes eu olhava pro pet e falava: Hum, tem um jeito melhor de fazer isso aqui.

Jéssica: Eu já ficava sentada com o pet na mesa.

Victor: Não é? E o que foi mais divertido para você? Acha que foi possível aprender alguma coisa enquanto se divertia?

Jéssica: Sim.

Victor: E o que foi mais divertido?

Jéssica: Os jogos que davam para todo mundo interagir, a gente se divertiu pra caramba, muita gente participou.

Victor: E o que que você aprendeu?

Jéssica: Nossa, foi muita coisa. Eu aprendi de espaço, quase tudo sobre ciências um pouquinho.

Victor: Você lembra de algum assunto específico? Tipo, esse assunto aqui...

Jéssica: Eu lembro quando a gente focou na nebulosa, na lua, nas fases da lua, achei que foi muito interessante.

Victor: Amigos da astronomia, adoro! E o que você mais gostou? De criar histórias, de atuar como personagens nas histórias, ou de pensar na sonoplastia, no figurino, no cenário...

Jéssica: A minha parte favorita foi a criação do figurino, do cenário, tipo os jogos que tinham que fantasiar, de pintar o rosto, aí minha prima me ajudou. Que ela também gosta.

Victor: Você gosta de produção, né? Vamo produzir e transformar isso aí. Fale um pouquinho sobre essas atividades que são tão importantes para o teatro.

Jéssica: Sonoplastia, aí você trouxe que cada um podia fazer um som e parar quando achar necessário, aí o outro podia interagir ao mesmo tempo. Figurino, cada um fazia seus figurinos em casa, pegava o material, eu achei legal, porque dava para colocar a cabeça para funcionar.

Victor: Você gostaria que esses jogos se repetissem mais vezes?

Jéssica: Sim.

Victor: É que às vezes eu fico nossa, eu não quero repertir, vai que eles enjoam e falam, eu não quero nunca mais, aí eu fico com medo, mas é importante sempre dá pra fazer coisa nova. Qual é a fantasia que você mais gosta de vestir?

Jéssica: Qualquer uma, eu e minha prima, a gente pega uns panos velhos da minha vó, a gente costuma cortar e costurar e fazer umas fantasias loucas e sair pela casa.

Victor: Mas, se tivesse como escolher a fantasia que você quisesse, do jeito que quisesse, como seria sua fantasia.

Jéssica: Ah, ia ser uma fantasia bem grandona, aquela coisa bem extravagante.

Victor: Eu também gosto de coisas bem extravagantes, não grandes, mas extravagantes.

Jéssica: Já que é pra chamar atenção vamo com estilo.

Victor: Colocar uma melancia na cabeça.

Jéssica: (risos)

Ana: Essa sua prima, tava aqui com você quando você faz as aulas?

Jéssica: Ela fica comigo.

Ana: Ela podia tá assistindo.

Jéssica: Ela fica também quando dá, porque ela tem que ajudar a mãe dela que tem dois nenem, são gêmeos, já veio dois.

Ana: Ela assiste e fica quietinha?

Jéssica: Acaba que ela fica segurando as crianças e vendo.

Ana: Ah, entendi. Teve uma aula também que ela pintou o rosto, aí veio a irmã mais nova dela que também pintou toda a cara, e sentou lá comigo no colo.

Victor: Se elas quiserem elas podem participar e jogar com a gente.

Jéssica: Quando elas vão lá em casa, eu chamo já.

Ana: Não sabia.

Victor: Depois deste tempo todo, praticando improvisações com teatro, com jogo e ciências. Você acha que consegue inventar uma história com jogos também?

Jéssica: Consigo, agora eu chamo a criançada e consigo inventar uma.

Victor: Você faz isso?

Jéssica: Quando dá, quando tá todo mundo junto aqui, eu tento chamar todo mundo aqui pra brincar de escolinha, sento todo mundo aqui, começo a interagir com todo mundo, começo a inventar histórias, joguinho.

Victor: Você pode me contar algum relato de algum dia que você fez isso? Que você achou muito legal?

Jéssica: Quando o carro não tá na garagem, a gente usa o espaço, a gente pega as coisa quase todas que estão aqui e a gente leva pra lá. Aí cada um monta sua casinha, aí tem vários joguinhos que a gente faz, a gente joga, aí já é uma confusão, que a gente tira tudo, vai jogar bola, vai fazer alguma coisa e põe tudo de novo, aí quando o carro chega, nossa, nois tem que tirar tudo correndo!

Victor: Eu sei como é, eu também tive infância. Então vocês aproveitam alguns jogos que a gente faz nas aulas para brincar com as crianças?

Jéssica: A gente fantasia muito.

Victor: Nossa, isso é ótimo, muito bom. Eu não tinha fantasia, eu imaginava que tinha, a gente corporificava, aí tava vestindo uma roupa pesada e ficava assim, aí minha mãe falava: que isso Victor, você é retardado?

Jéssica: (risos) Não é minha imaginação, deixa eu.

Victor: O que você acha mais difícil: inventar uma história, inventar um jogo dentro dessa história, para o público fazer, ou colocar algum conteúdo de ciências dentro dessa história jogo?

Jéssica: Eu acho que o mais difícil seria colocar o conteúdo de ciências no jogo. Porque você tem que lembrar daquilo tudo e fazer um jogo colocando aquilo bem certo, porque depois a pessoa acha que é de outra forma, e vai lá e não entende aquilo. Aí você tem que pegar o que você aprendeu certinho e colocar um jogo.

Victor: Depende, dependendo da história é muito fácil colocar um jogo...

Ana: É, mas o conteúdo de ciências que ela tá falando.

Victor: Sim, mas dependendo do conteúdo, dependendo da história é difícil colocar o conteúdo também, mas aí você já põe fazer pensando no conteúdo.

Ana: É, a ideia seria ter um tema, então a gente aprendeu aqui, sobre... como é que a gente tava falando do Newton?... A gente acabou de falar do Isack Newton agora.

Victor: Da maçã?

Ana: Então, se a gente for falar sobre a gravidade, aí a gente começa a pensar em alguma brincadeira que possa ter a ver com a gravidade. Aí você pode brincar com a gravidade que seja muito densa, que seja muito pouca, e aí você começa a flutuar, então dá pra você brincar em cima disso.

Jéssica: Uma vez eu tava brincando com minha prima, coloquei um banquinho e fiquei fingindo que tava flutuando.

Victor: Teve uma vez, na aula da nadiana, que saiu pra gente improvisação no espaço, a gente tinha que fazer um astronauta no espaço.

Jéssica: Tudo em câmera lenta.

Victor: Só que aí tinha um jogo que a gente fez semana passada, faz tudo em 15 segundo!

Jéssica: Ah, Jesus.

Victor: 15 segundos. Mas em fim. É... você teve alguma dificuldade de acesso aos encontros por conta de uma internet lenta ou estável, ou por algum outro motivo?

Jéssica: Às vezes travava, eu achava meio chato, tinha uns que travava e não escutava direito, aí o colega falava e não dava para ouvir. O professor falava e tava ficando travado, picado...

Victor: Tipo crianças, falem o que vocês quiserem. - Sim!

Jéssica: (risos) Aí travava tudo.

Victor: Isso te fez perder algum encontro? Te deixou com raiva?

Jéssica: Eu fiquei bem, meio esquisita, quando não conseguia participar, que eu fiquei andando pela casa inteira, meio triste, meio parada...

Victor: Qual o sentido da vida?

Jéssica: Cadê?

Victor: Mas, te deixou triste ou com raiva?

Jéssica: Eu fiquei triste porque queria participar, queria jogar, queria brincar. Aí minha prima tava ocupada, meu irmão tava ocupada com as tarefas. Aí não deu pra brincar, não deu pra participar da brincadeira, não deu pra participar da aula.

Victor: Eu também fiquei muito triste. Eu quero dar internet pra todo mundo quando eu for presidente, pra todo mundo ter 50 gigas de internet pra fazer aula. O fato de algumas conexões travarem, caírem ou ficarem lentas demais interferiu no fluxo dos encontros?

Jéssica: Deu pra aproveitar, mas interferiu bastante, porque por causa da internet muita gente não podia participar. Caia, do nada, aí a pessoa perdia a metade da aula e quando voltava não podia participar do jogo porque já tinha acabado.

Victor: Desmotivava um pouco? Dava...

Jéssica: Dava uma angústia.

Victor: Você gostaria de ter uma aula assim presencial?

Jéssica: Sim.

Victor: Quais os seus jogos favoritos?

Jéssica: O da sonoplastia, o da, é, acaba que foi o jogo da sonoplastia, o jogo de fazer história, o de falar palavras ou frases. Foram esses.

Victor: É da produção mesmo heim. E criação. Eu também sou dessa área. Tem alguma história que você gostou mais?

Jéssica: A que a gente tá fazendo agora.

Victor: Essa que virou uma cena e que juntou a história de todo mundo num negócio muito louco?

Jéssica: É

Victor: O que mais você adicionaria nessa história que a gente tá inventando agora? Ou tiraria.

Jéssica: Acho que nada, eu gostei muito dela, porque ficou engraçada.

Victor: E às vezes fica mais engraçada ainda quando a gente improvisa, né?

Jéssica: Quando a gente improvisa um lembra daquilo, aí vai lá, é, é isso.

Victor: A gente refaz a cena e a cena fica mais engraçada ainda, muito bom. Dos conteúdos científicos que fizeram parte da aula, quais acharam mais interessantes?

Jéssica: O tema espaço, resumindo, o tema espaço.

Victor: Amigos da astronomia. Você gostou... ah, desculpa, uma outra pergunta, na escola vocês já aprenderam sobre o espaço?

Jéssica: Na escola... na que eu estudei antes, a gente não pegou muito nisso, a gente pensou mais na OBA (olimpíada brasileira de astronomia) a gente fez só essa mais que a gente tocou no assunto e depois voltou ao normal na escola.

Victor: Aí foi muito rápido assim.

Jéssica: É foi passageiro.

Ana: Mas que interessante essa olimpíada, você participou?

Jéssica: Participei, só que minha nota foi baixa, tirei B

Victor: Eu fiquei sabendo disso só que eu era velho demais para articipar e minha escola nunca tinha escrito.

Jéssica: Eu tenho o certificado até hoje.

Victor: Quando descobri que isso tinha eu tinha 20 anos. Eu ia tirar total (risos)

Jéssica: Olha que sacanagem.

Victor: Você gostou de como os encontros foram conduzidos?

Jéssica: Sim.

Victor: E para você o que é mais importante para ser um bom professor ou professora?

Jéssica: Conseguir passar a matéria mas duma forma que o aluno não vai quase dormir na aula. Porque tem aquela matéria que o professor não consegue passar, porque não tem como animar aquilo. Animando aquilo os alunos ficam até mais interessados, fala assim: oba! Agora é aula de tal matéria!

Victor: Nos dias que a gente fez uma coisa mais teórica, você ficou tipo: que chato; ou nossa que interessante!

Jéssica: Eu gosto dessas coisas, quando vai mais livremente, explicando a matéria mais solto.

Victor: E se houvesse uma liga dos professores, você aprovaria os professores deste projeto.

Jéssica: Sim.

Victor: Júlio César (risos) Brigadu. O que você mais achou interessante nas aulas, faltou alguma coisa que seria muito bacana se tivesse?

Jéssica: O que eu achei mais interessante foi que eu não sabia que dava para cada um fazer, eu achei que era impossível, cada um fazer sua cena, na sua casa no seu quadradinho na aula. Aí acabei que dá prazer isso, cada um fazer o seu pedacinho na sua casa contribuindo para cada um fazer uma peça, um filme!

Victor: E teve alguma coisa que você acha que seria muito bacana se tivesse?

Jéssica: Não sei...

Victor: Que não teve, mas você sentiu falta.

Jéssica: Não. Foi só presencial mesmo que eu senti falta, quando começou eu achei meio estranho.

Victor: Legal que teatro dá para você fazer em qualquer lugar. Tem uns jogos de mímica que a gente faz presencial que a gente cria o espaço só com a imaginação e a gente tem que respeitar o espaço criado, tipo, aqui tem um murinho... (faz exemplo)

Jéssica: passou do murinho...

Victor: Todo mundo que passar aqui tem que passar pelo murinho...

Jéssica: Tem umas pegadinhas que fazem isso...

Victor: Você esqueceu, tem que cair.

Jéssica: Tropeçou no murinho caiu.

Ana: Você pode se quiser, derrubar o murinho, mas tem que ter um esforço

Victor: Você pode ter um espaço com faz de conta, dá para criar vários espaços legais com a mímica, com o faz de conta. É... em algum momento você se sentiu pressionada ou obrigada à participar?

Jéssica: Não?

Victor: Sentiu que isso aconteceu com alguém?

Jéssica: Não, ainda mais o Thales, porque o Thales falava: aí professor, hoje não quero jogar esse jogo; aí o professor ia lá e falava: então assiste aí no próximo se você quiser interagir você pode sim.

Victor: Sim, eu acho importante respeitar a vontade do aluno, porque pode constranger né? Você ficar obrigando o aluno, ficar obrigando o aluno... é uma coisa que você se expõe um pouco.

Ana: É expressão né.

Victor: É, expressão. Teve alguma vez que você se sentiu envergonhada por causa de alguma cena ou comentário?

Jéssica: Não, eu só fico com vergonha, porque aqui em casa eu sou o bicho do mato mesmo.

Ana: O que é?

Jéssica: Sou o bicho do mato da família.

Victor: Eu esqueci o que a gíria significa. O que significa?

Jéssica: Bicho do mato é que tem vergonha, que não quer falar com ninguém.

Ana: Você tem mais vergonha na família? Não parece não.

Jéssica: Você precisa ver minha prima, porque não pode deixar ela falar muito não, se não ela solta e já era.

Victor: Então o ambiente que a gente criou lá foi confortável para você se expressar?

Jéssica: Foi.

Ana: No começo você tava mais tímida né? Porque eu lembro que no começo ela não abria a câmara nunca, aí depois começou a se soltar...

Jéssica: Nunca abria a câmara, o microfone...

Ana: Mas agora você tá mais à vontade? Você acha?

Jéssica: Agora eu fico mais a vontade.

Ana: Que bom.

Victor: Teve algum jogo que te faz ficar assim: eu não quero participar, eu tô com muita vergonha, isso é muito ridículo...

Ana: E você sabe que se você não quisesse, alguma coisa que você não tiver se sentindo bem, é só você falar, que a gente...

Jéssica: É, o professor falava que se quiser pode participar pelo chat também, pode mandar pelo chat.

Victor: Pode me mandar até no privado, tipo: ah professor, eu não gostei desse jogo, vamo fazer outra coisa? Manda um só perguntas aí pra nois. (risos) Como você enxerga o teatro hoje?

Jéssica: De uma forma totalmente diferentes. Que eu achava o teatro e falava ah, isso aí não interesse muito, eu não gosto disso. Agora eu vejo que a improvisação é uma coisa muito legal, impressionante, que vai interagindo com o outro de uma forma... de uma forma... impressionante que você não consegue saber o que o outro vai falar e você consegue saber o que o outro vai falar e vai conseguindo improvisar um com o outro.

Ana: Isso é impressionante mesmo, vai criando do nada. Às vezes você fala: meu deus, como apareceu isso?

Victor: E antigamente o teatro era o que pra você? Era só uma coisa que você não se interessava?

Jéssica: É... uma coisa que não me interessava muito.

Victor: quer acrescentar alguma coisa Ana?

Ana: Não, acho que já falei aí, já perguntei umas coisas pra ela.

Victor: Quer acrescentar alguma coisa?

Jéssica: Não, acho que deu para esclarecer.

Ana: A gente só quer agradecer você, porque você foi uma ótima aluna, e para gente, tá sendo ainda, não acabou né? A sua participação, né, porque o trabalho da gente sem vocês, não faz sentido nenhum, então é pra vocês, é pra ver se dar certa essa mistura aí louca de jogos, ciências e teatro. Pra ver se isso faz bem, traz alguma coisa de novo para vocês, e espero que esteja trazendo.

Jéssica: Traz sim, uma alegria, de ver que dá pra interagir com o colega sem precisar estar junto com ele, presencialmente com ele. Dá pra se divertir até. Muitos alunos que estavam lá eu nem conhecia, agora já conheço, já até converso, eu tenho o contato da maioria.

Ana: Aliás, falar nisso, cadê a Isadora? Que ela sumiu.

Jéssica: sumiu mesmo, nem no presencial ela tá indo, porque eu fui lá e ela não tá lá.

Ana: Será que aconteceu alguma coisa? Vou perguntar para Erika, porque a gente também precisa conversar com ela e saber o que aconteceu.

ANEXO 3 - Autorizações

 Universidade Federal
de São João del-Rei

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
DEPARTAMENTO DE ARTES DA CENA - DEACE
CURSO DE TEATRO**

AUTORIZAÇÃO

Eu, Maria Eduarda Rauan Bandeira Paiva, de CPF nº 111.762.241-2 e
RG 20.574.444-4, abaixo assinado(a), autorizo Victor Henrique Alves Rodrigues,
estudante de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de São João del-Rei, a
utilizar as informações prestadas por minha
filha Maria Eduarda Rauan Bandeira Paiva em entrevista e questionário visando
complementar o seu trabalho no projeto "Teatro-jogo na Escola" (parte do Programa de
Extensão Teatro-jogo: o lúdico na arte e na educação), bem como para integrar seu
Trabalho de conclusão de curso (TCC), denominado: *Dentro e fora da Caixa, Experiência de
Teatro-jogo em contexto de isolamento social*, ambos orientados pela Profª Drª Ana Cristina
Martins Dias.

Santa Cruz de Minas, 29 de Outubro de 2021.

Maria Eduarda Rauan Bandeira Paiva
Assinatura da entrevistada

Maria Eduarda Rauan Bandeira Paiva
Assinatura do Responsável

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
DEPARTAMENTO DE ARTES DA CENA - DEACE
CURSO DE TEATRO

AUTORIZAÇÃO

Eu, Olívia Maria de Jesus de Nascimento de CPF nº 057.333.226-67 e RG M-11308-566, abaixo assinado(a), autorizo Victor Henrique Alves Rodrigues, estudante de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de São João del-Rei, a utilizar as informações prestadas por minha filha Isabela Nascimento de Paula em entrevista e questionário visando complementar o seu trabalho no projeto "Teatro-jogo na Escola" (parte do Programa de Extensão Teatro-jogo: o lúdico na arte e na educação), bem como para integrar seu Trabalho de conclusão de curso(TCC), denominado: *Dentro e fora da Caixa, Experiência de Teatro-jogo em contexto de isolamento social*, ambos orientados pela Profa Drª Ana Cristina Martins Dias.

Santa Cruz de Minas, 29 de Outubro de 2021.

Isabela Nascimento de Paula
Assinatura da entrevistada

Olívia Maria de Jesus de Nascimento
Assinatura do Responsável